Hotline Bling: Miami

LEGENDE:

Zufallsspieler: Spieler_X	... Zeitvergeht	**Musik**
"Personen reden"	IF-FRAGE	**IF-BEDINGUNG**
//Kommentar	**Szene**	Szenerie + Personen
Optionen	*To do smth*	->DS Machen
Hervorhebung	**{ IF Spanne }**	Würfeln ->

CAST

Main

P-Dog	Samual L. Jackson
King Dice	Oswald Jacobs | LA Noire
Butcher Pete	Huell Babineaux | Breaking Bad
Aaron Canto	Aaron Shawn | DesignatedSurvivor
Quanito	Pablo Escobar| Narcos
Stan	Stan Lee
Jack Michaelson	Michael Jackson (Jung)
Owen Clay	Saul Goodman
Léon	Jared Leto
Harrison Yates	Harrison Yates
Jefferson Dawson	Trevor Philips | Gta V
Dohnssen Stansfield	Sam Elliott | The Ranch
Johnssen Stansfield	Danny Masterson |The Ranch

Der Auftakt

Intro

[DS stellen sich vor + P-Dog mach Anweisungen zum Heist. DS müssen annehmen. Nächste Ziele sind King Dice oder Butcher Pete.]

MP 00 (Intro)

Miami, USA 1980.

Die Straßen sind voll von Menschen die nach dem schnellen Geld suchen.
Vom kleinen Ganoven aus der Gosse bis hin zum Drogenbaron, alle wollen beim großen Boom

des Kokainhandels dabei sein. Eure Gang stellt dabei keine Ausnahme dar und gehört sogar zu den gut etablierten Schmuggler dieser Stadt. Als Mitglieder der "Purple Velvet Gang" gönnt ihr euch wie jeden Mittwochabend eine kleine Pause vom Gangsterleben und verbringt in voller Runde einen schönen Abend in eurer Stammbar "Las tortugas" an den weißen Stränden von Miami Beach. Zum spanischen Abendprogramm der Animateure genießt ihr ein paar leckere Cocktails und lasst mal so richtig die Seele baumeln.

->DS sitzen in voller Runde und stellen ihre Charakter vor
...

Nach einer Weile kommt ein Mann auf euch zu und setzt sich zu euch an den Tisch. Ihr habt ihn schon öfter gesehen, es handelt sich um **P-Dog** ein hohes Tier in eurer Gang. Größere Statur, hat immer ne schwarze Lederjacke an, die sich mit seiner dunklen Teint deckt, eine glanzvoll polierte Glatze und einen vollen Goatie-Moustache.

P-Dog: "Wir haben ein Problem. Die Cr4zy Sisters haben ne Razzia angezettelt. Unser Lager, in der Eastside wurde von den Bullen gestürmt. Und unser ganzer Scheiß wurde beschlagnahmt. Die Penner haben sich jetzt in unser Lager hockt und machen einen auf Undercoveragent. Scheiße man, wo wart ihr denn heute?"
//Wurde heute Mittag gestürmt
P-Dog zündet sich ne Zigarette an.

Das Eastsidelager ist das Zentrallager eures Clans von wo aus die meisten Geschäfte laufen und sich der Großteil eures Clanvermögens befindet bzw befunden hat. Auch der Großteil *eures* Geldes war dort deponiert.

P-Dog holt einen Briefumschlag heraus.

P-Dog: "Neue Anweisung vom Boss. Unsere Gang braucht wieder bisschen Cashflow.
Ihr sollt euch auf einen Heist vorbereiten. Das Ziel wird die National Bank sein.
Einer unserer Männer hat herausgefunden wie wir an *ihr* Geld kommen könnten.
Laut unserem Spitzel lagern die Cr4zy Sisters ihr Geld in der National Bank. Ihr geht da rein holt euch die Kohle und könnt euch nen ordentlichen Teil davon abschneiden, okay?.....standart Anteil.
Denn Pennern zahlen wirs heim, okay?!"

P-Dog: "Aber kein Wort zu niemanden der Boss will nicht dass die Scheiße sich rumspricht, okay?
Die die vor der Razzia fliehen konnten sind abgetaucht.
Und noch wissen es nicht alle und dabei solls bleiben, sonst eskaliert die Scheiße und die Leute könnten die Seiten wechseln.
Scheiße man wir lassen uns doch nicht verarschen. Wenn die unseren Scheiß klaun, klaun wir halt ihren scheiß. So läuft das hier."

P-Dog wirft den Brief in die Runde. *//Brief enthält Adresse von King Dice*

P-Dog: "Es gibt etwas Taschengeld Jungs. Aber gebt nicht alles auf einmal aus.
Euer ganzer Scheiß ist ja weg also holt euch was ihr braucht bei King Dice.

Der Boss will dass die Scheiße erledigt wird, okay?
...
Jetzt zum Wichtigen Scheiß. Ich hab n Treffen mit nem Spitzel vereinbart. Das war...morgen (also Donnerstag)um 18:00 vor der National Bank auf dem Parkplatz. Ihr erkennt ihn schon wenn ihr ihn seht. Er erzählt euch wies weitergehn soll. Aber ihr müsst pünktlich sein, er kann nicht so lange bleiben."

IF Fragen (nach look)	Groß, fett, südländischer Typ(hawaiianisch), schwarze Längere Haare, und ne Menge Tatoos, hat ihn aber schon länger nicht gesehen. Sein Name lautet: **Butcher Pete**

P-Dog: "Also viel Glück Jungs und falls irgendwas sein sollte meldet euch **nicht** bei mir, okay? Ich hab nämlich kein Bock auf die Scheiße. Regelt das einfach."

P-Dog zieht nochmal an seiner Zigarette, drückt sie im Aschenbecher aus und verschwindet.

->DS können sich noch bereden, genießen den Abend und gehen dann alle nach Hause zum Schlafen

Fahrt am Morgen

[DS sollen sich besser in die Welt versetzen können. DS wohnen Miami Beach.]

MP 01 (Fahrt am Morgen)

Ihr steigt in eure Auto(s) ein. *//Können sich aussuchen was für einen sie haben*
Ihr schaltet das Radio ein und macht euch auf den Weg zu DICE_OR_PETE. Es ist ein schöner Donnerstag Morgen in Miami, die Sonne ist gerade dabei aufzugehen. **X_PLAYER'S** Haare wehen im Fahrtwind während ihr die Interstate Bride 195 überquert in Richtung Coconut Grove und ihr alle zu den Top Charts des Jahres sanft euren Kopf in Bewegung versetzt und die schöne Aussicht auf den Hafen mit dem noch rosa-roten Himmel bewundert. Um die Uhrzeit ist die Straße noch komplett frei und ihr könnt richtig Gas geben. Der Auspuff eures **Name_Auto** krächzt doch dass hindert euch nicht daran noch mehr aufs Pedal zu drücken und mit 100 km/h die Interstate Bridge entlang aufs Festland überzusetzen.

King Dice

[DS können sich hier ihre Ausrüstung zusammenstellen. Sie können auch bis zum Abend wiederkommen. Morgen (Am Blackfriday) hat Dice nämlich geschlossen.]

MP 02 (King Dice)

Nach einer Weile des Fahrens kommt ihr also in Coconut Grove an. Ihr fahrt in ein paar Seitenstraßen und findet euch auf einmal in einer sehr dunklen Gasse wieder. Dort kommt ihr durch eine Seitentür in ein älteres Ziegelhaus einer Häuserreihe. Ihr steigt die Treppen hoch in den 2. Stock und betretet schlussendlich den Laden.
Der Laden ist ziemlich sperrig eingerichtet, sehr rustikal, vllt 4x4 Meter groß, einfacher Holzboden und ne Holztheke hinter der **King Dice** steht. Er macht keine beeindruckende Figur, ziemlich abgemagert, grimmiges Gesicht, fette rote Nase und seine paar Überbleibsel von grauen Härchen auf dem Kopf hat er geschmeidig aber mit zu viel Haar-Öl nach hinten gekämmt.

King Dice: "
Willkommen, was darfs sein?

...
Welche Farbe tragt ihr denn? *//Welcher Gang gehört ihr an?*
...
Was wollt ihr haben?
...
Okay, was solls denn sein? Ne einfache Schießerei, n Einbruch, wollt ihr was anzünden?"

King Dice gibt euch ne Einkaufsliste.

King Dice: "Natürlich Top Qualität und keine Sorge ich mach euch nen guten Preis."

->DS schauen sich die Preisliste an und kaufen sich evtl etwas.

IF Verhandeln DS müssen weniger zahlen
IF Long wait Braucht ihr vielleicht auch etwas *rubbelt sich die Nase* *//Kokain*

King Dice: "War mir ein Vergnügen mit euch Geschäfte zu machen."

Butcher Pete

[Zentrale Questverteilung. Pete legt die Vorlage für den Rest des Abenteuers vor. Es ist wichtig dass DS ihm zuhören und verstehen was er sagt. DS müssen sich nicht zu 100% an die Vorlage halten, aber es Vorteilhaft dass die Struktur der hier ähnelt. Sollte sie stark abweichen kann der GM in der großen Pause Veränderungen vornehmen. Siehe hierzu die Gebäudebeschreibung.]

Nach einer Weile des Fahrens kommt ihr also in Little Havana an. Und seht auch schon euer Ziel, die National Bank. Ihr bewegt euch zum Parkplatz, welcher Zusammengelegt ist mit dem Parkplatz der Sheridan Mall. Die Sheridan Mall ist ein Einkaufscenter, welches direkt an die Bank angrenzt.
Es ist ein ziemlich großer Parkplatz. Der sogar eine Tiefgarage unter der Mall hat.

MP 90 (Parkplatz)

->DS schauen sich um

IF P-Dog gefragt nach aussehen Nach einer Weile findet ihr auch schon jemanden auf den die Beschreibung P-Dog's zutrifft.

IF P-Dog nicht gefragt nach aussehen *DS müssen random Leute auf dem Parkplatzt* ***unauffällig*** *ansprechen.*
*//**!GM** erstelle einfach 2-3 random Personen oder ein Rätselspiel //falls verlangt.*

->DS finden Butcher Pete

Butcher Pete: "Ihr seid hier wegen dem Heist?
Na gut, folgt mir unauffällig."

Ihr bewegt euch auf einem weißen Van zu. Butcher Pete macht die Hintertür auf.

Butcher Pete: "Okay alle schnell rein da.

->DS müssen einsteigen, Butcher Pete kommt hinterher.

+ MP 03 (Butcher Pete)

Meine Name ist Butcher Pete, ich bin der Spitzel."

Pete holt eine Karte heraus.

Butcher Pete: "Ich hab ein kleines Geschenk für euch. Hab ich mal eben angefertigt ist zwar nicht 1:1 Maßstabsgetreu aber zur Orientierung sollte es reichen. Ich hab mir auch schon ein paar Gedanken gemacht wies ablaufen könnte.
Der Haupteingang der Bank ist zu gut gesichert als das man da einfach rein spazieren könnte, und durch die Außenwände kann man auch nicht einfach so breachen. Sich nach Ladenschluss verstecken ist auch nicht da die Bank zu gut abgesucht wird bevor sie geschlossen wird.
...
Der einzige Weg wäre übers Dach durch ein Lüftungsschacht, aber dafür müsste jemand vom Heizraum aus aufmachen, und dafür müsste man ja erstmal in die Bank reinkommen.

//Warum macht Pete es nicht alleine? - Wenn müsste es nach Ladenschluss passieren und //alleine ist es zu schwer den Schacht zu öffnen. Er bräuchte noch min 2 Männer

Und hier kommt die Raffinesse meines Plans, es gibt einen Punkt an dem die Bank nicht gut gesichert ist. Und der ist hier."

Pete zeigt auf die Karte. *//Der Punkt ist bei den Toiletten zum Wholefood*

Butcher Pete: "Die Bank wurde vor nicht all zu langer Zeit an die Sheridan Mall dran gebaut. Hier ist also nur eine dünne Ziegelmauer, da kommt ihr gut durch.
In die Sheridan Mall zu kommen sollte auch nicht allzu schwer sein, morgen ist ja bekanntlich Blackfriday, dass heißt viele, viele Kunden werden hier einkaufen.
Wird ne ziemliche Belastung sein für das Wachpersonal der Mall. Und nach so nem anstrengenden Tag werden wohl nicht allzu viele in der Nacht die leeren Läden überwachen. Leichtes Spiel.

Also, ihr steigt in die Sheridan Mall ein, und reißt um Punkt 11 Uhr die Ziegelwand ein.
Wartet dort in der Toilette, ich komme so schnell es geht mit ner Putzuniform vorbei und schmuggel euch zum Heizraum an den Wachen vorbei rein. Dort machen wir das Ventil auf und holen den Rest des Teams, dass auf dem Dach wartet, rein.
//Kann 2 Uniformen mitnehmen morgen, aber nicht heute da zu auffällig
Dann schleichen wir uns in den Serverraum und hacken uns ins System. So finden wir heraus wo die Schließfachschlüssel sind, wir holen sie und arbeiten uns zum Safe vor.
Was wir dort drinnen machen muss ich wohl nicht näher spezifizieren."

IF FRAGEN ob Bank - F.A.P Fast Arriving Police Sicherheitsalarm sorgt dafür dass Polizei in 10 mins da ist if Alarm an, wenn Safe auf ist reichen 10 mins für Schließfächer

etwas -M.I.L.F. Many Internal Logic Flops Viele Schließfächer aber auch viele besonders hat Finten

Butcher Pete wirft Spieler_X einen Schlüssel zu.

Butcher Pete: "Ein Chevy G20 mit überholtem Motor. Hab ich heute morgen gestohlen, und keine Sorge den wird keiner vermissen. Der Wagen sollte genug unter der Haube haben um das Gold sicher von der Bank zum Safespot zu transportieren.

Zu welchem Safespot fragt ihr?
Nunja nachdem wir das Geld aus dem Safe gestohlen haben müssen wir ja auch irgendwie damit abhauen können. Dafür müsst ihr erstmal noch einen weiteren Transporter stehlen. Nennen wir ihn doch einfach Transporter A.
Nachdem ihr Transporter A gestohlen habt stellt ihr ihn heute Abend in der Nähe der Bank irgendwo ab. Morgen wenn wir den Safe geknackt haben öffnet einer die Lieferlucke der Bank und holt den Wagen. Wir beladen Transporter A und fahren zum Safespot. Dort laden wir das Gold von Transporter A in Transporter B um, für den ich euch eben den Schlüssel gegeben habe. Dann verschwinden wir ohne dass die Cops auch nur die leiseste Ahnung haben was Sache ist. Leichtes Spiel.

Die Bank und die Mall haben aber noch ein paar Stunden offen könnt ja versuchen reinzukommen und schonmal etwas die Gegend zu scouten.

Auf dann, und noch ein kleiner Ratschlag bevor ihr geht, die Bank ist berühmt für ihr gutes Überwachungskamerassystem F.A.G.S., dass von einem importierten Supercomputer bedient wird, also seit auf der Hut meine Freunde. *//Pete weiß nicht wofür F.A.G.S. steht.*

In diesem Sinne, bis morgen Abend. 11 Uhr. Wir sehen uns."

Pete steigt durch eine kleine Tür in die Fahrerkabine. *//Pete wartet bis DS aussteigen und fährt weg*

->DS steigen aus und können entscheiden ob sie erst in die Bank gehen oder die Mall oder ob sie sich aufteilen

Die National Bank

[Das Ziel DS ist es soviel wie möglich der Bank zu erscouten um Teile der Map und Kameras aufzudecken. DS können richtig kreativ sein. Der GM sollte im Hinterkopf haben was Sinn macht und was nicht. Es ist nachwievor eine Bank, die nicht gerne ihre hinteren Ecken zeigen will und die Bankangestellten wollen auch nur mit ihrer Arbeit fertig werden. Für genauere Interessenbeschreibung der Angestellten siehe Charakterbeschreibung]
Ihr betretet die Bank.

MP 91 (Bank)
+ MP Irgendetwas dass in der Bank spielen soll

Die Bank ist sehr prächtig eingerichtet, Marmorboden mit rotem Teppich versehen. 2 lange Schalterbänke mit etlichen Angestellten. Die Bank scheint ziemlich gut besucht zu sein.

Ihr steht in der Lobby und um euch herum ist das bunte Leben, die Leute stehen an Schaltern an oder gehen zu Automaten, keiner scheint sich gerade für euch zu interessieren.
...
Ihr steht also in der Lobby.

Was wollt ihr tun?
->DS sehen sich um und erkennen dass 5 Türen abgehen. 2 für Toiletten, 2 für Personal und eine die zur einer Art Brücke führt vor der ein Wachmann sitzt
->DS sehen zudem die Lobbykamera
//Der GM muss immer auf Kameras hinweisen wenn Spieler sie sehen würden
*//Wenn DS zu lange in der Lobby sind ->**WEITER ZU OPTION: IN LOBBY BLEIBEN***

Option: Toilette

Ihr trefft auf eine Reinigungskraft.

->DS können versuchen Quanito zu überreden. (Spricht Spanisch, nur wenig Englisch)
//Quanito will seinen Job machen und keinen Ärger haben. Offen für Bestechung, aber nicht
//sexuelle. Er kann DS eine Putzuniform besorgen.

Würfle Bestechen| Ob sehen oder nicht
{
Erfolg: Quanito hilft wie DS so weit er kann bei dem was sie wollen
Misserfolg: Quanito lehnt das Angebot ab und geht in die Putzkammer.
}
//Können evtl. feilschen um Preis

-> DS könnten Kunden WC verstopfen und schmerzen vortäuschen um zum Personal WC zu kommen (Wache würde sie begleiten)

Option: Brücke

Ihr wollt die Brücke betreten, werdet aber von einer Wache angehalten.

Stan: "Moment wo wollen Sie denn hin? Die Brücke können sie nur in Anwesenheit eines Bankangestellten passieren."

->DS können die Wache versuchen zu überreden . Bestechung nicht möglich.
Stan bringt DS zum Saniraum wenn einer Verletzt ist.
Stan bringt DS zur Personaltoilette, wenn einer weint oder sehr emotional ist.
//Stan kann nicht mitansehen wenn jemand weint.

Option: In Lobby bleiben

Ein Angestellter kommt nach einer Weile auf euch zu.

Aaron Canto: "Hallo kann ich ihnen behilflich sein? Mein Name ist Aaron Shawn ich bin Sachverständiger hier in der National-Bank. Was kann ich für sie tun?"

->DS können mit Aaron reden. Bestechung nicht möglich.
Aaron ist sehr hilfsbereit und freundlich. Führt sie nicht durch die Bank.
Wenn sie nicht vorankommen wird Aaron unfreundlich und will gehen.

->Aaron führt DS in Notarraum wenn sie viel Geld (>200€) einlagern wollen.
Er muss überredet werden, da eigentlich es schon zu spät ist.

Würfle Überreden/Manipulieren| Ob überreden oder nicht
{

Erfolg: Aaron führt sie über die Brücke zum Notarraum "T".
Misserfolg: Aaron muss ablehnen er kann keine Regeln brechen.

}

//Wenn DS kein Bock auf Aaron haben können sie jemand anders Fragen. In
//diesem Fall würden sie auf Emily treffen, die die selben Charakterzüge wie Aaron //aufweist.
//Alle anderen Mitarbeiter verweisen für komplexere Tätigkeiten auf Aaron oder Emily.

Option: Prügelei

Wenn DS sich prügeln und irgendwas kaputtgeht oder sie jemanden leicht verletzen begleitet Stan sie in Security Room, es werden Personalien aufgenommen und Hausverbot ausgesprochen.

Sheridan Mall

[DS müssen die Mal analysieren um herauszuinden wie sie reinkommen. Sie sollten die dünne Ziegelmauer im WholeFood erkennen. Als Einstieg könnten sie sich entweder durch die Tiefgarage ins Whole Food hochbuddeln, oder sie lassen sich von Michealson helfen. DS können auch hier im Rahmen des Möglichen kreativ sein.]

MP 92 (Mall)
+ MP Irgendetwas dass in der Mall spielen soll

Ihr betretet die Sheridan Mall welche vom Aufbau her typisch amerikanisch und modern ist. Ein gerader langer Weg. Eine große längliche Glaskupel, welche die große Promenade überdacht. Überall sind auch schon Poster die auf den BlackFriday morgen hinweisen.
Von Kleiderläden bis hin zu Supermärkten alles ist dabei, unter anderem auch ein Whole Food.

Whole Food

Ihr betretet den Whole Food und könnt auch schon den Geruch von frischem Obst und teuren Preisen wahrnehmen.

Was macht ihr?
->DS sehen sich etwas um, wenn sie GM nach Kameras fragen, stellen sie fest das hier keine angebracht sind

Würfle Wahrnehmung | Ob sehen oder nicht
{

THE_MOLE du kannst hinter einem Obststand eine dünne Ziegelwand ausmachen, die du wahrscheinlich knacken könntest.

}

IF fertig
Ihr verlasst den Whole Food wieder.

Reinigungspersonal

Ihr seht ein Mitglied des Reinigungspersonals, wie es in einen Raum verschwindet. Die Tür fällt langsam zu.

Würfle Rennen| Ob noch durch Schaffen oder nicht
{

Erfolg: Ihr kommt in eine größere Putzkammer.
Desto näher ihr der Person kommt desto deutlicher könnt ihr ein Geräusch wahrnehmen....Anscheinend singt die Person.

Misserfolg: Die Tür schlägt direkt vor der Nase zu.

}

If Michealson nicht getroffen
->DS können vor der Tür warten bis er wenige Minuten später wieder rauskommt und ansprechbar ist.

Jack Michealson: "Hey man, habt ihr mich erschreckt. Das ist gemein. Wer seit ihr, was wollt ihr hier?"

->DS können ihn überreden ihnen zu helfen in die Mall einzubrechen. Michealson ist sehr aufgeschlossen solange sie ihn nicht auf seine hohe Stimme ansprechen.
Er wünscht sich ein Mikrofon, welches DS holen müssen. (Jetzt für viel Geld oder am Black Friday für wenig)
Michealson nimmt keine anderen Optionen für Bestechungen an.

Jack Michaelson: "Okay ich bin dabei, packen wirs an!"

// Michael bringt DS ins Whole Food, indem er die Hintertür der Mall offen lässt und die 1-2 //Wachen, die da sein werden ablenkt. Dann bringt er DS rein. Er überlegt sich etwas. Das //sehen DS dann am Abend.

Der Plan

[Zum Ende des Tages müssen DS einen richtigen Plan haben wie sie in die Mall kommen und von dort in die Bank. Am besten mit Michealson oder über die Tiefgarage ins Whole Food und von dort in die Toilette. Dort ist auch der Treffpunkt mit Butcher Pete.]

MP 04 (CRX Broken Bones) oder irgendetwas im Hintergrund

Der Tag neigt sich dem Ende zu. Es wird schon spät. Die ersten Läden machen zu.
Was macht ihr?
->DS müssen noch Truck holen. Die anderen Optionen sind optional. Ohne das Mikrophone würde aber Michealson ihnen nicht helfen (außer sie belügen ihn) und sie müssten anders in die Mall rein.

IF Truck:
//In der gesamtem Stadt sind mehrere potentielle Trucks verfügbar.
//DS können dann auf schlößerknacken würfeln, um einen zu stehlen.
//Ist die gegend ruhiger ist der wurf erleichtert andernfalls erschwert.(-20....+20)

IF Mikrophone:
//DS können es normal kaufen, bis zum Black Friday warten und es zum halben Preis kaufen, es //klauen, es von einem Kunden klauen der damit raus läuft. DS sollen Kreativ sein.

IF Geisel or Klauen:
//DS können einen Mitarbeiter der Bank als Geisel nehmen oder ihnen versuchen die //Sicherheitskarte zu stehlen. Jedoch hat kein Mitarbeiter der das Gelände der Bank verlässt //eine Sicherheitskarte dabei da sie in der Bank bleiben.

->DS können die letzten Details des Plans festlegen und gehen dann schlafen

IF fertig mit planen
Die Arbeit ist erledigt. Der Plan ist bis ins letzte Detail durchdacht. Jetzt heißt es sich ausruhen und vorbereiten. Denn Morgen Abend ist es schon soweit.
//DS sollten ausschlafen und den Tag über sich ausruhen und mental vorbereiten. Also keine //weitere Aktivitäten tätigen. (Evtl könnt einer noch ein Mic holen gehen, aber dann hätte DS //für den Anfang des Heists (Bis sie die 2. Sicherheitsstufe erreichen) einen Malus von 5 für //alle seine Würfe.)

Der Heist

Fahrt am Abend

[DS sollen sich auch hier besser in die Welt versetzen können. Vllt kann GM noch ihre Charaktere etwas beschreiben. Der Ton für den Heist muss getroffen werden. In Stimmung kommen.]

MP 05 (Fahrt am Abend)

Die letzten Sonnenstrahlen am Horizont des rosaroten Abendhimmels von Miami beginnen mit Einbruch der Nacht Platz zu machen für die nassblasen Neonröhrchen der Diskotheken und Bars, welche die Straßen von Miami durch die Nacht hinweg beleuchten.
Ihr zündet euch eine Zigarette an. Aus dem Fenster eures Appartments könnt ihr erkennen wie sich Wolken über der Skyline zu einer für diese Jahreszeit nicht untypischen Gewitterformation zusammensetzen.
Noch einmal zieht ihr an eurer Zigarette, drückt sie aus und verlasst die Wohnung.

Die Ausrüstung ist bereit, der Transporter in Position, alle Vorbereitungen wurden getroffen.
Ihr kommt an dem von euch vereinbarten Treffpunkt zusammen, steigt in SPIELER_X Wagen, schaltet das Radio ein und fahrt los Richtung National Bank.
Der Regen tröpfelt leise auf die WINDSCHUTSCHEIBE eures DeLoorean, während ihr laaangsam die Collins Avanue an der Strandpromenade enlangfahrt.
Die Promenade ist voll von Menschen die sich an dem von eurer Gang vertickten Kokain erfreuen, sich deswegen prügeln oder sogar töten.
Das weiße Pulver regiert die Szene wie keine andere Droge. Aber was heißt das schon?

SPIELER_X zündet sich eine Zigarette an und der Wagen füllt sich mit Qualm, welcher, durch die Reklamen, nebelartig in einem blassen Türkiston umhertreibt.
Einige leichte Mädchen am Straßenrand winken euch im Wagen zu, während ihr langsam über die Avanue rollt und schlussendlich abbiegt in den Stadtteil Coconut Groove. Die Straßen sind hier etwas ruhiger aber nicht weniger gefährlich.
Nach einer Weile des Fahrens auf Nebenstraßen kommt ihr in Little Havana an.
Ihr parkt 2 Straßen weiter wie es sich eben gehört. Ihr blickt euch ein wenig um. Die Gegend scheint sauber zu sein, keine Cops.

IF eins aufs Dach und ein zur Mall
Ihr teilt euch wie besprochen auf. Ein Team repallt sich aufs Dach. Das andere begibt sich zur Sheridan Mall.

Jetzt, wo alle in Position sind, kann der Heist beginnen.

The Mall (Team 1)

//DS müssen durch die Mall irgendwie ins Whole Food gelangen

//Welchen Handlungsstrang haben DS gewählt?
//GM wählt die jeweilige Option

Option: Jack Michaelson

Ihr befindet euch vor besagter Hintertür der Mall.
If nähern
Ihr nähert euch der Tür und seht dass sie einen Spalt offen steht.

->DS betreten den Raum oder diskutieren da sie evtl eine Falle wittern

Ihr betretet den Raum als sich eine Person von Rechts nähert.

Michaelson: "Pssht. Da seid ihr ja! Okay, folgt mir."

//Wenn Micheal sein Mic noch nicht hat will er es jetzt haben ansonsten verpfeift er sie

Michealson führt euch zu einer blauen Reinigungsmaschiene. Die, die man so mit der Hand vor sich herschiebt, mit nem großen Tank vorne und ner fetten, runden Drehbürste unten.

->DS steigen in Tank ein und müssen Michealson sagen wo sie hinwollen (Da Micheal nichts von ihrem Plan weiß)

Michaelson: "Okay rein da. Ich fahr damit an den Wachen vorbei bis vor das Whole Food. Wenn die Luft rein ist springt ihr aus dem Tank heraus und ihr seit vorm Whole Food. Die Tür ist unten mit einem Schloss versehen. Das müsst ihr knacken ich lenke solange die restlichen Wachen ab."

Ihr steigt also in die Reinigungsmaschiene rein, in der nur wenig Wasser drinnen ist. Es ist sehr eng.
Mit viel Mühe schiebt euch Michealson die Promenade entlang an den Wachen vorbei.

Grüßt einmal links, einmal rechts und nach einer Weile gibt er ein Klopfzeichen.

Michealson: "Okay wir sind da schnell raus."

->DS verlassen die Maschiene und verabschieden sich von Michealson

Micheal entfernt sich rapide von euch. Als er mit der Maschiene fast am anderen Ende der Mall ankommt tut er so als hätte er mit der Maschiene einen kleinen Unfall gebaut. Die Wachen werden auf ihn aufmerksam und kommen ihm zu Hilfe. Die Ablenkung scheint zu funktionieren ein paar Minuten habt ihr so aufjedenfall um reinzukommen.

Würfle Schloßknacken | Ob öffnen oder nicht
{

Erfolg: DS öffnet die Tür

Misserfolg: DS schafft es nicht. Das Schloß wurde dabei auch etwas Beschädigt. Er kann es aber noch einmal versuchen.

Würfle Wahrnehmung | Ob sehen oder nicht **10 erschwert**
{

Erfolg: DS öffnet die Tür

Misserfolg: Es klappt wieder nicht und das Schloss ist nun kaputt, Schloßknacken nichtmehr möglich. DS müssen kreativ werden. (Die Wachen ausschalten und einschlagen oder versuchen leise ein loch reinschneiden oder einen teil der Scheibe zu zerstören)

}

}

If DS erfolgreich reingekommen
Ihr seid im Markt.

->**WEITER ZU WHOLE FOOD**

Option: Garage

Ihr steht vor dem Eingang der Tiefgarage.
Am Eingang der Garage ist eine kleine Wachhütte in der sich anscheinend ein Wachmann befindet.

->DS schalten die Wache aus. Np da die Wache schläft.

Würfle Ausschalten| Ob unbemerkter knockout oder nicht
{

Erfolg: Die Wache wurde ausgeschaltet.

Misserfolg: Die Wache wacht auf. DS müssen gegen sie Kämpfen. (Siehe einfache Wache)

}

->DS suchen den Punkt und finden ihn.

//Haben DS eine Leiter o.Ä. dabei?

IF LEITER	Können normal mit Hammer durchbrechen. Ohne Hammer 30 erschwert.
IF NO LEITER	Müssen zb. Wagen benutzen. Probe um 20 erschwert da sie vorsicht sein müssen. Zusätzliche 30 erschwert wenn kein Hammer.

Würfle Durchbrechen| Ob durchbrechen oder nicht
{

Erfolg:	DS packens durch
Misserfolg:	DS kommen nicht durch. Können es immer wieder probieren, jedoch jedesmal um weitere 5 erschwert, da Player_Mole müde wird.

}

-> DS Budeln sich durch und gelangen mit Seil oder wie sie es versuchen nach oben. Sie sind im Laden

If DS erfolgreich reingekommen
Ihr seid im Markt.

->**WEITER ZU WHOLE FOOD**

Option: Anderer Plan

//Wenn DS einen Plan gewählt haben der nicht Garage oder Jack Michealson //miteinbeziehen können DS es probieren. GM muss darauf achten, dass die Versuche im //Rahmen des möglichen bleiben.
//Kreativität soll belohnt werden!
//Dinge die es zu beachten gilt:

-Whole Food hat keine Kameras
-2 Kameras auf der langen Promenade der Mall (werden aber nicht aktiv überwacht, also kein Alarm wenn sie von den Kameras gesehen werden. Jedoch wird am nächsten Morgen ein Mitarbeiter der Mall DS auf den Bändern sehen)
-Haupttüren sind Alarmgesichert, DS können es erkennen
-2 Wachen laufen die Promenade entlang auf und ab
-Die 2 Wachen sind beide etwas müde und genervt vom Black Friday
-Mole ist einziger, der Wände durchbrechen kann

If DS erfolgreich reingekommen
Ihr seid im Markt.

->**WEITER ZU WHOLE FOOD**

Whole Food

//DS müssen ins Whole Food, da sie es sonst nicht in die Bank schaffen

Ihr seid also im Markt.

->DS müssen zur Wand und sie um 11 Uhr aufbrechen. Haben also noch etwas Zeit sich auszuruhen und das Equipment vorzubereiten.

Aufs Dach (Team 2)

//Dieser Teil kann etwas ausgeschmückt werden wenn Bedarf ist. Vllt durch ein Minispiel //beim klettern?
Der Rest des Teams. Ihr steht also vor der Bank. Es regnet.
Was tut ihr?
->DS müssen irgendwie aufs Dach kommen. Auf der Straße ist nichts los.

IF DS wollen hochklettern(Mit Seil um 20 erleichtert, mit Hilfe 10 zusätzlich erleichtert)

Würfle Klettern| Ob hoch packen oder nicht
{

Erfolg: DS packts aufs Dach
Misserfolg: DS packts nicht aufs Dach. Fällt runter und verliert 2W10 Leben if kritisch.

}

Die Toilette (Team 1)

->DS müssen die Wand um 11 durchbrechen und die Toilette betreten.

Würfle Durchbrechen| Ob durchbrechen oder nicht
{

Erfolg: DS packens durch
Misserfolg: DS kommen nicht durch. Können es immer wieder probieren, jedoch jedes mal um weitere 5 erschwert, da Player_Mole müde wird.

}

IF durch Tür geschaft
Ihr befindet euch in der Toilette der Bank. Ihr wartet.
Und wartet. Und wartet. Aber es scheint niemand zu kommen.
...
->DS können sich unterhalten wenn WalkiTalki haben
...
Gerade als ihr euren nächsten Schritt machen wollt hört ihr etwas durch die Tür auf euch zukommen.
...
//Hier Wäre Cut für ein Two shot Abenteuer. (Da der Plan hier in die Brüche geht und DS auf //sich gestellt sind)
...
Jemand haut die Tür mit seiner Hüfte auf. Ein südländischer Mann, mittleren Alters, mit einem starken Moustache, Kopfhörer auf dem Kopf und einer Reinigungsuniform betritt er den Raum.

IF in der Bank auf der Toilette gewesen
Es handelt sich um Quanito.

Elegant wischt er den Boden mit seinem Mop, während er emotional aber auch viel zu laut vor sich her singt.

Was macht ihr?
//Quanito hat seine Augen zu. Er ist so sehr mit singen und putzen beschäftigt, dass er DS //nicht wahrnimmt.
//Wenn DS zu lange warten sieht Quanito DS.

IF AUSKNOCKEN	Easy Fight. Da 2v1 und Quanito überrascht. Um 40 erleichtert.
IF REDEN	Quanito, so heißt er, schaut euch und das Loch in der Wand hinter euch schockiert an und will zur Tür wieder rausrennen. *//DS müssen ihn aufhalten da er sonst Stan die Wache alarmiert*

->DS knocken Quanito wahrscheinlich aus. Sie können seine Reinigungsuniform looten.

//DS müssen zum Utility Room da dort die anderen reinkommen müssen.

IF Toilettentür öffnen
Eine Kamera bewacht die Lobby. Sie schwenkt immer mal wieder hin und her.
Aus der Ferne könnt ihr bei der Tür zur Bridge einen älteren Wachmann (Stan) sehen.

Würfle Sehen/Aufmerksamkeit o.Ä.| Ob erkennen dass Stan schläft oder nicht
{

Erfolg:	Erkennen dass die Wache schläft
Misserfolg:	Erkennen nichts

}

->DS entscheiden sich für eine Taktik wie sie die Kamera und den Wachmann umgehen.
//Direkt neben DS sind Schalterbänke hinter denen sie nicht gesehen werden können.
//Tür zum Archiv ist versperrt. Müssen über Schalter zur Tür zum Flur.
//Tür zur Bridge nicht versperrt. Jedoch Tür am Ende der Bridge versperrt. Und 2 Kamera //überwachen Bridge.

IF schleichen

Würfle Schleichen o.Ä.| Ob heimlich oder nicht
{

Erfolg:	DS schaft es sich bis zu seinem Wunschgebiet zu schleichen.
Misserfolg:	DS schafft es nicht und erzeugt Lärm. Der Wachmann rüspelt, ist aber noch nicht wach.

Würfle Schleichen o.Ä.| Ob heimlich oder nicht
{

Erfolg:	DS schafft es bis zum Wunschgebiet zu schleichen.
Misserfolg:	Die Wache wacht auf und durchsucht die Lobby aktiv, dann die Toiletten.

}

}

->DS stehen nun erfolgreich vor der Tür zum Flur und müssen sie knacken

Würfle Schlößerknacken | Ob öffnen oder nicht
{

Erfolg: DS öffnet die Tür

Misserfolg: DS schafft es nicht. Das Schloß wurde dabei auch etwas Beschädigt. Er kann es aber noch einmal versuchen.

Würfle Wahrnehmung | Ob sehen oder nicht **10 erschwert**
{

Erfolg: DS öffnet die Tür

Misserfolg: Es klappt wieder nicht und das Schloss ist nun kaputt, Schloßknacken nicht mehr möglich. DS müssen kreativ werden.(Die Wachen ausschalten und Tür einschlagen)

}

}

Ihr habt es durch die Tür geschafft.
Ihr seid auf dem Hallway. Ihr geht nach Links. Dann nach rechts. Doch als ihr nach Rechts geht seht ihr eine Kamera. Sie ist jedoch gerade nicht auf euch gerichtet auch sie schwenkt ständig hin und her. Unter der Kamera könnt ihr eine Tür sehen und ein Schild auf dem "Utility Room" steht.

//Können auf Cam zugehen und sich drunter stellen. Camera kann nicht unter sich gucken.

->DS gehen in den Utility Room
//DS sollten direkt zum Utility Room damit Gruppe wieder vereint und nicht erst restliche
//Räume checken

IF Einer rennt
Aus dem Pausenraum kommen 2 Personen raus.
Man 1 "Hast du das gehört?"
Man 2 "Ne, da war nix."

IF DS im Utility Room
Ihr befindet euch nun im Utility Room. Neben unzähligen Tanks und Geräten seht ihr eine Menge Ventile. Unter anderem eins auf dem AIRLOCK steht, dass zur Zeit auf OFF ist.

->DS schalten das Ventil auf ON um, damit DS oben reinkommen können.

Es ist tatsächlich sehr schwer.
//Es liegt eine Rohrzange herum DS können sie finden wenn sie sich umsehen

IF Ventil öffnen (Wenn alleine um 20 erschwert)(Wenn kein Werkzeug um 20 erschwert)

Würfle Körperkraft/Aufbrechen/Handeln| Ob öffnen oder nicht
{

Erfolg: Das Ventil öffnet sich.
Misserfolg: DS rutschen ab und verursachen Lärm. Die 2 Personen im Pausenraum streiten sich (nochmal) darüber etwas gehört zu haben.

Körperkraft/Aufbrechen/Handeln| Ob öffnen or nicht 10 erschwert

{

Erfolg: Das Ventil öffnet sich.
Misserfolg: Die Wachen aus dem Pausenraum kommen in den Maschinenraum. (Wenn sich DS nicht sehr gut verstecken kämpfen sie)

}

}

Das Zusammenfinden (Team 2)

Ihr seid auf dem Dach und bekommt mit wie sich ein Lüftungsschacht öffnet.
Was macht ihr?

If gehen durch Schacht
Ihr zwängt euch durch die engen Schächte des Lüftungsschachts. Das Blech kann nun mal sehr schnell sehr laut werden wenn man mal blöd dagegen kommt.

Würfelt mal alle auf schleichen.

Würfle Schleichen| Ob heimlich oder nicht
{

Erfolg: Ihr seid alle im Utility Room.
Misserfolg: ->DS krachen den Schacht hinab und verursachen viel Lärm. Die 2 Wachen aus dem Pausenraum kommen jetzt falls sie es nicht schon sind.
DS müssen sich entweder sehr schnell und gut verstecken else fight.
(Entweder im Utility Room (erschwert 20), rüber zum Server Raum oder woanders hin.

//Die Wachen gehen in den Utility Room, evtl. auch in den Server raum.
//Würfle dazu ***50/50*** (50/50 Wurf)

IF Wachen zusätzlich in Serverraum gehen
Die Wachen gucken nur mal kurz rein

}

Die Sicherheitsstufe 1

//Die Gruppe ist jetzt wieder vereint und hat Zugang zur Sicherheitsstufe 1.
//Wo sie gerade sind ist egal. Können im Utility Room, Server oder sonst wo in //Sicherheitsstufe 1 sein.
//Das schließt ein : Serverraum, Archiv, Pausenraum, Toilette, Putze

Wo sind DS und wo gehen sie hin?
->DS können sich aufteilen oder nacheinander in einen Raum gehen.

Der Serverraum

->DS schauen sich nun im Serverraum um. Sehen viele Servereinheiten. Die Welt in der Hackermann sich wohlfühlt.

//Player_Hackerman kann seinen Rechner mit den Servern verbinden.

IF Hackerman hackt
Du kramst deinen 10 Zoll Röhrenmonitor samt deines heiligen Commodores 64 aus deinem Rucksack heraus. Baust das Setup mit ein paar flinken Handgriffen auf und verbindest dich mit den Bank internen Servern. Nun sind deine Informatikskills gefragt. Als einer der größten Info-Pioniere deiner Zeit lässt du die Muskeln deines 64 KB-RAM Arbeitsspeicher so richtig flexen.

If Powerhandschuh vorhanden
Der Powerhandschuh erleichtert die Arbeit um ein wesentliches. Er ermöglicht es dir die CPU auf 1,4 MHZ zu übertakten.

Ein wenig gehämmere auf die Tastatur hier und da und schon entstehen auf dem Konvexen Bildschirm eine Menge Zeilen Code die sich in Grafiken und Polygonebenen verwandeln wie man sie aus Tron kennt. Für euch alle sieht das unbegreiflich aus, aber was auch immer da geschieht es scheint zu funktionieren. Player_Hackerman, du schaffst es die Firewall mit dem Passwort 1234 zu umgehen und hast Zugriff auf einen großen Datensatz, aber nur für einen kurzen Zeitraum. Du kopierst was möglich ist auf deinen Rechner und bist wieder raus ehe die Server bemerken dass du überhaupt da warst.

Würfel auf Hacken um herauszufinden wie viele Informationen du erhalten konntest.

Würfle Hacken| Ob hackt oder nicht
{

Erfolg: Du findest heraus dass im Archiv unter G43 vermerkt ist wo alle Schlüssel gelagert werden. Du erfährst dass Ihr euch in Sicherheitsstufe 1 von 3 befindet und idealerweise eine elektrischen Chip braucht um die 2 Türen zu Sicherheitsstufe 2 zu öffnen.
Der Chip befindet sich im Pausenraum bei den Schließfächern, außerdem hast du die Blueprints der Chipscanner an der Tür. (Können auf Hacken/Schlößerknacken würfeln)

Misserfolg: Du findest heraus dass im Archiv unter G43 vermerkt ist wo alle Schlüssel gelagert werden. Du erfährst dass Ihr euch in Prioritätsstufe 1 von 3 befindet und idealerweise eine elektrischen Chip braucht um die 2 Türen zu öffnen.

}

->DS werten die Informationen aus und gehen dann in einen anderen Raum über.

Das Archiv

->DS kommen beim Archiv an und müssen feststellen, dass die Tür versperrt ist.

Würfle Schlößerknacken/Aufbrechen| Ob aufgeht oder nicht
{
Erfolg: Tür geht auf
Misserfolg: Tür geht nicht auf
}

IF DS sehr viel lärm machen oder es stark verhauen mit dem Wurf
Wachen kommen um die Lage ab zu checken.

Es ist direkt eine Kamera rechts im Raum wenn man reinkommt die den Raum überwacht und eine Lampe in der Mitte des Raums.

->DS müssen irgendwie an der Kamera vorbei und die Akte holen

Ihr findet die Akte.

//Akteninhalt: Postion der Schlüssel. Laut Akte sind eine Menge im Safe im Konferenzraum, //ein paar in McLarrys Büro und 2 in den offenen Arbeitsräumen.

Als ihr die Akte gefunden habt hört ihr wie mehrer Leute der Sicherheitstür am Ende des Ganges näherkommen.
Was macht ihr?

->DS hören durch die Wand hindurch wie die Wachen sich unterhalten.

Wache_X: "Eben Meldung bekommen vom Supervisor anscheinend gibt es Probleme im Archiv wir sollen da nachgucken."

IF umsehen
Ihr geht raus und direkt vor euch ist eine Tür.

IF hingehen
Sie ist offen. Ihr betretet die Putze.

Die Putze

IF umsehen im Raum
Ihr seht ein Arbeitsplan und anscheinend wurde Peter Harris aus dem Arbeitsplan gestrichen.

Außerdem einige Putzutensilien.

Der Pausenraum

//Die Tür ist offen.

IF lauschen
2 Personen unterhalten sich ständig drinnen.
Nach einer Weile..."Ehy Mann muss ich pissen von diesem ganzen Gesöff. Bin gleich wieder da"
//Jefferson Dawson geht zur Toilette, Harrison Yates bleibt im Raum.

Harrison Yates verlässt also den Raum

IF Yates sieht DS
{
IF Yates sieht DS ohne Putzuniform
Ruft Kollegen und sie alle kämpfen

IF Yates sieht DS in Putzuniform
->DS mit Putzuniform wird von Yates verspottet weil armer Penner, falls DS zu auffällig siehe Yates sieht DS ohne Putzuniform
}

IF den Raum betreten
{
IF den Raum betreten wenn Yates auf Toilette ist
Ihr seht Dawson alleine auf nem Sofa sitzen mit dem Rücken zu euch auf einmal dreht er sich um.
|
Dawson "Scheiße man, soll das Lustig sein Yates, komm rein. Yates man. Yates was soll die scheiße man. Das ist nicht lustig."
|
//Dawson folgt DS da er denkt es handelt sich um Yates
->DS können versuchen Dawson und Yates getrennt auszuschalten

IF den Raum betreten wenn Yates nicht auf Toilette ist
Ihr seht beide auf nem Sofa sitzen mit dem Rücken zu euch. Die beiden trinken und quatschen ein wenig.
Die beiden bemerken nicht wie ihr an der Tür späht.
->DS schalten die beiden aus oder locken sie mit einem Trick raus um sie dann raus zu locken. Kreativität soll belohnt werden.
}

IF DS die Beiden ausgeschaltet/oder abgelenkt und im Pausenraum drinnen
Ihr befindet euch nun im Pausenraum.
Was macht ihr?

If umsehen

Wo genau? Gibt eine Küchenzeile, eine Küchenplatte mit Schränken, ein Spind, ein Wasserspender, ein Sofa mit Tisch und eine Topfpflanze.
//Sicherheitskarte an Dawson und in Spint (müssen erst aufknacken)
//5 Murmeln auf dem Tisch

Durchbruch zur Sicherheitsstufe 2

//Dieser Absatz enthält nur Informationen für GM. **Nicht vorlesen!**
Mögliche Wege um von Stufe 1 zu Stufe 2 zu gelangen
-Durchbrechen der Wand zwischen Toilette und Konferenzraum (in Pausenraum zu hören, if fail hören es auch Wachmänner in Open Office)
-Knacken der 2 Türen durch Hacken + Schloßknacken. Müssen zusammenarbeiten. Wenn Blueprints haben erleichtert jedem um 3. Wenn einer failt schaffen sie es nicht. Können es aber beliebig oft versuchen solange sie kein Lärm verursachen.
-Können einfach durchlaufen mit Sicherheitskarte von Dawson oder Schließfach

Die Sicherheitsstufe 2

IF DS Wand durchbrochen
->**WEITER ZU Konferenzraum**

IF DS durch Tür
Ihr betretet die Office Area. Der Raum verfügt über 2 Kameras die **hier** positioniert sind und wieder schwenken.

Als ihr den Raum betretet könnt ihr 2 Stimmen wahrnehmen. Anscheinend Wachen die sich in der Mitte des Raums bei der Kaffemaschiene unterhalten.

//Dohnssen und Johnssen Mccree halten Wache (laufen immer zusammen im Kreis herum)

->DS müssen sie überwältigen oder versuchen sich immer an ihnen vorbei zu schleichen.

Konferenzraum

Ein sehr unberührter Raum. Nur der Safe sticht hier hervor.

Würfle Schlößerknacken| Ob aufgeht oder nicht 20 erschwert
{
Erfolg: Schloß geht auf *//Im Konferenzraumsafe sind 4 Schlüssel*
Misserfolg: Schloß geht nicht auf
}

Serverraum-Global

Ein weiterer Serverraum mit mehreren und teureren Servern.
->DS können wieder hacken

IF Player_Hackerman hackt
Player_Hackerman du erfährst, dass der Notar der für die Cr4zySisters zuständig ist seine Schlüssel in einem Safe in seinem Büro aufbewahrt. Der Name des Notars ist Owen Clay (Raum

A)

Außerdem, Player_Hackerman du findest eine Datei, die dein Interesser weckt.

->Player_Hackerman findet ein Kündigungsformular dass an Peter Harris (Butcher Pete) geht. Er wurde gekündigt, da er sich "auffällig umgesehen hat in der Bank"

//Der GM muss entscheiden wann folgendes Event_OPEN startet.
//Bestmöglich sollten DS eine gewisse Zeit gehabt haben sich in den Räumen der
//Sicherheitsstufe 2 umzusehen.

Event_OPEN
Alle Spieler würfeln auf Aufmerksamkeit oder Handeln
Würfle Aufmerksamkeit/Handeln| Ob erkennen dass Tür sich öffnet oder nicht
{
Erfolg: Erkennen dass die Lampe bei der Tür zum Notarraum von Rot auf Grün wechselt
Misserfolg: Erkennen nichts
}

//Das Licht der Sicherheitstür wechselt von Rot zu Grün. Da Butcher Pete den
//Überwachungsraum verlassen hat. Die 2 Wachen bemerken das nicht.

->DS können die Sicherheitstür passieren, die Wachen, falls noch nicht ausgeschaltet, schaffen es nicht hinterher.

Büro's

// In von oben 3. Büro sind 3 Schlüssel in Schublade von McLarry's Büro
// Im untersten linken offenem Großraumbüro sind 2 Schlüssel
// Im obersten rechten offenem Großraumbüro ist 1 Schlüssel

Notargang

Ihr passiert geradeso die Sicherheitstür, die Tür schnappt direkt wieder hinter euch zu und rastet ein. Vor euch ist ein langer Gang der am Ende nach links abknickt. Direkt zu eurer rechten ist eine Tür und zu eurer Linken sind 5 weitere. Am Ende des Gangs ist eine Kamera oben rechts die euch direkt anvisiert.
//Alle Türen sind zu.

If Gang entlanglaufen
Ihr lauft den Gang entlang und seht am Ende dessen eine Tür.
->DS betreten den Raum

Überwachung

Als ihr die Tür öffnet seht ihr einen großen grauen leeren Raum voll gepflastert mit Fliesen. Am Boden an den Wänden, sogar an der Decke. Es hat den Eindruck einer Gummizelle, nur das sie nicht aus gummi sondern aus billigen Fliesen ist. Am Ende dieses Raums ist ein Tisch. Über dem Tisch sind mehrere Monitore angebracht auf denen Überwachungsaufnahmen laufen. An dem

Tisch sitzt ein Mann auf dem Stuhl.
Was macht ihr?

IF näher kommen und anfassen
Ihr berührt den Mann auf dem Stuhl er fällt zu Boden, ihr seht jetzt auch wie der Boden unter dem Stuhl voller Blut ist. Bei dem Mann handelt es sich um einen etwas dickerer Asiaten in Wachuniform.

IF Leiche untersuchen
Genickbruch, ganz miese Nummer. Die Knochen ragen raus. Viel Blut.

IF Tisch untersuchen
Als ihr an seinen Arbeitsplatz näher kommt seht ihr einige Unterlagen unter anderem eine heimliche Aufnahme von Butcher Pete wie er aus seinem Van aussteigt mit einem Kreis um seinen Kopf der durchgestrichen ist.

If näher untersuchen
Ihr stellt fest, dass etwas fehlt. Etwas wichtiges. Die Bänder der Überwachungskameras fehlen und es sind auch keine neuen drinnen zur Aufnahme.

Auf den Cams seht ihr 3 Wachen im Sec Room. 2 Mit Riffles bewaffnet einer mit 9mm Pistole.

//Tür zu Notarräumen sind immer noch zu können aber aufmachen ohne Probleme

->DS können alle Türen auf und zu machen. Haben jetzt völligen Zugang zum Überwachungssystem.

IF HACKEN
Können Wassersprenkler anmachen.

->DS müssen die Wachen loswerden und in den Vault Entrance reinkommen.

Option: Notarraum A

->DS kommen wieder auf den Notargang. Auf dem Weg zu Raum A sehen sie durch die Fenster dass ein großes Feuer in der Lobby brodelt.
//DS müssen sich jetzt beeilen da jeden Moment der Feueralarm angehen kann und der //lässt sich nicht ausschalten. (Wenn DS zu lange brauchen kann GM Feueralarm auslösen, //frühestens wenn sie in Sicherheitsstufe 3 kommen)

IF DS wollen zur Brücke gehen
Auch die Brücke ist durch ein großes Feuer blockiert. *//DS können nicht zurück wieder raus.*

Der Vault

Ihr betretet den Vault Entrance, und rechts ist er auch direkt, der Vault.

->DS müssen spätestens hier die Wachen loswerden bevor sie zum Vault können.

//Das CEO Event sollte stattfinden wenn DS in der Sicherheitszone 3 lärm machen

//oder der Feueralarm angeht, spätestens aber wenn sie den Vault öffnen wollen.

IF Event_CEO startet!
//Spätestens ab hier haben DS nur noch 5Minuten in Reallife
Auf einmal ertönt ein lauter Sicherheitsalarm und die Tür des CEO's knallt auf. Mit einer Pumpshotgun tritt er hervor, der CEO, kurze braune Haare, gepflegt, rasiert und in einem teuren blauen Nadelstreifen Anzug marschiert er direkt auf euch zu.
"WAS SOLL DIE SCHEIßE. DENKT IHR IHR KÖNNT MEINE BANK AUSRAUBEN. ICH ZEIG EUCH WAS ICH MIT PENNERN WIE EUCH MACHE!"
Er feuert mit der Pumpshotgun auf euch während er ohne Furcht auf euch zu geht.

They fight.

->DS müssen ihn besiegen.

//Ab hier haben DS min noch 2 Minuten in Reallife
//Im Büro des CEOS in einer verschlossenen Schublade liegt der Schlüssel zum Safe.

->DS müssen den Vault öffnen und einer muss den Wagen holen

IF KNACKEN ohne Stereoskop	-80
IF KNACKEN mit Stereoskop	-40
IF KNACKEN mit Schlüssel	Der Valut öffnet sich ohne Probleme

IF DS den Vault geöffnet.
Die Tür öffnet sich und in einer wundervollen Pracht zeigt er sich euch der Tresorraum.
Es kommt zum **EVENT_Goldminispiel!**

Die Flucht

Ihr schafft es geradeso die Goldbarren in den Van zu verstauen. Alle sicher im Wagen macht ihr euch nun aus dem Staub. In der Ferne könnt ihr auch schon die Polizeiwagen anrücken sehen. Der Großteil der Polizeifahrzeuge fährt direkt zur Bank, 2 Wagen jedoch verfolgen euch. Noch ist der Polizeiwagen mit Blaulicht weit entfernt. Ihr fahrt schnell, und auch wenn in den Kurven das Gold im Transporter hin und her scheppert hält euch das nicht davon ab noch mehr Gummi zu geben. Doch der Polizeiwagen rückt auf.
Wo fahrt ihr hin?
->DS müssen sich entscheiden ob sie zum Safespot fahren oder nicht.

IF Not Safespot
{
//DS müssen eine valide Option nennen wie sie den Polizeiautos entkommen wollen. Und //min 2 Fahren proben bestehen. Außerdem müssen sie die Hälfte des Goldes fallen lassen //da der Wagen nicht gut genug ist.
Würfle Fahren| Ob nicht crashen oder doch
{
Erfolg: ->DS haben das Abenteuer überlebt und haben auch tatsächlich noch die Beute mitnehmen können.

Misserfolg: DS crashen und müssen die 4 Polizisten besiegen. Können dann weiterfahren aber müssen erneut die Hälfte der Beute wegschmeißen.

}

}

IF Safespot

{

Ihr müsst von den Hauptsraßen runter andernfalls packt ihr es nicht.

Würfle Fahren| Ob nicht crashen oder doch

{

Erfolg: Ihr manövriert gekonnt durch ein paar Seitenstraßen die nicht jeder junge Bulle so gut kennt wie ihr sie kennt. Ihr kommt am Safespot an und da steht auch schon der 2. Wagen. Die Sirene eurer Verfolger könnt ihr auch nicht mehr wahrnehmen anscheinend habt ihn sie im Wirrwarr der Seitenstraßen abhängen können.

Misserfolg: DS crashen und müssen die 4 Polizisten besiegen. Können dann weiterfahren aber müssen die Hälfte der Beute wegschmeißen.

}

}

IF überlebt

Ihr habt es zum Safespot geschafft. Und da steht er auch schon der überholte G20.

Was macht ihr?

IF parken Auto

Ihr parkt euer Auto neben dem 2. Van.

IF umladen

Öffnet die Luke des 2. Vans und ladet das Geld um, ohne Probleme.

IF vorne hinsetzen

Ihr setzt euch auf die Vordersitze ein paar bleiben hinten bei dem Gold. Wer fährt?
Player_X, du steckst den Schlüssel rein, startest den Motor und.....
musst feststellen das kein Tank mehr im Wagen ist. Du kannst nicht losfahren.

Final Countdown

In diesem Moment gehen um euch herum in einem großen Kreis Scheinwerfer lichter an. Das Licht blendet euch und ihr könnt nicht sehen wer sich dahinter verbirgt.
...
Ihr scheint umstellt zu sein.
Durch die Windschutzscheibe des Vans könnt ihr sehen wie 3 Personen auf euch zukommen. Desto näher sie kommen desto deutlicher könnt ihr ihre Umrisse wahrnehmen.
...
P-Dog "Hahahaha gute Arbeit. Hahah was hab ich dir gesagt Pete, was hab ich dir gesagt. Sie

holen das Gold für uns! Und du sagst sie packen es nicht! Hahahaha."

Die Stimme kommt euch bekannt vor und die Personen sind Mittlerweile so nah vor euch dass ihr sie deutlich erkennen könnt. P-Dog und Butcher Pete stehen vor eurem Wagen, hinter ihnen eine Weitere Person die ihr aber immernoch nicht so gut erkennen könnt.

P-Dog: "Kommt raus Jungs, kommt raus. Keine Sorge euch passiert nix."
"Gute Arbeit, habt ihr spitze gemacht"

IF nicht aussteigen
P-Dog: *schießt random auf Windschutzscheibe* "WAS. HAB. ICH. EBEN. GESAGT. IHR. PENNER."

IF immer noch nicht aussteigen
P-Dog knallt den Fahrer ab. (-80 Leben)
P-Dog: "RAAAAAAAAAAUS!!"

IF aussteigen
P-Dog: "Na geht doch. Kommt schon. Kommt raus. Keine Angst. Wir sind ja immernoch Freunde. Los. "
->DS werden von P-Dog vor das Auto zu Butcher Pete und der Person im Licht mit gezogener Waffe und auf Abstand gebracht.
//P-Dog lässt sich nicht verarschen und hält immer seine Waffe mit beiden Händen fest.

Butcher Pete: "Sry Jungs, ist echt nichts persönliches."

Auch Pete holt eine Pistole raus und zielt auf euch.

Unbekannt "Runter auf die Knie mit euch."

IF stehenbleiben
->DS die stehen werden von P-Dog und Butcher Pete zu Boden geschlagen. (20 Schaden)

IF weiter stehenbleiben
->DS die wieder aufstehen werden ko geschlagen von Pete und P-Dog

IF runtergehen
Die unbekannte Person tritt aus dem grellen Licht hervor.
Ihr sehr einen gutaussehenden Mann (29 Jahre) mit langen gelockten Haaren, einer Pilotenbrille, einem weißem kunstvoll verzierten Anzug und aufgeknöpften lila Hawaiihemd hervortreten.
(Sieht sympathisch aus nicht bedrohlich.)

Léon geht ebenfalls runter in die Knie.

//Léon spricht sehr ruhig und klar(leichter spanischer Akzent [genauer kolumbianisch])
Léon: "Hey. Na alles klar?
...

Also danke erstmal wegen dem ganzen Gold. Das kann ich gut gebrauchen.
Es gillt ne Menge teure Dinge zu kaufen. Die Stadt ist voller Scherben, versteht ihr?
Und ich brauch einfach neue Schuhe. Also danke schonmal dafür.
...
Was mach ich jetzt also mit euch?
Ich mein...ich kann euch jetzt nicht einfach so gehen lassen, oder? Hahaha."
...
Léon zieht nen fetten Revolver.
Léon: "Es gäb da aber auch ne andere Option."
Léon steht auf.*//Seine Stimme wird lauter*
Léon: "Eine Option die mir wesentlich lieber ist. Mein Papa hat immer wenn ich mich geprügelt habe gesagt: Léon, du kannst die Jungs nicht einfach gehen lassen. Sie müssen verstehen. DU!...musst... es beenden! Denn NICHTS in dieser Welt kann sich zwischen dich und den Mann der dich über alles hat stellen. Irgendwann kriegen sie dich.
...
Und mein Papa hat noch nie gelogen."
Léon zielt auf die Köpfe DS. Einen nach dem anderen.
...
Léon: "Und wegen ihm bin euch heute da wo ich eben bin.
Ich habe wie ihr Klein angefangen, und mich hochgearbeitet.
...
Und das hätte ich nie geschafft wenn ich auf meinen Papa gehört hätte.
Denn was er nicht weiß ist, dass ich wie ihr jetzt, manchmal einfach keine Wahl hatte. Ich musste die Ding einfach tun weil ich sie tun musste. Und ich bringe niemanden um der keine Wahl hat. Steht auf."

->DS stehen auf. Léon nimmt seine Waffe runter.
//Wenn einer DS versucht auf seine Seite zu wechseln, springt Lßeon auf ihn und prügelt ihn //halbtot, da für Léon Loyalität höchste Priorität hat. (Wenn also ein Spieler wechselt ist er //ein unloyaler Mensch)

Léon: "Ihr geht nun nach Hause und sagt eurem Boss, Léon ist in der Stadt.
Und ihr...ihr seid mein Willkommensgeschenk an ihn.
Und nicht vergessen...so ein Geschenk gibt es nur einmal.
Und nun lauft nach Hause Jungs, bevor ich es mir anders überlege."

Léon lässt euch gehen. Die Beute habt ihr nicht bekommen, aber immerhin kommt ihr mit dem Leben davon.

ENDE