

Torment

Benedikt Gröner/Victor Lange-Nowak

Dies ist ein Szenario für das online spielbare Live Action Game **ViewScream** von Rafael Chandler. Um spielen zu können solltest du das Regelheft gelesen haben, oder bereits Spielerfahrung mit ViewScream haben.

In diesem Dokument findest du lediglich vier Charakterbögen, die für das Szenario benötigt werden. Die Regeln zu ViewScream kannst du dir unter anderem auf DriveThruRPG.com als PDF kaufen.

Jeder Charakterbogen enthält **Geheimnisse**. Auch wenn du das Spiel vorbereitest oder als Bridge die Funktion als Spielleitung innehast, solltest du dir den Rest des Dokuments **nicht vorher ansehen!**

Versende am besten nur einzelne Seiten an die Mitspielenden und nicht das ganze Dokument.

Viel Spaß beim Spielen!

BRIDGE

DU BIST EIN HELD

- Dem Imperium LOYALE***R** und STOISCHE***R** Kapitän*in des Kreuzers
- Steckt im Control Room fest
- Helm hat es auf deinen Posten abgesehen
- Engineering ist ein Profi aber hat ein Disziplin Problem

LIEß DIESEN TEXT ZU BEGINN DES SPIELS

“Das ist ein Notsignal des imperialen Kreuzers Torment. Wir sind bei Kampf um Aeris V schwer beschädigt worden und haben uns in den Hyperraum zurückgezogen. Es gab mehrere Explosionen unbekanntes Ursprungs auf dem Schiff, die auch unseren Hyperantrieb zerstört haben. Wir sitzen im leeren Raum fest. Die Überlebenden Crewmitglieder werden versuchen zu den Rettungskapseln zu kommen. Bitte sendet Hilfe”

FÜR DAS IMPERIUM

In der Zeit auf Aeris V hast du wichtiges herausgefunden. Der Angriff der Republik kam überraschend. Das Schiff ist nicht so schwer beschädigt wie du behauptest. Du brauchtest einen Grund um zu fliehen, damit die Informationen in Sicherheit sind. Die Bomben haben auch dich überrascht. Gibt es einen Verräter an Bord?

FRAME SCENES

Beginne jede Szene mit „Bridge an X, X bitte kommen!“ Ziehe jede Person die du möchtest in die Konversation. Wenn eine Szene vorbei ist, dann beginne eine neue. Du musst nicht in jeder Szene sein!

PUSH FORWARD

Verlange Status Reports. Du musst wissen, wie viele Emergencies noch nicht gelöst sind. Finde heraus wer noch Solutions zur Verfügung hat. Sorge dafür, dass sich die Crewmitglieder unterhalten! Du kontrollierst das Spiel!

ENDING THE GAME

1. Wenn alle Solutions aufgebraucht sind endet das Spiel (für alle Spielenden).
2. Falls alle Emergencies eines Charakters gelöst wurden, überlebt der Charakter. Es ist DEIN JOB herauszufinden, wie viele Emergencies und Solutions noch übrig sind.
3. Du kannst dich selbst retten, indem du andere sterben lässt (siehe unten).
4. Frage jedes Crewmitglied nacheinander nach ihren letzten Worten. Danach trägst du deine eigenen vor und das Spiel endet.

DEIN SCHICKSAL

Wenn zwei Crewmitglieder es zu den Rettungskapseln schaffen, wirst du Energie umleiten um selbst fliehen zu können. Die Crewmitglieder werden sterben. Wenn nur ein Crewmitglied zu den Rettungskapseln kommt stirbst du. Erzähle dies in deinen letzten Worten.

HELM

DAS WAR NICHT DER PLAN

- ANALYTISCHE*R und KONTROLLBEDÜRFTIGE*R Navigator*in
- Steckt im Crew Quartier
- Engineering ist unberechenbar und gefährlich
- Sensors ist dein*e Schüler*in

EMERGENCIES

Dies sind unmittelbare Bedrohungen für dein Leben. Andere Spielende müssen diese für dich lösen. Streiche sie durch, sobald sie gelöst sind.

- Es gibt einen Riss in der Hülle. Mein Kopf fühlt sich so leicht an. Der Sauerstoffmangel macht sich bemerkbar.
- Auf dem Korridor randalieren Doirden. Die Explosion muss deren Kernprozessoren beschädigt haben. Sie haben bereits andere Crewmitglieder getötet.

SOLUTIONS

- 1. Nutze diese um die Emergencies der anderen Spielenden zu lösen. Sei kreativ!*
- 2. Wähle eine Solution aus; beschreibe wie du diese einsetzt um das Problem zu lösen.*
- 3. Verkünde nach 1 bis 2 Minuten: Erfolg oder Fehlschlag? Keine Uneindeutigkeit! Die anderen Spielenden müssen wissen ob es funktioniert hat oder nicht.*
- 4. Streich die Solution in beiden Fällen von der Liste.*

- Ich könnte eine Erschütterungsrakete abfeuern. (Erfolg)
- Lass mich die künstliche Schwerkraft erhöhen/verringern. (Fehlschlag)
- Vielleicht kann ich es schaffen die Konsole zu überbrücken. (Fehlschlag)

GEHEIMNIS

Du bist vor einiger Zeit zur Republik übergelaufen. Deine Aufgabe war es herauszufinden warum Aeris V besonders ist. Bridge scheint etwas gefunden zu haben, das nicht in die falschen (also imperiale) Hände gelangen darf. Du hast die Bomben platziert um das Schiff zu zerstören, falls es in den Hyperraum gelangt. Einige Bomben sind zu früh hochgegangen, sodass du es nicht zu den Rettungskapseln geschafft hast. Die anderen Bomben werden noch explodieren. Wenn dich jemand "Warum hast du uns das angetan" fragt, musst du dein Geheimnis für alle offenbaren.

Engineering

JEDER IST AUF SICH ALLEIN GESTELLT

- DIREKTE*R und UNDISZIPLINIERT*E*R engineering Offizier*in
- Steckt im Antriebsraum fest
- Sensors ist unter Stress nicht zu gebrauchen
- Bridge würde für das Imperium über Leichen gehen

EMERGENCIES

Dies sind unmittelbare Bedrohungen für dein Leben. Andere Spielende müssen diese für dich lösen. Streiche sie durch, sobald sie gelöst sind.

- Der Hyperantrieb ist überhitzt und wird mir bald um die Ohren fliegen.
- Eine Bombe ist an der Tür befestigt. Der Timer läuft noch und wenn ich die Tür öffne wird sie hochgehen.

SOLUTIONS

- 1. Nutze diese um die Emergencies der anderen Spielenden zu lösen. Sei kreativ!*
- 2. Wähle eine Solution aus; beschreibe wie du diese einsetzt um das Problem zu lösen.*
- 3. Verkünde nach 1 bis 2 Minuten: Erfolg oder Fehlschlag? Keine Uneindeutigkeit! Die anderen Spielenden müssen wissen ob es funktioniert hat oder nicht.*
- 4. Streich die Solution in beiden Fällen von der Liste.*

- Ich habe die Kontrolle über einen Astromech und könnte ihn durch einen Wartungsschacht schicken. (Erfolg)
- Soll ich die Energie über die Reserverkanäle umleiten? (Fehlschlag)
- Was wäre wenn ich die Deflektorschilde ausrichte? (Fehlschlag)

GEHEIMNIS

Das Schiff scheint im Kampf gegen die Republik nicht so stark beschädigt worden zu sein. Leider kannst du derzeit nicht herausfinden wie viel Schaden die Bomben verursacht haben. Aber du bist sicher, dass die Flucht von Bridge zu früh angetreten wurde. Vielleicht steckt Bridge hinter den Explosionen.

SENSORS

IST DAS MEINE SCHULD?

- BESCHÜTZENDE**R* und SELBSTKRITISCHE**R* Kommunikationsoffizier**in*
- Steckt im Scanner Terminal fest
- Bridge hat immer alles im Griff
- Helm ist dein**e* Lehrer**in*

EMERGENCIES

Dies sind unmittelbare Bedrohungen für dein Leben. Andere Spielende müssen diese für dich lösen. Streiche sie durch, sobald sie gelöst sind.

- Der Reaktor ist undicht. Die Strahlung bereitet mir Übelkeit.
- Die internen Autogeschütze laufen auf Dauerfeuer. Ich kann die Vibrationen spüren.

SOLUTIONS

- 1. Nutze diese um die Emergencies der anderen Spielenden zu lösen. Sei kreativ!*
- 2. Wähle eine Solution aus; beschreibe wie du diese einsetzt um das Problem zu lösen.*
- 3. Verkünde nach 1 bis 2 Minuten: Erfolg oder Fehlschlag? Keine Uneindeutigkeit! Die anderen Spielenden müssen wissen ob es funktioniert hat oder nicht.*
- 4. Streich die Solution in beiden Fällen von der Liste.*

- Wenn du willst, kann ich die Sensoren neu ausrichten. (Erfolg)
- Wenn ich das Kühlmittel ablasse, sollte es funktionieren. (Erfolg)
- Lass mich den Traktorstrahl auf dein Schiffsteil richten. (Fehlschlag)

GEHEIMNIS

Du hast beobachtet, wie Helm Bomben auf das Schiff gebracht hat. Du warst verwundert, aber hast dich entschlossen es nicht an Bridge zu melden, da du Helm vertraust.

Wenn bei dir die erste Solution fehlschlägt dann frag Helm mit genau diesem Wortlaut:

“Warum hast du uns das angetan?”