

Der Tag der offenen Tür.

Ein Abenteuer das ich bisher immer ohne jede Unterlagen geleitet habe.

Es ist als Kurz und Einstiegsabenteuer gedacht, bei dem schnell Aktion für alle geboten werden soll.

Die Grundidee ist folgende:

Die Abenteurer werden als 1 Mio. Besuchergruppe eines Kreuzers der LFT zu einer besonderen Führung eingeladen.

Sie dürfen für einen Tag in die Rolle von Kadetten am Tag ihrer Abschlußprüfung schlüpfen.

Jeder Abenteurer bekommt einen Platz in der Kommandozentrale zugeteilt, bzw. sucht sich einen aus.

Damit er/sie die Aufgaben erfüllen können, bekommen sie eine Kurz-Intensiv-Hyposchulung die ihnen das nötige Wissen vermittelt. Leider nur für ein paar Tage, dann wird alles erlernte wieder vergessen. (Der Preis dafür, dass die Schulung keine EPs kostet.)

Während der Prüfung sollen sie einem Schiff zur Hilfe kommen, welches von Piraten bedrängt wird. Dabei kommen scheinbar alle sie testenden und überwachenden Offiziere um.

(Das ist Teil der Prüfung und nur Virtuell aber für die Abenteurer kaum zu entdecken)

Ab diesem Zeitpunkt geht es für die Spieler scheinbar zunächst ums nackte Überleben. Letztlich können und sollen sie jedoch trotz einiger Gefahr die Piraten besiegen und den Frachter retten. Wie das Abenteuer weitergeht hängt letztlich von ihren Entscheidungen ab. Möglicher Weise wollen sie einen Piraten entkommen lassen, um an das Piratenversteck zu gelangen etc. Eventuell ergeben sie sich zunächst?

Und ein wenig Improvisation des SL ist dabei schon gefragt.

An einem bestimmten Punkt bricht der SL dann das „Abenteuer“ ab, indem die Offiziere wieder auf der Brücke erscheinen und den Spielern ihre Testergebnisse mitteilen.

z.B: Applaus sie haben die erforderliche Puntzahl zum Bestehen der Prüfung erreicht....

Das nette ist, selbst falls die Spieler alles versieben und ihr Schiff z.B. in einer Explosion vergeht, stehen sie plötzlich doch unversehrt da und werden nur über ihr Scheitern aufgeklärt.

Und falls sie bestehen, um so besser.

Die Spielzeit ist stark variabel da der SL die Simulation ja fast zu jedem Zeitpunkt beenden kann. Damit recht gut für Cons oder einen Spielabend geeignet, um mal zu schnuppern.

Auch kann jeder Abenteuertyp eingebunden werden, da ja durch die Hyposchnellschulung jeder ein paar passende sich insgesamt ergänzende Fähigkeiten erhält. Und dazu noch alle auf demselben Niveau.