

INTRO

- Charakterbögen können frei ausgewählt werden
- Oneshot ist in 3 Tage + kleines Intro / Outro unterteilt
 - Am Anfang mit etwas mehr Handhalten
 - Regeln werden Schritt für Schritt erklärt
 - Vieles soll gezeigt werden, aber natürlich geht nicht alles wie in einem richtigen Abenteuer
- START?

Musik: Sportsbar

Alex, Nix und Lin sitzen schon in einer belebten Sportsbar, in der heute die spannenden Holodeck-Spiele mit eurem Lieblingsteam, den "Fire-Phenix", laufen. Die Atmosphäre ist elektrisierend, die Luft erfüllt von Gesprächen und dem Knistern der Vorfreude. Nix wippt ungeduldig mit dem Bein, immer wieder den Blick zur Tür werfend. Sie hat das Gefühl, dass Holg und Jay zu spät zum Spiel kommen werden.

Doch genau in dem Moment, als die ersten Spieler auf dem Holodeck erscheinen, betreten Holg und Jay die Bar und setzen sich zu euch. Die Begrüßung ist herzlich, aber kurz. Jay, immer die gewiefte Überzeugungskünstlerin, versucht den Barkeeper zu überreden, euch eine Runde Bier aufs Haus zu geben, indem er behauptet, Holg hätte heute Geburtstag – das dritte Mal diese Woche.

ERSTE PROBE

- Spieler von Jay Probe auf Überzeugen (garantierter Erfolg) >> Eine Runde Bier für euch

Ihr schaut einige Runden der Holodeck-Spiele, wo die Spieler in Schwerelosigkeit versuchen, das gegnerische Team aus dem Ring zu werfen oder Punkte durch das Erzielen von Toren zu holen. Das Spiel wird 3 gegen 3 gespielt, und die Akrobatik und Taktik der Spieler sind beeindruckend. Die Spannung steigt mit jeder Runde, und ihr seid vollkommen in das Spiel vertieft. Nur Lin schweift immer wieder ab, denn sie würde viel lieber ein paar ihrer Bücher lesen, statt in dieser lauten Bar zu sitzen.

Während einer Werbepause bemerkt Alex einen selbstbewussten, muskulösen Typen, der aussieht wie ein menschlicher Gorilla. Trotz seiner ungepflegten Erscheinung, wirkt er wohlhabend und bietet Credits für jenen, der ihn im Armdrücken besiegen kann. Der Alkohol in Alex motiviert ihn, genau diese Herausforderung anzunehmen und die Credits abzusahnen.

Obwohl ihr alle wisst, dass es keine gute Idee ist, Alex in dieser Situation allein zu lassen, entscheidet ihr euch, eure Handys herauszuholen, um das Ganze aufzunehmen. Mit einem Grinsen auf den Lippen und den Kameras bereit, seht ihr zu, wie Alex sich zu dem Typen begibt und sich bereitmacht.

Der selbstbewusste Muskelprotz lächelt breit und legt seinen Arm auf den Tisch. Alex, befeuert von Alkohol und Siegeswillen, setzt sich ihm gegenüber und greift zu. Der Kampf beginnt, und die Spannung in der Bar steigt. Eure Kameras halten jeden Moment fest, während Alex seine gesamte Kraft und Entschlossenheit aufbringt, um den muskulösen Herausforderer zu besiegen.

ARMDRÜCKEN

- Spieler von Alex Probe auf Kraftakt (garantierter Fehlschlag)
 - Der Alkohol erschwert Probe >> +1 Maluswürfel

Nach dieser verheerenden Niederlage kehrt Alex mit gesenktem Kopf zu seinem Barplatz zurück und ignoriert dabei die höhnenden Blicke der anderen Gäste.

Die Werbepause ist vorbei, und endlich könnt ihr euch wieder dem Spiel der Fire-Phenix widmen. Eure Mannschaft schlägt sich gut, doch kassiert zwei unnötige Tore. Kurz vor dem Ende des Spiels wird auch noch der Starspieler der Fire-Phenix aus dem Ring geschlagen. Damit verlieren sie das Spiel doch noch. Enttäuscht nehmt ihr euren letzten Schluck, bevor ihr euch auf den Weg zurück in euer Appartement machen wollt.

Gerade als ihr aufstehen wollt, bemerkt ihr zwischen euch auf der Bar ein Handy. Es kann nicht die ganze Zeit dort gelegen haben und es scheint niemandem zu gehören. Ihr beschließt, es mitzunehmen – vielleicht gibt es ja einen Finderlohn. Und wenn nicht, könnte es immer noch für ein paar Credits verscherbelt werden.

Auf dem Heimweg mit dem Hyperloop summt das Handy ein einziges Mal. Auf dem Display erscheint eine klare Botschaft: "Ihr wollt Credits? Dann haltet euch bereit. Infos morgen früh." Ein Gefühl von Unbehagen mischt sich mit Neugierde.

Zu Hause angekommen, seid ihr zu erschöpft, um weiter darüber nachzudenken. Ihr lasst euch auf das alte Sofa und eure Schlafmatten in eurer kleinen WG fallen. Die Dunkelheit umfängt euch schnell, und trotz der drängenden Fragen im Hinterkopf driftet ihr in einen unruhigen Schlaf, gespannt auf das, was der nächste Tag bringen wird.

ERKLÄRUNG

- Spiel beginnt ab jetzt: Spieler haben relativ viel Freiheit
 - Ab und an werde ich etwas Geschichte festgelegt vorlesen (wie eine Cutscene)
- Spieler haben die Wahl >> nur 1 garantierter Kampf
 - Verschiedene Herausforderungen warten auf euch
 - Unterschiedliche Lösungen
 - Eure Charakterfähigkeiten direkt einsetzen und über gute Rolls
 - kreativ die Umgebung einsetzen
 - mit Kämpfen dominieren
 - Fehlschlag ist kein Problem
- Transaktionen >> Entscheidungen werden Einfluss auf das Spiel der anderen haben!

TAG 1 – ZOLLINFORMATIONEN

Musik: Ambiente

Die fünf von euch stehen morgens auf. Immerhin das leise Knistern des digitalen Kaminfeuers sorgt für etwas Entspannung, wenn es nicht immer wieder Störgeräusche abgeben würde. Ihr sitzt auf dem zerrümpften Sofa, während ihr euch über die neuesten Ereignisse unterhaltet.

Plötzlich durchbricht ein einziges, kurzes Summen die Atmosphäre. Es kommt von dem mysteriösen Handy, das auf dem Tisch liegt. Ihr seht euch fragend an. Holg greift danach und aktiviert den Bildschirm. Eine neue Sprachnachricht blinkt auf, und nach kurzem Zögern drückt Holg auf "Abspielen".

Sprachnachricht: Zollstation

Ein unbehagliches Schweigen breitet sich aus. Schließlich nickt ihr euch zu, und eine stille Übereinkunft wird getroffen. Ihr folgt den Anweisung der verzerrten Stimme.

Ihr zieht euch um und macht euch auf den Weg. Die Stimme des Absenders klingt in euren Ohren nach, während ihr durch die belebten Station New Hope zu den Raumschiff-Docks geht. Nach einer kurzen Fahrt mit dem Hyperloop kommt ihr gemeinsam an.

Schon von weitem seht ihr die riesigen Silhouetten der Raumschiffe, die hier ankommen und abfliegen. Der Dock ist ein geschäftiger Knotenpunkt, an dem Handels- und Passagierraumschiffe landen. Container werden von mechanischen Greifarmen entladen, während Passagiere hastig die Terminals passieren, um ihre Reise fortzusetzen oder auf New Hope anzukommen. Der Duft von fremdartigen Gewürzen und frischen Technologien mischt sich in der Luft, während die gedämpfte Stimme des Dockdurchsagesystems die nächsten Abflüge und Ankünfte ankündigt.

Ihr bewegt euch schnell durch die Menge, eure Schritte hallen auf dem metallischen Boden wider. Die imposanten Raumschiffe werfen lange Schatten, und ihr könnt das leise Brummen der Triebwerke spüren, die sich in der Atmosphäre entladen. Ein Gefühl der Aufregung mischt sich mit der Neugierde, als ihr euch der Zollstation nähert.

Einige Meter davor bleibt ihr stehen. Ihr seht bereits das Gebäude, wo ihr hin müsst. Doch der Bereich ist nicht für die Öffentlichkeit bestimmt. Zwei Wachen der Zollstation, die den Eingang bewachen, diskutieren gerade mit dem Gorilla, der gestern Abend noch Alex gedemütigt hat. Zwischen den drei steht ein Schönling in Anzug, der versucht den aufkommenden Streit zu schlichten.

Gerade wo die Wachen beschäftigt sind, wäre es eine Leichtigkeit euch auf den Hof zu schleichen. Alternativ könntet ihr euch auch in die Diskussion einmischen, wobei ihr damit bestimmt Aufsehen erregen werdet.

ZOLLHOF

Die Daten sind auf einem Computer in Gebäude 9D auf dem Zollhof.
Der Lagersteg im Raumschiffdock wird von zwei Wachen bewacht.
Die beiden Wachen diskutieren mit zwei Besuchern.

Transaktion

EINGANG

Spieler erreichen Gebäude 9D, Bezeichnung ist auf die Wand gemalt.
Das Gebäude ist in zwei Etagen eingeteilt.
Fenster nur in der oberen Etage.
Aus einem der Fenster weht eine weiße Gardine.
Eine weiße Eingangstür blockiert den Eintritt.
Neben der Eingangstür ist ein altes Computerterminal.

- Das Gebäude betreten
 - Einganstür eintreten [Kraftakt (schwer)] >> Flur
 - Computersystem hacken und Tür öffnen [Programmieren] >> Flur
 - Zum offenen Fenster klettern [Klettern] >> Pausenraum

PAUSENRAUM

Einfach eingerichteter quadratischer Pausenraum
Mitten drin eine braunhaarige schlanke Wache in weiß-schwarzer Uniform, die auf Stuhl eingeschlafen ist.
An seinem Hemd hängt eine Schlüssekarte.
Am Gürtel ist ein Schlagstock befestigt.
Eine Kaffeemaschine durchläuft gerade ihr Reinigungsprogramm.
Neben der Kaffeemaschine steht eine kleine Box mit der Aufschrift "konfisziert" (falsch geschrieben).
Der Pausenraum steht offen zum Flur.

- Spielercharaktere müssen leise sein
 - Beim ersten Fehlschlag: Wache hört auf zu schnarchen
 - Beim zweiten Fehlschlag: Wache erwacht und konfrontiert Spieler unsicher
- Interaktionen
 - Im Pausenraum bewegen ohne Wache zu wecken [Schleichen (leicht)]
 - Schlüssekarte von Wache stehlen [Fingerfertigkeit]
 - Schlagstock von Wache stehlen [Fingerfertigkeit (schwer)]
 - Kleine Kiste mit konfiszierten Gegenständen
 - Dietrichset (4 Dietriche)
 - Thermalpaste (Brennt sich durch Metal, laut)

SERRAUM

Zugang zum Serverraum ist mit Metalltür verschlossen.
Neben der Tür ist ein Kartenscanner, die Tür hat aber auch ein normales Schlüsselschloss.

- Zugang zum Serverraum
 - Tür mit Schlüssekarte öffnen
 - Türschloss mit Dietrichen knacken [Fingerfertigkeit]
 - Tür eintreten [Kraftakt (sehr schwer)]

Im Serverraum stehen große Metallkästen mit dicken Kabeln und vielen roten und weißen Leuchten.
Ein offensichtlicher Zugangspunkt ist der Laptop der an den Servern angeschlossen ist.

- Am Laptop werden Daten auf USB geladen.
- Übertragung dauert einige Minuten >> STRESS

Spielercharaktere müssen sich kurz gedulden.
Schauen sich die Servermetallkästen genauer an.
Aus Gedanken gerissen, als Techniker in den Serverraum reinkommt.
Kurzer unauffälliger Blick zeigt, Übertragung noch nicht abgeschlossen.

- Techniker ermahnt Spieler 'Ich habe doch gesagt, dass ihr Putzen nicht an die Technik gehen sollt!'
- Techniker will rausscheuchen >> Spieler müssen Zeit gewinnen
 - Techniker KO schlagen [Zähigkeit 8] >> Mehr Schaden bei Fehlschlag
 - Techniker charismatisch überzeugen/einschüchtern/...

AUSGANG

Die Spieler verlassen das Zollgebäude und gehen über den leeren Lagersteg. Hier und da stehen Container, Kisten und sogar ein Gabelstapler. Bevor ihr das Gelände verlassen könnt, sehen Spieler die zwei Wachen vom Anfang. Schlagartig springen rotorangenen Warnlampen an, während die laute Sirene durch die Ohren läutert. Die beiden Wachen sind in voller Bereitschaft, an ihnen kann man sich nicht vorbeischieben.

Musik: Chase

- Spieler müssen an den Wachen vorbei >> STRESS
 - Eventuell helfen die Besucher von vorher
 - Kampf gegen die beiden Wachen
 - 20 LeP
 - Schlagstock: 2 AP -> 1w8-4 = 5 SP

Musik: Ambiente

ZUHAUSE

Auf dem Heimweg nehmt ihr den USB-Stick immer wieder in die Hand. Das kleine Gerät scheint schwerer zu wiegen als es tatsächlich ist, beladen mit der euch noch unbekannten Bedeutung der Daten, die es enthält. Jeder von euch wirft abwechselnd verstohlene Blicke darauf, als könnte sich der Inhalt dadurch plötzlich offenbaren, bis Lin ihn sicher verstaut.

Zu Hause angekommen, macht ihr euch sofort daran, die Anweisungen zu befolgen. Der Raum ist still, die Spannung fast greifbar, als Holg den USB-Stick in den Computer steckt. Die Daten werden schnell aufgerufen, und ihr schickt sie an die unbekannte Nummer, wie es euch aufgetragen wurde. Schließlich ist es getan. Nix schaut hektisch hin- und her, in Erwartung dass etwas passiert. Doch keine Reaktion.

Ihr lasst euch kurz danach angespannt auf das alte, kaputte Sofa fallen. Das vertraute Knarren und die weiche Polsterung bieten einen Moment der Ruhe nach dieser Mission. Unruhig schlaft ihr ein, unwissend, was auf euch zu kommen wird.

- Alle Spieler erhalten 50 Erfahrungspunkte
 - Spieler legen sich zur Ruhe >> Leveling nach Belieben
 - Lebenspunkte und Stress werden vollständig regeneriert

TAG 2 - MYSTHIK

Ihr hattet euch eigentlich darauf gefreut, den Tag entspannt vor dem Bildschirm zu verbringen und das Halbfinale der Holodeck-Spiele anzuschauen. Die Snacks waren bereitgestellt, die Getränke gekühlt, und ihr hattet es euch auf dem alten Sofa bequem gemacht. Die Atmosphäre war ausgelassen, und ihr diskutiertet lebhaft über die Fire-Phoenix und ihre spannendsten Spielzüge.

Doch plötzlich durchbrach erneut ein Summen die fröhliche Stimmung. Das mysteriöse Handy, das seit Tagen stumm für Aufregung sorgte, ist wieder aktiv. Ihr tauscht nervöse Blicke aus, während diesmal Alex ohne zu zögern das Gerät aufhob und den Bildschirm aktivierte. Eine neue Sprachnachricht war eingetroffen.

Sprachnachricht Mysthik

Diesmal wurdet ihr in einen Wohndistrikt geschickt, den ihr nur flüchtig kanntet. Nach einem kurzen Weg verfolgen euch die Blicke der Bewohner neugierig und misstrauisch, während ihr unsicher die Gegend beäugt und nach der gesuchten Adresse Ausschau haltet.

Nach einer viertel Stunde findet ihr endlich die Adresse. Ein größerer Wohnblock erhebt sich vor euch, mit mindestens zwei Dutzend Wohngemeinschaften. Der verglaste Haupteingang wirkt heruntergekommen, aber gesichert. Er ist verschlossen. Ihr steht vor der Herausforderung, wie ihr da jetzt hineinkommen sollt, um in den Keller zu gelangen.

Alex wirft einen prüfenden Blick auf die Scheiben des Eingangs. Nicht allzu stabil, könnte man einschlagen.

Das Türsystem daneben erkennt Holz ist etwas schwieriger zu hacken, aber nicht unmöglich. Ein Fehlschlag könnte aber einen lautes Warnsignal aktivieren.

Lin geladen mit Adrenalin denkt an ihre Bücher, in denen die Protagonisten meist über eine Feuertreppe und offenstehende Fenster eindringen.

Nix tippt nervös mit dem Fuß auf den Boden, als sie darüber nachdenkt, die Tür mit irgendeinem Hilfsmittel aufzuhebeln oder nicht einfach das Schloss zu knacken.

Und Jay überlegt laut, ob man nicht jemanden aus dem Gebäude verarschen könnte, um euch hineinzulassen.

VERGLASTE EINGANGSTÜR

Um in den Keller des Wohnblocks zu gelangen, müssen Spieler die verglaste Eingangstür überwinden.

Transaktion

LEERER HEIZKELLER

Spieler finden Kellertür.

Warnhinweis, dass dieser Bereich nur von Befugte betreten werden darf, wird ignoriert.

Keller wird durch eine einzige Glühbirne in warmweißen Licht erhellt.

Die zentrale Kellerheizung für den Wohnblock.

Einige Putzsachen wie Besen und Wischer.

Ein verrostetes Fahrrad.

- Eingang zum Geheimlabor ist metaphysisch versteckt
 - (Wahrnehmung 14) >> Niemand hatte die Glühbirne angeschalten
 - (Wahrnehmung 20) oder Untersuchen >> Die Glühbirne ist nicht verkabelt
 - (Spiritualität 20) >> "Dunkelheit umarmt ihre Jünger"
 - Wenn Licht komplett aus ist >> Wand verschwindet wie eine Illusion und Geheimgang dahinter

EINTRITT

Musik: Dark

Nachdem ihr durch den Geheimgang gegangen seid, gelangt ihr in ein nur spärlich beleuchteten Raum. Ohne Licht wirken die fluoreszierenden Reagenzien auf den Tischen gespenstisch erscheinen. Als sich eure Augen an das schwache Licht gewöhnen, bemerkt ihr, dass der runde Raum, in dem ihr euch befindet, keinen sichtbaren Ausgang hat. Der Gang, durch den ihr gekommen seid, ist verschwunden, als hätte er sich in Luft aufgelöst. Ein Gefühl der Beklemmung macht sich breit, während ihr die Wände absucht und feststellt, dass es keine offensichtliche Fluchtmöglichkeit gibt.

Plötzlich durchdringt eine Stimme eure Gedanken. Es ist, als würde sie direkt in eure Köpfe sprechen, eindringlich und unheilvoll: "Fremde Jünger betreten diesen heiligen Ort. Verlorene Seelen, die geprüft werden müssen. Schließt eure Augen und umarmt die Dunkelheit." Ein Schauer läuft euch über den Rücken, und die Worte hallen in eurem Inneren wider.

Sobald Augen geschlossen: Puzzle für Dunkelheit

Die Dunkelheit scheint euch zu umschließen, dichter und greifbarer zu werden. Ihr spürt die Präsenz von etwas Unbekanntem, etwas, das euch beobachtet und prüft. Als ihr die Augen öffnet seht ihr euch wieder in einem anderen Raum. Als ihr intuitiv eurer Handy für Licht zücken wollt, habt ihr ein beklemmendes Gefühl. So als solltet ihr lieber kein Licht einschalten. Langsam orientiert ihr euch durch den Raum und versucht ihn durch abtasten zu erkennen.

TOR DER ERKENNTNIS

- Sanduhr-Timer auf 2 Minuten >> STRESS
- Sie haben den Raum abgetastet und vorsichtig erkundet.

Mittig im Raum steht ein Torbogen aus Stein.

Auf dem Torbogen habt ihr Inschrift gespürt

Drumherum stehen drei Altare, jeweils mit einem Buch.

- Inschrift: 'Dem glühend feurigen Morgenrot folgt der Blitz zur Mittagsstund. Doch am Abend wart immer die Eises Kälte.'
- Die drei Bücher haben jeweils ein Rätsel, das gelöst werden muss
 - Danach blättert das Buch auf eine Seite: Ring mit einem Kreis, der gedreht werden kann
 - Alchemmistischen Zeichen für FEUER, BLITZ und EIS müssen eingetragen werden
- Buch Links
 - Rätsel: Funke - Feuer - Glut - Rauch - Asche
 - (FEUER) >> Großer Ring+Kreis einstellen
- Buch Mittig
 - Neben Buch liegt ein Feder mit zwei verschiedenen Tinte
 - Rätsel: Stromkreis 2teilig
 - (BLITZ) >> Kleiner Ring+Kreis einstellen
- Buch Rechts
 - Rätsel: Eiswürfel von Hanoi
 - (EIS) >> Kleiner Ring+Kreis einstellen

SCHICKSALSWEBERIN

Treppe nach unten leichtes Kerzenlicht
Kniert eine Fraue, rasiert und ganzkörper tattoowiert.
Vor ihr sind eine handvoll Karten ausgebreitet.
Hebt Kopf und schaut zu Spielern, aber ihre Augen fehlen, nur leere Augenhöhlen.

Kartendeck: The Mind

- Ansprache 'Bevor ihr Teil der göttlichen Gabe erhaltet, müsst ihr eurer eigenes Schicksal formen können'
- Herausforderung mit Kartenspiel:
 - Es gibt 20 Karten
 - Alle Spieler und Spielmeister entscheiden gleichzeitig 1 Karte ziehen oder passen
 - Jede Handkarte gibt so viele Punkte wie die Zahl die draufsteht
 - Jeder muss mehr Punkte als sein rechter Nachbar am Ende haben
 - Ihr dürft nicht kommunizieren
- Bei Fehlschlag: Göttliche Stimme 'Ihr seid unwürdig, verbanne sie von diesem Ort!' >> Kampf
 - Schicksalsweberin
 - 10 LeP
 - 4 AP: Lacht manisch, beschwört +2 Schattenelementare und stärkt rest +1 AP
 - Schattenelementare (3x)
 - Handlanger
 - 1 AP: Essenzraub -> $1w6-2 = 1$ eSP
 - 3 AP: Schattenspitze -> $1w12-2 = 4$ eSP
 - Verteidigung +4
 - schwebend
 - Im Licht: sofort tod

DAS ARTEFAKT

Euch offenbart sich eine dunkle Sphäre, aus der eine starke Anziehungskraft ausgeht. Die Sphäre beginnt sich zu verändern, ihre Form zu verflüssigen und sich um euch zu legen. Ihr spürt ein neues Empfinden, ein piksender Schmerz, der gleichzeitig befreiend wirkt.

Im nächsten Moment war das alles nur eine Erinnerung, als ihr euch plötzlich wieder im Heizungskeller wiederfindet. Doch das seltsame Gefühl, das die Sphäre hinterlassen hat, bleibt. Ihr durchsucht den Raum erneut, doch der Geheimgang ist verschwunden, als hätte er nie existiert.

Verwirrt und nachdenklich macht ihr euch auf den Weg zurück in euer Appartement.

Auf dem Rückweg erlebt ihr einen unerwarteten Moment als ihr am Ticketautomaten für den Hyperloop steht. Frustriert stellt ihr fest, dass der Automat den Vorgang immer wieder abbricht und euch keine Tickets ausgibt. In eurem Ärger fuchelt ihr vor dem Display umher und eine dieser Gesten scheint zu wirken. Der Automat spuckt nicht nur euer Ticket aus, sondern plötzlich fliegen auch noch hunderte von Credits aus dem Gerät. Ihr starrt ungläubig auf das ganze Geld.

"Was ist da gerade passiert?", flüstert Jay, die Augen weit vor Staunen. "Scheiß drauf, wir sollten weg bevor wir Ärger bekommen" entgegnet Nix. Der Rest nickt zustimmend und ihr springt noch schnell in eure Verbindung.

Mit gemischten Gefühlen, einem Hauch von Erleichterung und einer Prise Besorgnis über eure neuen Fähigkeiten, kommt ihr nach Hause. Im Appartement angekommen, lässt ihr euch erschöpft auf das alte Sofa fallen, das vertraute Knarren der Polster bringt ein Gefühl von Normalität zurück.

Musik: Ambiente

- Tagesabschluss
 - Alle Spieler erhalten 40 Erfahrungspunkte
 - Spieler legen sich zur Ruhe >> Leveling
 - Lebenspunkte und Stress werden vollständig regeneriert
 - Für letzten Tag: 1x dürfen alle Probenwürfel zu w20 verändert werden (Dunkle Sphäre)

TAG 3 - FINALE

Heute ist der große Tag. Diese Worte leuchten auf dem Bildschirm des Handys auf, das ihr seit Tagen nicht aus den Augen lasst. Ein Gefühl der Anspannung und Vorfreude durchzieht euch, während ihr euch um das kleine Gerät versammelt.

Mit einem letzten Blick zueinander nickt ihr und drückt auf "Abspielen". Eine vertraut verzerrte Stimme erklingt, eindringlich und klar:

Sprachnachricht: Finale

Die Nachricht endet abrupt, und ihr spürt das Gewicht dieser Worte. Ihr wisst, dass es kein Zurück mehr gibt. Mit einem tiefen Atemzug und Entschlossenheit in den Augen macht ihr euch bereit, den letzten Schritt zu tun.

Ihr schnappt euch eure Rucksäcke und seid bereit, loszugehen, als ihr ein Päckchen vor eurer Apartmenttür entdeckt. Kein Absender und keine Beschriftung. Eure Neugier siegt, und ihr entscheidet euch, es schnell zu öffnen.

Im Inneren der braunen Packung findet ihr eine Pistole und eine Notiz mit den Worten "Nur für den Notfall". Ihr starrt ungläubig auf die Waffe und dann einander an, das Gewicht der Entscheidung lastet schwer auf euch. Die Spannung steigt, als ihr euch fragt, ob ihr die Schusswaffe wirklich mitnehmen solltet. Schließlich steht ihr vor einer unbekannten Herausforderung, und die Notiz deutet an, dass ihr vielleicht mehr Schutz benötigt, als ihr bisher gedacht habt. Andererseits ist es auch höchst strafbar diese Waffe zu tragen und wenn ihr erwischt werdet...

Eure Blicke wandern durch die Gruppe, jeder von euch abwägend, ob ihr die Waffe mitnehmen wollt.

Entscheidung der Spieler abwarten

– Pistole: 1 AP -> +0 = 6 SP

Ihr macht euch nervös auf den Weg, die Anspannung in der Luft ist greifbar. Mit dem Hyperloop fahrt ihr quer bis ans andere Ende der Station, in eine Gegend, die ihr nie besucht habt. Hier arbeiten nur die Behörden, Anwälte, Geschäftsinhaber und, wie ihr jetzt erfahrt, auch Forscher. Die Umgebung wirkt fremd und imposant, während ihr euch dem Forschungszentrum nähert.

Das Gebäude ragt über zwei Stockwerke empor, und ein Glastunnel in der oberen Etage verbindet es mit dem benachbarten Forschungsgebäude. Die moderne Architektur und die geschäftigen Menschen um euch herum lassen euch spüren, dass ihr in einer anderen Welt seid. Ihr schaut euch um, versucht, unauffällig zu wirken, doch das Gefühl der Fremdheit bleibt bestehen.

Ihr schaut euch noch kurz um, bevor ihr euch in das Forschungszentrum wagt. Der Haupteingang des Gebäudes ist groß und bewacht von drei bewaffneten Polizisten. Sie überprüfen jeden, der keine entsprechende ID vorzeigen kann. Besucher müssen sogar durch einen Metalldetektor gehen.

Das zweite Gebäude, das über den Glastunnel verbunden ist, scheint nur einen Notausgang auf der zweiten Etage zu haben, welcher nur äußerst schwer erreichbar scheint.

Um das Gebäude herum seht ihr eine to-go Essenhütte, an der einige Leute anstehen, um sich etwas zu essen zu holen. Daneben steht ein Stand mit politischen Aktivisten, die Flyer verteilen und versuchen, die Passanten für ihre Sache zu gewinnen. Ein autonomes Fahrzeug fährt langsam durch den Sektor und fegt die Wege.

EINGANG

ProtoLink ganz groß geschrieben

Im Eingangsbereich werden Spieler von Polizisten kontrolliert einer nach dem anderen.

Abtasten + Metalldetektoren

Ausstellung ist für Besucher nur im Erdgeschoss, nur noch eine Stunde offen

- Falls Waffen o.Ä. großes Problem >> Heimlich vorgehen
 - Wachen (3x)
 - 30 LeP (2 RS Schussichere Weste)
 - Sturmgewehr: 1 AP -> 1w8-4 = 5 SP

Transaktion

BESUCHERBEREICH

Direkt begrüßt von freundlichen Ausstellungs-Führerin

Fragt, ob sie Ausstellung sehen wollen

Ausstellung zu Klonen von Lebewesen, FTL Kommunikation und Energiequellen

- Spieler müssen Besucherbereich irgendwie verlassen
 - Verstecken bis Ende der Ausstellung
 - Ablenken und so ins Obergeschoss

OBERGESCHOSS

Kleine verwinkelte Gänge

Moderne Holzwände mit hellen Möbelstücken überall + ProtoLink immer wieder

Damit ihr nicht auffällt braucht ihr eine gute Verkleidung

- Drei Zimmer ersichtlich: Umkleidesymbol | Sekretariat | Pausenraum
 - Glastunnel, der zu den Laboren führt
- Umkleide
 - Wie Sportankleide nur ohne Schweißgeruch
 - Hier hängen viele Laborkittel
 - Chef 'Falco' ist dort und befragt Spieler, wer sie sind und was sie hier suchen
 - ist sehr kritisch, schickt sie sonst zum Sekretariat zur Anmeldung
 - Verlässt danach Umkleide und geht zu den Laboren über Glastunnel
- Sekretariat
 - Unaufgeräumtes Bürozimmer
 - Eine Sekretärin, die gestress telefoniert und ein Roboter, der Akten in Regal räumt
 - Spieler werden signalisiert, dass sie warten sollen
 - Auf dem Schreibtisch vor euch liegt neben Süßigkeiten ID-Karte von Forscher 'Schmidt'
 - Sekretärin versucht freundlich zu sein, ist aber ausgelaugt
 - [Empathie 10]: Sie braucht Pause/Bestätigung >> leicht überzeugen
- Pausenraum
 - Große Glasfront mit mehreren Stehtischen, Kekspackung steht offen
 - Leitspruch an der Wand 'Wissen ist Macht'
 - Ein einzelner Forscher steht gedankenverloren am Stehtisch mit schwarzen Kaffee
 - Forscher Schmidt (gerade gefeuert)
 - [Empathie 14]: Forschung war sein ganzes Leben >> Leichte Informationsquelle

GLASTUNNEL

Spieler sollten nur verkleidet und vorbereitet zu den Laboren gehen

Jetzt im Glastunnel, seht wo ihr vorher draußen standet.

Ein süßes Forscherpärchen kommt euch entgegen und grüßen >> Verkleidung klappt

Pärchen erinnert Spieler, ID-Karte müssen draußen hängen >> Aufmerksame bemerken Verkleidung

Pärchen geht dann zu Pausenraum

LABORE

Direkt im zentralen Flur ist eine kleiner Wegweiser

Ihr seht es gibt ein Laborraum für Fusionsenergie und Kommunikation im Obergeschoss

Die Treppe runter ist Botanische Forschung

Ein unbeschrifteter Raum direkt neben dem Fusionsenergie und Kommunikation im Obergeschoss

- Fusion & Kommunikation
 - Ein großer Reaktor im Raum, Computer drumherum gestellt und einige Labortische
 - Ein einziger Forscher arbeitet gerade dort
 - Fragt was die Spieler wollen, sie sind nicht Teil der F&K Division
 - Misstrauisch, ruft die Wachen wenns kritisch wird
 - Kann als Ablenkung eingesetzt werden, um Botanik frei zu bekommen
- Kameraraum (unbeschriftet)
 - Glas in Tür zeigt dass dahinter die Kamera Aufnahmen gespeichert werden
 - Ihr solltet diese irgendwie lahmlegen, bevor sie euch zum Verhängnis werden.
 - Tür ist mit Schloss abgeschlossen >> Dietrich [Fingerfertigkeit 14]
 - Computersystem ausschalten
 - Umprogrammieren ohne dass jemanden es auffällt [Programmieren 10]
 - Abstöpseln könnte jemanden auffallen und behoben werden
 - Zerstören wird Alarmsystem auslösen
- Botanik
 - Viele parallelgestellte Pflanzenbecken
 - gedeihen in verschiedenen Grün Tönen
 - nur ein Pflanze in einer verglasten Kamera separat >> ZIEL
 - Hier wuseln viele Forscher, darunter Falco der euch direkt erkennen würde
 - Überzeugen (sehr schwer)
 - Schleichen (schwer)
 - Bei Fehlschlag werden Wachen gerufen
 - Glaskammer wird über separaten Computer gesteuert
 - daran arbeitet alter uneinsichtiger Forscher
 - Pflanze erreicht

Du stehst nun vor der Pflanze, deine Hand zittert leicht, als du sie ausstreckst. Plötzlich manifestiert sich die dunkle Energie, die du in dir trägst. Die lila Pflanze beginnt vor deinen Augen zu verwelken, ihre Blätter verdorren und schrumpfen zusammen.

Von der Pflanze fällt etwas Staub in einer feinen, glitzernden Wolke zu Boden. Intuitiv hält einer von euch eine Petrischale darunter und fängt den wertvollen Staub auf. Ihr tauscht schnelle, angespannte Blicke aus. Jetzt müsst ihr nur noch schnell wieder raus. Mit pochendem Herzen und einem dröhnenden Adrenalinstoß macht ihr euch auf den Rückweg.

Musik: Chase

FLUCHT ÜBER GLASTUNNEL

Spieler stehen gefangen im Glastunnel.

Polizisten blockieren beiden Seiten des Tunnels.

Dann hört ihr einen gedämpften Schuss und unter euch zerbricht die Glasplattform auf die ihr steht. Ihr fallt aus dem Tunnel raus und landet auf dem Boden

- Durch den Aufprall erhaltet ihr 1w10 SP
- Möglichkeit nutzen und Vorsprung sichern [Sprinten (Schwächster Spieler)]

FLUCHT ÜBER FEUERTREPPE

Rennt durch die Feuertür und kommt auf die Feuertreppe, die ihr gesehen habt

- Aus zweiter Etage runterkommen
 - Leiter runter gehen >> Kein Vorsprung
 - Springen [Akrobatik 14] >> Schaden

VERFOLGUNGSJAGD

Polizisten rennen aus Forschungshaupteingang hinterher

Verfolgungstokens

- Start mit 3 Verfolgungstokens (+2 Vorsprung)
 - Wenn 10 Verfolgungstokens >> Abgehängt
 - Wenn 0 Verfolgungstokens >> Geschnappt
- Hindernisse: Spieler müssen beschreiben wie sie durchkommen
 - Demonstration >> 200 Menschen kommen euch entgegen, blockieren ganze Passage
 - Zusätzlicher Polizist >> reagiert gerade rechtzeitig und hält Holz am Arm fest
 - Verkaufsstände >> links und rechts verschiedene Krimskrams wird auf Flohmarkt verkauft
 - Seitengasse führt zu 2.5m Gitter >> Drüberklettern

Transaktion

Gerade noch schafft ihr es, über die Eingangskontrolle im Hyperloop zu springen, und huscht durch die gerade schließende Fahrzeugtür, die sich dann direkt auf knapp 90 km/h beschleunigt und die Polizisten hinter euch lässt. Ihr atmet tief durch und haltet eure Köpfe unten, um nicht erkannt zu werden. Ohne die Kameraaufnahmen könnt ihr sicher sein, dass sie euch nicht so leicht wiedererkennen werden.

Auf eurem Heimweg gebt ihr den Blumestaub in das euch genannte Postfach ab. Erschöpft kommt ihr nach Hause und träumt vom Geld und von der Freiheit, die es bringen wird. Die Ereignisse des Tages wirbeln in euren Köpfen herum, während ihr langsam zur Ruhe kommt und euch auf das konzentriert, was kommen wird.

ODER

Ihr schafft es gerade so nicht, den Polizisten zu entfliehen, und werdet zu Boden geworfen. Panik steigt in euch auf, und ihr wollt euch gerade noch wehren, als direkt Verstärkung kommt. In diesem Moment erkennt ihr, dass weiterer Widerstand nur noch mehr Probleme einbringen würde. Schwer atmend und mit hämmernden Herzen entscheidet ihr euch, euch zu stellen.

Die Polizisten durchsuchen euch gründlich und nehmen euch die Petrischale mit dem wertvollen Blumestaub ab. Ihr werdet aufgerichtet und in Handschellen gelegt, dann zu einem Polizeiwagen geführt. Die Fahrt zur Polizeistation ist von einem bedrückenden Schweigen begleitet, die Realität eurer Situation lastet schwer auf euch.

In der Polizeistation werdet ihr in separate Räume gebracht und verhört. Die Beamten stellen unablässig Fragen, wollen wissen, was ihr im Forschungszentrum gemacht habt und warum ihr versucht habt, zu fliehen. Die Petrischale mit dem Blumestaub wird als Beweismittel sichergestellt. In den tristen, kalten Verhörzimmern träumt ihr von der Freiheit und dem Geld, das ihr jetzt nicht mehr bekommen werdet.

Musik: Ambiente

OUTRO

Nachdem ihr in den letzten Monaten immer tiefer in eine Welt voller Verbrechen und übernatürlicher Ereignisse eingetaucht seid, habt ihr es endlich geschafft. Kurz nach eurer letzten Aktion findet ihr ein Päckchen vor eurer Appartementtür – darin befanden sich 10.000 Credits pro Person. Ihr habt es fair geteilt und konntet damit eure größten Träume verwirklichen.

Jay plante noch am selben Abend eine Party nur für euch fünf in einer Luxussuite. Ihr habt stundenlang getanzt, getrunken, das beste Essen bestellt und gelebt wie Könige. Am nächsten Morgen war dann Jays Anteil größtenteils ausgegeben. Das machte ihr nichts aus, denn für sie zählte die Erfahrung mit ihren Freunden, die würde sie niemals vergessen.

Alex kaufte eine alte Trainingshalle und verwandelte sie in ein Fitness-Studio, das er nun erfolgreich führt. Das Geschäft läuft gut, und auch Alex selbst fühlt sich gesund und organisiert. Sogar die Fire-Phenix trainieren dort. Nach einem Gespräch mit ihnen wurde Alex Sponsor. Bei jedem Holodeck-Spiel ist nun sein Logo auf deren Spielanzügen zu sehen.

Holg war zunächst zögerlich und kaufte nur wenig Luxus von dem Geld. Er war sich noch nicht sicher, was die schlaueste Investition sein könnte. Doch dann traf er zufällig einen alten Schulkameraden mit einer modernen Idee für ein Startup: Tornado-Säfte, kleine Saftgetränke, die man im Tornadostil trinkt. Ein Hit bei der Jugend auf New Hope. Holg investierte sein Budget und hat es in den letzten Wochen bereits mehr als versechsfacht. Die Trends sehen weiterhin gut aus.

Lin hingegen hatte sich den Traum einer riesigen Bibliothek bei sich zuhause erfüllt. Von unten bis oben gefüllt mit Romanen, Fachliteratur und historischen Werken, die es sonst nirgendswo mehr zu finden gibt. Mittlerweile arbeitet sie nur noch selten in der Bibliothek, da die Zeit lieber damit verbringt Zuhause all die Geschichten und das sonst unbekannte Wissen der Bücher zu inhalieren.

Und Nix freute sich zwar über die Credits, erkannte aber schnell, dass sie unbedeutend im Vergleich zu den dunklen Fähigkeiten sind. Sie übte täglich den Umgang mit ihren neuen Kräften und konnte schon bald die Realität zu ihrem Vorteil verändern – unbemerkt von anderen. Sie blieb ein schweigsamer Schatten und hatte vielleicht den ein oder anderen Einfluss auf die Fire-Phenix und die weiteren Investoren bei Tornado-Säften, sodass deren Erfolg für Nix... vorhersehbar waren.

ODER

Nun sind einige Monate vergangen, in denen ihr eure Freiheitsstrafe abgesessen habt. Eigentlich sollten es mehrere Jahre sein, aber aus euch unbekannten Gründen wurde die Strafe verkürzt.

Alex konnte im Gefängnis die Zeit nutzen, um sich selbst zu sortieren und wieder regelmäßig zu trainieren. Ihm geht es gesundheitlich besser als zuvor, und er hat sich ein neues Ziel gesetzt: Er möchte Holodeck-Spieler und selbst Teil der Fire-Phenix werden.

Jay hat sich im Gefängnis einige Freunde gemacht und konnte währenddessen eine Art diplomatische Immunität genießen. Fast schon wie ein Spiel hat Jay die Gefängnisgangs gegeneinander aufgehetzt.

Holg hat die Zeit im Gefängnis am meisten bereut. Ohne klares Ziel war sein Leben langweilig und belastend. Trotzdem versuchte er Ideen sammeln, was er nach der Haftzeit tun könnte, wie zum Beispiel die Entwicklung des Tornado-Saftes – ein Saftgetränk, dass wie ein Tornado gext werden soll. Na ob das Geld bringen wird....

Lin hatte direkt am ersten Tag die Bibliothek für sich entdeckt. Leider waren die Bücher dort alle in schlechter Qualität und so began Lin stattdessen selbst als Author Bücher zu schreiben, welche sie nach der Haftzeit veröffentlichen möchte.

Nix hatte sich hingegen zurückgezogen. Die versprochenen Credits habt ihr leider nicht erreicht, aber die neuen dunklen Fähigkeiten sind geblieben. Und Nix nutzte jede Gelegenheit, um zu trainieren. Genau diese Fähigkeiten erlaubten es ihr, die Wachen und später den Oberaufseher zu manipulieren. Die deutlich verkürzte Haftstrafe war somit für Nix... vorhersehbar