

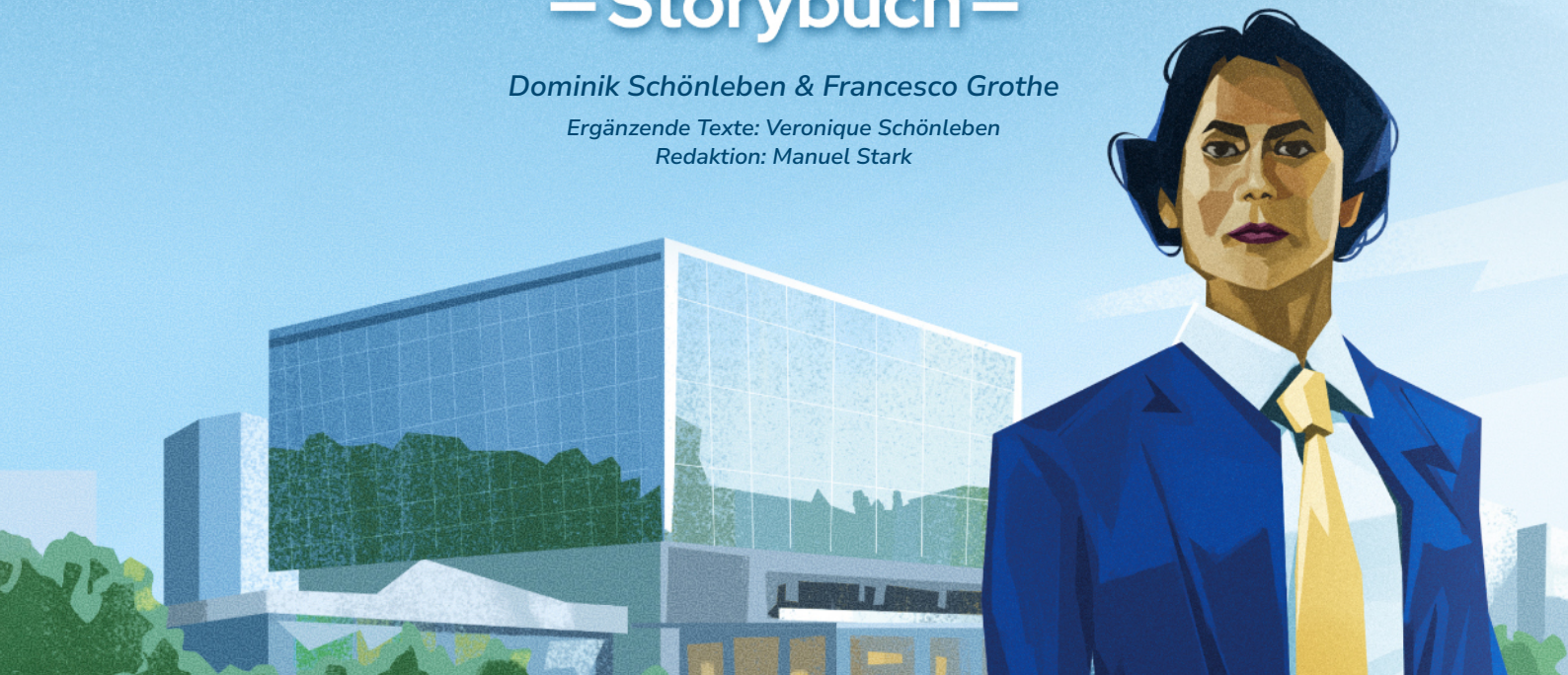
NEON HOPE

EINE BESSERE MENSCHHEIT

– Storybuch –

Dominik Schönleben & Francesco Grothe

Ergänzende Texte: Veronique Schönleben
Redaktion: Manuel Stark



Kampagnen-Einleitung

Tech-CEOs haben versprochen, ihre Technologien würden eine bessere Welt erschaffen. Sie haben KI-Assistenten entwickelt, die Meta-Realität entworfen, digitales Geld eingeführt und Haushaltsroboter gebaut. Nichts davon machte die Welt zu einem besseren Ort. Die Reichen werden reicher, einige Politiker*innen sind weiterhin korrupt und die natürlichen Ressourcen werden immer weniger.

Viele denken, dass die Mega-Konzerne gewonnen haben. Dass sie ihre Technologien genutzt haben, um die Welt unter sich aufzuteilen... Auch in Europa ist die Demokratie angeschlagen. Aber es gibt noch Menschen, die Widerstand leisten – und noch mehr, die auf eine bessere Zukunft hoffen.

Du bist einer dieser Menschen. Eigentlich hattest du nie vor zu kämpfen. Vielleicht fehlte dir aber bisher einfach die Gelegenheit.

Kampagnen-Aufbau

Stelle die Modifikatoren-Auswahl aus den folgenden (19) Modifikatoren zusammen.

Zahl-Modifikatoren	Symbol-Modifikatoren
2x -3	3x
2x -2	1x
2x -1	1x
2x 0	
2x +1	
2x +2	
2x +3	



Episode 1: Der Club

Einleitung

Die Musik ist ohrenbetäubend laut. Neonlichter pulsieren blau und purpurn im Rhythmus des Neuro-Technos. Es ist lange her, dass du zuletzt im Syphon gewesen bist. Und eigentlich wolltest du auch nie wieder zurück in den berühmtesten Elektro-Club des Berliner Ostens. Es ist einer dieser Orte, an dem sie dir am Eingang deine Augmented-Reality-Brille abnehmen: Das Aufnehmen von Videos ist strengstens verboten.

Du bist dir nicht sicher, warum du hier bist. Aber dein Freund André hat darauf bestanden. Er hatte dir von seinem Job bei Nubicon erzählt und gesagt, dass er mit dir reden will – weil man dir vertrauen kann. Das allein klingt schon seltsam. Und dann war da noch dieser seltsame Unterton in seiner Stimme. Aber André wollte dir einfach nicht sagen, was wirklich los ist.

Jetzt bist du also hier, an der Bar im Syphon. Aber von André fehlt jede Spur. Und ans Telefon geht er auch nicht. Dir bleibt also nichts anderes übrig, als dich umzusehen. Vielleicht kannst du ihn finden.

→ Weiter zum Aufbau.

Aufbau

Episodendeck vorbereiten




Finde außerdem folgende Karte im Set **Eine bessere Menschheit** (X) und füge sie dem Episodendeck hinzu:

- »Mark ‚Steelskin‘ Caspar«

Begegnungsdeck vorbereiten



(Das -Symbol repräsentiert das **Schwierigkeits-Set**. Eine Kartenauswahl, die abhängig von der Schwierigkeit dem Begegnungsdeck hinzugefügt wird.)

Verantwortung übergeben: [Untergrund]

(Ein Charakter mit dem Merkmal [Untergrund] wird der verantwortliche Charakter. Falls niemand dieses Merkmal hat, wählt die Gruppe einen Charakter.)

Episoden-Aufbau

- Finde die Umgebung »Syphon« im Episodendeck und bringe sie ins Spiel. (Finde außerdem die in den Aufbau-Anweisungen der Karte genannten Spuren und bringe sie ins Spiel.)

- Durchsuche das Begegnungsdeck...
 - ...nach allen (5) regulären Gegnern und füge sie dem Episodendeck hinzu. (Diese sind: 3x »Konzerntreuer Mitarbeiter«, 2x »Private Sicherheitsbeauftragte«.)
 - ...nach 1 Exemplar von »De-Anonymisierung«. Es erscheint im Netzwerk.

Mische dann das Begegnungsdeck.

- Alle Charaktere starten am »Syphon« (oben).

→ **Du bist jetzt bereit fürs Spiel.**

Auflösung

Auflösung 1

Die privaten Sicherheitskräfte haben alle Ausgänge abgeriegelt und dich umstellt. Kurz darauf stehst du mit erhobenen Händen und dem Blick zur Wand. Immer wieder fragen sie nach deinem Freund André. Aber du schüttelst den Kopf und wiederholst immer wieder, dass du den Typen nicht kennst. Du bist dir nicht sicher, ob sie dir glauben. Aber was sollen sie schon tun, wenn so viele Menschen zuschauen?

Dann tritt eine Sicherheitsfrau vor und sagt: „Boss, sie kommen.“

Der Mann, der dich verhört, antwortet ihr:

„Okay, wir verschwinden.“

Kurz darauf sind die Sicherheitskräfte verschwunden. Dich lassen sie zurück im dunklen Club. Plötzlich hörst du eine Polizeisirene. Sie ist das Signal für die anderen Gäste, dass es Zeit ist zu gehen. Als der Club sich leert, entdeckst du die blonde Frau und den Mann mit Glatze, die du vorhin mit André gesehen hast.

Der Mann scheint dich zu erkennen. Er spricht mit sanfter Stimme: „André hat von dir gesprochen. Ich arbeite zusammen mit ihm bei Nubicon. Ich heiße Nairi.“

Die blonde Frau unterbricht ihn: „Die Polizei darf mich hier nicht erwischen. Außerdem können wir niemandem vertrauen.“ Sie drängt Nairi zum Gehen. Als die Frau näher kommt, erkennst du sie. Es ist Magdalena Schneider. Du hast ihr Gesicht vor kurzem auf einem Wahlplakat in Kreuzberg gesehen.

Nairi widerspricht ihr: „Wem André traut, dem vertraue ich auch.“

Es gibt keine Zeit zu verlieren. Also nickt Magdalena. Hastig führt sie dich in den hinteren Bereich des Clubs. Dort öffnet Nairi eine Sicherheitstür, durch die ihr gemeinsam in die Nacht entkommt.

Ihr lauft eine dunkle Gasse hinunter. Hier wartet ein Robo-Taxi auf euch – vermutlich haben Nairi und Magdalena es bestellt. Ihr steigt also ins Auto und fahrt in die Dämmerung des anbrechenden Morgens.

Fortschritt:

- Erfasse 1 Nubicon beobachtet dich. (Hake 1 Kästchen im entsprechenden Abschnitt des Kampagnen-Logbuchs ab.)

→ Lies Auflösung 4.

Auflösung 2

Als du den Club verlässt, hörst du eine Polizeisirene. Du hältst kurz inne: Solltest du melden, was passiert ist? Bevor du dich entscheidest, hörst du hinter dir eine sanfte Stimme: „André hat von dir erzählt.“

Du drehst dich um und siehst den Mann mit Glatze, den du zuvor mit André im Club gesehen hast. Hinter ihm drängt sich die blonde Frau durch eine Gruppe Feiernde, die mit euch aus dem Club entkommen sind. Der Mann mit Glatze reicht dir seine Hand: „André und ich arbeiten zusammen bei Nubicon. Ich heiße Nairi.“

Die blonde Frau unterbricht ihn: „Die Polizei darf mich hier nicht erwischen. Außerdem können wir niemandem vertrauen.“ Sie drängt Nairi zum Gehen. Als die Frau näher kommt, erkennst du sie. Es ist Magdalena Schneider. Du hast ihr Gesicht vor kurzem auf einem Wahlplakat in Kreuzberg gesehen.

Nairi widerspricht ihr: „Wem André traut, vertraue ich auch.“

Es gibt keine Zeit zu verlieren. Also nickt Magdalena und signalisiert dir schnell, ihr in eine dunkle Gasse zu folgen. Hier wartet ein Robo-Taxi auf euch – vermutlich haben Nairi und Magdalena es bestellt. Ihr steigt also ins Auto und fahrt in die Dämmerung des anbrechenden Morgens.

Fortschritt:

- **Notiere im Kampagnen-Logbuch:**
Mark Caspar erinnert sich an dich.

→ Lies Auflösung 4.

Auflösung 3

Als du die neon-beleuchtete Gasse entlangläufst, siehst du zwei Gestalten, die in einer dunklen Straße verschwinden: Es sind der Mann mit Glatze und die blonde Frau, die du vorhin noch mit André gesehen hast. Du läufst ihnen hinterher, traust dich aber nicht, nach ihnen zu rufen.

Ein Robo-Taxi wartet auf die beiden. Bevor die Frau ins Auto steigt, wirft sie einen Blick über ihre Schulter und sieht, dass du sie verfolgst. Jetzt erkennst du sie. Tatsächlich: Es ist Magdalena Schneider. Du hast ihr Gesicht vor einiger Zeit auf einem Wahlplakat in Kreuzberg gesehen.

Magdalena fährt dich an: „Sag mal, verfolgst du uns?“

Bevor du antworten kannst, mischt sich der Mann mit Glatze ein: „Ah, André hat von dir erzählt. Ich bin froh, dass du uns gefunden hast.“

Die Frau mustert dich kritisch. Dann deutet sie auf den Rücksitz des Autos. Noch während du einsteigst, bietet dir der Mann seine Hand an: „André und ich arbeiten zusammen bei Nubicon. Ich heiße Nairi.“

Das Robo-Taxi beschleunigt mit einem leisen Summen – und ihr fahrt in die Dämmerung des anbrechenden Morgens

Fortschritt:

Notiere im Kampagnen-Logbuch:
Du bist aus dem Club entkommen.

→ Lies Auflösung 4.

Auflösung 4

Umhüllt von der behaglichen Wärme des Robo-Taxis fahrt ihr durch die kalte Berliner Nacht. Ihr schweigt euch eine Weile an, dann sagt Nairi: „Ich hätte dich nicht mit reinziehen dürfen. Es tut mir so leid, Lena.“

Magdalena antwortet: „Das muss es nicht. Wenn hier irgendwer Schuld ist, dann Nubicon. Aber warum würden sie so viel riskieren und einen Nachtclub illegal stürmen?“

Nairi zögert: „Heute beim Mittagessen hat André mir erzählt, dass er an einem neuen Projekt für Nubicons Genforschungs-Abteilung arbeitet. Was er dabei gesehen hat, war beunruhigend. Er sollte einen Datensatz überprüfen. Und der enthielt unsere Namen und sogar Unterlagen aus unseren digitalen Patientenakten.“

Magdalena wirkt schockiert, als sie sagt: „Das kann doch gar nicht legal sein.“

Nairi antwortet: „Vermutlich nicht. André wollte uns heute Nacht mehr erzählen.“

Magdalena schweigt kurz. Dann antwortet sie entschlossen: „Wir müssen André finden. Weißt du, wo im Haven er wohnt?“

Nairi nickt. Dann dreht er sich um und gibt dem Auto neue Anweisungen.

Fortschritt:

- **Erfasse »Nairi Azarian-Müller« als Verbündeten.**

Finde seine Verbündeten-Karte im Set **Eine bessere Menschheit** (X).

(Die Gruppe wählt einen Charakter, der diese Karte dauerhaft seinem Vorteils-Kit hinzufügt. Notiere außerdem den Namen des Verbündeten im Kampagnen-Logbuch im Abschnitt *Story Verbündete*.)

- **Erfasse »Magdalena Schneider« als Verbündeten.**

Finde ihre Verbündeten-Karte im Set **Eine bessere Menschheit** (X).

(Die Gruppe wählt einen Charakter, der diese Karte dauerhaft seinem Vorteils-Kit hinzufügt. Notiere außerdem den Namen des Verbündeten im Kampagnen-Logbuch im Abschnitt *Story Verbündete*.)

- **Notiere im Kampagnen-Logbuch:** Hilfreiche Fremde (X).

Prüfe, wie viele »Fremde in der Dunkelheit« du während des Spiels umgedreht hast. Notiere diese Zahl für X.

- **Falls die Überwachungskarte auf der Eskalations-Seite ist** → Erfasse 1 Nubicon beobachtet dich. (Hake 1 Kästchen im entsprechenden Abschnitt des Kampagnen-Logbuchs ab.)

Charaktere verbessern:

- **Erfasse Begleiter.** (Hake für jeden Begleiter, den die Gruppe während dem Spiel gesammelt hat, 1 Kästchen im entsprechenden Abschnitt des Kampagnen-Logbuchs ab.)
- **Erhalte 2 Start-Ressourcen.** (Hake 2 Kästchen im entsprechenden Abschnitt des Kampagnen-Logbuchs ab.)
- **Level 2 Aktionskarten auf.** (Jeder Charakter wählt 2 Aktionskarten und ersetzt sie durch dieselben Karten des nächsten Levels.)

→ Weiter zu Episode 2: Der Haven

Hinweis: Falls das erste Spiel besonders einfach war, kannst du den Schwierigkeitsgrad anpassen. Details dazu findest du in den Gesamt-Regeln (S. 14).