

RUN — OF — RUIN

THE CONTESTED DAUGHTER

EINLEITUNG

Mit dem Event „**Run of Ruin**“ am **08.11.2955** soll die raue *Mad-Max*-Atmosphäre von **Pyro** und seinen **Contested Zones** narrativ eingebunden und chaotisch eingefangen werden. Gleichzeitig bildet das Event den Abschluss eines über Jahre gewachsenen RP-Story-Arcs rund um die **Konzernfamilie Abendroth**.

Im Mittelpunkt steht ein erzählerisch zugespitztes, gamifiziertes Finale, das zwei mögliche Enden bietet:

- ❖ Entweder gelingt es **Maximilian Abendroth**, seine verschollene Tochter **Mariette** lebend und möglichst unversehrt aus der Contested Zone zu befreien...
- ❖ ...oder sie wird im Chaos durch ein tragisches Ereignis mittels eines **Schwarzmarkt-Distillats** auf **Ruin Station** geimprinted. Doch in diesem Fall ist ungewiss, ob sie noch dieselbe Person ist, die ihre Familie zurückerwartet.

VORGESCHICHTE

Mit dem Event „**Schattendämmerung**“ am **13.11.2951 (2021)** wurde ursprünglich ein Sub-Event innerhalb einer größeren Storyline geplant - doch es markierte den Beginn des nun vier-jährigen Story-Arcs „**Abendroth**“ und damit auch den Auftakt zur jahrelangen Suche nach der verschollenen Konzerntochter **Mariette Abendroth**.

Während der Ereignisse von *Schattendämmerung* wurde ihre Zwillingschwester **Cäcilia Abendroth** (gespielt von *Kruliene*) von der **Blutroten Front (BRF)** gefangen genommen. Diese handelte im Auftrag von **Claire De Goethia**, der Anführerin der BRF, sowie des **microTech Bureau of Organized Crime (MBOC)**, das angeblich Beweise besaß, wonach Cäcilia in die **Eldfjall University of New Babbage (EUNB)** eingebrochen und sensible Forschungsdaten entwendet haben sollte. Um die Daten zurückzuerlangen und die vermeintliche Täterin den **microTech Protection Services** zu übergeben, wurde sie aufgespürt und an Bord einer BRF-Carrack gefangen gehalten.

Ihr Vater, **Maximilian Abendroth** (gespielt von *Daos*), CEO von **Abendroth Fuel Support (AFS)** – auch bekannt als die *Tankbarone von Hurston* –, beauftragte die **Helldiver**, ein PMC mit einer spezialisierten Rettungseinheit, mit der Befreiung seiner Tochter. Niemand ahnte jedoch, warum Cäcilia wirklich beschuldigt wurde diese Daten entwendet zu haben: Sie wurde mit ihrer totgeglaubten Zwillingschwester **Mariette Abendroth** verwechselt. Deren vermeintlicher Tod war offenbar inszeniert worden, um ihre geheimen Aktivitäten zu verschleiern – sie hatte die Daten tatsächlich gestohlen, jedoch im Auftrag eines übergeordneten, bis dahin unbekannten Netzwerks.

Nach der Aufdeckung dieser Verwechslung versuchte Maximilian verzweifelt, Kontakt zu Mariette aufzunehmen. Doch sie befand sich längst nicht mehr auf freiem Fuß - sondern in der Gewalt einer skrupellosen Schattenorganisation. Der Zirkel **MACH**, berüchtigt für das biotechnologische **Projekt ENOS**, zog im Hintergrund die Fäden: Er kontrollierte verdeckt das MBOC, die BRF, das Drogenkartell **Forgotten 15** sowie die sektenähnliche **Versipellis Sica**, um illegale Forschungsprogramme zu vertuschen.

VORGESCHICHTE

Mariette wurde schließlich von der Forgotten 15 für MACH gefangen genommen und als Testsubjekt im Rahmen der **ENOS-Forschung** missbraucht. Nach dem Zusammenbruch von MACH im Jahre 2954 übernahm **Professor Usagi** mit Unterstützung der Versipellis Sica die Leitung, eliminierte die konkurrierenden Fraktionen und führte die Forschung fort. Die verbliebenen Testsubjekte - darunter Mariette - wurden nach **Pyro** gebracht, wo die Experimente von Project **ENOS** fortgeführt wurden.

In Stanton versuchte die EUNB unter Einfluss verschiedener Akteure, die ENOS-Forschung als medizinisches *Allheilmittel* zu vermarkten. Man warb sogar **Maximilian Abendroth** als potenziellen Investor an - mit dem Versprechen, die Technologie könne seine Tochter heilen (*sobald sie gerettet wurde*) und von den körperlichen sowie geistigen Schäden ihrer Gefangenschaft befreien. Die Familie unterstützte das Projekt öffentlich, bis Enthüllungen über die illegalen Experimente ans Licht kamen. Die **Anti-ENOS-Bewegung**, lange als Verschwörungstheoretiker verunglimpft, erhielt am Ende recht - und der daraus resultierende Skandal führte zur Auflösung des **MBOC**. An jener Auflösung war auch die Redaktion Off-The-Record aus Area 18 beteiligt, sowie der 2nd CSO der microTech Protection Services Thane McMarshall.

Durch Kontakte zu Söldnern, Info-Brokern und verbündeten Fraktionen, wie vor allem der eigenen Ermittlung mittels der Twilight Security (hauseigene Sicherheitsabteilung von AFS – Abendroth Fuel Support), gelang es der Familie Abendroth schließlich, Hinweise auf den Aufenthaltsort von Mariette zu sammeln. Doch die Spur führte direkt in die Finsternis der **Ruin Station in Pyro**, dem letzten bekannten Ort ihrer verschollenen Tochter...

... in die Tiefen der Ghost Arena.



RUN OF RUIN: DIE LORE

Anscheinend führt der anonyme Outlaw **Nullshift** bereits seit geraumer Zeit die sogenannten „**Run of Ruin**“-Spiele in der **Ghost Arena** (*Contested Zone*) der **Ruin Station** durch. Dabei werden ein bis maximal drei unbewaffnete Teilnehmer mit wenigen Klamotten - die sogenannten **Prey** – unfreiwillig in die Zone geschickt. Diese müssen entscheiden, ob sie einander unterstützen oder versuchen, **auf eigene Faust** den **Jägern (Hunter)** zu entkommen.

Nach einem kurzen Vorsprung für die Prey werden die Hunter in die Contested Zone entsandt - meist in kleinen Gruppen oder als Einzelpersonen - mit dem Auftrag, die Beute aufzuspüren und **lebend zu fangen**.

Gelingt es ihnen, die Prey **eine volle Stunde lang** in ihrer Gewalt zu halten, gewinnen sie ein kleines Preisgeld (300.000aUEC) – normalerweise machen die Jäger diesen Wahnsinn aber für das Adrenalin und den Blutsport mit. Sobald sie den Fang nachweisen können, erhalten sie das **Privileg**, die Beute zu **exekutieren**. Versucht die Prey vor Ablauf der Stunde, die Contested Zone zu verlassen, werden sie über ein implantierten Grenade-Tracker ihr Leben verlieren.

Für die „Run of Ruin“ wurde eine **Schwarzmarkt-Variante des Imprint-Destillats** entwickelt, die die Prey bei einem möglichen Tod unter **schweren physischen Schäden** oder **dauerhaften Missbildungen** wieder imprintet. Falls sie die Stunde überleben, bekommen sie (sofern sie von den Jägern freigelassen werden), die Chance ihren Imprint woanders neu und sauber zu setzen. Entsprechend ist Vorsicht geboten - bisher hat **keine bekannte Prey** es geschafft, sich bis zum Ende zu verstecken und **lebend aus der Ghost Arena zu entkommen**.

Während die Beute während des Spiels **unversehrt** bleiben muss, sind **Konflikte zwischen den Jägern** ausdrücklich erlaubt. Sie dürfen sich gegenseitig **bekämpfen oder eliminieren**, um ihre Chancen zu erhöhen. Sie dürfen aber nach einem erfolgreichen Imprint auch wieder zurückkehren.

Die Hunter treten in der Regel **hochgradig exzentrisch** auf – ausgestattet mit **bizarren Waffen, improvisierter Rüstung** und einem klaren Fokus auf **Blutsport und Ruhm**.

ABLAUF – & REGELN

Das Event **Run of Ruin** folgt einem bewusst einfachen, aber spannungsgeladenen Regelprinzip. Die Herausforderung entsteht nicht nur durch andere Teilnehmer, sondern auch durch unvorhersehbare äußere Einflüsse innerhalb der Contested Zone wie externe Spielergruppen.

Andere Spieler, die sich zufällig in der Zone aufhalten und nicht Teil des Events sind, gelten im Kontext des Spiels ebenfalls als „**Jäger**“. Diese werden ebenfalls auf die „**Prey**“ (Zielpersonen) schießen und damit zum unberechenbaren Faktor. In-Character wird es auch Jäger geben, die nicht auf das Preisgeld aus sind, sondern sich rein dem Blutsport widmen.

Jede **lebendig gefangene Prey**, die sich nach Ablauf von **60 Minuten** in Gewahrsam einer Gruppe befindet, bringt **100.000 aUEC** Preisgeld. Die Prey bestätigt ihre Gefangennahme selbstständig gegenüber der Event-Koordination.

- Alle Jäger bekommen einen Handle, dem sie eine InGame Freundschaftsanfrage schicken müssen (das bitte rechtzeitig). So können sie am Event-Tag der richtigen Person nachjoinen, um auf dem richtigen Server zu sein.
- Bitte alle Teilnehmer (Abendroth, Jäger und Prey) auf Ruin Station verorten.
- 20:00Uhr joinen die Prey-Teilnehmer und gehen direkt in die Ghost Arena, um sich zu verstecken. Sobald grünes Licht gegeben wird, starten die 60 Minuten für Run of Ruin (Grünes Licht wird im **#terminal-chat** auf dem RPU Discord Server gegeben – daher Repräsentanten einer jeden Jäger-Gruppe bitte auf dem RPU-Server hüpfen)

Um einen reibungslosen und stabilen Ablauf zu gewährleisten, ist das Event in drei Phasen unterteilt:



ABLAUF – & REGELN

1. Phase: Run & Hide

Ein bis drei **Prey-Spieler** betreten die Contested Zone als Party und suchen sich ein Versteck, in dem sie länger überleben können.

Zur Identifikation tragen sie lediglich eine **Pistole an der Hose (Clothing)** – weitere Kleidung oder Rüstung ist nicht erlaubt, um sie erkennbar, aber zugleich verwundbar zu machen.

Optional dürfen sie eine **Fuse** in der Hand mitführen, um sich Zugang zu weiteren Bereichen zu verschaffen.

Sobald die Prey ihren gewählten Aufenthaltsort erreicht hat, meldet sie dies der Event-Koordination. Erst dann wird das „**Go**“ für die Jäger gegeben.



ABLAUF - & REGELN

2. Phase: Hunt & Capture

Die **Jäger-Teams** betreten die Zone über die Eingänge **Access Gate A, B und C**. Von dort aus beginnen sie ihre Suche nach der Prey in der **Ghost Arena**.

Die Ghost Arena ist eine aktive **PvP-Zone** - jeder kann jeden angreifen. Vorsicht und taktisches Vorgehen sind daher entscheidend.

Wird eine Prey erschossen, gilt sie als eliminiert und erwacht im Krankenhaus von Ruin Station. Eine Rückkehr in die Zone ist dann nicht gestattet. Jäger hingegen dürfen endlos oft in die Zone zurückkehren, nachdem sie im Krankenhaus aufgewacht sind.

Allerdings wissen die Jäger **nicht**, ob alle Preys ausgeschaltet wurden oder noch eine lebt (*das wird erst nach Ablauf der Zeit bekannt gegeben*).

Sie werden die vollen **60 Minuten** der Jagd durchhalten, sich untereinander bekämpfen und weiter hoffen, ihre Beute zu finden.



ABLAUF - & REGELN

3. Phase: Capture & Outcome

Wird eine Prey **lebendig gefangen genommen**, erhält die jeweilige Jägergruppe **100.000 aUEC pro Kopf**.

Die Identifikation erfolgt durch Einladung der gefangenen Prey in die Party der Jäger nach Ablauf der 60 Minuten - dadurch wird der Handle sichtbar und die Gefangennahme bestätigt.

Sollte keine Prey überleben oder gefangen werden, können die Jäger nach Belieben entscheiden, ob sie weiterhin gegeneinander kämpfen oder sich aus der Ghost Arena zurückziehen.



ABLAUF – & REGELN

Zusatzinformationen – Abendroth-Gruppe

- Stirbt **Mariette Abendroth** während des Events, erwacht sie im Krankenhaus von **Ruin Station**. Ihr Körper ist stark geschwächt, doch mit entsprechender Behandlung im Stanton-System kann sie sich langfristig erholen. Sie wird dann im Krankenhaus liegen bleiben und kann von euch nach Ablauf von Run of Ruin in eure Party eingeladen werden, sodass ihr das richtige Krankenzimmer findet.
Um dieses Szenario aber zu verhindern, muss Mariette **lebendig gefangen** werden. Da der Grenade-Tracker aktiv bleibt, muss sie die gesamten **60 Minuten** in der Ghost Arena überleben und anschließend eskortiert werden - das stellt das „gute Ende“ dar.
- Ihr erhaltet **IC einen Hinweis eines Info-Brokers** (siehe nächste Seite). Diesem gelingt es, vor Beginn des Events unbemerkt einen **Peilsender-Chip** an Mariette anzubringen. Der Sender aktiviert sich **nach 40 Minuten**.
Lebt Mariette zu diesem Zeitpunkt noch, könnt ihr sie in eure Party einladen – sie wird die Einladung annehmen, und ihr erhaltet ihre genaue Position – oder die Position von ihrem Krankenzimmer, falls sie nicht mehr lebt. Dann könnt ihr natürlich vorzeitig die Ghost Arena verlassen.



INFO-BROKER: REDGAR

Dieser Abschnitt betrifft ausschließlich die Spielergruppe der **Familie Abendroth**.

Im Rahmen von **Operation Sturmflut** habt ihr die **Lazarus-Datei** erhalten, welche darauf hinweist, dass **Mariette Abendroth** - ein ehemaliges Testsubjekt der *Versipellis Sica* - ihren Weg nach **Ruin Station** gefunden hat. Wie schon zuvor geschah dies **nicht freiwillig**. Bis zum eigentlichen Termin auf Ruin Station könnt ihr die Zwischenzeit dazu nutzen, **Nachforschungen** anzustellen:

Erkundigt euch unter den Bewohnern der Station, stellt Fragen, erpresst Informanten oder beobachtet verdächtige Personen - alles mit dem Ziel, herauszufinden, ob jemand Hinweise über **eine gefangene Frau** aus den Händen von **ASD** oder **Versipellis Sica** besitzt. Im Verlauf eurer Nachforschungen werdet ihr schließlich auf einen **NPC** stoßen, der den Kontakt zu einem **Info-Broker namens Redgar** herstellen kann. Wie ihr diesen NPC überzeugt, euch die benötigten Informationen zu geben oder den Namen des Informanten zu nennen, könnt ihr frei nach im RP gestalten. Ihr habt bis zum Tag vor dem Event-Termin **(08.11.2955)** Zeit, diesen Punkt zu erspielen.

Schlussendlich wird euch dieser NPC den folgenden **Data-Crypt-Code** übergeben:

c5098991

Mit diesem Schlüssel erhaltet ihr Zugang zu den **finalen Informationen**, die euch direkt zum **Run of Ruin** führen.