

T.E.A.R.5

Kapitel 1 - Winter is

Die vier Charaktere stehen vor der Bunkertür, die sich gerade durch ihre stählerne Fassung schiebt. Winterkorns Warnung erschrickt sie kaum, da sie im donnernden Grollen der aufgeschobenen Tür untergeht. Eine Staubwolke bahnt sich zischend den Weg in ihre Richtung. Dann lichtet sich der Staub und gibt den Blick auf einen recht großen Hangar frei, an dessen Ende eine Doppeltür zu sehen ist. Es gibt diverse Rohre und sonstiges im Raum. Alles ist etwas heruntergekommen aber scheint am rechten Platz zu stehen.

Wenn die Jungs Spuren suchen oder ähnliches, entdecken sie die Spuren von Alvin:

Bild Spuren

Sobald sie weit genug hineingegangen sind, ertönt eine Stimme über Lautsprecher:

Wer seid ihr und was wollt ihr?

Ihr Gesprächspartner ist die Technische Aufsicht der Anlage. Kevin. Er überzeugt die Jungs, einzutreten und ist sehr freundlich. Er schließt die Bunkertür und man hört ein Zischen.... dann ist es dunkel... die Finsterlinge kommen....

Finsterlinge

INI	13
AT	6
PA	6

LE	25
Schaden: Biss	1w6 - 3

Svea rennt in die Dunkelheit davon!

Kämpfen ist ohne Lichtquelle fast unmöglich... sie entdecken eine Leiter an der Wand neben ihnen, die ungefähr in Sprunghöhe erreichbar ist. Sie schaffen es nicht, den Professor mitzunehmen, aber es gelingt ihnen, die Leiter hinaufzuklettern, wenn sie sich gegenseitig helfen, oder eine **Klettern Probe** gelingt.

Sound Text Winterkorn:

Ihr müsst das Gegenmittel... nutzen... nur eine Dosis... heilt... die... Welt...

Dann **Sound Winterkorn stirbt**

Schaffen sie das Klettern nicht, springt plötzlich die Tür vor ihnen auf, und sie können den Professor mitnehmen.

--

Die Leiter

Am Ende der Leiter finden sie sich in einem recht schmalen Luftschacht wieder. Die Wände sind übersät mit kindlichen Zeichnungen. Ansonsten findet sich aber nichts von Wert. Der Schacht führt nur in eine Richtung.

Am Ende des Schachtes kommen sie in einen kleinen Lagerraum (4 Itemkarten. Eine für jeden der sich umsieht). Es ist Dunkel, als plötzlich ein Monitor anspringt:

Video 1

Hallo? Hallo? Hört mich jemand. Ich habe das Haupttor gehört und sehe Bewegungen auf dem Überwachungsmonitor. Wenn da jemand ist... hier läuft etwas gewaltig schief. Traut Kevin nicht. Er hat die Anlage unter Kontrolle... ich habe nur begrenzten Zugriff auf das System. Wenn ihr das hier hört, dann macht euch auf den Weg zum Kontrollzentrum... ich kann euch helfen. Wir können das hier beenden... ich brauche.... chrrrrttt

Die Verbindung bricht ab! Dann schaltet sich plötzlich rötliches Licht in der Anlage ein und die Tür des kleinen Raumes öffnet sich.

--

Die Tür

Die Tür öffnet sich und vor ihnen steht eine Gestalt die in ihre Richtung stürzt, Der/die Spieler, mit der niedrigsten geistigen Gesundheit, fallen vor Panik zu Boden und reißen Winterkornen mit sich. Dieser schlägt hart auf beginnt zu stammeln....

Sound Text Winterkorn:

Ihr müsst das Gegenmittel... nutzen... nur eine Dosis... heilt... die... Welt...

Wer ist dieses Mädchen... meine... meine...

Dann wir er fortgerissen und man hört Schreie aus der Dunkelheit

Sound Winterkorn stirbt

Sie schaffen es die Tür zu schließen und hören dahinter noch das Ächzen... eine kurze Pause... sie haben zeit sich zu unterhalten, stehen aber in kompletter Dunkelheit. Plötzlich springt neben ihnen ein Bildschirm an.

Video 1

Es öffnet sich eine Tür!

----- Erste Pause

UMFRAGE 1

Was erwartet die Vier hinter der nächsten Tür?

1. Wasser
2. Feuer
3. Erde
4. Wind

Kapitel 2 - Elemente

Option 1 - Wasser

Die Vier betreten einen Raum an dessen Anfang eine Treppe einige Stufen nach unten führt. Der Raum ist geflutet und man muss durch hüfthohes Wasser waten, wenn man ihn durchqueren will. Im Wasser befinden sich allerdings allerhand Gegenstände und es ist völlig trüb.

Auf der anderen Seite des Raumes hängt ein großer Roter Hebel an der Wand, auf dem die Lettern "Abfluss" prangen.

Versuchen sie diesen durch das Wasser zu erreichen, schießt plötzlich ein gewaltiger Traunerder aus dem Wasser empor. Ein absoluter Hühne. Hmmpf mal 5!!!

Ungetüm

ini	8
AT	19
PA	16
LE	250
Schaden: Faust	4w6 +2 (Knüller 8w6 + 2)

Wenn sie auf die Idee kommen, den Abfluss zu ziehen, wird das Ungetüm einfach fortgespült. Der Kampf wird allerdings happig. Stirbt jemand beinahe, wird er gegen den Schalter gehauen und Ungetüm wird weggespült. Danach liegt der Raum trocken.

Option 2 - Feuer

Sie betreten einen Raum, in dessen Mitte ein gewaltiger Ofen steht. Dieser brennt zwar, aber eher mäßig. Eine Tür in der Ecke des Raumes, ist nur ganz leicht geöffnet. Ein Beutel liegt darunter, der über einen Schlauch mit einem Kessel über dem Ofen verbunden ist. Dieser bläht sich leicht auf, wodurch die Tür immer einen kleinen Spalt aufgeschoben wird, scheint aber etwas luftdurchlässig..

Es ist an den Vieren, den Druck zu erhöhen. Dafür gibt es verschiedene Möglichkeiten. Es ist Kreativität gefragt.

- Mehr Hitze (Mindestens 10 Brennbare Gegenstände)
- Den Beutel abkleben und ihn dichter zu machen

In der Ecke des Raumes liegen übrigens 3 Pfeile. Schönes Holz. Sehr Brennbar

Lasst euch halt mal was einfallen. Sobald die Tür sich aufschließt, gelingt es den vieren hindurchzuklettern, Haben sie den Ofen aber aufgeheizt und sind geklettert, führt später kein Weg zurück, das der Druck wieder gesunken ist.

Option 3 - Erde

Die vier treten in einen Raum, der wie eine kleine Plantage angelegt ist. Alles wirkt sehr verwuchert und verwildert. Sie können nicht direkt ausmachen, wohin ein potentieller Weg führt. Allerdings ist der Boden übersaht mit kleinen Spuren.

- Eine passende Probe kann feststellen, dass es sich um Mäuse handelt. Es ist allerdings keine zu sehen. Allerdings hören die vier aus allen Richtungen ein eigenartiges Rascheln.

Wenn sie eine Weile ruhig sind, können sie Mäuse sehen und bemerken, dass eine von ihnen beinahe unangenehm Dick zu sein scheint und man etwas glänzendes in ihrem Hals sieht.

Es ist Kreativität beim Fangen der Maus gefragt. Wenn es gelingt, kommen sie aber an den Schlüssel.

Wenn sie vorher alles abgesucht haben, wissen sie, dass es noch einen Schrank gibt, in dem sich etwas befinden könnte. Zu dem passt der Schlüssel und sie bekommen 5 Gegenstände.

Die Tür lässt sich allerdings nicht öffnen. Sie müssen sich unter ihr hindurchgraben. Ein Spaten wäre ein super Idee, aber kein Muss. Beim Graben stoßen sie dann auf die Überreste unzähliger Leichen.... Es bleibt ihnen überlassen, was sie daraus schließen und wie sie damit umgehen. Der Spieler mit der niedrigsten GG wird allerdings schwer mitgenommen von diesem Erlebnis und es hat noch Folgen für ihn.

Option 4 - Wind

Mittelm im Raum klafft ein gewaltiges Loch. Es scheint darunter ewig tief zu gehen. Man sieht nicht einmal den Grund.

- Wer einen Stein fallen lässt, bekommt -2w6 geistige Gesundheit, weil ihn das ganze so verunsichert.

In der Tiefe hören sie den Wind pfeifen. und auf der anderen Seite der Öffnung sind drei breite Türen. Sie können mithilfe des Windes auf die richtige Tür kommen. Die Falsche Tür führt in eine Sackgasse, an deren Ende ein verwirrter Mann auf die Gruppe wartet, der sich sofort auf sie stürzt, wenn sie den Namen "Kevin" erwähnen. Ansonsten bleibt er recht stumm und stammelt nur wirr:

Verwirrter Mann: Muss bleiben... Heilung.... Gemeinschaft... Heilung...

ini	13
AT	8
PA	13
LE	33
Schaden: Faust	2w +2

Es kann gelingen ihn zu beruhigen. Dann verrät er der Gruppe, welches die richtige Tür ist und gibt ihnen den Tipp:

Das Alphabet Jungs.... Das Alphabet!

Weiter nach Optionen

Die Gruppe steht nun in einem breiteren Flur mit diversen Türen. Zwei zur Linken und drei zur Rechten. Vor ihnen hängt ein Monitor, der nun zu flimmern beginnt und ein Gesicht erscheint

Video 2

Hey... Hey ihr. Ich bin mir noch immer nicht sicher, wer ihr seid. Aber ihr scheint ja voranzukommen. Der Kontrollraum ist hinten Rechts. Aber ich sag euch was. Da reinzukommen wird nicht ganz easy. Ihr braucht ne Kombination... schaut euch irgendwo um. Ihr findet das schon raus.

Aber Steven hockt da drin und der... naja... glaubt nicht ganz an die Sache mit dem Virus. Wenn ihr den überzeugen wollt, braucht ihr schon einige handfeste Beweise. Sonst behält der die Ampulle mit dem Serum.. Dazu sag ich euch später was. Erstmal müsst ihr ihn überzeugen!

Hmmm...

*Fotos! Das wärs. Habt ihr Bilder von der infizierten Welt da draußen? Trauernde in Nord, Süd, Ost und West? Das könnte ihn überzeugen. Ich nehme an... nein. Dann besorgt euch die mal lieber. In irgendeiner der Unterkünfte müsste noch was zu finden sein. Schaut euch einfach mal um...
Verdammt! Ich muss mich ausklinken!*

Die Community ist dran mit Einsenden

Bilder aus allen möglichen Regionen und Richtungen, Einfach per Twitter an das Hashtag spitzestifte mit dem Vermerk welche Himmelsrichtung es von der Mitte Deutschlands aus ist, und um welche Stadt es sich handelt. Am Liebsten mit Sehenswürdigkeiten.

Dann dürfen die Vier die erste Tür öffnen.

Tür 1

Hinter dieser Tür befindet sich eine Art Labor. Überall liegen alte Lappen und andere Operationsutensilien herum. Auf dem Tisch liegt ein Umschlag mit der Aufschrift:

Das Virus

Umschlag (Grafik)

Die Jungs können gern vorlesen, wenn nicht, blenden wir es eben auch ein. toll!

Dahinter befindet sich ein Wassertank, an dessen Boden eine Euromünze liegt. Die Jungs können ihn gern angeln oder ähnliches. Sie kommen aber nicht mit dem arm heran, da die Öffnung oben im Tank zu klein ist.

- Kreativität und Erfindungsreichtum bitte

Ansonsten findet sich in diesem Raum nichts spannendes.

Tür 2

Als unsere Gruppe die zweite Tür öffnet stehen sie vor.....

----- **Zweite Pause**

UMFRAGE 2

Welches Gerät, in das die Münze passt, steht in dem Raum?

- 1. Ein Getränkeautomat**
 - 2. Ein Münztelefon**
 - 3. Ein Fernglas**
-

Kapitel 3 - Tränengröße aus Deutschland

Option 1 - Der Getränkeautomat

Die Vier betreten einen recht kargen Raum. Es gibt nur ein flimmerndes Licht und in der Mitte des Raumes steht ein Getränkeautomat. Im inneren befindet sich eine rote Ampulle mit Flüssigkeit. Sie sieht anders aus, als das Gegenmittel, das sie bei sich haben.

- Wenn sie den Automaten genau betrachte, sehen sie, das hinten ein Kabel herauskommt, welches, die Decke entlang, direkt zur Tür führt.

Sollten sie einfach die Münze hineinstecken, können sie das passende Fach wählen und die Ampulle fällt nach unten. Allerdings schließt sich hinter ihnen die Tür und verriegelt sofort. Jetzt wird es knifflig. Gewalt, Hacking, Schlösser knacken. Alles kann funktionieren. Aber es wird nicht leichter, da sie plötzlich aus den Lüftschächten am Boden Tuppeln und Poltern hören.

Wenn sie die Tür nicht schnell genug aufbekommen, strömen unzählige Ratten in den Raum, welche alles beschädigen, was die Jungs direkt am Körper tragen. Ihre Rucksäcke verlieren einen Inventarslot, weil sie löchrig werden und ihre Nahrung ist ungenießbar.

Dann krabbeln die Ratten in die Schaltkästen und die Tür springt wieder auf.

Option 2 - Das Münztelefon

Der Raum hinter der Tür ist winzig. Im Grunde nur eine einzelne kleine Telefonkabine und in der Mitte hängt auch ein Telefon. Sie schieben eine Münze ein und folgendes Soundfile erklingt:

Sound Telefon

Wenn sie diese Ansage hören, befinden sie sich in einer befriedeten Zone. Der Angriff wurde abgewehrt. Die Kontamination bleibt dennoch bestehen. Es gibt keinen Virus. Es gibt keine Infektion. Bleiben sie dennoch drinnen. Die SUPRA koordiniert ihren Abtransport.

Wiederholung

Danach hören sich plötzlich Schritte auf dem Flur hinter sich und ein Blööken! Wenn sie hinausrennen, sehen sie noch, wie sich eine Tür schließt.

Option 3 - Ein Fernglas

Sie betreten einen Raum mit einem gewaltigen Panoramafenster. Sie sehen alles, was hinter ihnen liegt. Am Horizont qualmt es über Endstation. Neuanfang liegt recht reglos da. Sie sehen die Pavianschanze und und und....

schieben sie eine Münze in das Fernrohr, sehen sie zunächst Blööki.....

Video Blööki

Dann können sie sich gern umsehen und alles anschauen, was bisher so war. Spontan machen wir zu allem etwas schönes :)

Sie sehen durch das Fernglas aber auch, eine Art gewaltige Sprinkleranlage, an deren Fuß jemand steht und herumwerkelt. Die Person sieht sie nicht und scheint auch ansonsten sehr vertieft. In jedem Falle schiebt sie irgendetwas ist das Gerät auf der Terrasse. Was es genau ist, können die Jungs aber nicht erkennen.

Wieder auf dem Flur

Als die Vier auf den Flur treten, sehen sie wie sich eine Tür gerade noch schließt. Vor dieser Tür kommen sie allerdings nicht weiter. Im inneren befindet sich Kevin, der sie wütend anfährt.

Sie hätten gefälligst sterben sollen. Er brauch hier keine Wunderheiler und Spinner. Der verdammte Steven hütet diese dämlich Ampulle eh schon wie seinen Augapfel. Den überzeugen sie aber eh nicht.

- Wenn sie vorher das Münztelefon hatten, hält Kevin außerdem Blööki als Geisel.

Nach dem Gespräch, verzieht er sich nach hinten und die Jungs stehen allein da.

Dann kommen sie zur letzten Tür

Bei dieser handelt es sich um eine Unterkunft. Allerdings ist die Tür dazu verschlossen und daneben ist ein Zahlenfeld. Als sie rätseln, wie es weitergehen soll, wird plötzlich das Licht heller... da sehen sie an der Wand 4 Symbole.

Die Symbole als Rätsel

Sobald die Jungs die Kombination haben, kommen sie in eine Unterkunft, deren Wände total mit Kinderkritzelein beschmiert sind. Beim durchsuchen finden sie dann die Fotos:

Fotos

Dann, wieder auf dem Flur, erwartet sie eine neue Videoübertragung:

Video 3

Ok ihr habt es bis hier geschafft. Jetzt nur noch das Serum von Steven und dann... Fuck.. was zum?

Nein! Kevin! Neeeeeeeeiiiiiiiiin!

Wenn sie dann an die Tür treten, steht diese bereits offen... als sie sie öffnen sehen sie:

----- Dritte Pause

UMFRAGE 3

Wie finden sie Steven vor?

1. Er verspeist gerade ein Bein
2. Er und ein Gast trinken Tee

Bevor es weitergeht!!!!

Die Vier begegnen gleich noch jemanden, der einen Maßgeblichen Ausgang auf das Ende ihres Abenteuers haben wird. Wer ist das?

Kapitel 4 - Die Lösung

Option 1 - Das Bein

Als sie den Raum betreten, sehen sie Steven, wie genüsslich an einem Hühnerbein knabbert. Er lädt die Vier ein, sich zu setzen. Er wirkt etwas labil und eigenartig. Ist aber nett und offen.

- Zeigen sie ihm sofort ALLE Bilder, dreht er durch beginnt zu randalieren. Beruhigen sie ihn nicht, müssen sie ihm das Serum mit Gewalt abnehmen.

Steven

ini	8
AT	14
PA	13
LE	55
Schaden: Faust	1w +2 (Knüller 2w6 + 2)
Schaden Klinge	1w + 6
Schaden Pistole	- nicht geladen

Wenn sie vorsichtiger vorgehen, und alle Bilder haben, dann gelingt es ihnen, ihn zu überzeugen und er händigt ihnen das Serum aus und sagt ihnen, dass sie es in die Anlage bringen müssen, um die gesamte Bevölkerung zu heilen. Nach etwa 2 bis 3 Stunden sollte das Serum sich in den oberen Atmosphäreschichten verteilt haben und zu Boden sinken. Dann ist der europäische Raum geheilt.

- Haben sie nicht alle Bilder, überzeugen sie ihn nicht. Er gibt ihnen nicht das Serum und verrät nicht, wo es ist. Er erklärt ihnen allerdings, was es mit der Apparatur draußen auf sich hat.

Option 2 - Der Tee

Sie betreten den Raum und Steven sitzt am Tisch. Er hat vor sich eine Tasse Tee, und mit ihm am Tisch sitzt Svea. Sie trinken genüsslich einen Tee,

- Zeigen sie ihm sofort ALLE Bilder, dreht er durch.... er hat einen Zusammenbruch und es wird schwer ihn zu beruhigen. Svea bekommt auch Angst und rennt wieder davon

Wenn sie vorsichtiger vorgehen, und alle Bilder haben, dann gelingt es ihnen, ihn zu überzeugen und er händigt ihnen das Serum aus und sagt ihnen, dass sie es in die Anlage bringen müssen, um die gesamte Bevölkerung zu heilen. Nach etwa 2 bis 3 Stunden sollte das Serum sich in den oberen Atmosphäreschichten verteilt haben und zu Boden sinken. Dann ist der europäische Raum geheilt.

Svea hört gebannt zu und malt währenddessen. Wenn sich einer der Jungs für sie interessiert, sieht er einen kleinen Zettel in der Stiftepackung auf dem steht:

Bring sie zu mir... kleine!

Wenn man sie darauf anspricht. Streitet sie aber ab, etwas darüber zu wissen...

im Freien

An der Seite des Raumes führt eine Tür auf eine Art Außenareal. Dort sehen sie bereits in etwas Entfernung die Spitze des Turmes.

Auf ihrem Weg hören sie aus allen Richtungen die Geräusche von Trauernden. Es riecht nach Feuer und Verwesung.

- Spurenlesen, Wildnisleben oder sonstige brauchbare Kenntnisse verraten der Truppe, dass sich Hunde in der Nähe aufhalten.

Auf einmal springt Blöki vor ihnen über den Weg und wird von zwei Hunden verfolgt, die seifernd hinter dem armen Tier herhetzen, auch wenn es sich seiner Situation nicht wirklich bewusst ist. Als die Wölfe sie sehen, stürzen sie sich auf die Gruppe.

- Sie können die Hunde mit Nahrung ablenken, wenn sie welche haben. Dann fressen diese und ziehen friedlich von dannen.

Hunde

INI	21
AT	6
PA	2
LE	65
Schaden: Biss	1w6 - 4

Danach kommen sie an eine kleinen Bretterschuppen... darin befindet sich, neben allerhand Unrat, auch eine Kettensäge... Allerdings ist diese leer.

- Haben sie zuvor die Ampulle mit der roten Flüssigkeit gefunden, können sie die Kettensäge betanken und für etwa 1 Minute zum Laufen bringen.

Dann tritt plötzlich jemand aus dem Unterholz....

----- Vierte Pause

UMFRAGE 4

Wem begegnen die vier ?

Kapitel 5 - Prioritäten

Die Gruppe begegnet Person X, welche ihnen in jedem Falle den Weg zur Anlage versperren will. Es wird improvisiert, wie sie damit umgehen und versuchen, das Hindernis zu überwinden.

Dann kommen sie an das Gerät...

Auf einem blechernen Untergrund steht das Gerät leicht erhöht. Allerdings ist die Umgebung völlig verseucht mit Trauernden. Sie hören über einen Lautsprecher die Stimme von Kevin:

Jahahaha ihr Deppen. Ich habe einen Lockstoff entwickelt. Nix da Heilung. Alles bleibt schön wie es ist und ihr geht jetzt drauf. Wartet nur ab! Attacke!

DRAMATISCHE MUSIK

Plötzlich wirft Svea einen kleinen Beutel auf einen der Vier (w20) welcher sofort platzt. Alle Trauernden im Umkreis scheinen ihn zu bemerken und es kommen weitere aus dem Unterholz. Sie schlurfen in seine Richtung. Der Weg zum Gerät ist frei.

Svea lacht lauthals: Ihr seid solche Idioten! Hahahaha! Ihr und der alte! Hahahaha! Diese Welt ist Perfekt! Und wir die perfekten Herrscher!

- Haben sie Svea nicht dabei, beißt der Pavian Schmorf durch den Rucksack in die Schulter...
- Haben sie weder noch bei sich, werden sie einfach angegriffen und einer der Vier wird gebissen

Wenn sie nun nur ein Serum haben... müssen sie sich entscheiden, wie es weitergehen soll. Einen Heilen... die Welt vor die Hunde gehen lassen.... Die Welt heilen... aber einen sterben lassen... DRAMA

Sobald die Entscheidung getroffen ist, beginnt der finale Kampf. Der infizierte der Gruppe würde nun eventuell bereits beginnen sich zu verwandeln... es ist an ihnen, wie sie damit umgehen.

Wenn sie beinahe am Ende sind, hören sie aus der Ferne Motorengrollen. Sabine bricht mir ihrem Pickup aus dem Unterholz. Auf dem Beifahrersitz hockt Blööki und sie kommt so zum Stehen, dass der Weg auf die Ladefläche frei ist.

Sie springen also auf die Ladefläche und fahren in Richtung Sonnenuntergang davon, als Sabine sich zu ihnen umdreht:

Na... wenn das mal keine Show war, die ihr da abgeliefert habt!

Abspann von Ben

Alvins "Wie es weitergeht"