

Szene-9-Eine-letzte-Bitte-326

Szene 9: Eine letzte Bitte

? Die letzte Zuflucht: Das Netz im Untergrund

I. Ortsbeschreibung: Der Abwasser-Knotenpunkt

Die SCs sind einem letzten, verräterischen Faden der Spinnenseide bis in die Tiefe gefolgt. Sie befinden sich in einer riesigen, runden **Wartungskammer** unter dem alten Flusshafen.

- **Atmosphäre:** Die Luft ist feucht, kalt und riecht nach Moder und altem Beton. Das **pulsierende, tiefe Summen** der magischen Aktivität vibriert durch den Boden.
- **Architektur:** Die Kammer wird von **vier massiven Betonpfeilern** gestützt, die in ein Gewirr aus rostigen Rohren übergehen. An jedem der vier Pfeiler sind tief **Ananasi-Glyphen** eingeritzt – Symbole der Isolation und des Überlebens – die derzeit noch stumpf sind.
- **Das Ritual-Zentrum:** In der Mitte des Raumes steht das unvollendete **Kugelförmige Nest**. Es ist ein dicht gewobenes, etwa drei Meter hohes Gebilde aus dicker, weißer und dunkler Spinnenseide. Es ist mit **vier dicken, straffen Fäden** an den vier tragenden Säulen befestigt.

II. Der Flavourtext zur Entdeckung

Halte einen Moment inne, bevor du diesen Text vorliest, um die Spannung und die emotionale Nähe zwischen Kael und Adria zu vermitteln.

“Ihr folgt dem pulsierenden Grollen in die tiefe, feuchte Kälte des Abwassersystems. Das Licht eurer Taschenlampen tanzt über schimmelige Wände und ein Labyrinth aus rostigen Rohren. Dann erreicht ihr die Kammer. In der Mitte, fest verankert an den vier stützenden Pfeilern, seht ihr das **Nest**. Es ist ein dichtes, kugelförmiges Gebilde aus klebriger Spinnenseide.

An der unteren Hälfte des Nestes arbeitet **Kael**. Er ist blutig, seine Hände zittern, aber sein Blick ist starr auf die komplizierten Knoten gerichtet, die er im schnellen Takt webt. Er bemerkt euch nicht.

Adria liegt auf dem Beton, ihre Kleidung ist verkohlt und zerrissen. Sie ist schwer verletzt, hustet gelegentlich Blut und versucht, schwach die Webmuster durch ihre Lippen zu flüstern, um Kael zu helfen. Sie trägt die stärksten Verbrennungen. Kael unterbricht seine Arbeit immer wieder kurz, um ihre Hand zu berühren.

Der Raum ist still, bis auf das Grollen des Rituals und das leise Weben. Ihr seid nicht unbemerkt. Als sich Kael wieder dem Nest zuwendet, trifft euer Licht seine **eingeritzten Glyphen** an den Säulen. **(Button 1)**

III. Ablaufplan des Rituals (Modifiziert)

Dieses Ritual dient der finalen Loslösung und Flucht der beiden letzten Weber.

Zeit bis Abschluss	Aktion von Kael & Adria	Status des Nestes / Glyphen
0 - 5 Minuten	Vollendung der unteren Hälfte: Kael und Adria fixieren die letzten Fäden an der Basis des Nestes. Kael klettert aus dem Netz, trägt die schwer verletzte Adria vorsichtig in die Mitte des Nestes. Er klettert hinterher und beginnt, von Innen die obere Hälfte zu weben.	Das Nest pulsiert leicht; die Glyphen an den 4 Säulen bleiben noch dunkel.
5 - 10 Minuten	Aktivierung der Loslösung: Adria murmelt die finalen, kritischen Loslösungsformeln. Die Glyphen an den vier Säulen leuchten intensiv Blau auf. Die dicken Fäden, die das Nest mit den Säulen verbinden, beginnen von der Säule aus weiß zu strahlen.	Die Fäden beginnen sich von den Säulen aufzulösen, ohne die Spannung zu verlieren.
10 - 15 Minuten	Trennen der Bindungen: Die leuchtenden Verbindungsfäden lösen sich komplett von den Säulen. Der nun freie, mit der Säule verbundene Teil des Fadens verblasst zu Staub. Alle vier Fäden am Nest bleiben straff und leuchten hell.	Das gesamte Nest ist nur noch durch sich selbst und das Ritual fixiert. Das Leuchten breitet sich von den vier ehemaligen Ankerpunkten über das gesamte Nest aus.

Zeit bis Abschluss	Aktion von Kael & Adria	Status des Nestes / Glyphen
15 Minuten	Abschluss und Flucht: Das Leuchten des Nestes wird blendend hell. Von einem Moment auf den anderen verschwindet das Nest und dessen Inhalt. Zurück bleibt eine unförmige schwarze Leere an der Stelle, wo das Nest hing (ein permanenter Riss im Todesgürtel, der zu einem unbekannten Ort führt).	Ziel des Rituals erreicht.

IV. Interaktionsmöglichkeiten (Buttons)

Button	Interaktion	Idee zur Ausführung	Mögliche Konsequenz
Button 1	Ansprechen & Aufmerksamkeit gewinnen	Die SCs rufen Kaels Namen laut, um ihn auf sich aufmerksam zu machen und den direkten Kampf zu vermeiden.	Kael bemerkt die SCs. Er stoppt das Weben, legt Adria vorsichtig ab und wendet sich dem Rudel zu. Er bittet um sein Leben und das von Adria im Austausch gegen alle Informationen, die sie über die Ananasi-Kriege oder die Apokalypse benötigen.
Button 2	Angriff auf die Säulen-Glyphen	Die SCs greifen die leuchtenden Glyphen an den Säulen an (wahrscheinlich mit Silber oder Gnosis, da sie magische Ankerpunkte sind), kurz bevor der Faden losgelöst wird.	Schwerer Rückschlag: Bei erfolgreicher Zerstörung von zwei oder mehr Glyphen bricht das Ritual zusammen. Kael schreit auf, Adria stirbt sofort an den freigesetzten Energien, Kael bleibt allein und verzweifelt zurück. Ritual zerstört.
Button 3	Zerstörung der Nest-Seide	Die SCs greifen das dichte Nest selbst mit Feuer, Klauen oder reiner Wut an.	Reaktion Kael: Er webt verzweifelt eine temporäre Gnosis-Abwehr (durch Blutpunkte) um das Nest herum, die sich durch Wut nährt. Die SCs müssen sich durch einen extrem zähen Schutzschild kämpfen, der mit jedem Blutpunkt, den Kael opfert, dicker wird.

Button	Interaktion	Idee zur Ausführung	Mögliche Konsequenz
Button 4	Zurückziehen & Ignorieren	Die SCs entscheiden, dass ihre Zeit abgelaufen ist und dass die Gefahr eines Scheiterns (und die daraus resultierende schwarze Leere) zu groß ist. Sie ziehen sich zurück.	Konsequenz: Kael und Adria vollenden das Ritual in den verbleibenden 15 Minuten. Die SCs haben die moralische Entscheidung getroffen, das Leben der beiden zu akzeptieren, aber Kael ist für immer entkommen und wird möglicherweise in Zukunft eine neue Bedrohung darstellen.

Hier sind Überredungssätze, die Kael nutzen könnte, um die SCs dazu zu bringen, ihn und Adria ziehen zu lassen, gefolgt von potenziell wertvollen Informationen, die er im Gegenzug anbieten könnte.

I. Kael's Überredungssätze

Kael würde **nicht flehen**, sondern auf der Grundlage seines **Pragmatismus** und seiner **düsteren Erkenntnis** argumentieren, um die SCs zu manipulieren.

1. "Dieses Netz ist kein Angriff auf eure Welt, es ist ein **Abschied**. Ich bin der Beweis dafür, dass es einen Weg gibt, dem sterbenden Kreis zu entkommen. Bitte tötet den Architekten der Hoffnung nicht."
2. "Euer Kampf ist vergeblich. Die Zeit, in der ein Rudel die Apokalypse aufhalten konnte, ist vorbei. Ich kann euch **Wissen** geben, das eure nächsten Tage leichter macht, aber ich werde nicht kämpfen, damit ihr euch als Helden fühlen könnt."
3. "Adria liegt im Sterben. Selbst wenn wir entkommen, ist unsere Macht gebrochen. Lasst uns die letzten sein, die beweisen, dass die **Gnade** in dieser Welt noch existiert – eine Währung, die ihr gut gebrauchen könnt."
4. "Das Ritual wird abgeschlossen und wir sind weg, oder wir sterben und sind weg. Die Wahl zwischen Mord und Gnade liegt bei euch. Ich bitte euch, nicht sinnlos zu morden."

II. Kael's Informationen und Geheimnisse

Kael würde Fakten anbieten, die den SCs einen **direkten Überlebensvorteil** in zukünftigen Abenteuern verschaffen (außerhalb der Jessica-Thematik).

1. **Der Aufenthaltsort eines Fetischs:** Kael verrät den genauen Standort eines **mächtigen, aber lange verlorenen Garou-Fetischs**, das er während seiner Zeit als Architekt des Überlebens gesichert hat.
2. **Die Waffe des Wyrms:** Er teilt die genauen Details über eine **bestimmte lokale Bane** oder eine **kleinere, spezifische Wurm-Verseuchung** (z.B. einen besonders aggressiven

Dämon an einem bestimmten Ort der Stadt), die das Rudel beseitigen muss, bevor sie zu einem großen Problem heranwächst.

Revision #1

Created 2026-03-02 20:43:24 UTC by Lester

Updated 2026-03-02 20:43:24 UTC by Lester