

# MULTIERSUM



## Mitteilungen aus fernen Welten

WENN KÄSE ALT WIRD, LÄUFT ER SCHNELLER; BEI MENSCHEN IST ES UMGEKEHRT.

### Open Source Software $\Phi$ -LEAS-1

Ahoi Chummer,

ich hab ein neues Bastelprojekt! Proudly presenting...

$\Phi$ -LE4S-1: Pacific **HI**gh Leadership Engine **4** Seafaring 1.0 (gesprochen: *Phileas One*).

$\Phi$ -LE4S-1 ist eine Open Source Software zur Steuerung von Motor- und Segelyachten. Der Agent kann Navigations-, Logistik- und Steuerungsaufgaben übernehmen. Unter anderem checkt  $\Phi$ -LE4S-1 die Wetterlage, errechnet die übliche Höhe von Schmiergeldern in lokalen Häfen, erstellt euch Shanty-Cover eurer Lieblingsongs und spielt Quartiermeister (ein fancy Name dafür, dass  $\Phi$ -LE4S-1 sagt, wenn das Klopapier alle ist).

Die Software befindet sich noch in der Entwicklung. Ich freue mich über Feedback!

LG, November

Edit:

Aufgrund wiederholter Nachfrage:  $\Phi$ -LE4S-1 ist benannt nach Phileas Fogg, dem Protagonisten aus Jules Vernes „In 80 Tagen um die Welt“.

[eBook Download][Audiobook Download]

[Matrix-Game Download]

—PATCH NOTES—

Additions

- „Talk like a Pirate“ Sprachpaket für  $\Phi$ -LE4S-1 installiert
- Neuer Nebelhorn-Sound „Foggwulf“: Schauriges Wolfsgeheul für neblige Nächte auf See
- Einparken vereinfacht durch Qualitätsvergleich-Automatöver (QUAM)

Bugfixes

- Keine GPS-Konflikte mehr durch „Portal Magic Glitch“ und „Mysterious Teleport Dog“
- Erste-Hilfe-Sets mit Software „m4gr0n-X“ haben jetzt keine Angst mehr vor Wasser
- $\Phi$ -LE4S-1 interpretiert Bogenschützen nicht mehr als „overpowered“, außer, das Datum des Bordcomputers wird manuell ins 14. Jahrhundert gesetzt
- $\Phi$ -LE4S-1 schickt keine „Bei Swafnir!“-Funksprüche mehr an die Hafenbehörden

- „Infinite Cheese Glitch“ am Sojabrikator behoben (unaufhaltsame Produktion von Sojabrei mit Käsegeschmack in der Kombüse)
- „Ohm Folker“-Bug ist jetzt ein Feature ( $\Phi$ -LE4S-1 funkt ungefragt andere Schiffe an, um Wikingerballaden vorzutragen)

Franca (*Shadowrun*)

### Gestriger Jahrhundert-Überfall auf die Hauptfiliale der OLJ-Bank mit sechs Toten und fünf Schwerverletzten

Am gestrigen Tage ereignete sich ein spektakulärer Überfall auf die Hauptfiliale der OLJ-Bank in Kirchen. Unbekannte infiltrierten die Filiale und verschafften sich Zutritt zum Tresor mit allen Bankschließfächern. Der Tathergang bleibt zu weiten Teilen unklar, scheint allerdings von langer Hand her geplant gewesen zu sein. Die Räuber, es werden drei bis fünf externe und eine interne Komplizin vermutet, betreten die Filiale mit scheinbar unterschiedlichsten Intentionen und verschafften sich so auf drei Weisen Eintritt in die hinteren Räume der Filiale.

Ein Tatverdächtiger verschaffte sich mit einer einfachen Währungswechselanfrage Zutritt zur Bank und beschäftigte damit die vermutete interne Komplizin für mehrere Stunden. Diese scheint sich, bis zum jetzigen Standpunkt der Ermittlungen, erst zur Tatzeit den Räubern angeschlossen zu haben und dafür das Geld des Währungswechsels als Anteil erhalten zu haben. Von der 46-jährigen Mutter zweier Kinder fehlt seit dem Abend jede Spur, allerdings verdichten sich die Hinweise auf eine Flucht aus dem Land in Richtung Panama.

Während die Ablenkung durch die Insiderin stattfand, verschafften sich zwei als Geldtransporterfahrer gekleidete Unbekannte durch Social-Engineering-Taktiken Zutritt in die hinteren Räume der Bank; dort sollen sie schließlich Verkleidungen gewechselt haben, um unerkannt zu bleiben und sich Zugang zum Sicherheitssystem zu verschaffen. Die zuvor gezielt angesprochene Bankkauffrau (36 W), welche weiterhin über die Unzulänglichkeiten der Kollegen und ihrer miserablen Situation klagt, steht zum jetzigen Zeitpunkt unter Mordverdacht. Die Angestellte, welche schon vorher durch aggressives Verhalten aufgefallen war, scheint von den Räubern unter

erheblichen psychischen Stress gesetzt worden zu sein, sodass diese einen der Räuber physisch attackierte und sich dabei selbst leicht verletzte. Als anschließend einer ihrer Kollegen (22 M) sie zu beruhigen versuchte, attackierte und tötete sie diesen mit 12 Stichen einer Kuchen-gabel. Momentan wird die Verdächtige auf ihrer Zurechnungsfähigkeit hin untersucht und kommenden Montag einem Strafrichter vorgeführt.

Als vermutete dritte Säule des Angriffs wurde der Geburtstag des Filialbesitzers (68 M) als Ablenkung inszeniert, wobei dieser ums Leben kam. Augenzeugen berichteten, dass auf der Party ungewöhnlich viele Frauen vertreten waren, welche scheinbar eine enge Verbindung zum Besitzer zu pflegen schienen. Die Situation eskalierte laut Augenzeugen schlagartig, als sich herausstellte, dass der Besitzer Affären mit einigen dieser Frauen geführt hatte. Als den Frauen sowie der Ehegefährtin des Verstorbenen dies klar wurde, entbrannte eine Massenschlägerei, bei der der Besitzer und eine weitere Frau noch am Tatort ihren Verletzungen erlagen. Weitere 4 Gäste wurden bei der Schlägerei schwer verletzt. Bisher unklar ist den ermittelnden Kommissaren der Einfluss der scheinbar stark mit Kokain versetzten Geburtstagstorte des Verstorbenen. Nach ärztlichem Befund hat die Aufregung der Schlägerei in Kombination mit der präparierten Geburtstagstorte weiteren zwei Gäste (77 M und 86 W) ihr Leben gekostet. Den Ermittlern ist bisher nicht klar, woher die Torte kam und wer die weiteren Gäste einlud.

Auf diese 3 Weisen verschafften sich die Unbekannten zusammen Zutritt zum Keller der Filiale und deaktivierten dort das scheinbar zuvor schon seit Wochen defekte Alarmsystem gänzlich. Das dort zugeteilte Sicherheitspersonal (55 M) wurde erst durch Social-Engineering-Taktiken von ihrem Arbeitsplatz entfernt und anschließend durch physische Gewalt vorübergehend ausgeschaltet. Der ärztliche Befund zeigt ein schweres Schädel-Hirn-Trauma, allerdings ist der Betroffene auf dem Weg der Genesung.

Aus dem Tresor wurden der Inhalt diverser Bank-schließfächer und erhebliche Mengen Bargeld entwendet und scheinbar über einen Zugang auf dem Dach der Filiale abtransportiert. Die ansässige Polizei sucht weiterhin nach Zeugen zum gestrigen Tathergang und Hinweisen zu den Unbekannten. Ebenfalls sind Hinweise zu dem Verbleib der 46-jährigen Bankangestellten erwünscht.

*Sebi (One Last Job)*

### Kurzvorstellung: „One Last Job“

Das Micro-Rollenspielsystem „One Last Job“ ist ein Hack des etwas bekannteren Systems „Lasers and Feelings“. Die Kernidee ist enorm simpel: Eure Gruppe von ca. 3-6 Spielenden plant, einen Überfall historischen Ausmaßes auf ein vorher bestimmtes Ziel durchzuführen. Mehr Vorbereitung als die Auswahl des Ziels ist nicht nötig, dank der Kernidee des Systems: Alles ist Teil des Plans.

Konkret könnt ihr als Spieler zu jeder Zeit versuchen, die (Vor-)geschichte neu zu schreiben, indem ihr euch ausdenkt, welche Vorbereitungen bereits in der Vergan-

genheit getroffen wurden: Wurde die Wache, die euch gerade festnimmt, bereits bestochen? Fällt der stille Alarm, den ihr auslöst, gar nicht auf, da ihr dafür gesorgt habt, dass dieser bereits die letzten zwei Wochen konsistent zur gleichen Zeit ausgelöst wurde und ein „Techniker ist informiert“-Schild an den Warnleuchten hängt? War in der Geburtstagstorte für die Geschäftsführung von Anfang an ein Tresorknacker eingebacken? Wenn ihr erfolgreich darauf würfelt, ist eure Idee jetzt offiziell Teil der Geschichte. Außerdem dürft ihr anschließend der Spiel-leitung Fragen über die Welt stellen, die wahrheitsgemäß beantwortet werden müssen und auch offiziell Teil der Geschichte werden. Ebenso flexibel ist das Inventarsystem: Ihr startet mit Inventarplatz, nicht mit Gegenständen. Falls ihr einen Gegenstand braucht, habt ihr diesen offensichtlich von Anfang an mitgenommen, sofern noch genug Kapazität übrig ist.

Das Spiel ist auf einen Oneshot ausgelegt, ihr solltet ca. 2-4 Stunden mitbringen, je nachdem, wie viel kreativen Blödsinn sich eure Runde ausdenkt, der noch in der Story verarbeitet werden möchte. Rollenspielvorkenntnisse braucht ihr als Spielgruppe keine; es hilft jedoch, wenn ihr einen Hang dazu habt, kreativen (und für die Story einigermaßen konstruktiven) Schabernack zu treiben. Die Spielleitung sollte sich darauf einlassen können, den Unsinn der Spieler in eine Gesamtgeschichte zu weben. In der Praxis ist das aber einfacher, als es vielleicht zuerst klingt.

*Henri*

### AN EINEM ANDEREN ORT...



*Konstantin (LARP)*

#### Nächste Termine:

- Monatstreffen: 16.07.24  
(bei gutem Wetter im Westpark)

Disclaimer & Impressum: Teile des Inhalts sind rein fiktional; Ähnlichkeiten mit realen Personen und Begebenheiten sind zufällig und nicht beabsichtigt.

V.i.S.d.P. Hanna Franzen, RPG Librarium Aachen e.V. (VR 5440)  
Kontakt: Postfach 101632, 52016 Aachen, multiversum@rpg-librarium.de

Dieses Werk ist lizenziert unter einer „CC BY-NC-SA 4.0“ Lizenz.

