

Sitzung-2026-02-08-Emma

Im Hauptquartier von MHI versuchen wir im Umbra mehr zum **Bajonett in Liams Beutel** herauszufinden. Offenbar wurde es in einem **Ritual** erschaffen und es gibt ein **Gegenritual**. Dazu solle man den *Liber Transitos* zur Rate ziehen. Obwohl die Informationen zur Bibliothek geschützt sind, finden wir heraus, dass das Antiquariat **Athenaeum des goldenen Schlüssels** in New Orleans ist und dort ein **Dr. Dwane Meyers** ist, der früher bei den Jägern war und dann zur Regierung gewechselt ist, wo es um die Auslöschung und Vertuschung übernatürlicher Wesen geht. Und er gehört der Technokratischen Union an.

Auf nach **New Orleans**. Dort werden wir beim heimlich vorbeifahren am Laden bemerkt. Im Antiquariat ist es komisch. Wir kommen nur raus, als wir uns auf einen **Pakt einlassen** bei Magadon Pharmaceuticals am Stadtrand ein **Artefakt zu holen**. (Apfelgroß, ca. 5 kg schwer aus Metall und offenbar als **Energiequelle** genutzt.) Nachdem wir hingefahren sind, beobachten wir das Gelände bis die **Nachtschicht** übernommen hat und **weniger Angestellte** dort sind.

Wir **schleichen** uns im Schatten eines LKW hinein, schauen uns um und **finden Uniformen**, um getarnt weiterzugehen. Während **Liam** einen Typ am Terminal anquatscht um **ihn abzulenken**, geht **Ally** an den **Computer**. Sie durchsucht den PC, findet einen Besucherausweis, der erst vor kurzem erstellt wurde und schafft es das **Masterpassword zu knacken** und so einen Super-Admin-Ausweis zu erstellen. Weiter gehts mit **universellen Magnetkarten und Lageplan**.

Wir kommen zum **Artefakt im Reaktorraum** und **Emma** steckt ihn in eine Tasche vom Schutzanzug. Licht geht aus, **Notfallbeleuchtung** an, grollende Geräusche, Beben, **Alarm** ertönt, der **Boden glüht**, die Türen werden verriegelt. Als wir **fliehen** sehen wir **Fomori**. Es gelingt uns in den **Außenbereich** zu gelangen. Dort wird es kurz **brenzlig**. **Emma** zieht schließlich im **Crinos** Ally und Liam durch den Zaun zum **Fluß**. In einiger Entfernung hören wir die **Explosion** der Anlage.

Ruf und Erfahrung

Alle

- **+2 Ruhm:** Sieg über eine durchschnittliche Bedrohung durch den Wurm (Sabotage/Zerstörung der Magadon-Anlage). Auch wenn die Explosion „ungewollt“ war, wurde ein Pentex-Zentrum massiv geschwächt.
- **-2 Weisheit:** Hinterlassene Spuren und mangelnde Kontrolle. Die Infiltration endete im Chaos (Explosion). Außerdem Pakt mit TU.
- **+1 Ehre:** Loyalität gegenüber dem Pakt. Trotz der Gefahr habt ihr das Artefakt für Meyers (TU) geborgen, um euer Wort zu halten (Versprechen halten).

Individuell

- **Emma**
- **+1 Ehre:** Schutz des Rudels. Sie hat physisch dafür gesorgt, dass Ally und Liam entkommen konnten, als es brenzlig wurde.
- **Eden**
- **+1 Weisheit:** Diplomatisches Gespür. Den Pakt mit Meyers so auszuhandeln, dass das Rudel überhaupt erst lebend aus dem Antiquariat kam, war kluges Management.
- **Ally**
- **+1 Weisheit:** Technologische Dominanz. Das Knacken des Masterpassworts und die Erstellung des Admin-Ausweises.
- **Liam**
- **+1 Ruhm:** Erfolgreiche Sabotage/Täuschung. Den Terminal-Nutzer abzulenken, war die entscheidende „Dirty Work“, die den Erfolg erst ermöglichte.

Zusammenfassung der Punkte

	Ally	Eden	Emma	Liam
Ruhm	2	2	2	3
Ehre	1	1	2	1
Weisheit	-1	-2	-2	-2
EXP	2	2	2	2

Revision #1
Created 2026-03-05 15:11:03 UTC by Lester
Updated 2026-03-05 15:22:45 UTC by Lester