**Akt 2: in den Schatten des Sektors**

**Aufbruch nach Domstadt:**

Token gibt ihnen den Auftrag nach Domstadt zu reisen (5 Tage Reise) und einen Freund Namens Fortnum zu treffen, der den Helden mehr Informationen im Kampf gegen Nullify geben kann und sie unterstützen kann. Auf der Reise begegnen den Helden seltsame Silhouetten, die sich hinter Felsen verstecken (Wurf auf Ver+ ). Am 3. Tag geht ihnen der Motor kaputt. Der Fahrer muss in einem nahegelegenen Laden ein Ersatzteil kaufen ( Dauer : 2,5 Stunden). Mit einem Wurf auf Technik kann eine Überbrückung geschaffen werden. Ungefähr nach einer halben Stunde sehen sie einen Wagen auf sie zukommen. Ein Spitalier namens Aleran, der ihnen anbietet sie mitzunehmen. Hier ist der Technik Wurf um 1 erleichtert, da er ihnen Hilfsteile und notwerkzeug geben kann. Ein erfolgreicher Wurf auf Verstand lässt einen Charakter ein blitzen in der Ferne erkennen, welches zu einem Scharfschützengewehr gehören könnte. Reagieren die Charaktere nicht, wird auf den Charakter mit der geringsten Beteiligung geschossen. Aleran hat eine Waffe auf dem Rücksitz liegen, welche mit einem Athletik Wurf zum Ausweichen genommen werden kann. nach dem abwehren des Angreifers, hat es Aleran eilig in die Stadt zu kommen. Sollten die Charaktere schnell reagiert haben, ist er offener und erzählt ihnen von seiner Rolle als Nachschublieferant für den Guerillakampf in der Domstadt. Er unterstützt die schwarzen Wölfe, die gegen einen scheinbar Übermächtigen Feind kämpfen. Bei der Stadt angekommen bittet er die Charaktere sich hinten zu verstecken, damit sie nicht zusammen gesehen werden. Schafft einer der Spieler den Wurf nicht kann dieser später erkannt werden und mit der Gruppe in Verbindung gebracht werden. Lauschen die Charaktere dem Spitalier können sie eine Art Code Wort hören : "Die Wölfe jagen im Rudel". Bei 2 Triggern lässt sich ein Wolfstattoo am Arm von Aleran erkennen. Der Wagen scheint nur für einige Sekunden zu halten. Reges Treiben herrscht in der Stadt, laute Musik dröhnt aus den Kneipen, es ist Abend in der Hauptstadt der Wiedertäufer. nach ungefähr 5 Minuten Fahrt hört ihr eine Art Tor aufgehen in welchem der Wagen hält. Aleran sagt : " Es ist sicher hier, ihr könnt aussteigen". Ein Wiedertäufer steht den Protagonisten gegenüber, der ohne den Blick abzuwenden zum Spitalier spricht : " bringt ihr den nötigen Nachschub? In der Stadt ist das Chaos ausgebrochen, Duncan und Liana hat es erwischt." Aleran scheint tief betroffen "Ja. Wenn das alles hier vorbei ist, werden wir frei sein". Nachdem er die Plane vom Wagen genommen hat, und ca. 1 dutzend Waffen zu sehen sind, wendet er sich an die Helden. " Der Angriff in den Dünen war kein Zufall. Wenn ihr wisst was gut für euch ist, solltet ihr schnell aus der Stadt verschwinden." Fortnum ist der unbekannte der ihnen gegenüber stand, er leitet gerade seine Leute an, den Nachschub zu verstauen. Erzählen die Helden von ihrer Mission, wird Aleran sie zu Fortnum in ein Hinterzimmer führen. " Ihr wollt euch uns also anschließen?" "Hier ist eine Menge los seitdem der Cluster die Stadt übernommen hat." "Aber neue Kämpfer nehmen wir gerne auf" "Der Mann den ihr sucht, Nullify, besser gesagt der Name den ihr sucht, ist ein Phantom in den Schatten der Stadt. Seine Männer kontrollieren sie seit einigen Jahren. Er hat Richter, Wachen und Händler auf seiner Seite, Korruption ist hier das Gesetz." "Wenn ihr Nullify haben wollt, müsst ihr ihn aus seiner Deckung locken. Wir haben eine Wechseldruckanlage ausfindig gemacht, ihr müsst sie lahmlegen. Sieht er unser Zeichen, wird er sich früher oder später zeigen." Haben die Charaktere keine Fragen mehr, holt Fortnum einen Sprengsatz hervor mit den Worten " Wenn das klappt, wird er sich zeigen". Sollten die Charaktere sich am Eingang nicht versteckt haben, besteht die Möglichkeit von einer Wache erkannt zu werden (schleichen Wurf). Ansonsten können sie sich unauffällig in der Stadt bewegen.

**Die Wechseldruckanlage:**

Die Wechseldruckanlage befindet sich in einem Nebenbezirk der Stadt und trägt den Schein einer Kneipe, im Hinterzimmer befinden sich die Drucker. Mehrere Möglichkeiten sind hier denkbar: Da die Stadt korrupt ist, könnten die Helden versuchen, den Besitzer der Kneipe zu bestechen, um so für ein lahmlegen zu sorgen. Hierauf wird der Wirt Pek nur eingehen, wenn die Helden es schaffen ihn von dem Widerstand zu überzeugen und ihm gegen die Eintreiber helfen. Sollten die Helden versuchen, die Kneipe zu stürmen, müssen sie sich dem Wirt, sowie 3 "Gästen" stellen die vielmehr als wachen dienen. Außerdem wird der Wirt einen Alarm auslösen, welcher ein Zeitlimit setzt bevor weitere Wachen erscheinen. Die Helden hätten in diesem Fall keine Chance sich zu wehren. Versucht sich einer der Charaktere unbemerkt in den Kontrollraum zu schleichen, ist dies mithilfe einer Ablenkung möglich. Außerdem könnten sie durch den Hintereingang direkt in die Anlage gelangen. Die Tür ist zwar verschlossen, lässt sich jedoch knacken. Die Arbeiter in der Anlage werden sich nicht weiter wehren, egal welcher Fall eintritt. Sollten die Protagonisten die Bombe zünden, müssen sie es danach schaffen, unbemerkt davon zu kommen. Die Helden werden unausweichlich gefangen genommen. Erreicht die Verstärkung die Kneipe, werden sie zu diesem Zeitpunkt gefangen genommen. Schaffen sie es unbemerkt wieder zur Zentrale, wird Fortnum sie in seinem Hinterzimmer mit zufriedener, jedoch zugleich ernster Miene in Empfang nehmen. " Nun müssen wir warten.". Er bietet ihnen an in einem Gästequartier unterzukommen, ansonsten gibt es die Möglichkeit in einer Wölfe-freundlichen Gaststätte unterzukommen. In der Nacht kommt es zu einem Überfall, sollten die Helden den Lärm hören, bleiben ihnen noch wenige Sekunden um sich vorzubereiten, jedoch stürmen vermummte Kämpfer herein und überwältigen die Helden.

**Gefangenschaft:**

Orientierungslos werden die Spieler in einer alten Zelle wieder wach, in einer Ecke sitzen zwei Personen, eine dafür scheint geistig abwesend zu sein und nuschelt vor sich hin. Bevor sie sich richtig sammeln können wird der Charakter mit dem niedrigsten Wurf von 4 Wachen geholt und weggebracht. Die andere Person befindet sich bereits mehrere Tage in Gefangenschaft. mehrmals wurden neue Gefangene gebracht. Nachdem diese abgeholt wurden, kamen sie jedoch nicht wieder. sie weiß selber nicht genau weshalb sie entführt wurde, jedoch hat sie eines Nachts bemerkt, wie einige Gestalten Kisten verladen haben. Wird das Wolfslogo erwähnt, erinnert er sich, das eine der Personen ein Wolfstatoo am Arm trug. Der verstörte ältere Mann hat ein Messer versteckt bei sich. Er ist ein treues Wolfsmitglied und erkannte den Verrat. Überzeugen die Helden ihn von ihrer Treue zu den Wölfen gibt er ihnen das Messer und lässt sie auf Rache schwören. Wehrt sich der Abgeholte nicht wird er nicht betäubt und kann einige Gänge der Anlage sehen. Sie sieht alt und verbraucht aus, sie ähnelt fast einem Bunker. In einem großen Raum wird sie auf einen Tisch geschnallt und aus dem Schatten tritt eine vermummte Gestalt, die sich als der Doktor vorstellt. "Sie sind also mein neuer Patient, soso, dann fangen wir wohl gleich an." Er versucht den Charakter bis zum völligen Trauma zu foltern, pro Aktion 1w6 Schaden. die rechte Schnalle scheint spröde zu sein und kann mit genügend Kraft gelöst werden. sollten die anderen Charaktere nicht zur Hilfe kommen, wird die Folter unterbrochen und der Doktor verlässt den Raum kurzzeitig. Die Charaktere haben mehrere Möglichkeiten frei zu kommen. Eine Befreiung im OP Saal ist durch die lockere Handfessel möglich, dadurch wird ein Messer greifbar. War der Charakter nicht bewusstlos, kann er schnell den Weg zurück zur Zelle finden. Auf dem Werkzeugtisch liegen mehrere Messer, Skalpelle sowie Bohrer und Zangen, einige sind blutverschmiert. auf dem scheinbaren Arbeitstisch des Mannes liegt in der 2. Schublade der Schlüsse für die Zellen. Auf dem Tisch liegen Fotos der Charaktere mit allen wichtigen Informationen. Ein Stempel prangert über dem Bild mit der Aufschrift: "freigegeben". Beim öffnen jedes Faches ertönt jeweils ein klicken, wodurch ein Geheimfach mit einer Pistole geöffnet wird ( 5 Schuss).Vor der Tür befindet sich merkwürdiger Weise keine Wache. Aleran ist mit den Wölfen in die Anlage eingedrungen um die Helden zu befreien. Sie befinden sich 3 Stockwerke höher, dadurch sind sie nicht zu hören. In der Zelle können die Helden versuchen mit dem Messer das Schloss zu knacken, oder bei völliger Überzeugung des Mannes wird er ihnen eine Schwachstelle des alten Gitters zeigen wodurch sie die Tür öffnen können. Sie werden nur vereinzelt auf Wachen treffen die als Notbewachung dienen. Ein Aufzug befindet sich am Ende eines langen Gangs, sowie eine versteckte Treppe für Notfälle. 2 Stockwerke höher treffen die Charaktere dann auf Aleran und seine Männer, der von ihrer Gefangennahme erfährt. Fortnum und viele seiner Männer sind ebenfalls verschwunden ( sie gehören zu den Verrätern). Aleran ist die Tragweite und der eigentliche Verrat nicht bewusst. Er vermutet im obersten Stockwerk Nullify, den er jetzt aufsuchen möchte. Außerdem verrät er ihnen von einer Art Wachstelle in der ihre Ausrüstung liegen könnte.

**Gefährliche Begegnung**:

Oben angekommen stehen die Helden in einem Länglichen Raum, an dessen Ende ein Holztisch steht. von ihnen abgewandt lässt sich eine Gestalt erkennen, die auf einem großen Stuhl sitzt. An der hinteren Wand ist eine Monitorwand angebracht, die die unterschiedlichen Ebenen, darunter die Zellenebene, zeigt. Die Gestalt redet: " Soso, ihr habt euch also zu mir getraut. Ich habe die ganze Stadt unterwandert, jeder Richter, jede Wache, jeder Händler, jeder: Wolf. Denkt ihr wirklich ihr seit sicher in eurem Bau, denkt ihr wirklich ihr könntet mich besiegen?" Nähern sich die Helden auf 10 Meter, folgt: "Denkt ihr wirklich, ihr könntet mich so leicht schlagen?" Die Gestalt hinter dem Stuhl ist lediglich eine Attrappe und beim umdrehen des Stuhls wird eine Bombe mit 5 Sekunden Timer angezeigt. Die Person am nächsten erleidet unausweichlich schaden. Die anderen werfen auf Beweglichkeit. Ein Wurf auf Instinkt lässt die Stimme als aufgenommen erkennen und ein ticken hören. Nach der hoffentlich überlebten Explosion haben die Helden jede Spur verloren. Aleran schlägt nach einer Erklärung der Lage vor, bei einem Freund unterzutauchen. Wachen stürmen von unten in das Gebäude, es bleibt nur wenig Zeit zu entkommen. Fenster könnten ein abseilen ermöglichen, sowie eine Nottreppe zur Flucht verhelfen könnte. Es sind ungefähr 6 Wachen, weitere stehen vor dem Eingang des Gebäudes. Es gibt mehr als nur einen Ausgang aus dem Gebäude, es ist Möglich unbemerkt durch eine Seitentür zu entkommen. An dieser Stelle besteht die Möglichkeit auf eigene Faust nach weiteren Spuren zu suchen. Dadurch kann die Tragweite der Korruption besser erkannt werden, was jedoch gleichzeitig bedeutet, Aufmerksamkeit und Misstrauen zu verursachen. Sollten die Helden Aleran in die unterirdischen Katakomben der Stadt führen lassen, treffen sie in einer Abwasserkammer eine Art Kneipe vor. Sie werden zu einem am Tresen sitzenden Mann geführt. Der Mann Namens Take scheint von dem Verrat zu wissen und misstraut den Charakteren. Aleran drängt seine Freunde, Fortnum und die anderen Wölfe zu finden. Nullify wird sie foltern und alle Informationen über den Widerstand erhalten. Die Helden müssen sich beeilen, die Spuren sind verwischt und ihnen läuft die Zeit davon! Mittlerweile sind die Stadttore und nahezu alle Ausgänge aus der Stadt versperrt, ihre alte Hauptzentrale wurde lahmgelegt und wird nun überwacht. Wenn die Helden versuchen Nachforschungen in der Zentrale anzustellen, können sie Fortnum als Drahtzieher des Übels identifizieren. Sie finden gefälschte Akten, sowie Informationen und verschlüsselte Nachrichten. Waffen sind dort außerdem auch gelagert. Sie finden eine Nachricht in dem ein Treffen im Dom mit einem Informanten und Fortnum am morgigen Abend stattfinden soll. Dies ist die heiße Spur die die Protagonisten weiter führt. Andernfalls ist diese Information von Take oder falls sie finden einen loyalen Einheimischen zu finden. Diesen könnten sie mit dem Code-Wort der Wölfe ausfindig machen. Falls die Helden das Risiko eines Verrats eingehen möchten, können sie versuchen weitere Wölfe zu mobilisieren, Fortnum wird ihm beim unterrichten der Lage dies zusätzlich anbieten. die Zahl der Verräter wird ausgewürfelt sobald es zum tragen kommt.

**Der Dom:**

Im Dom gibt es mehrere Möglichkeiten in Stellung zu gehen. Oben auf den Balustraden sowie hinter einigen Trümmern auf der unteren Ebene bietet sich die Möglichkeit eines Hinterhalts. Fortnum wird mit 3 Wolfsverrätern auftauchen. Diese sind bewaffnet und sondieren die Lage. Je nach Entscheidung ist hier bereits ein entdecken möglich. Der Informant hat 4 Anhänger bei sich. Er selbst ist mit einem Revolver bewaffnet. Vor der Tür warten 3 Stadtwachen die bei einem Schusswechsel hereinstürmen und helfen werden. Wenn Aleran Fortnum entdeckt, wird er versuchen ihn bei einer Flucht zu jagen. Der Informant wird ebenfalls versuchen zu fliehen. Der Informant trägt einen Datenträger bei sich, auf dem sich die Informationen befinden, die Fortnum übergeben werden sollten.

**Charaktere:**

**Fortnum:**

Fortnum ist ein Wiedertäufer aus Domstadt. Er wurde vor einem halben Jahr in die Widerstandsgruppe der Wölfe eingeschleust und als Informant und Nullifys rechte Hand eingesetzt. Hinter seiner Fassade als Rebellionskämpfer steckt ein Gewissenloser Verräter, der im ergebenem Dienst Nullifys steht. Er steht im engen Kontakt mit seinem Anführer. In der Widerstandsgruppe ist er ein Rudelführer, ähnlich einem Regimentsführer. Mit der Zeit hat er es geschafft, immer mehr Anhänger in das Wolfsrudel einzubringen und es so zu unterwandern.

**Aleran:**

Aleran ist ein treuer Kämpfer des Wiederstands. Er ist ein Spitalier und nach der Korrumpierung des Krankenhauses in dem er arbeitete und einem Streit über den Eid eines Heilers verließ er seinen Arbeitsplatz und trat dem Widerstand bei um der Korruption ein Ende zu setzen. Aleran befindet sich nur selten in der Stadt an vorderster Front. Er bringt Verstärkung und Munition für seine Mitkämpfer und hält so die hinteren Linien aufrecht. Durch seine Vergangenheit und seinen ungebrochenen Kämpfermut hat er hohes Ansehen in der Gruppe erlangt. Er ist ein guter Freund Fortnums und sieht ihn als ein Leuchtfeuer der Rebellion.