How to be a Hero

GRAPE

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 10. Oktober 2026

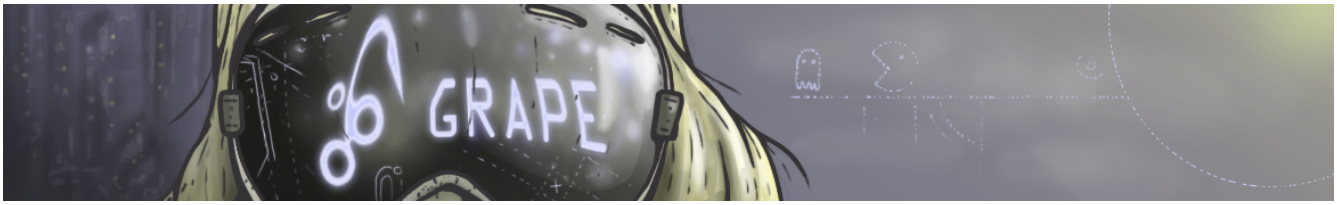




INHALT

Grape 3
- Klappentext 3
- Hinweise für den Spielleiter 4
- Das Setting 6
- Der Plot 10
- Möglichkeiten der Spieler 22
- Charaktere 23

GRAPE



Wo spielt das Abenteuer?: Deutschland
Wann spielt das Abenteuer?: 2025

Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?: How-to-be-a-Hero-Grundregeln.

Für wie viele Leute ist es gemacht?: 3 bis 5 Spieler (möglich sind 2 bis 6 Spieler)

Schwierigkeit für den Spielleiter: Mittel (viel Improvisation wird vorausgesetzt)

Schwierigkeit für die Spieler: Einfach

Spieldauer: ca. 5 Stunden

Autor: Hauke Gerdes

Hier kannst du das Abenteuer von Rocket Beans noch einmal nachschauen! Viel Spaß! :)

Teil 1

🎬 *Video im Wiki: https://www.youtube.com/howyoutubeworks/user-settings/privacy/*

Falls das Video nicht richtig angezeigt wird, kannst du es hier finden.

Szenen: Szenen geben Handlung und Orte vor, die die Spieler meist passiv miterleben.

Interaktionen: Interaktionen sind aktive Szenen, die eine Interaktion mit den Spielern erfordern.

Kursive Texte: Kursive Texte können wörtlich vorgetragen werden und beinhalten meist direkte Rede oder Beschreibungen.

Proben: Steht für mögliche Talentwürfe, welche die Spieler ablegen müssen.

Boxen: Boxen stehen für Spielleiterhinweise und beinhalten meist Hintergrundinformationen, welche die Spieler nicht haben können.

Klappentext

2025, Deutschland. Die „Grape"-Server sind online. Das MMORPG ist binnen weniger Wochen zum Mittelpunkt deines Lebens geworden. Vor etwa einem Monat hast du beschlossen, deinen Job zu kündigen und deine Zeit gänzlich dem Spiel zu widmen. Du kannst schließlich auch hier Geld machen, denn „Grape" ist eine eigene Welt: Es gibt Marktplätze, Wohnungen, Jobs und alles, was eine alternative Realität so braucht. Mit deinem Avatar stürzt du dich in eine spannendere Version des Abenteuers, das Leute „Leben" nennen.

Doch irgendwas ist heute anders. Ihr gehört zu einer kleinen Gilde, die sich „Die Egos" nennt. Eure Gildenleiterin, Cruz, hat zu einer Versammlung der ganzen Gilde geladen. So etwas ist schon selten und besonders, doch als Einzige der ganzen Gilde fehlt ausgerechnet Cruz auf diesem Event. Sie hat noch nie eine Sitzung verpasst, und es

wird noch eigenartiger, als der Vize, Vogelmann, dann auch noch beginnt, die Regeln der Gilde zu ändern. Euch ist klar, dass etwas nicht stimmt.

Dann bekommt ihr plötzlich eine private Nachricht: „Cruz ist in Gefahr. Trefft mich in 15 Minuten am Hub."

ACHTUNG ❗ Alle Spieler*innen sollten ab hier nicht weiterlesen ❗

Hinweise für den Spielleiter

Allgemeine Hinweise

Zu möglichen Charakteren

Als Besonderheit spielt jeder am Tisch sitzende Spieler in diesem Abenteuer sowohl einen Charakter innerhalb des Settings als auch einen virtuellen Avatar innerhalb des MMORPG „Grape".

> Beispiel: Der Spieler Dieter sitzt mit seinen Freunden zusammen und freut sich, einen Charakter innerhalb dieses Settings zu erstellen. Er kreiert den Charakter Hans, einen 12-jährgien Schüler, der in der Schule gemobbt wird und daher in seiner Freizeit im MMORPG „Grape" Zuflucht sucht. Hans hat nun innerhalb des Spieles „Grape" einen Avatar – einen großen Krieger mit Zweihänderaxt und schwerer Rüstung. Seinen Avatar nennt Hans BlackKnifex53.

An Charakteren ist alles Menschliche möglich. Voraussetzung ist jedoch, dass der Charakter einen Account bei „Grape" hat. Obdachlose Charaktere müssten beispielsweise erklären, wie sie am Spiel teilnehmen. Es wird vorausgesetzt, dass alle Charaktere auf dem deutschen „Grape"-Server spielen. Ebenso müssen alle Avatare Anwärter in der Gilde „Die Egos" sein. Sie können einander oder die anderen Mitglieder der Gilde optional kennen. Sie wissen jedoch sicher, wer Vogelmann und Cruz sind, und kennen auch den Wohnort von Cruz innerhalb des MMORPG „Grape" aus ihrem Gildenbewerbungsgespräch. Mindestens einer der Spieler muss zudem irgendeine Form von persönlicher Bindung zur Gildenleiterin Cruz haben. Diese darf jedoch nicht so eng sein, dass sie im gleichen Haushalt leben oder täglichen Kontakt pflegen.

An Avataren sind ebenfalls alle Menschen oder halbwegs humanuide Fabelwesen möglich. Der Spielleitende kann natürlich Ausnahmen zulassen, allerdings sollte der erstellte Avatar spielbar bleiben, denn die Welt des MMORGP „Grape" geht mit Fahrstuhlknöpfen, Türklinken und dem Innenraum von Autos davon aus, dass die Welt von Menschen bevölkert wird bzw. für diese optimiert ist.

Dazu ist für die Spieler beim Ausfüllen des Charakterbogens zu beachten, dass einige Talente Fähigkeiten des Charakters und einige Fähigkeiten des Avatars sind. Fast alle Handeln-Fähigkeiten sind die Skills des Avatars. Die einzige Ausnahme ist Reaktionszeit. Bei den Wissen-Fähigkeiten sind Fähigkeiten wie Botanik, Alchemie, Skillerwerb, Waffenbau, Begleiteraktionen oder Glücksspiel Skills des Avatars. Dagegen sind Gassenwissen, Subworldkulturen, NPC-Kunde, Hacken oder Orientierung Skills des Charakters. Die meisten, sozialen Fähigkeiten sind dem Charakter zuzurechnen. Hierbei bildet Feilschen eine Ausnahme,

wenn mit NPCs gefeilscht wird. Allerdings gibt es kaum NPCs in „Grape“. Daher sollte nur ein Feilschen-Skill vergeben werden. Mit diesem Skill kann der Charakter sowohl mit anderen „Grape“-Spielern handlen als auch mit NPCs innerhalb des MMORPG.

Folgende Talente sind nützlich, aber nicht zwingend notwendig.

Handeln	Wissen	Soziales
Schlösser knacken	Subworldkulturen	Menschenkenntnis
Athletik	Gassenwissen	Lügen
Fahrzeuge lenken	NPC-Kunde	Überreden
Schusswaffen nutzen	Begleiteraktionen	Betören
waffenloser Nahkampf	Skillerwerb	Feilschen
Taschendiebstahl	Waffenbau	Humor
Schleichen/Verstecken	Orientierung	Einschüchtern
Reaktionszeit	Botanik	Bekanntheit
	Alchemie	Beruhigen
	Glücksspiel	
	Hacken	

Erklärung der Talente

Athletik — Charakter kann gut rennen und springen

Reaktionszeit — Charakter hat eine hohe Initiative. Dieses Talent erlaubt es, schnell auf Überraschungen oder in Kämpfen zu reagieren.

Subworldkulturen — Ist das Wissen um die einzelnen Subworlds (alle Subworlds in einem Talent gebündelt). Dabei sind sowohl die Regeln der jeweiligen Welt, als auch Allgemeinwissen zu dem, was man von den anderen Spielern in diesen Welten zu erwarten hat, inbegriffen.

Gassenwissen — Bezieht sich nur auf Midcity und erlaubt dort, Orte/Leute zu kennen, die die Spieler gerade brauchen. Ebenso erlaubt es, sich ohne Schwierigkeiten in den zwielichtigeren Bereichen von Midcity zu bewegen.

NPC-Kunde — Damit ist das Wissen um die verschiedenen (gegnerischen) NPCs gemeint. Dabei sind alle möglichen NPCs von den Wölfen in Gaia bis zu den Aliens in Brachialis inbegriffen.

Begleiteraktion — Meint die Interaktion mit einem Begleiter (z. B. einem beliebigen Pet).

Skillerwerb — Erlaubt es, beim Kauf von Skills im Shop für Credits einen Rabatt zu bekommen. Es gilt: kritischer Misserfolg: doppelter Preis (1 Skillpunkt für 10 Credits); Misserfolg: normaler Preis (1 Skillpunkt für 5 Credits); Erfolg: 1 Skillpunkt für 3 Credits; kritischer Erfolg: 1 Skillpunkt für 1 Credit.
Sollte der Spieler zusätzlich die Sonderfähigkeit Premiummitgliedschaft besitzen, addiert sich der Effekt: kritischer Misserfolg: normaler Preis (1 Skillpunkt für 5 Credits); Misserfolg: 1 Skillpunkt für 3 Credits; Erfolg: 1 Skillpunkt für 1 Credit; kritischer Erfolg: 2 Skillpunkte für 1 Credit.

Hacken	Erlaubt es dem Charakter, nahezu alles in „Grape“ zu tun/erhalten/verändern. Der Spieler muss sich aber immer bewusst sein, dass er, sollte er entdeckt werden, gebannt wird. Dies bedeutet, dass der Avatar nicht mehr gespielt werden kann. Der Charakter kann jedoch noch weiter über eine beliebige Plattform mit den anderen Charakteren sprechen. Es ist auch möglich, sich einen neuen Account und damit einen neuen Avatar zu erstellen. Dieser kann jedoch maximal 30 Punkte in Skills haben, die dem Avatar zuzurechnen sind. Er hat keinerlei Ausrüstung/Besitz mehr – nicht einmal Credits. Alle Skillpunkte, die dem Charakter und nicht dem Avatar zuzurechnen sind, bleiben erhalten. Zudem sollte der Spielleiter das Talent sinnvoll erschweren, damit ein Spieler mit hohem Hackenwert nicht plötzlich zum „Gott-mit-nur-einem-Skill“ wird.
Bekanntheit	Meint, ob der Charakter bei anderen Charakteren bereits einen gewissen, positiven Ruf erworben hat, und daher bevorzugt behandelt wird.

Inventar und Besitz

Jeder Charakter startet mit maximal 500 Credits. Zur Vereinfachung wird davon ausgegangen, dass dies alles ist, was der Charakter in diesem Moment zur Verfügung hat. Er oder sie kann nicht „mal eben zur Bank gehen und beliebig nachfüllen“. Dazu kann sich jeder Spieler ein dem Charakter entsprechendes Inventar überlegen. Der Spielleiter hat jedoch das letzte Wort. Bitte beachtet, dass nicht alle Inventargegenstände in allen Subworlds nutzbar sind.

Es ist möglich, dass die Charaktere innerhalb von „Grape“ eine Wohnung/eine Bar oder eine andere Art von Geschäft/Immobilie besitzen.

Besonderheiten

Zusätzlich zu ihren Skills darf sich jeder Spieler einen der folgenden Vorteile auswählen. Wenn die Spieler möchten, können sie zusätzlich einen zweiten Vorteil für 50 Skillpunkte erwerben.

Wählbare Sonderfähigkeiten

- Twink = Der Spieler hat einen identischen Charakter irgendwo abgestellt und kann damit sozusagen einmal respawnen, wenn er eigentlich vom Server gebannt werden würde.
- Premium-Mitgliedschaft = Es gibt halbe Preise beim Skillerwerb. Dafür startet der Charakter ohne Credits!
- VPN = Sollte ein Spieler gegen die Regeln der Welt verstoßen und bestraft werden, kann er dies einmal im Spiel ungeschehen machen.
- Collectors-Edition = Es gibt zusätzliche coole Items im Shop.
- Glasfaser = Im Zweifel ist dieser Spieler schneller als die anderen.

Das Setting

Die Welt des MMORPG „Grape“

„Grape“ ist eine Mischung aus Second Life und Elementen von „Ready Player One“: eine virtuelle Umgebung aus Lobbies und verschiedenen Settings. Einige davon sind realitätsnah, andere erinnern an Filme oder Videospiele. Es gibt logische Grenzen, aber diese können sich wandeln und ändern, je nachdem, wo man in der Welt gerade ist.

Diese Skills und viele andere Ingame-Besitztümer werden mit der Ingame-Währung, den Credits, gekauft. Diese Credits können für echtes Geld erworben (1 € entspricht 5 Credits) und zurück in echtes Geld eingetauscht werden. Auf diese Weise kann man sich sogar seinen Lebensunterhalt in „Grape“ verdienen. Kein Wunder, dass eine Menge Leute dies tut und dabei nicht jeder nur legal vorgeht.

Die allgemeinen Regeln des MMORPG „Grape“

„Grape“ hat fast keine NPCs. Hinter nahezu jedem Charakter steht ein Spieler. Um sich Credits zu verdienen, gehen viele „Grape“-Spieler Jobs nach. So kann man sich auf einen gewissen Schutz durch Polizei und andere Institutionen verlassen. Die Regeln machen allerdings die Spieler im Sandboxstyle selbst.

> Zudem ist eine wichtige Mechanik, dass alle Spieler pro Ingame-Spielstunde 10 Credits abgezogen bekommen. Wer nicht bezahlen kann, wird automatisch ausgeloggt. Dieser Mechanismus ist wichtig, um die Spieler unter Zeitdruck zu versetzten und ihnen klarzumachen, dass sie nicht unbegrenzt Zeit haben. Je nach verfügbarer Spielzeit, können die Spieler auf diese Weise auch dazu gebracht werden, innerhalb der Welt Geld zu verdienen, um das Abenteuer abschließen zu können. Dazu können sie auf die vielfältigen Methoden in den unterschiedlichen Subworlds zugreifen.

Von den Regelmechaniken des Spiels her ist es durchaus möglich, andere Avatare zu bestehlen, in ihre Häuser einzubrechen und diese auszuräumen oder andere Avatare umzubringen und deren Ausrüstung sowie 20 % ihres Geldes an sich zu nehmen. Dies wird jedoch von der Ingame-Polizei verhindert oder zumindest im Nachhinein verfolgt – meistens …

Es gibt keine gespeicherten Spielstände. Theoretisch könnten obengenannte Verbrechen auch gegen die Spieler verübt werden, auch Einbrüche in deren virtuelle Häuser, während die Charaktere offline sind.

Die Subworlds

Subworlds sind gesonderte Bereiche der Spielwelt, die man von der zentralen Midcity aus erreichen kann. Sie folgen eigenen Regeln.

Das Inventar passt sich jeweils der Welt an, in der sich die „Grape“-Spieler befinden. Haben die Spieler beispielsweise ein Laserschwert in Brachialis gefunden und nehmen dieses mit, hat es in Gaia die Form eines gewöhnlichen Schwertes und ist in allen anderen Welten nicht ausrüstbar/benutzbar. Ein in Midcity gebackenes Brot ist in Kawaii Nation ein leckerer Kuchen, in Gaia ein Sack voll Früchte und in Ultracia eine Dose mit Astronautennahrung. Die Funktion des Gegenstandes bleibt dabei jedoch immer gleich. Nur das Aussehen passt sich dem Setting an. Viele Gegenstände (vor allem Waffen) sind in manchen Subworlds verboten.

Es gibt jedoch einen großen Schwarzmarkt, der sich nicht nur über mehrere Subworlds erstreckt, sondern auch erlaubt, Gegenstände zu kaufen, die sich nicht dem Setting anpassen und auch in anderen Subworlds ausgerüstet werden können. Mit diesen ist es durchaus möglich, beispielsweise mit einem Laserschwert durch das Pleasure-Castle zu laufen und andere damit zu töten. Der Besitz dieser Gegenstände ist jedoch illegal – von der Benutzung ganz zu schweigen. Böse Zungen behaupten auch, dass viele dieser Gegenstände von den Spiele-Entwicklern selbst in Umlauf gebracht wurden, um zusätzlich zu kassieren. Es ist jedenfalls allgemein bekannt, dass die Polizei in Midcity nicht hinterher kommt, alle illegalen Gegenstände zu beschlagnahmen und die entsprechenden Rechtsverfahren sauber durchzuführen.

Midcity (Das Zentrum)

Eine Art Basiswelt, von der aus die Avatare in die verschiedenen Settings springen können. Allerdings ist Midcity weit mehr als nur eine Zwischenstation. In Midcity haben Avatare Wohnungen. Es wird reger Handel betrieben. Hier findet das parallele Leben statt, das sich viele Stück für Stück aufgebaut haben. Die Stadt erinnert an einen Mix aus diversen Metropolen. Es gibt bonbonbunte Nachbarschaften, düstere Slums und moderne Business-Districts. Alles, was es in unserer Zeit geben könnte, ist möglich. Aber auch Features bzw. Gegenstände aus den Umgebungen kommen hin und wieder vor. Diese sind jedoch häufiger als man hoffen sollte nicht nur reine Deko-Artikel aus anderen Welten, sondern benutzbare Gegenstände vom Schwarzmarkt.

Wahrscheinlich hat mindestens einer der Spieler hier ein Geschäft irgendeiner Art oder zumindest eine Wohnung. Auch Cruz hat hier ein hübsches Apartment in einer sehr noblen Ecke, wie die Spieler wissen. Ansonsten können die Avatare hier aber auch Kontakte knüpfen und Informationen einholen, die verschiedenen Gildenhäuser besuchen, diverse Gebrauchsartikel oder Grundausrüstung kaufen oder bei den Polizeibehörden direkt vorstellig werden, um Straftaten zu melden.

PvP ist möglich, jedoch verboten und wird von der Polizei streng bestraft, es sei denn, die Kontrahenten waren sich einig über ihr Duell. Stirbt ein Avatar in Midcity, respawnt dieser in seinem Apartment oder am HUB. Die getragene Ausrüstung ist jedoch verloren, ebenso 20 % der Credits.

Brachialis (Die PvP-Welt)

Eine brutale Zukunftsvision, in der diverse Reiche und Welten miteinander im Krieg liegen. Es gibt epische Raumschlachen, die Eroberung von Komandoposten und heimliche Sabotagemissionen hinter den feindlichen Linien, bei denen sich die „Grape"-Spieler gegenseitig für verschiedene Reiche bis zum Letzten bekämpfen. Zusätzlich machen in dieser Dsytopie einfallende Aliens, verheerende Zombie-Seuchen, selbstständige künstliche Intelligenzen und Dämonen aus anderen Sphären allen das Leben zur Hölle.

Diese Welt reizt besonders die kompetitiven Spieler. Dazu gibt es Live-Übertragungen, Sponsoringverträge, Donations, Subs und viele andere Möglichkeiten, bei diesem Spiel auf Leben und Tod zusätzlichen Gewinn einzustreichen. Nicht selten kann man auch von anderen rachsüchtigen Avataren Geld bekommen, um einen ganz bestimmten feindlichen Avatar aus dem Weg zu räumen. Vorsicht: Es soll schon vorgekommen sein, dass der eine oder andere, der sich auf diese Weise eines Feindes zu entledigen suchte, am Ende selbst selbst Opfer seines eigenen Hinterhaltes wurde …

Es gibt keine „Safe-Zone" oder ähnliches – überall ist PvP. Stirbt ein Avatar hier, kann sein Bezwinger beliebig die Ausrüstung fleddern (selbst wenn der Sieger darauf verzichtet, ist sie verloren). Dazu ist alles Geld, das der Avatar bei sich getragen hat, weg und geht an dessen Mörder. Nach dem Tod spawnt der Avatar entweder an einem zuvor markierten Stützpunkt oder am Portal nach Midcity.

Pleasure-Castle (Das virtuelle Porn-Hub)

Eine erotische Welt, die Räume in verschiedenste „Spielrichtungen" für Erwachsene anbietet. Von außen sieht Pleasure-Castle aus wie eine riesige mittelalterliche Burg. Nach einer kurzen Eingangskontrolle findet man sich in einer großen Lobby wieder, in der meistens schon verschiedene Avatare miteinander beschäftigt sind oder eben jemanden für diese gegenseitige Beschäftigung suchen. Hier aber noch alles in einem halbwegs gesitteten Rahmen. Weiter hinten gibt es mehr als genug Räumlichkeiten, in denen man die Eindrücke der Vorhalle vertiefen kann. Es kommt wirklich jeder auf seine Kosten, egal wie langweilig, kurios, brutal oder romantisch die eigenen Vorlieben sind. Allerdings hat jede Leistung auch ihren Preis, und wo das Geld locker sitzt, ist auch die Kriminalität nicht fern …

Pleasure-Castle ist eine sehr leichte Art, sich in „Grape" etwas Geld dazu zu verdienen. Zwar ist alles „nur virtuell", aber dennoch müssen die Spieler entscheiden, wie weit sich ihre Charaktere für die einseitigen Vorlieben eines anderen hergeben möchten. Dazu ist Pleasure-Castle nicht ganz ungefährlich, da einige kriminelle Banden versuchen, einen Teil des Geldes dort für sich abzugreifen. Wer nicht auf sich achtgibt, kann schnell das Opfer einer Erpressung, eines Überfalls oder Diebstahls werden. Zudem gibt es einen üppigen Schwarzmarkt für diverse verbotene Dienste oder Gegenstände. Immer wieder versuchen auch neue Banden, die Alteingesessenen aus dem Sattel zu drängen.

In Pleasure-Castle ist jedwede Art von Waffen verboten – von einigen Ausnahmen mit reduziertem Schaden für bestimmte Vorlieben mal abgesehen. Außerdem darf diese Subworld nur von volljährigen Personen betreten werden. An der Eingangskontrolle wird nämlich das Alter aller eintretenden Personen überprüft. Dies gilt auch für minderjährige Charaktere. Stirbt ein Avatar, respawnt er an der Eingangskontrolle ohne Ausrüstung und mit 20 % weniger Credits. PvP ist eigentlich verboten, sofern nicht beide Spieler einig sind.

Offiziell werden Streitigkeiten im Pleasure-Castle mit einem Dance-Battle geklärt. Zuvor einigen sich die Kontrahenten über die Bedingungen, die sie im Fall einer Niederlage erfüllen müssen. Dabei treten die Kontrahenten mit einer **Probe auf Tanzen** gegeneinander an. Es gewinnt, wer seine Probe jeweils besser geschafft hat (kritischer Misserfolg --> Misserfolg --> Erfolg --> kritischer Erfolg). Haben beide Kontrahenten ihre Proben gleich gut geschafft, entscheidet der höhere Tanzenwert. Sollte auch dieser gleich sein, wird erneut gewürfelt. Es gilt dabei als absolut ehrenlos, ein Dance-Battle abzulehnen. Wer sich dieses Vergehens schuldig macht, wird für die nächsten 72 Stunden mit ein Symbol neben seinem Namen markiert, das auch allen anderen Avataren zeigt, dass er ein Dance-Battle abgelehnt hat. Dies erschwert alle sozialen Proben um 50.

Kawaii Nation (Die kreative Künstler-Welt)

Dieser Ort ist bonbonbunt und sehr kinderfreundlich – „Kawaii macht Kinder froh und Erwachsene ebenso". Mit einer absurden Mischästhetik aus Gothic, Kinder-Back-Tutorial und japanischen Commercials der Neunziger lockt es eine ganz bestimmte Zielgruppe an, die andere „Grape"-Spieler auch gern als „Greepaboos" („Grape" + Weeaboos) bezeichnen. Dies sind die Künstler, die Kreativen, Schausteller sowie Rollenspieler. Dementsprechend vielfältig und auch hochwertig sind Kunst und Kultur in dieser Welt.

Hier vertreiben sich viele die Zeit in Chatrooms, leben dort ihre alternative Realität und verlieren sich in ihrem gemeinschaftlichen Rollenspiel. Die Charaktere gehen hier mehr als irgendwo sonst in „Grape" in ihrem Avatar auf. Allerdings heißt das auch, wer optisch nicht ins Bild passt (sich also „zu normal" kleidet) oder sich nicht ebenfalls ins Rollenspiel stürzt, der fällt schnell unangenehm auf und wird als Outsider, als „Graijin" („Grape" + Gaijin) gesehen.

Jedwede Form von Waffe ist hier strikt verboten. Außerdem nehmen alle Avatare in dieser Welt nur halben Schaden (ausgenommen in zuvor abgesprochenen Duellen). Daher ist eigentlich nicht vorgesehen, dass hier Avatare sterben. Sollte dies dennoch einmal passieren, respawnt der Avatar in Midcity mit voller Ausrüstung. Er verliert aber 20 % seiner Credits.

Hyppolite (Der Konsum-Tempel)

Das ungeschriebene Motto dieser Welt lautet: „Sie brauchen es nicht? Wir verkaufen es Ihnen trotzdem!" Alles hier dreht sich nur um Konsum. Hyppolite ist wie eine gigantische Markthalle mit mehreren Ebenen, Nebenräumen, Ständen, Druchgängen und Hallen aufgebaut. Nicht nur alle möglichen Waren (auch für das Offlineleben der Charaktere), sondern auch Dienstleistungen – von der Nagelmaniküre bis zum Attentäter – bekommt man hier. Die einzelnen Sektoren von Hyppolite werden jedoch von verschiedenen Gilden oder kriminellen Gruppierungen kontrolliert. Über die Preise in ihrem Einflussbereich bis hin zu Wegzoll machen diese Gruppen hier die Regeln und wehe, wenn es jemand wagt, ihnen in die Quere zu kommen.

In Hyppolite können die Spieler wirklich alles kaufen, wenn sie nur genügend Credits dafür haben. Dazu zählen auch Gegenstände, die in allen Subworlds funktionieren und damit eigentlich illegal sind, und Gegenstände, die unerlaubt gute Werte haben. Es gibt in Hyppolite mehr als genügend Hacker, die solche Kleinigkeiten für die Avatare der Charaktere einfädeln können.

PvP ist zwar offiziell verboten, kommt jedoch in den Machtkämpfen der einzelnen Gruppen so oft vor, dass der Respwan-Punkt irgendwann von Midcity in den Eingangsbereich von Hyppolite verlegt wurde. Stirbt ein Avatar, verliert er alle Ausrüstung und 20 % seiner Credtis.
Am Ein- und Ausgang von Hyppolite gibt es stichprobenartige Kontrollen der Besucher, die jedoch bei Weitem nicht ausreichen, die ganzen illegalen Gegenstände vom Rest der Welt fern zu halten.

Gaia (Die friedliche Naturzone)

Diese Welt besteht aus endlosen Wäldern, großen Wüsten, auswuchernden Dschungeln und weiten Ebenen. Gaia ist der Rückzugsort für alle, die Natur lieben oder sie sich vielleicht auch nur untertan machen wollen. Man kann umherstreifen, sich eine Heimat errichten, jagen oder mit den wilden Tieren leben. Es gibt alle Klimazonen und sogar solche, die sich den Regeln unserer Welt entziehen. Die Welt selbst ist eine endlose Folge der verschiedensten Lebensräume, Klimazonen und ungenutzter Möglichkeiten. Hier haben sich mehrere friedliche stammesartige Strukturen gebildet, beispielsweise aus Anglergruppen, Jägern, Sammlern und vielem mehr. Nirgendwo sind die Admins so aktiv wie hier. So hat Gaia unter „Grape"-Spielern ein wenig den Ruf der saubersten Subworld erhalten.

Wenn die Spieler nicht gerade vom Plot hierher geführt werden, gibt es innerhalb des Abenteuers wenig Grund, diese Welt zu besuchen. Allerdings hält auch nichts die Spieler davon ab, den Plot zu ignorieren, den übrigen Welten abzuschwören und den Rest ihres „Grape"-Daseins in einem kleinen Stamm zu leben, um dort Beeren zu sammeln und Holzhütten zu bauen.

Es ist nicht möglich, andere Spieler anzugreifen, es sei denn, diese stimmen zu. Stirbt ein Spieler, verliert er seine Ausrüstung und respawnt in Midcity in seinem Apartment oder am HUB. Es ist jedoch auch möglich, seinen Spawnpunkt an bestimmten Guide-Stones innerhalb der Welt zu setzen. Oft haben sich Spieler-Stämme um diese oder in deren Nähe formiert. Credits und Ausrüstung gehen beim Tod nicht verloren.

Ultracia (Die Hommage an Ultracore)

In dieser völlig abstrusen Fantasywelt schlüpfen die Charaktere in die Rollen verschiedener Rassen und Klassen (im übrigen „Grape" ist das eher Kosmetik). Die Welt ist ähnlich aufgebaut wie Ultracore, allerdings gilt hier: „Alle Ehre der Hülle". Es wird nicht der Ultracore, als Erzeuger des Schildes, verehrt, sondern der Schild, die Hülle, welche die Gothkinds fern hält. Ultracia ist zur größten Subworld geworden, vermutlich weil sich hier ein epischer Welten-Rettungsplot und viele Möglichkeiten zur eigenen Einflussnahme mit einer großen Open-World mischen.

Die Spieler können hier fast alles tuen: Handeln, Kämpfen, Beziehungen aufbauen, Intrigen spinnen, Informationen sammeln oder auf ein Abenteuer in die Lithikalebenen ziehen.

Stirbt ein Spieler in Ultracia, respawnt er am Portal in dieser Subworld wieder. Alle Gegenstände und 20 % der Credits sind verloren. Waffen und PvP sind erlaubt, werden jedoch von der Obrigkeit nicht gern gesehen. Dabei gibt es jedoch mehr als genug Möglichkeiten, aus dem Blickfeld dieser Obrigkeit zu verschwinden oder sie einfach zu bestechen.

Der Plot

Neuer Wind in der Gilde

Szene: *Ihr trefft euch vor dem Clubhaus eurer Gilde. Derzeit seid ihr die einzigen Anwärter der Gilde „Die Egos" und könnt eigentlich fest damit rechnen, heute endlich zu vollwertigen Mitgliedern aufzusteigen - verdient hättet ihr es nach den vielen Quests der letzten Wochen in jedem Fall. Das Gildengebäude selbst ist nicht mehr im*

besten Zustand, aber dafür umso größer – viel Platz für euch und eure Träume, sobald ihr aufgenommen werdet. Außerdem ist es zentral in Midcity gelegen, was für sich schon teuer genug ist. Derzeit seid ihr die einzigen. Eure Gildenkollegen scheinen entweder noch auf sich warten zu lassen oder sind schon im Gebäude. Die Gildenleiterin, Cruz, hat nämlich erst vor wenigen Stunden zu einer Vollversammlung der ganzen Gilde geladen – der ersten für euch, auch wenn ihr schon eine ganze Weile dabei seid.

Die Spieler haben kurz Zeit, miteinander zu interagieren. Wenn sie das Gebäude betreten wollen, ist die Tür verschlossen. Cruz reagiert auf keine Nachricht von ihnen. Verschaffen sie sich irgendwie Zutritt, werden sie von Vogelmann entdeckt und grob wieder nach draußen verwiesen. Die Versammlung habe noch nicht begonnen. Anwärter müssten noch draußen warten. Sobald die Spieler lange genug warten mussten, um etwas verunsichert zu sein (oder die Spieler auf zu abenteuerliche Ideen kommen) öffnen sich die Türen, und sie werden von Vogelmann ohne Erklärung hereingeholt.

Szene: *Ihr kommt durch einen kleinen dunklen Flur und betretet schließlich den großen Besprechungsraum. Etwa zwanzig Stühle stehen dort und sind alle auf eine etwas ramponierte, aber deutlich erhöhte, Tribüne ausgerichtet. Die einzigen freien Plätze im Raum sind vier kleine Hocker am Rand. Der Rest der Gilde scheint euch überhaupt nicht wahrzunehmen, während Vogelmann die Tribühne betritt und sofort Ruhe einkehrt. Es scheinen tatsächlich alle Mitglieder der Gilde anwesend zu sein. Nur Cruz, die Leiterin, fehlt seltsamerweise.*

Egal, was die Charaktere tun, sie werden ignoriert, oder man winkt ihnen ab. Nur, wenn sie die Versammlung oder einzelne Mitglieder stören, reagiert der Angesprochene oder Vogelmann unwirsch und weist sie zur Ordnung. Fügen sie sich nicht, werden sie erst bedroht und dann gewaltsam aus dem Gebäude geworfen.

Vogelmann ergreift nun das Wort:

„ Also nächster Antrag, 24B. Allen Anwärtern wird mit sofortiger Wirkung das Stimmrecht entzogen.“

Die Hände aller Gildenmitglieder im Raum schießen in die Höhe.

Die Spieler können kurz reagieren, haben de facto jedoch keine Möglichkeit, die Abstimmung zu verhindern oder zu ihren Gunsten zu entscheiden. Sie können es aber gern versuchen, was jedoch zum Scheitern verurteilt ist.

Vogelmann fährt ungerührt fort:

„ Nächster Antrag, 24C. Alle Anwärter müssen sofort 90 % ihrer Credits an die Gilde überweisen.“

Erneut heben sich alle Hände.

Die Spieler können wieder kurz reagieren, allerdings werden ihre Wortmeldungen jetzt nicht mehr akzeptiert. Man verweist sie darauf, dass sie ohne Stimmrecht oder ausdrückliche Erlaubnis der Gildenleitung nicht das Recht haben, in der Versammlung offen zu sprechen (Bisher hatten sie zumindest Letzteres.) Zudem ist den Charakteren völlig klar, dass hier ein abgekartetes Spiel läuft, das genau so geplant wurde.

Vogelmann spricht weiter:

„ Nächster Antrag, 24D. Alle nichtvollwertigen Mitglieder haben kein Recht, der Gildenversammlung beizuwohnen.“

Wieder heben sich wie auf Kommando alle Hände.

Vogelmann wendet sich kurz in eure Richtung:

„ Ihr habt gehört. Jetzt raus hier!“

Wenn die Charaktere nicht von sich aus gehen, werden sie erst Vogelmann, dann von der ganzen Gruppe sehr entschieden zum Gehen aufgefordert. Widersetzen sie sich, werden sie mit zunehmend brutaler Gewalt aus dem Gebäude ihrer Gilde entfernt.

Den Charakteren kann schon während dieser Farce von Sitzung auffallen, dass die Gildenleiterin, Cruz, offenbar nicht anwesend ist, jedoch über den Chat immer mit abstimmt und alle Anträge durchwinkt. Das ist mehr als ungewöhnlich und so noch nie vorgekommen. Zudem antwortet Cruz zu keinem Zeitpunkt auf irgendeine persönliche Nachricht der Charaktere.

Diese Szene soll die Charaktere der Spieler entmündigen, ein wenig hilflos machen und herunterstufen – zumindest sollen die Charaktere sich so fühlen. Der Spielleiter muss dabei im Auge behalten, das sich dieses Gefühl nicht zu sehr auf die Spieler überträgt, damit diese nicht die Lust am Spiel verlieren. Sie brauchen genug Motivation, sich zu wehren oder es den anderen Mitgliedern der Gilde heimzahlen zu wollen.

Nur wenige Minuten nachdem die Charaktere das Gebäude verlassen haben, bekommen sie eine Nachricht von Atomkraftzwerg, einem Mitglied ihrer Gilde, mit dem sie bisher jedoch noch nicht zu tun hatten: "*Es stimmt etwas nicht. Cruz ist in Gefahr. Trefft mich in 15 Minuten am HUB.*"

Kommen die Spieler diesem ersten Hinweis nicht nach, können sie entweder direkt zur Wohnung von Cruz gehen oder die Gilde verlassen und sich coolere Freunde suchen. Letztes sorgt dafür, dass der Spielleiter dieses Abenteuer in den Müll werfen kann und sich unauffällig ein Neues ausdenken muss, ohne graue Haare zu bekommen.

Der erste Hinweis

Interaktion: *Schon nach wenigen Minuten seid ihr am HUB. Überall laufen Avatare in allen Größen, Formen und Farben wild durcheinander. Viele drängen durch das große Portal, das die Subworlds miteinander verbindet. Andere warten auf Freunde oder Gildenangehörige, während wieder andere einfach nur bewegungslos herumstehen. Mitten in all dem bunten Treiben spricht euch eine etwas kratzige Stimme an: „Ah, da seid ihr ja. Haben sie euch auch nicht verfolgt, ja?“ Erst auf den zweiten Blick erkennt ihr, wer da zu euch spricht: Ein untersetzter Kerl in ehemals feinen, aber irgendwie abgetragen und schmierig wirkenden Kleidern mit einer hässlichen schwarzen Blume am Revers. Seine Haltung ist trotz der jungen Jahre gebeugt. Sein Blick fliegt hektisch über eure Gruppe und die anderen Charaktere um euch.*

Wenn die Spieler die Namensanzeige eingeschaltet haben, erkennen sie vor sich den Avatar Atomkraftzwerg. Sie wissen, dass er Teil ihrer Gilde ist, hatten jedoch noch nie mit ihm direkt zu tun.

Er bietet ihnen nun einen Handel an: Informationen über das, was hier vorgeht, gegen Credits. Stolze 100 will er haben, bevor er bereit ist, mehr als nebulöse Andeutungen zu machen, dass er Cruz im Pleasure-Castle näher kennengelernt habe. Schaffen es die Charaktere, ihn wirksam zu überreden, dass auch er etwas davon hat, wenn „seine Cruz“ wieder zu ihm zurückkommt. Dann senkt er den Preis auf 50 Credits. Wenn sie versuchen, ihn damit einzuschüchtern, dass sie dem Rest der Gilde von seinem Verrat erzählen, knickt er sofort ein und verrät, was er weiß. Er fordert jedoch vorher das Versprechen, dass die Charaktere ihn vor dem Rest der Gilde beschützten.

Wenn sie ihm das Geld geben, bekommen sie die folgenden Informationen:

- Die anderen Gildenmitglieder planen etwas Großes – völlig illegal natürlich.
- Diese Aktion wollen sie Cruz in die Schuhe schieben. Wie und was genau, weiß er jedoch nicht.
- Die Beweise dazu finden die Charaktere im Pleasure-Castle, in einem Schließfach, das Cruz gehört. Der Schlüssel dazu ist jedoch gut versteckt. In Cruz' Wohnung müssten die Charaktere jedoch Hinweise darauf finden.
- Zunächst behauptet er, dass er anfangs beim Plan der Gilde mitgemacht habe, dann jedoch ausgestiegen sei, als ihm die Sache zu heiß wurde. Er hat allerdings Angst vor der Gilde und daher nicht gewagt, offen mit diesen zu brechen.
- Erst wenn die Charaktere ihn härter in die Zange nehmen, gibt er zu, dass er Cruz im Auftrag von Vogelmann verführt hat, um ihr im Plaesure-Castle persönliche Informationen zu entlocken. Sie erfahren unter anderem, wo sie außerhalb von „Grape“ wohnt, wie sie heißt und weitere private Informationen. Kurz darauf verschwand Cruz jedoch aus „Grape“. Jetzt hat Atomkraftzwerg kalte Füße bekommen und sucht insgeheim nach einem Weg, aus der Nummer herauszukommen. Er weiß auch, dass Cruz erst vor Kurzem wieder online war, um im Pleasure-Castle einen Safe zu mieten. Inzwischen weiß er jedoch, dass Vogelmann von Cruz' Account geschrieben hat. Er hat dort illegale Gegenstände platziert, um die Schuld für seinen großen Plan auf Cruz schieben zu können. Wenn die Charaktere Vogelmann bloßstellen wollen, müssen sie in Cruz' Wohnung und dort den Schlüssel finden. Vogelmann muss ihn irgendwo versteckt haben, damit er von der Polizei gefunden werden kann.

Atomkraftzwerg selbst möchte in erster Linie seinen Kopf aus der Schlinge ziehen. Wenn er sich dabei Cruz als „williges Fuck-Girl“ warmhalten kann, umso besser. Wenn nicht, ist es aber auch ok, solange ihm dabei nichts passiert.

Wenn die Charaktere auf die Idee kommen, zur Polizei innerhalb des „Grape“-Universums zu gehen oder sich an die Admins zu wenden, winkt Atomkraftzwerg sofort ab. Sie brauchen irgendeine Form von Beweis, sonst werden die Autoritäten sie gar nicht erst anhören. Illegale Items gebe es in Midcity mehr als genug, sodass man ohnehin schon genug zu tun habe, und die Verdächtigung eines anderen Spielers sei noch lange kein Grund, Vogelmanns oder Cruz' private Chatnachrichten gegen deren erklärten Willen zu durchsuchen.
So oder so: Die Charaktere brauchen die illegalen Items als Beweis, wenn sie wollen, dass die Ingame-Autoritäten tätig werden.

Die Wohnung von Cruz

Zu diesem Ort kommen die Charaktere auf zwei Wegen: Sie können Atomkraftzwerg bezahlen und ausfragen. Oder sie kommen von selbst auf die Idee, in Cruz' Wohnung nach einem Grund für deren Verschwinden zu suchen.

Szene: *Die Wohnung liegt in einem kleinen Vorgartenbezirk von Midcity – zu Fuß knappe 15 Minuten vom Gildenhaus oder dem HUB entfernt und noch dazu mitten im Grünen. Eine luxuriöse und teure Lage. Hier reihen sich irgendwie gleichaussehende Einfamilienhäuser mit kleinen Gärten aneinander. Täglich totgepflegtes Stadtgrün aus penibel zurechtgestutzten Rasenflächen und kinnhohen Hecken rahmen das eher kleine, aber feine Häuschen ein. Mehrere scheußliche Gartenzwerge und ein Vogelhäuschen, das wie eine Miniatur von Cruz' eigentlichem Haus aussieht, runden den spießbürgerlichen Eindruck ab.*

Auf Klingeln oder Klopfen reagiert niemand. Die Tür zum Haus ist abgeschlossen. Wie die Charaktere hineinkommen, ist ihrer Kreativität überlassen.

Einige der Wege ins Haus sind:

- Knacken des Türschlosses
- Aufbrechen der Tür
- Einschlagen eines Fensters
- Entnahme des Briefkastenschlüssels, der unter der Mülltonne versteckt ist. Im Briefkasten liegt der Hausschlüssel
- Aufbrechen des Briefkastens
- Hacken der oder Glitschen durch die Tür
- ...

Im Haus geht es genauso weiter, wie es im Garten bereits begonnen hat: Alles ist ein fein säuberlich aufgeräumt und so hergerichtet, als würden gleich die strengen Eltern zu Besuch kommen.

Sobald der erste Charakter das Wohnzimmer betritt und dort mehr tut als sich nur flüchtig hindurchzubewegen, fällt ihnen ein leichtes Flimmern in der Luft in der Mitte des Raumes auf.

Das folgende Event sollte nach Möglichkeit erst ausgelöst werden, wenn alle Charaktere anwesend sind. Es ist unter allen Umständen zu vermeiden, die Gruppe hier zu trennen und nur einen Teil von ihnen in die nächste Subworld zu schicken. Sind einige gerade ganz woanders, kann der Spielleiter argumentieren, dass ein zauberkundiger oder naturverbundener Charakter (oder falls nicht vorhanden irgendeiner der Charaktere) spürt, dass es sich hier um einen gutartigen Ritualzauber handelt, der versucht, sich zu aktivieren, sobald Avatare anwesend sind. Wirklich ausgelöst wird es erst, wenn [Anzahl der Spieler] Charaktere anwesend sind.

Sind alle Charaktere anwesend, wird das Ritual ausgelöst und teleportiert die Spieler effektvoll nach Gaia. Je nach Magiefähigkeit bzw. Naturverbundenheit der Charaktere erfahren diese die Reise als reinigende Verbindung zur großen Göttin des Nimmerwindes oder vorübergehende Flatulenz.

Plötzlich woanders

Szene: Plötzlich finden sich die Charaktere in einer neue Welt wieder. *Ihr seid umgeben von Bäumen, die in den Himmel aufragen, und einer tiefen sattgrünen Wiese, die auf einem Quadratmillimeter mehr Leben enthält als die ganze Vorgartensiedlung zusammen. Lianen winden sich die Stämme hinauf und die Zweige hinab. Überall summen friedliche Insekten, und zwitschernde bunte Vögel huschen über euch durch das dichte Blätterwerk. Hier und da brechen einzelne Sonnenstrahlen bis auf den Boden und hüllen alles in eine anmutige Sinfonie aus seichten Schatten und schillerndem Licht.*

Charaktere, die entweder mit dieser Subworld vertraut sind oder eine **Probe auf Subworldkunde** schaffen, erkennen, dass sie sich in Gaia befinden.

Die Charaktere haben kurz Zeit, mit dem Ort oder einander zu interagieren. Dann taucht der Oktoboss auf.

Der Oktoboss

Szene: *Plötzlich bricht das Geräusch von splitterndem Holz und ein scharfer Schrei durch die stille Harmonie zu euch durch. Unter panischem Krächzen erheben sich unzählige Vögel über euch und schwirren in alle Himmelsrichtungen davon. Der schwere beruhigende Duft der feuchten Waldluft wird von einem widerlichen Gestank nach Schwefel erst schleichend unterwandert und dann völlig verdrängt. Vor euch seht ihr den Schatten eines großen unförmigen Wesens sich den Weg durch den Wald brechen. Doch bevor ihr auch nur auf die Idee kommt zu fliehen oder irgendetwas zu unternehmen, ist die Kreatur auch schon auf der Lichtung und baut sich zu*

voller Größe auf. Es ist kein Kraken, und doch wimmeln widerlich lange schleimige Tentakel in alle Richtungen. Es ist kein Bär, und doch erhebt sich der massige Körper auf zwei kräftigen fellbedeckten Beinen, die in verkrümmten Klauen enden. Es ist auch kein Vogel, dennoch öffnet sich in der Mitte dessen, was ein Kopf sein könne, ein scharfer Schnabel, um den kreisförmig angeordnet armlange Reißzähne angeordnet sind.

Charaktere, denen eine Probe auf NPC-Kunde gelingt, erkennen, dass sie es mit *DEM* Oktoboss zu tun haben – einer sagenumwobenen Gestalt, von der selbst gestandenen Krieger nur hinter vorgehaltener Hand zu flüstern wagen, doch die noch nie von einer lebenden Seele gesehen wurde. Zumindest niemandem, dem man diese Geschichte wirklich glauben könnte. Niemand weiß, wer oder was der Oktoboss wirklich ist, oder was er möchte. Doch sein Auftreten oder seine Spuren gelten als böses Ohmen, das ein bedrohliches Unheil ankündigt, behaupten abergläubischen Gaia-Spieler. Für die meisten ist er einfach nur einer der vielen „Grape"-Mythen.

Wenn die Charaktere einfach stehen bleiben und friedlich mit ihm interagieren, gibt er ein keckerndes Gackern von sich, das man mit viel Phantasie vielleicht sogar als Sprache interpretieren könnte (Hier kommt es ein wenig auf die Spieler-Charaktere an. Sind Charaktere anwesend, die die Sprache einer bestimmten Tierart beherrschen, spricht der Oktoboss diese. Ist kein solcher Charakter dabei, können die Spieler auch versuchen, sich mit Händen und Füßen – oder Tentakeln – zu verständigen. Ebenfalls wäre es bei magisch begabten Charakteren möglich, dass diese die Sprache des Oktoboss als eine alte vergesse Sprache erkennen, die sie zufällig selbst beherrschen. Der Oktoboss greift die Charaktere nicht an und bewegt sich nicht von der Stelle.) Sprechen sie mit ihm, erfahren sie, dass er von Cruz mit einem Ritual beschworen wurde, um hier auf einen Gegenstand aufzupassen. Diesen soll er nur Cruz aushändigen. Schaffen es die Charaktere, ihn zu überreden, dass es in Cruz' Sinne wäre, ihnen diesen Gegenstand zu übergeben, händigt er ihnen eine Schlüsselkarte für einen Safe für Pleasure-Castle aus und verschwindet.

Eigentlich war es Vogelmann, der den Avatar von Cruz übernahm, den Okotoboss beschwor und ihm diese Schlüsselkarte übergab. Er wollte, dass dieses Wesen später von den Autoritäten in „Grape gefunden und besiegt würde, um weitere Indizien gegen Cruz zu sähen. Der Oktoboss gehört nämlich nicht nach Gaia und sollte dort eigentlich nicht beschworen werden können.

Wenn die Charaktere vor ihm fliehen, bleibt der Oktoboss an der Stelle, an der die Charaktere ihn erstmals gesehen haben, und wartet auf deren Rückkehr.

Wenn die Charaktere den Oktoboss angreifen, wehrt er sich mit folgenden Kampfwerten:

DER Oktoboss:

Leben:	200	**Initiative:**	30	**Parade:**	0

Waffe	**Wert**	**Schaden**
Tentakelschlag	70	4 W10
Mit Tentakel umschlingen	60	1 W10 je Runde

Fressen	50	10 W10
Kampfverhalten: Der Oktoboss hat in jeder Runde [Anzahl der Spieler] Angriffe und verteidigt sich zunächst mit Tentakelschlägen. Sinkt sein Leben unter 150, versucht er, einzelne Spieler zu umschlingen. Umschlungene Charaktere können nicht handeln und müssen von einem anderen Charakter befreit werden (gelungener Angriff gegen den Tentakel macht normal Schaden). Der Oktoboss kann pro Runde maximal einen Charakter umschlingen und maximal [Anzahl der Spieler]/2 (immer abgerundet!) gleichzeitig umschlingen. Sinkt sein Leben unter 75, versucht er, den Charakter mit dem meisten Leben zu fressen. Er kann nur Charaktere fressen, die zuvor mindestens eine Runde lang umschlungen waren. Er kann maximal einen Charakter im Kampf fressen. Der gefressene Charakter verschwindet in seinem Maul und scheidet aus dem Kampf aus. Es ist durchaus möglich, gefressen zu werden und das zu überleben. In dem Fall kann sich der Verschlungene aus dem Oktoboss befreien, sobald dieser besiegt ist. Dies ist eine äußerst anstrengende und widerliche Prozedur.		

Ist der Oktoboss besiegt, finden die Charaktere automatisch eine Schlüsselkarte für einen Safe in Pleasure-Castle.

Sobald einer der Charaktere die Schlüsselkarte zum Pleasure-Castle in Händen hält, beginnt um ihn erneut die Luft zu flimmern, wie es bereits bei dem Teleport in diese Subworld war. Dann werden alle Charaktere wieder in das Wohnzimmer von Cruz teleportiert. Von dort können sie sich wieder auf den Weg machen.

Sollten die Charaktere vor dem Oktoboss fliehen und danach kopflos durch Gaia wandeln, treffen sie auf einen Stamm von Gaia-Spielern. Diese nehmen sie freundlich bei sich auf und berichten, dass seit einiger Zeit eine sagenumwobenen Kreatur (so ein Zufall, dass sie den Okotobss meinen) die Wälder um sie herum unsicher macht. Sie haben beschlossen, diese Kreatur zu jagen und zu töten, um eine Trophähe für ihr Dorf zu erhalten. Sie laden die Spieler herzlich ein, mitzukommen. Gemeinsam werde man dieses Untier schon zur Strecke bringen, glauben sie.

Auf ins Pleasure-Castle

Am Pleasure-Castle angekommen, müssen die Charaktere zunächst durch die Eingangskontrolle. Charaktere, die nicht irgendwie schmuck gekleidet sind, werden zwar scheel beäugt, aber hereingelassen. Charaktere, die unter 18 sind, dürfen nicht hinein. Die Gruppe muss sich überlegen, wie sie diese Charaktere in diesem Fall hineinbekommen:

Mögliche Optionen, die Person hineinzubekommen, sind:

- Jemand hackt und verschafft der betroffenen Person so ein höheres Alter.
- Jemand lenkt die Türsteher ab, damit die betroffene Person sich hineinschmuggeln kann.
- Die Türsteher werden überredet.
- Die Türsteher werden bestochen.
- ...

Szene: *Zunächst betretet ihr die Lobby. Überall sieht man Gruppen aus zwei oder mehr Personen, die miteinander beschäftigt sind. Hier lümmeln zwei Gestalten innig knutschend auf einem Sofa herum, dort streichen zwei Kerle mit lüsternen Blicken um eine gut gebaute Frau herum. Etwas weiter sitzt ein Pärchen an einem kleinen Tisch, hat zwei Hände über dem Tisch ineinander verschränkt und die anderen unter dem Tisch – wo genau wollt ihr lieber gar nicht wissen. Insgesamt geht es hier jedoch noch vergleichsweise gesittet zu. Hardcore ist erst in den hinteren Räumen erlaubt.*

Drinnen angekommen, müssen die Charaktere zunächst den Ort finden, an dem sich das Schließfach befindet. Hierzu müssen sie entweder von Atomkraftzwerg den Hinweis bekommen haben oder mit einer **Probe auf Subworldkunde** herausfinden, wo sich normalerweise Schließfächer befinden. Alternativ können sie auch Angestellte bestechen.

Vor den Schließfächern treffen die Charaktere Rolf:

Interaktion: *Ihr kommt durch einen kurzen Flur und steht vor einem Mann in einem sehr kratzigen Wollhemd. Seine Haut unter dem Stoff ist sichtlich gerötet. Unauffällig versucht er, sich an einem Balken hinter ihm zu reiben. Als er euch bemerkt, zuckt er ein wenig erschrocken zurück: „Ahr. Was wollt ihr? Habt ihr ein Schließfach hier?“*

Während die Charaktere mit ihm sprechen, versucht er weiterhin unauffällig, sich selbst zukratzen und sich gleichzeitig davon abzuhalten.

Die Charaktere erfahren auf Nachfrage von dem Mann:

- Sein Name ist Rolf. Er verwaltet aktuell die Schließfächer hier. Wenn sie eine Schlüsselkarte haben, wirft er nur einen kurzen Blick darauf. Dann lässt er sie durch und zeigt in eine Richtung, in der sie die Schließfächer finden.
- Ihm geht es gut. Es fehlt ihm an nichts. Naja, vielleicht könnte einer der Charaktere ihn kurz … (das Wort kratzen spricht er nicht aus, sondern deutet es nur an).
- Warum er so eine komische Klamotte trägt, will er nicht sagen. Er deutet nur wieder an, dass sie ihn vielleicht mal kurz kratzen könnten.
- Sobald ihn jemand auch nur kurz kratzt, bricht der sofort in orgastisches Stöhnen aus und ist vorerst nicht mehr ansprechbar.

Etwas weiter hinten zwischen sehr vielen anderen Schließfächern finden die Charaktere schließlich das mit der Nummer, die auf der Schlüsselkarte steht.

Darin befinden sich diverse Karten, die es erlauben, Rüstungen, Waffen und Fahrzeuge in jeder Subworld und der Midcity zu aktivieren/benutzten – alles hochillegal natürlich. Von Cruz und deren Aufenthaltsort jedoch finden sie keine Spur.

Die Charaktere können die Karten entweder mitnehmen oder schon jetzt aktvieren und selbst ausrüsten. Werden sie mit der illegalen Ausrüstung von irgendjemandem gesehen, riskieren sie jedes Mal, sofort gemeldet und gebannt zu werden. Die Ausrüstung lässt sich, sobald sie aktiviert ist, kaum verstecken (Hier kommt es darauf an, ob von einem kleinen Revolver oder einem Panzer die Rede ist.) Die reinen Karten können jedoch hervorragend versteckt werden.

Jetzt gilt es, den Rest der Gilde für ihre Vergehen an den Pranger zu stellen. Wenn die Charaktere schon jetzt den Fall an die Admins melden, werden die Karten zur Aktivierung der Gegenstände sofort aus ihrem Inventar entfernt. Sie werden gebeten, sich in Midcity in der Polizeistation einzufinden, um ihre Aussage zu machen.

Selbst wenn der Fall sofort gemeldet wird, wird die Polizei nicht sofort tätig werden. Ein Bann ihrer Gildenmitglieder erfordert zunächst die Aussage der Charaktere auf der Polizeistation sowie Verhöre der Beschuldigten und weitere, juristische Verfahren.

Die Spitzel der Gilde

Sobald die Charaktere das Pleasure-Castle verlassen wollen, treffen sie in der Lobby auf zwei Personen aus ihrer Gilde: Lubitzki und TSaurus Rex. Diese versperren ihnen den Weg und fragen sie argwöhnisch darüber aus, was sie hier zu suchen hätten. Sobald die Situation zu eskalieren droht, die Charaktere angreifen oder fliehen wollen, ergreifen ihre Gegner die Initiative: Beide reißen die Arme nach oben und rufen gleichzeitig: „Dance-Battle."

Alle Charaktere mit **Subworldkunde** wissen: Im Pleasure-Castle kann und darf niemand ein solches Battle ablehnen, ohne sein Gesicht zu verlieren (s. Regeln dieser Subworld).

Nehmen die Charaktere das Dance-Battle an, bildet sich sofort ein Kreis Interessierter um sie. Mal wir die eine Seite lautstark angefeuert, mal die andere (je nach Performance). Lubitzki und TSaurus Rex haben beide einen Wert von 70 auf Tanzen. Sollten es die Spieler vergessen haben, können sie hier gern auch noch einmal daran erinnert werden, dass es möglich ist, sich Skillpunkte im Shop zu kaufen.

Wenn die Charaktere das Dance-Battle gewinnen, verraten ihnen ihre Kontrahenten völlig erschöpft, dass sie von Vogelmann geschickt wurden, um die Charaktere aufzuhalten. Dieser hat alles angezettelt. Aaber der Rest der Gilde – wirklich alle – stecken mit drin. Der Plan: mit den illegalen Waffen das HUB in Midcity besetzen und die Avatare in den jeweiligen Subworlds festhalten. Währenddessen plündern die Gildenmitglieder die Häuser der festgesetzten Avatare. Nur wenn die Charaktere näher nachfragen, wie das genau funktionieren soll (immerhin ist „Grape" noch eine reine Onlinewelt, und das Portal selbst kann damit nicht zerstört werden), erklären die beiden, dass es wohl einen Bug gibt. Wenn ein Avatar wenige Sekunden nachdem er das Portal durchquert hat in Midcity ankommt und dort getötet wird, respawnt er in der Subworld, aus der er gekommen ist. Seine Ausrüstung bleibt jedoch in Midcity und wird im Haus dieses Avatars abgelegt. Diese Aktion wollen sie Cruz in die Schuhe schieben. Daher hat Vogelmann das mit dem Safe organisiert. Dazu ist er in der realen Welt in das Haus von Cruz eingebrochen, hat sie entführt und von ihrem Rechner aus alles in die Wege geleitet. Nur wenn die Charaktere direkt nachfragen, erzählen die beiden, dass der Angriff auf das HUB kurz bevorsteht. Wie viel Zeit genau bleibt, wissen sie nicht, nur, dass es noch heute passieren soll.

Wenn die Charaktere bei dem Geständnis auch die umstehenden Personen einbeziehen, können sie mehrere der Unbeteiligten leicht mobilisieren, ihnen beizustehen. Sie gewinnen für die Schlacht am HUB mehrere Unterstützer.

Wenn die Charaktere verlieren, fordern die beiden sofort alle Gegenstände aus dem Safe ein. Diese werden automatisch übergeben, weil die Charaktere die Bedienungen des Dance-Battles einhalten müssen. Innerhalb des Pleasure-Castles haben sie wenig Chancen, ihren Kontrahenten die Gegenstände wieder abzunehmen. Allerdings laufen Lubitzki und TSaurus Rex auf direktem Wege vom Dance-Battle zu Vogelmann. Folgen ihnen die Charaktere, können sie die beiden entweder hinter der Sicherheitskontrolle des Pleasure-Castles (kurz vor dem Portal nach Midcity) oder in Midcity auf dem Weg zum Gildenhaus der Egos abfangen. Sie müssen die beiden dann in einem Kampf besiegen und können anschließend deren Gegenstände looten. Alternativ können sie auch ohne Beweise zur Polizei in Midcity gehen und den Fall schildern. Dort glaubt man ihnen erst nicht und stellt einige kritische Fragen, bis die Geräuschkulisse eines plötzlich hereinbrechenden Kampfes das Gespräch unterbricht. Die Polizisten glauben den Charakteren dann doch, rüsten sie aus, und es kommt zur finalen Schlacht am HUB.

Sollten die Charaktere das Dance-Battle ablehnen, erhalten sie entsprechend der Regeln dieser Subworld einen Malus von 50 auf alle folgenden sozialen Proben. Lehnen sie ab, ziehen die beiden (illegale) Schusswaffen und greifen sofort an. Alle Charaktere, die nicht schon selbst eine Waffe im Anschlag haben, sind regeltechnisch überrascht.

Lubitzki & TSaurus Rex:

Leben:	Je 100	**Initiative:**	Je 15 + 1 W10	**Parade:**	Je 15

Waffe	**Wert**	**Schaden**
Schießen	70	6 W10
Schlagen	40	1 W10
Kampfverhalten: Beide Angreifer schießen gezielt auf den Charakter, der ihnen am stärksten vorkommt. Fällt das Leben eines Charakters unter 35, fordern sie diesen zur Aufgabe auf. Fällt das Leben von einem der beiden unter 25, läuft dieser ebenfalls weg und versucht, den Rest der Gilde zu warnen. Hierbei ist es wichtig, festzuhalten, ob es einer der beiden schafft, die Gilde zu warnen.		

Wo ist Cruz?

Hier geht es weiter, wenn die Charaktere von Lubitzki und TSaurus Rex die Information bekommen haben, dass Vogelmann Cruz in ihrer Wohnung gefangen hält und von dort aus agiert.

Jetzt müssen die Charaktere außerhalb von „Grape“ die Polizei verständigen und diese davon überzeugen, dass sie am Wohnort von Cruz nach dem Rechten sehen. Dies ist jedoch nicht ganz trivial. Die Polizei lässt sich zwar leicht überzeugen, dass sie mal bei Cruz' Adresse klingeln, allerdings öffnet ihnen dort ein Herr Mannfred Vogel (die Identität des Vogelmannes), der behauptet, dass er seit mehreren Wochen mit Cruz zusammen sei. Diese sei gerade auf einer Dienstreise und werde erst in einer Woche wiederkommen. Er verweigert der Polizei, die Wohnung zu betreten und diese muss vorerst abziehen, wenn sie keinen richterlichen Durchsuchungsbefehl haben. Diesen haben sie nur, wenn der Spieler-Charakter am Telefon zuvor wirklich überzeugend war und gute Argumente hatte. Ansonsten bekommt der Charakter nur nach wenigen Minuten einen Anruf, indem ihm die gerade genannten Informationen übermittelt werden. Der Charakter kann noch einmal versuchen, die Polizei zu überzeugen, die Wohnung sofort zu durchsuchen – ggf. auch mit Verweis auf andere Freunde von Cruz, die die Aussagen des Vogelmannes als Lüge enttarnen können. Gelingt es, die Polizei durch eine passende Probe zu überzeugen, wird die Wohnung durchsucht, Cruz befreit und der Vogelmann festgenommen. Misslingt dies, beschattet die Polizei nur das Grundstück und den Vogelmann, sobald er die Wohnung verlässt. Letzteres kann die Schlacht am HUB allerdings nicht verhindern.

Haben es die Charaktere geschafft, dass der Vogelmann festgenommen wurde, gibt die Polizei auch an die Admins von „Grape“ einen entsprechenden Hinweis. Diese sperren sofort die Konten aller vollwertigen Mitglieder der Egos und gehen dem Ganzen auf den Grund. Die Charaktere werden gebeten, ihre Beweise bei der Polizeistation innerhalb von „Grape“ abzuliefern. Die Schlacht am HUB wird damit verhindert.

Die Schlacht am HUB

Dieses Ereignis wird ausgelöst, wenn die Charaktere es nicht schaffen, den Vogelmann festnehmen zu lassen.

Wie die Charaktere von diesem Ereignis Wind bekommen, hängt ganz davon ab, wie viel sie schon über die Pläne ihrer Gilde wissen und wo sie sich zu dessen Beginn befinden. Es sollte darauf geachtet werden, dass es erst eintritt, wenn sich die Charaktere gerade nicht in einer Subworld befinden, weil sie dann nur wenige Chancen haben, dagegen vorzugehen.

Szene: Nur wenn die Charaktere sich gerade am HUB in Midcity befinden: *Plötzlich stürmen sieben Avatare in völlig schwarzen Klamotten, mit krassen Waffen und ohne Namensanzeige den HUB. Sie eröffnen sofort das Feuer und töten oder vertreiben innerhalb weniger Augenblicke alle Charaktere vor dem Portal in die Subworlds. Sofort darauf verschanzen sie sich auf dem Platz hinter großen Fahrzeugen, von denen sie ein Dauerfeuer auf das Portal eröffnen. Jeder Charakter, der dort hindurchkommt, wird sofort getötet. Gleichzeitig behalten vier der sieben Vermummten die Umgebung im Blick und schießen sofort auf alles, das sich bewegt.*

Allerdings gibt es auch immer wieder in der Stadt Explosionen, die den Boden erzittern lassen.

Die Explosionen in der Stadt rühren daher, dass einige der Egos mit einem Panzer durch die Stadt fahren und versuchen die Aufmerksamkeit der Polizei vom HUB weg und auf sich zu lenken.

Die kleinen Trupps, die derweil die Wohnungen plündern, gehen in dem allgemeinen Chaos völlig unter.

Der Kampf um das HUB

Wenn die Charaktere versuchen, es mit den Gegnern am HUB aufzunehmen, gleicht dies dem typischen Versuch im Shooter, einen Hacker zu besiegen.

Die drei Kollegen, die auf das Portal feuern, müssen nicht nachladen und töten mit einem Treffer. Sie können aber getötet werden, sobald sie mindestens 200 Lebenspunkten verloren haben.

Zwei der vier Kollegen, die auf die Umgebung achten, können nicht getötet werden und bewegen sich mit erhöhter Geschwindigkeit.

Die anderen Zwei verteilen immer Headshots, wenn sie einen Avatar irgendwo treffen (auch wenn sie so präzise Waffen wie eine Granate benutzten). Sie können aber nach dem Verlust von 150 Lebenspunkten getötet werden.

Nachdem die Charaktere das erste Mal bei einem gezielten Versuch, gegen ihre Gildenmitglieder vorzugehen, erschossen wurden, bemerken sie auch die Polizei, die ihr Möglichstes tut, das Feuer zu erwidern, aber ebenfalls trotz Überzahl hoffnungslos unterlegen ist. Allerdings kann die Polizei die Charaktere ggf. ausrüsten und ihnen erlauben, für diese Schlacht die mobilen Spawnpunkte der Polizei zu nutzen. Die sicherste Möglichkeit, ihre Gildenmitglieder zu besiegen, ist es, dass die Charaktere den Weg zwischen ihnen und sich überbrücken und diese berühren. Dann können sie im Menü deren Namen einsehen, und die Admins/Polizei kann diese bannen. Sie können unter entsprechenden Verlusten auch im Kampf besiegt werden. Dies gilt nicht für die zwei mit unbegrenztem Leben – diese können nur gebannt werden. Da ihre Gildenmitglieder mit Zweitaccounts eingeloggt sind, hilft es auch nicht, den Admins deren Namen innerhalb der Egos zu verraten.

Sobald das HUB befreit ist, strömen haufenweise Avatare durch das Portal, bereit, sich den Charakteren auf der Jagd nach den Übeltätern anschließen.

Der Kampf gegen den Panzer

Wenn die Charaktere versuchen, es mit dem Panzer aufzunehmen, haben sie eigentlich keine Chance, diesen zu zerstören. Auch dieser ist durch entsprechende Hacks unzerstörbar und richtet Extraschaden an Gebäuden an. Es gibt nur zwei Wege, diesen Panzer aufzuhalten: Entweder schaffen sie es, irgendwie auf das Gerät zu kommen und die Einstiegsluke zu öffnen. Dann schauen sie von oben auf zwei sehr überraschte und nur leicht bewaffnete Kumpane ihrer Gilde (natürlich auch deren Zweitaccounts). Oder sie können versuchen, den Panzer durch eine gezielte Sprengung in eine Position zu manövrieren, aus der er sich nicht mehr durch eigene Bewegung oder das Abfeuern seiner Raketen heraus manövrieren kann.

Die plündernden Truppen

Wenn die Charaktere versuchen, den Kampf gegen einen der plündernden Trupps aufzunehmen, ist es möglich, dass sie erfolgreich sind. Jeder Trupp besteht aus zirka vier Avataren. Es gelten die folgenden Kampfwerte:

Mitglied der Egos:

Leben:	100	**Initiative:**	15 + 1 W10	**Parade:**	15

Waffe	**Wert**	**Schaden**
Schusswaffe	50	6 W10
Nahkampfwaffe	60	5 W10
Faustkampf	50	1 W10
Kampfverhalten: Sie kämpfen bis zum Tod, weil sie nichts zu verlieren haben.		

Weil die Charaktere in dieser Schlacht nicht sterben können, sondern nur ihre Avatare verlieren könnten, können sie diese Schlacht eigentlich auch nicht wirklich verlieren. Sie können allerdings bei ihrem Versuch, sie aufzuhalten, so lange brauchen, dass die plündernden Trupps innerhalb der Stadt genug stehlen konnten. In diesem Fall loggen sich alle Mitglieder der Gilde auf den Zweitaccounts aus und wieder mit ihren richtigen Accounts ein. Dadurch endet die Schlacht abrupt. Allerdings kann auch nicht nachvollzogen werden, dass sie diejenigen waren, die gerade für das ganze Chaos gesorgt haben.

Das Ende

Wie das Abenteuer endet, hängt ganz von den Spielern ab. Bestenfalls nimmt die Polizei den Vogelmann fest und die Schlacht am HUB wird komplett verhindert. Schlimmstenfalls werden den Charakteren schon im Pleasure-Castle alle Beweise abgenommen und sie schaffen es nicht, diese zurückzubekommen. Sie verlieren die Schlacht am HUB, weil ihre Gildenkollegen alles ausräumen können, bevor sie diese stellen. Alternativ können die Spieler auch in Kawaii Nation zum beliebtesten Künstler in ganz „Grape“ werden und von den Umtrieben ihrer Kollegen gar nichts mitbekommen, weil sie die ganze Zeit in dieser Subworld verbringen.

Wichtige Punkte, die im Epilog enthalten sein sollten:

- Konnten die Charaktere Cruz retten. Was passiert danach mit ihr?
- Konnte ihre Gilde und besonders Vogelmann das Handwerk gelegt werden, oder sind sie entkommen?
- Wie geht es mit der Gilde „Die Egos“ nach diesem Desaster weiter?
- Genießen die Charaktere nun Ansehen (oder einen eher zweifelhaften Ruf) bei einer wichtigen Organisation/Personen oder in einer Subworld in „Grape“?

Abschließend sollte jeder Spieler noch einmal die Gelegenheit bekommen, zu berichten wie sein Charakter seine Zukunft in oder vielleicht auch neben „Grape“ gestalten wird.

Optional: Wenn die Charaktere Cruz kontaktieren

Wenn die Charaktere Cruz innerhalb des Spieles Grape anschreiben, bekommen sie keine Antwort. Ihr Avatar wird als online angezeigt, kann aber nicht gefunden werden, weil Vogelmann ihn irgendwo in einer dunklen Gasse abgestellt hat.

Wenn sie Cruz außerhalb von Grape kontaktieren, bekommen sie ebenfalls keine Reaktion: Es geht niemand ans Telefon, Nachrichten über soziale Medien kommen an, aber werden nicht gelesen, Mails werden nicht beantwortet.

Wenn die Charaktere außerhalb von Grape zu dem Haus von Cruz fahren, treffen sie dort auf Manfred Vogel. Bei einem Klingeln geht niemand an die Tür. Wenn die Charaktere das Haus jedoch beobachten, sehen sie im Obergeschoss deutlich das Licht eines Bildschirmes flackern sowie hin und wieder die Silhouette einer Person davor. Wenn die Charaktere sich irgendwie Zutritt zum Haus verschaffen, können sie dort auf die gefesselte Cruz sowie den Vogelmann (außerhalb von Grape Herr Manfred Vogel) am Rechner treffen. Die Chance den Vogelmann aus dem Hinterhalt zu überraschen ist recht hoch, da er am Rechner sitzt und abgelenkt ist. Wenn er die Charaktere bemerkt, versucht er erst sie als Einbrecher hinzustellen und droht die Polizei zu rufen. Dies wird er jedoch unter keinen Umständen wirklich tun oder zulassen. Stattdessen wird er, wenn er in Enge getrieben wird, ein Küchenmesser ziehen und angreifen. Er versucht jedoch eher zu fliehen als ernsthaft zu kämpfen, weil er die eigene Haut retten will.

Manfred Vogel:

Leben:	100	**Initiative:**	15	**Parade:**	0

Waffe	**Wert**	**Schaden**
Messer	40	3W10
Faustkampf	50	1W10
Kampfverhalten: Er versucht weniger zu kämpfen, als vielmehr sich eine Möglichkeit zu eröffnen zu entkommen. Fällt sein Leben unter 50 oder wird er von den Charakteren fixiert, sodass er nicht mehr entkommen kann, lässt er alle Waffen fallen und ergibt sich.		

Möglichkeiten der Spieler

Der Item-Shop

In Midcity können die Spieler jederzeit den Item-Shop öffnen, der einer Art Online-Shop-Variante nur in „Grape“ darstellt. Hier können allerdings nur Gegenstände des alltäglichen Bedarfes für Midcity sowie eine Starter-Ausrüstung für die jeweiligen Subworlds gekauft werden.

Inhalt der Grundausrüstungen für die Subworlds

- Brachialis: Leichte Rüstung, 1 Pistole mit 20 Schuss, ein Surrivalmesser, 2 Tagesrationen, 1 Basic-Outdoor-Surivalset
- Pleasure-Castle: Hübsche Kleidung, Parfüm, Reizwäsche, 1 Sexspielzeug.
- Kawaii Nation: Individuelle Kleidung, 1 Musikinstrument.
- Hyppolite: Für diese Welt gibt es kein Starterset, sondern nur eine Karte des Ortes.
- Gaia : 5 Tagesrationen, vollständiges Camping-Set, 10m Seil mit Enterhaken.
- Ultracia: leichte Rüstung, 1 kleiner Dolch, 1 Jibbling (kleines Pet, dass simple Aufträge erfüllt, aber nicht kämpfen kann).

Innerhalb der Subwold können in entsprechenden Shops bzw. bei handelnden Spielern ebenfalls Gegenstände gekauft werden, die jedoch meistens nur innerhalb dieser Subworld funktionieren (Ausnahme: Hyppolite).

In Brachialis können vor allem Waffen, Rüstungen, kleine Raumschiffe, Nachtsichtgeräte und jede Menge anderer, futuristischer Kram erworben werden. Dieser ist meist auf Kampf oder das Überleben in einer feindlichen Umgebung ausgerichtet.

Im Pleasure-Castle kann von der neusten Mode über Schminke und Schmuck alles erworben werden, was Menschen benutzten, um attraktiver zu wirken. Selbstverständlich gibt es auch für jede verborgene Sehnsucht im Liebesspiel entsprechende Utensilien, die die Lust anheizten. Daneben gibt es jedoch auch einen nicht zu unterschätzenden Schwarzmarkt mit illegalen Gegenständen im Pleasure-Castle. Man muss jedoch genau wissen, wo man danach suchen muss, und gleichzeitig aufpassen, dass keiner der Handelspartner zu misstrauisch wird …

In Kawaii Nation können alle Gegenstände erworben werden, die man benötigt, um Kunst zu schaffen. Dabei spielt es keine Rolle, ob man einen aufwändigen Film dreht, eine Skulptur aus Sand baut oder einen Pinsel dreimal gegen eine leere Leinwand wirft. Alles, was von Menschen als Kunst bezeichnet wird und alles was man benötigt, um diese herzustellen, kann hier erworben werden.

Hyppolite ist DIE Welt zum Einkaufen. Hier kann alles erworben werden, auch für andere Subworlds oder Midcity. Diese Gegenstände können hier zwar erworben werden. Allerdings können sie nur in den Welten, für die sie auch gedacht sind, benutzt werden – zumindest offiziell. Inoffiziell gibt es auch einen gigantischen Schwarzmarkt mit zahllosen Hackern, die Waffen, Essen oder was auch immer ganz nach Wunsch anfertigen können.

In Gaia herrscht vor allem ein Tauschhandel von Naturalien vor. Geld wird seltener verwendet, aber meistens dennoch akzeptiert. Daneben kann natürlich auch jedwede Expeditionsausrüstung oder Survivalzeug eingekauft werden. Auch Baumaterialien für Gebäude sind ein beliebtes Handelsgut.

In Ultracia gibt es umfangreiche Märkte, in denen alle Güter des täglichen Bedarfes erworben werden können. Jedwede Gegenstände, die in eine leicht dystopische Welt mit Fantasy-Elementen passen, können hier den Besitzer wechseln. Ebenso gibt es einen häufig unterschätzten Schwarzmarkt, der jedoch im Vergleich zu Hyppolithe oder dem Pleasure-Castle deutlich kleiner ausfällt.

Skillerwerb

Es ist den Spielern immer und überall möglich, über ihr Menü den Skillerwerb zu öffnen. In diesem können sie permanent einen Skillpunkt für fünf Credits erwerben. Dieser Preis kann über das Talent Skillerwerb und den Vorteil Premium Mitgliedschaft modifiziert werden.

Die Subworlds

Je nach Subworld haben die Spieler unterschiedliche Möglichkeiten, dort Geld zu machen, Gegenstände zu erwerben oder einfach Zeit zu verbringen. Was wo getan werden kann, ist unter die Subworlds vermerkt.

Charaktere

Wichtige Charaktere

Cruz (Gildenleiterin)

Cruz ist Gildenleiteirn von „Die Egos“ und wurde außerhalb des Spiels „Grape“ von Vogelmann entführt. Er sitzt aktuell auch an ihrem Rechner und steuert über ihren Computer alle Aktionen ihres Avatars.

Innerhalb von „Grape“ ist ihr Nickname Nerdbeere. Allerdings nennt sie eigentlich fast jeder Cruz.

> Damit das Abenteuer funktionieren kann, muss mindestens einer der Charaktere Cruz auch außerhalb von „Grape“ kennen und in der gleichen Stadt wie Cruz wohnen. Gleichzeitig darf das Verhältnis auch nicht so innig sein, dass der Charakter im selben Haus wie Cruz wohnt oder täglich mit ihr Kontakt hat.

Vogelmann (Gildenvize)
Vogelmann ist Hauptverantwortlicher für den Plan, Cruz zu entführen, das HUB zu besetzten und Midcity zu plündern. Die Charaktere sind für ihn nur ein Dorn im Fleisch der Gilde, den es zu beseitigen gilt, damit der große Plan gelingen kann. Er hat inzwischen die gesamte Gilde (bis auf Cruz und die Charaktere) hinter sich gescharrt.

Außerhalb von „Grape“ heißt er Manfred Vogel und befindet sich im Haus von Cruz.

TSaurus Rex (Gildenspitzel)
Dies ist einer der Gildenspitzel. Er stellt sich den Charakteren im Pleasure-Castle entgegen, um diese aufzuhalten. Sobald er besiegt wird, verrät er den großen Plan.

Lubitzki (Gildenspitzel)
Dies ist einer der Gildenspitzel. Er stellt sich den Charakteren im Pleasure-Castle entgegen, um diese aufzuhalten. Sobald er besiegt wird, verrät er den großen Plan.

Atomkraftzwerg (Hinweisgeber vom Anfang)
Dieser zweifelhafte Charakter ist ebenfalls Mitglied von „Die Egos“. Anfangs arbeitete er mit Vogelmnann zusammen und hat daher eine Affäre mit Cruz angefangen, um ihr private Informationen zu entlocken. Allerdings hat er seit Cruz' Verschwinden kalte Füße bekommen und versucht nun die Charaktere zu benutzten. Er hofft, dass diese die Verbrechen der Gilde aufhalten und zwar – wenn möglich – ohne selbst den Zorn der Gilde oder der Polizei auf sich zu ziehen. Wenn er sich dabei Cruz als Affäre offenhalten kann, ist er nicht abgeneigt, aber den eigenen Hals zu retten, ist ihm wichtiger.

Rolf (Verwalter im Pleasure-Castle)
Dieser Spieler verwaltet aktuell die Schließfächer im Pleasure-Castle. Haben die Charaktere die Schlüsselkarte, hilft er ihnen bereitwillig. Haben sie diese nicht, muss er bestochen oder – auf seine Art – betört werden, um mehr zu sagen. In diesem Fall verrät er jedoch höchstens, dass Cruz hier ein Schließfach hat und in diesem Schließfach Gegenstände abgelegt sind. Mehr weiß er selbst nicht – auch nicht was für Gegenstände.

Dazu hat er die ungewöhnliche Vorliebe, sich zunächst äußerst juckreizerzeugende Kleidung anzulegen und anschließend von anderen „Grape“-Spielern gekratzt zu werden.

Weitere Charaktere der Gilde „Die Egos“

Drüber hinaus sind die folgenden Personen Mitglied von „Die Egos“: Budschira, Pritty Widdy, Michi Ginga, Paul Weber, Tamaraba, Kingdom_rott, AlmalaH, Paul Pio, Fredrick Fredricksen, Fubor, Lichtkuchen, Marie, Johanna, Nettworkd99 und Bambi.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 10. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Grape – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Grape&oldid=31323`