Novel

# Vorgeschichte:

Mit einem neuen Forschungsanstoß der Regierung entdeckt eine Forschergruppe eine außergewöhnliche Pflanze. Diese ist in der Lage, sich an kognitive und physische Gegebenheiten anzupassen, um zu überleben. Die Forscher fanden heraus, dass sie kleine Insekten und sogar kleine Säugetiere zum Schutz ihrer Knospen und Wurzeln „rekrutierte“ (via Nervengifts und Virus) und sogar mit den Tieren ein rudimentäres, kollektives Gedächtnis teilte (wenn die Tiere sich in der Nähe eines Wurzelablegers befanden).

Zu Forschungszwecken wurden Proben davon im ganzen Land, und dank ihrer sehr einfachen Züchtung, in ganz Europa (und später auch in großen Teilen der Welt) verteilt. Der Einfluss auf kleine Säugetiere und Insekten galt für absolut ungefährlich für Menschen, ggfs giftig für Säuglinge.

Jedoch tritt bald bei Menschen eine Krankheit auf, welche sich grundlegend von den Symptomen der Tiere unterscheidet. Die Befallenen werden gefangen und eingesperrt, das Problem wird vertuscht. Bald kann man eine Verbindung zu der kürzlich importierten Pflanzenart herstellen. Als eine schwangere Wissenschaftlerin infiziert wurde und daran starb, wird entdeckt, dass das Baby überlebt und eine Immunität entwickeln konnte. Diese Geschehnisse passierten vor etwa 15 Jahre vor den Spielgeschehnissen. Da alle Versuche, ein Gegenmittel herzustellen scheiterten, entschied man sich Gegenmittel anhand von menschlichen Kindern heranzuzüchten. Kinder, deren Eltern eine Infektion erlitten hatten überlebten – wenn auch mit einer sehr niedrigen Überlebenschance. Generell waren Kinder weniger anfällig für die Symptome, als Erwachsene – was auf den unterschiedlichen Entwicklungsfortschritt des Immunsystems zurückzuführen ist.

Diese Kinder wurden gesammelt und in staatliche Heime verfrachtet, welche eng mit den Instituten zusammenarbeiten mussten. Nach dem Motto: „Der Zweck heiligt die Mittel“, wurden an diesen Kindern und auch an ein paar infizierten Erwachsene, Experimenten mit teils großen ethnischen Verwerfungen vollzogen (inkl. folterartige Methoden).

Das ganze Problem, wie auch seine Problemlösung, wurden als streng geheim eingestuft. Nur ein paar Regierungsmitglieder wussten davon und instrumentalisierten ihre Sympathisanten in der Wissenschaft – auch aus Schutz vor einer weltweiten, diplomatischen Kriese und Massenpanik. Selbst Teile des Wissenschaftsinstituts wussten nicht von dem Grund oder Ziel ihrer Forschung.

Mit diesem ethischen Dilemma nicht einverstanden, entschied sich der betagte, leitende Wissenschaftler des ortsansässigen Instituts, mit belastenden Dokumenten an die Öffentlichkeit zu gehen. Er versteckte verschlüsselte Dokumente in diversen Datenbanken, an diversen Orten der Stadt (bspw. der Bücherei, dem Zentralrechner des Instituts etc.) und konstruierte dies als eine große Schnitzeljagt nach Hinweisen. Dem Wissenschaftler gelang es, dass ohne konkrete Hinweise diese geheimen Dokumente nicht gefunden werden konnten.

Um einen Anfang bei dieser Jagt zu markieren, wollte er ein Anfangsdokument einem befreundeten Journalisten und Regierungsgegner[[1]](#footnote-1) zukommen lassen. Jedoch was man dem Wissenschaftler bereits auf die Schliche gekommen, sodass dieser auf dem Weg zur Übergabe überfallen wurde[[2]](#footnote-2).

Hier setzt die Geschichte des Spiels an.

# Story

## Kapitel 1

Auch wenn Plin der Erzähler der Geschichte ist, fängt diese mit einer (kurzen) Rückblende an.

Edwin Lengs, ein junger Polizist, wird mit seinem Vorgesetzten, Kommissar Grundwald, zu einem Mordeinsatz gerufen. Es handelt sich um den leitenden Wissenschaftler des örtlichen Wissenschaftsinstituts, welcher in der Vergangenheit unter Korruptionsvorwürfen und Rücktrittsvorwürfen gelitten hatte. Obwohl bereits ein paar Polizisten zur Tatortsicherung vor Ort sind, ist die Leiche noch nicht untersucht worden. Selbst Grundwald kommt zunächst nicht dazu, da er einen wichtigen Anruf erhält, was Edwin die Möglichkeit bietet, alleine die Leiche grob zu untersuchen. Er stellt fest, dass diese Leiche womöglich durch Fremdeinwirkung getötet wurde.

Als Grundwald zurückkehrt, schaut er sich grob die Leiche an und schickt die anderen Polizisten, inklusive Edwin, fort. Es war Selbstmord, heißt es, und daher werde er alleine auf die Leiche aufpassen, bis der Leichenwagen kommt und die Leiche abtransportiert. In Rekordzeit wird der Tatort aufgelöst, trotz Protest von Edwin. Da seine Beobachtungen ignoriert werden, entschließt er sich die letzten Stunden des Wissenschaftlers zu rekonstruieren, um einen möglichen Todesgrund herauszufinden. Jedoch führt seine Spur ein eine Kneipe, in welcher er als Polizist wieder hinausgeschickt hat – Grund dafür war ein nächtlicher Einsatz wegen Ruhestörung, was ihn nicht besonders beliebt bei den Besitzern gemacht hat. Jedoch führ seine einzige Spur in diese Kneipe, daher holt er sich Hilfe bei einem „unbekannten“ Gesicht: seinem Freund und Mitbewohner Plin, der nebenbei auch angehender Journalist ist. Ohne große Umschweife kommt Plin seinem Freund zu Hilfe.

Plin und Edwin sind in der Lage die letzten Schritte des Wissenschaftlers zurückzuverfolgen und finden heraus, dass dieser kurz vor seinem Tod noch einen Aktenkoffer dabeihatte. Sie sind in der Lage diesen vom Dach der Garage zu bergen und nehmen ihn mit nach Hause. In dem Koffer befinden sich einige Dokumente (des noch unveröffentlichten Gesundheitsberichts), eine persönliche Notiz und ein Telefon. Aus den Daten selbst lässt sich nur wenig ableiten. Plin ist sich sicher, dass das Handy genau zwei falsche Antworten akzeptiert, bevor es sich nach einer Dritten sperrt. Daher beginnt die Suche nach drei sehr wahrscheinlichen, vier-codigen Schlüsseln. Dazu finden sie eine vierstellige Personalnummer in den Dokumenten, sowie den Namen des Opfers (und auch dessen Position), was die Spur zum polizeilichen Namensregister führt. Denn dort steht das Geburtsdatum (8.2.55), was wiederum ebenfalls eine vierstellige Zahl ist. Eine dritte Zahl erübrigt sich, da Plin die „offensichtliche“ Variante („1234“) bereits ausprobiert, und eine Möglichkeit vergeudet hat. Jedoch funktioniert nicht und das Handy wird gesperrt. Sie können nicht tun, bis sie plötzlich kontaktiert werden.

## Kapitel 2

Die beiden Wissenschaftler (X &Y) steigen durch den Tod des Leiters, und einer Umstrukturierung, in höhere Kreise auf. Bald merken sie, dass etwas mit ihrer Forschung nicht stimmt – sie erfahren vermehrt Prüfungsergebnisse, welche nur mit Praxisanwendungen zu erklären wäre. Jedoch wären diese äußerst Schmerzhaft[[3]](#footnote-3) (da Experiment an

1. Der die Gruppe dann auch kontaktiert, nachdem diese das Handypasswort des Wissenschaftlers 3x falsch eingegeben hat und somit auf der Trackingwebsite des Handyanbieters Standort etc. angezeigt wird (zudem der Regierungskritiker Zugang hatte – als geheimes Verständigungsmittel zwischen dem Kritiker und dem Wissenschaftler). [↑](#footnote-ref-1)
2. Die linke Hand wusste nicht, was die Rechte tat. Die Polizei erhält die Anweisung, diesen Mord als Selbstmord zu vertuschen. Das Institut glaubt, dass ihre Mörder zwar den Wissenschaftler außer Gesetzt haben, dieser jedoch die Dokumente vorher an einen sicheren Ort gebracht hat (weshalb die Mörder den Aktenkoffer nicht sicherstellen konnten). Niemand weiß, dass sich der Koffer noch am Tatort befindet und der Wissenschaftler diesen als letzte Aktion auf das Dach einer Garage geworfen hat. Da die Polizei auch nichts von Dokumenten oder gar dem Hintergrund des Mordes weiß, stellt diese sowieso keine Ermittlungen an. [↑](#footnote-ref-2)
3. Da an einem Gift, extrahiert aus der Pflanze, experimentiert wird. Es ist auf jeden Fall tödlich und äußerst schmerzhaft, nicht jedoch für Immune (also schmerzhaft, jedoch nicht tödlich). [↑](#footnote-ref-3)