

Slumdogs

Ein Street-Level-Cyberpunk-Rollenspiel

Kaltes

Chrome

"Weil Verwesung nur was für Leute ohne Credits ist."

Kaltes Chrome

von Alina Dekinger

Art des Abenteuers: Pietätloser Cyberpunk, der als alleinstehendes Abenteuer oder eingepflegt in einer laufenden Kampagne gespielt werden kann.

Günstige Gruppengröße: 4 bis 5

Schauplatz: *Metro-City*

Wesentliche Handlungselemente

Die Gang bekommt einen brandheißen Auftrag zugespielt: Im *Dead End*, einer schäbigen Untergrundbar treffen sie auf Mafiaboss *Madame Veins*, die den Kopf ihres Erzfeindes *Ashton Mad*, einem berüchtigten Rigger und Gangoberhaupt, will. Doch *Ashton Mad* ist tot. Sein Körper lagert bei -196°C in einer Kryokapsel bei *Eternity Corp* in einem ultragesicherten Hochhaus, das voller kryokonservierter Toter ist. Zunächst muss die Gang die Information beschaffen, in welchem Behälter der Tote lagert. Dafür ist ein Abstecher zu *MCC-Logistics* notwendig. Im Anschluss muss die Gang ihren Weg in das gesicherte Gebäude bewältigen, um den Auftrag zu erledigen. Doch als wäre das nicht schon kompliziert genug, scheint es eine weitere Partei auf die gefrorene Beute abgesehen zu haben.

Heiße, immersive Empfehlungen für deine Backgroundmusik

Album: **In the Name of Blood**

Künstler: **SIERRA VEINS**

Album: **Timewave Zero**

Künstler: **Grendel**

Album: **Into the Metadrome**

Künstler: **Faderhead**

Album: **CMBCRST**

Künstler: **Combichrist**

Album: **Nexus**

Künstler: **Soman**

Inhaltsverzeichnis

Prolog	S. 3-4
Kurzprofil: Organisationen und Gangs	S. 5-6
Dramatis personae	S. 7-12
Dramatis loci	S. 13-20
Akt 1: Der Auftrag im Dead End	S. 21-25
Akt 2: Ran an die Daten	S. 26-28
Akt 3: Friedhof der Kryokonservierten	S. 29-32
Das Finale	S. 33-34
Ende	S. 35
Ausblick: Fünf kurze Abenteuerideen	S. 36

Prolog

Willkommen in Metro-City - einer gigantischen, technologisch hochentwickelten Megacity, die aus mehreren, zusammengeschmolzenen Hafen-Metropolen entstanden ist. Zahlreiche Glücksritter zieht es in Scharen nach *Metro-City*. Sie träumen vom gesellschaftlichen Aufstieg und schnellen Credits - doch die meisten von ihnen werden zu namenlosen Verlierern in den unbarmherzigen Mühlen des Hyperkapitalismus oder kommen bei dem Versuch, an die Spitze zu klettern, in den finsternen Gassen der Megacity um.

Konkurrierende Konzerne, die nach immer mehr Einfluss und Macht streben, beherrschen die Stadt und schicken Spezialeinheiten oder sogar ganze Armeen ins Feld, um ihre wirtschaftlichen Konflikte auszutragen. Eine permanente Lichterflut aus grellen Neonreklamen und holografischen Werbetafeln, durchbrechen den immerwährenden Smog, der über allem, wie ein gespenstischer Schleier liegt.

Die Bevölkerung von *Metro-City* ist eine immerbewaffnete Gesellschaft, die von Armut, Gewalt und sozialer Ungleichheit geprägt ist. Man ist, was man besitzt: Wer es sich leisten kann, verbessert sich mit Cyberware, um sich schneller, stärker oder klüger zu machen. Chemische und digitale Drogen sind allgegenwärtig und dienen der Realitätsflucht oder der Leistungssteigerung.

Hoch über dem wimmelnden Pöbel ragen die schillernden Sternkratzer der Konzerne empor. Die ultrareichen Eliten residieren in verschwenderischen High-Rise-Penthäusern der strahlenden Arkologien der Konzerne, während der Großteil der Bevölkerung *Metro-City*s in den überfüllten, engen, dunklen Beton-Megabauten vegetiert. Wer nicht bei einem Konzern angestellt ist, hat keine Rechte und lebt in einem der zahlreichen Sprawls oder Slums. Diese rechtsfreien Zonen, in denen die meisten gesellschaftlichen Normen zusammengebrochen sind, werden von Gangs beherrscht. Hinter jeder Ecke gibt es eine weitere zwielichtige Gang, die versucht, an die Spitze in ihrem Viertel zu gelangen - koste es, was es wolle.

Selbst der Tod kennt Standesunterschiede

Zahlreiche Leichen fallen Tag für Tag und Nacht für Nacht in *Metro-City* an. Konzernsoldaten und -assassinen lassen ihr Leben für das wirtschaftliche Wachstum der Konzerne, Slumbewohner verrecken an gestreckten Synth-Drogen, Seuchen und geraten ins Kreuzfeuer von Bandenkriegen, Auseinandersetzungen zwischen Gangs und Mafiafamilien fordern zahlreiche Opfer und regelmäßig dreht ein Cyberzombie in der City durch und metzelt sich durch jeden, der das Pech hat, in der Nähe zu sein. Und nicht einmal im Tod endet die soziale Ungleichheit. Einen Körper zu bestatten ist ein Luxusgut, den sich nur die Reichsten leisten können. Alle Leichen werden von einem spezialisierten Kurierdienst gesammelt und kategorisiert. Tote aus der Unterschicht werden verwertet. Dabei werden wertvolle Cyberware und funktionsfähige Organe entnommen und der Körper wird der Entsorgung zugeführt. Der Rest des Toten wird in automatisierten Krematorien oder auf einer Mülldeponie entsorgt. Wer es sich leisten kann, kann für seine Asche ein Grab in einem der wenigen Hochhaus-Urnenfriedhöfe buchen. Dort lagert die Asche in einer Boxurne mit den Maßen 95x62x15 mm so lange, wie der Bestattete oder dessen Angehörige die Rate zahlen können. Wer besonders reich ist, kann seinen Körper - inklusive der eingebauten Cyberware - teuer und aufwändig für die Ewigkeit in spezialisierten Einrichtungen kryokonservieren lassen.

Kurzprofil: Organisationen und Gangs

MCKILLERS

Hauptgeschäft: Schutzgelderpressung, Auftragsmorde, Herstellung und Handel illegaler Trauma-VirtuVids*

Führung: *Madame Veins* - Familienoberhaupt der *McKillers*

Besonderheiten: Die Mitglieder tragen traditionelles Schottenkaro. Der Rang eines *McKiller*-Clanmitglieds lässt sich an keltischen Tattoos erkennen.

Problem: Während die Alten an den schottischen Traditionen und dem Familiengeschäft festhalten, verlassen die jungen, talentierten Leute den Clan, um Konzernassassinen zu werden.

EXIT HUMAN

Hauptgeschäft: Diebstahl, Schmuggel und Handel mit militärischer und experimenteller Cyberware, High-Tech und illegalen Waffen.

Führung: *Roi Circuit*- Anführer auf Lebenszeit

Besonderheiten: Sektenähnlicher Personenkult um den verstorbenen Ganggründer und Cyberfreak *Ashton Mad*. Die Gang besteht aus *ChemHeads*, *Technik-* und *Cyberfreaks*, die Technologie als etwas Überlegenes ansehen. Sie bauen sich Cyberware ein, um eine höhere Transzendenz zu erreichen.

Problem: Die Gang gibt Unmengen an Credits für das Kryograb ihres Ganggründers aus. Es sind Fanatiker, die unter Umständen auf die Idee kommen, Cyberware aus "Unwürdigen" gewaltsam zu extrahieren. Die Gang hat immer wieder Probleme mit besonders gefährlichen Cyberzombies, da sich die Ganger militärische Cyberware (und immer mehr davon) einsetzen lassen.

**Die bedeutendste Form digitaler Drogen sind VirtuVids (Virtual Videoclips). Dabei werden Filme direkt ins Nervensystem der Nutzer gespielt, welche aus der Sicht des Darstellers erlebt werden. Alle Sinne und das limbische System werden angesprochen. Die künstlichen Emotionen, die dadurch ausgelöst werden, werden intensiv wahrgenommen - was unsagbar süchtig macht. Eine besondere Form der VirtuVids sind Trauma-VirtuVids, die sich um extreme Gewalt und den Tod drehen. In unzensurierter (also echter) Form, ist diese Kategorie von VirtuVids illegal.*

ETERNITY CORP

Hauptgeschäft: Kryokonservierung von Leichen, Herstellung und Verkauf tragbarer Kryopumpen, Betreiber des virtuellen Katzen-Streichel-Simulators *World-of-Kittns**

Führung: *Roberta Chairford* - verschrobene alte Forscherin, die weit außerhalb von Metro-City lebt und nur als Hologramm in Erscheinung tritt.

Besonderheiten: Betreibt den hochmodernen Kryofriedhof in Metro-City mit Leichenunterbringung für jede höhere Gehaltsklasse. Der Konzern kryokonserviert auch geliebte, verstorbene Haustiere (zu einem vergleichsweise günstigen Sonderpreis, da *Roberta* ein Herz für Tiere hat).

Problem: Dem Konzern wird Scharlatanerie vorgeworfen. Der Konzern forscht seit Jahren am Mind-Upload, dass den Kryofriedhof früher oder später ersetzen soll und hat dabei viel Konkurrenz. In die Bekämpfung der geschäftlichen Konkurrenz fließen viele Ressourcen, was ironischerweise die Entwicklung hemmt und behindert.

MCC-LOGISTICS (METRO-CITY-CORPSE-LOGISTICS)

Hauptgeschäft: Leichen (am Stück oder zerlegt) einsammeln und von A nach B transportieren

Führung: Eine Künstliche Intelligenz namens *FCKNZS*

Besonderheiten: Die KI-Führung setzt auf schwer gepanzerte mit Riggern besetzte Fahrzeuge mit allerlei Schikanen, wie Geschütztürme, Säurewerfer und Kampfdrohnen-Eskorten, um sich vor Überfällen zu schützen und auch in Gebieten der City, die sich in kriegsähnlichen Zuständen befinden, verlustarm agieren zu können.

Problem: Das Personal ist chronisch überlastet und trotz kostenloser Stims und Chems für die Kuriere kommt es schneller zum Ausbrennen der Mitarbeiter, als neues, geeignetes Personal eingestellt werden kann. Es gibt einfach zu viele Leichen.

* Ein äußerst beliebtes VL-Sim (Virtual Life Simulation) für jeden, der virtuelle Katzen streicheln will und dabei sein Nervensystem in PURRen Endorphinen badet. Teures und ominöses Abomodell und sehr süchtig machend.

Dramatis personae

Madame Veins

"In Metro-City ist Blut billig, Laddie. Nur Loyalität ist das Einzige, das hier niemals an Wert verliert. Hintergeht mich, dann gnade euch vielleicht Gott, aber ich tue es nicht, ye ken?"

Hitpoints: 23			Essenz: 3		
Attribute					
ST: 3	GE: 6	WI: 3	LO: 4	CH: 6	GRIT: 2
Fertigkeiten					
Nahkampf(GE): 4		Fernkampf(GE): 4		Schleichen(GE): 5	
Initiative(GE): 3		Menschenkenntnis(CH): 6		Sozial anpassen(CH): 6	
Booster					
Cyberarm 2 Misserfolge bei allen GE-Proben neu würfeln		Dynamische Haut Erscheinungsbild verändern, bei CH-Proben sind 4en ein Erfolg		Reflex-Booster-MK 2 Bei Initiative gelten auch 4en als Erfolge	
Vorteil					
Biokompatibilität: Start mit 7 Essenz					
Inventar					
Hochwertige, verstärkte Synthfaser-Kleidung: 3 Panzerung Monofilamentwaffe: 5 + Erfolge Schaden Schwere Pistole: 7 + Erfolge Schaden Kommlink Stim-Patch: Heilt 5 HP					

Wie sie wirkt (2 Erfolge **Wahrnehmung**): *Madame Veins* ist eine etwa Mitte 30 Jahre alte, rothaarige Dame und trägt einen modischen Maßanzug mit einer Krawatte im Schottenmuster des Familienclans. Die Haut ist zu perfekt, um echt zu sein. Wie die Spinne im Netz sitzt sie ruhig zwischen ihrer hochgechromten Leibgarde. Sie hat High-End-Cyberware.

Allerdings kann ein aufmerksamer Ganger mit 3 Erfolgen auf **Wahrnehmung** bemerken, dass die Synthhaut um das Chrome an manchen Stellen geschmolzen ist.

Mit 3 Erfolgen auf **Medizin** oder **Elektronik** ist sicher: Die Cyberware wurde in der Vergangenheit stark beschädigt und ist für eine gefahrlose Extraktion zu stark mit zentralen Verbindungen und Gewebe verbunden. Die Synthhaut von *Madame Veins*, in der eine Displayschicht eingebettet ist, wodurch bewegende Bilder, Botschaften, leuchtende Tattoos, Lichtmuster und alles, was man sich ausdenken kann, direkt auf die Hautoberfläche gespielt werden kann, hat Fehlfunktionen. Wenn *Madame Veins* besonders emotional ist, flackern hektische Bilder und Lichtblitze über die Haut.

Was man sich über sie sagt (2 Erfolge **Erinnern**): *Madame Veins* ist das Oberhaupt der *McKillers* und eine einflussreiche Psychopathin, die sich lange nicht mehr selbst die Hände schmutzig macht. Sie war, bevor sie an die Spitze der Hierarchie aufstieg, eine gefürchtete Killerin und Verhörspezialistin. Doch diese Zeit ist lange her. In ihrem Machtbereich herrscht Ordnung, da jeder Angst vor den Konsequenzen hat. Sie hat den Ruf eines mächtigen Fixers, der wichtige Jobs verschaffen kann - doch wehe dem, der bei der eiskalten Patin in Ungnade fällt. Sie soll Verbindungen in die höchsten Ebenen von Metro-City haben.

Wie sie ist (5 Erfolge **Erinnern**): In Wahrheit ist *Madame Veins*, die eigentlich *Skye Fraser* heißt, wesentlich älter, als sie aussieht. Durch ihre hochwertige Synthhaut erscheint sie mehrere Jahrzehnte jünger. Früher hat sie sich damit perfekt an jede Umgebung anpassen können.

Was sie will (3 Erfolge **Menschenkenntnis**): Sie ist eine brutale Sadistin, die nur drei Dinge will: Ihren verborgenen Einfluss in Metro-City ausweiten, das Blut derjenigen vergießen, die dem Clan im Weg stehen und Rache an *Ashton Mad*. Da er tot ist, muss sie dafür neue Wege einschlagen.

Charaktermotivation (1 Erfolg **Menschenkenntnis**): Ein unbändiger Hass auf ihren Erzfeind *Ashton Mad*. Wenn sie über ihn redet, hat sie ein nervöses Zucken um die Cyberaugen und die Synthhaut flackert chaotisch.

Was sie verbirgt (5 Erfolge **Medizin**): Durch die zerstörten Verbindungen zu ihrem biologischen Nervensystem leidet sie unter Schmerzen und nimmt starke Schmerzmittel ein.

Ashton Mad (tot und dementsprechend keine Werte)

“Fleisch ist nur veraltete Low-Quality-Hardware, Choom. Fleisch ist schrecklich langsam und braucht andauernd Pausen.”

Ashton Mads einzigartige Cyberware (bzw. was noch intakt ist)		
Prototyp: Rigger-X	Ermöglicht die Steuerung von 2 Drohnen, während der Rigger selbst agiert oder die Steuerung von bis zu 10 Drohnen ohne selbst agieren zu können.	Essenz: 2
Monofilamentpeitsche	Mechanischer Daumen mit einer fadendünnen und rasiermesserscharfen Molofilamentspule. 5 + Erfolge Schaden	Essenz: 0,5
Granatwerfer-Cyberarm	Cyberarm inklusive Pop-Up-Granatwerfer. 2 Misserfolge bei GE-Würfen werden neu gewürfelt. 11 + Erfolge Schaden.	Essenz: 1,5

Was man sich über ihn sagt (2 Erfolge **Erinnern**): *Ashton Mad*, dessen echter Name unbekannt ist, war ein legendärer Rigger, der die Gang *Exit Human* gegründet hat. Er war technologischer Elitarist und sein Lebensinhalt bestand darin, sich die exklusivste Cyberware einsetzen zu lassen. Dafür schreckte er vor nichts zurück und legte sich mit der Mafia und Konzernen an. Teile seines Chromes sollen einzigartige Cyberware mit unübertroffenen Fähigkeiten gewesen sein. Sein Nervensystem war derart modifiziert, dass er zehn Drohnen gleichzeitig präzise steuern konnte. Seine Augen waren durch hochmoderne Cyberoptik ersetzt worden. Er ließ sich nicht nur Gliedmaßen entfernen, um Cyberware einzubauen, sondern sogar Teile seines Gehirns. In den freien Schädelplatz kamen leistungsstarke,

experimentelle Neuralchorticoprozessoren. Er soll dadurch ein perfektes Gedächtnis gehabt haben und dadurch seinen Feinden immer voraus gewesen sein, da seine Algorithmen längst alle Wahrscheinlichkeiten berechnet hatten, bevor seine Gegner den ersten Schritt machten.

Wie er wirkte (3 Erfolg **Erinnern**): *Ashton Mad* hatte einen sprunghaften, paranoiden Charakter und vertraute Maschinen mehr als Menschen. Er sah Cyberware als die einzige Möglichkeit sich zu verbessern und hatte einen fast philosophischen Umgang mit dem Thema. Der hochgewachsene, bleiche Freak bestand aus mehr Chrome als Fleisch. Zwischen illegalen Modifikationen war experimentelle Militärcyberware verbaut. Zahlreiche Waffen waren implantiert und die Cyberoptik, die das halbe Gesicht ersetzte, funkelte in einem böartigen roten Licht. Er war ein wandelnder Supercomputer, eine Waffenkammer auf zwei Cyberbeinen und personifizierter Inbegriff des Cyberfreaks.

Was mit ihm geschehen ist (4 Erfolge **Erinnern**): Die letzten fünf Jahre seines Lebens lieferte er sich unter anderem eine erbitterte Feindschaft mit der schottischen Mafia unter *Madame Veins*, deren Chrome er während einer kämpferischen Auseinandersetzung mithilfe seiner überlegenen Cyberware frittierte. Schließlich geschah das Unausweichliche: *Ashton Mad* wurde zum Cyberzombie. Zum gefährlichsten Cyberzombie, den es je in Metro-City gegeben hat. Nach der Verwüstung eines halben Stadtviertels mit unzähligen Opfern gelang es einer Spezialeinheit, den Cyberzombie, der einst *Ashton Mad* war, kalt zu machen.

Nachruf (2 Erfolge **Glück**): Sein Andenken lebt fort: Die Anhänger seiner Gang zelebrieren einen starken Personenkult um den Rigger. Sie wenden Unsummen auf, um ihn bei *Eternity Corp* zu konservieren.

Wave:Zero

"Fleisch ist träge. Während ihr darüber nachdenkt, den Befehl zum Abdrücken zu geben, haben meine Kampfdrohnen schon längst drei Ziele markiert. Verbindung steht! Ich bin jetzt euer Schutzengel, Chooms. Nur mit weniger Moral und mehr Geschossen."

Hitpoints: 20			Essenz: 2		
Attribute					
ST: 4	GE: 5	WI: 3	LO: 7	CH: 2	GRIT: 2
Fertigkeiten					
Nahkampf(GE): 3		Fernkampf(GE): 5		Hacken (LO): 4	
Initiative(GE): 2		Elektronik(LO): 4		Mechanik(LO): 5	
Booster					
Riggerkontrolle Ermöglicht Drohnensteuerung		Neuroverstärker 2 Misserfolge bei LO-Proben neu würfeln		Datenbuchse Ermöglicht Cyberdeck-Nutzung	
Vorteil					
Außergewöhnliches Attribut: Maximaler Attributwert um 1 erhöht (LO)					
Inventar					
Schwerer Mantel: 3 Panzerung Cyberdeck MK 2: Ermöglicht Hacking , einen Misserfolg neu würfeln . Elektroschlagstock: 3 + Erfolge Schaden (nicht tödlich) Taser: 3 + Erfolge Schaden (nicht tödlich) Kommlink Stim-Patch: Heilt 5 HP Werkzeug: Reparieren, Schlösser öffnen etc. Drei modifizierte Kampfdrohnen mit Sturmgewehr (Fliegende Drohne): 6 HP, 5 Panzerung, 9 + Erfolge Schaden - einen Misserfolg neu würfeln. Drohne MK 1 mit Sturmgewehr (Fahrende Drohne): 10 HP, 3 Panzerung, 9 + Erfolge Schaden - einen Misserfolg neu würfeln.					

Wie er wirkt (1 Erfolg Wahrnehmung): Mit seiner verspiegelten Sonnenbrille, dem langen, gepanzerten, schwarzen Mantel und dem blauen Mohawk aus glänzendem Synthhaar, strahlt er Coolness aus. Die gut gepflegten und in Schuss gehaltenen

modifizierten Kampfdrohnen und die MK 1 umschwärmen ihn und signalisieren, dass mit ihm nicht zu spaßen ist.

Was man sich über ihn sagt (5 Erfolge **Erinnern**, 2 Erfolge **Erinnern** für **Rigger** und **Hacker**): *Wave:Zero*, der eigentlich *Clemens Schmidt* heißt, ist in Tech-Kreisen bekannt und gilt als talentierter Rigger und Net-Head. Er hat autodidaktisch gelernt, Cyberware aus Toten zu extrahieren. Er besucht oft das Lokal *Kurzschluss*- Ein Ort der als Treffpunkt und Umschlagplatz für Hacker, Rigger und Tech-Freaks gilt. Er ist kein Gangmitglied, sondern arbeitet mit seinen Kampfdrohnen.

Was er will (6 Erfolge **Erinnern**, 3 Erfolge **Erinnern** für **Rigger** und **Hacker**): Er will in die Fußstapfen großer Vorbilder treten und ein legendärer Rigger werden. Er möchte eine Metro-City-Legende sein, an die man sich lange erinnern wird.

Wie er ist (3 Erfolge **Menschenkenntnis**): Hinter der Fassade des lässigen Chooms, der immer einen coolen Spruch auf Lager hat, steckt ein eiskalter, professioneller Killer, der genau weiß was er will. Lässt sich eine Situation nicht mit Verhandlung allein lösen, ist ein tödlicher Angriff mit seinem Drohnenrudel sofort eine Option.

Charaktermotivation (2 Erfolge auf **Überreden**): Den Prototyp Rigger-X finden, an sich bringen und einsetzen lassen.

Dramatis loci

Das Dead End

Das *Dead End* ist eine der vielen schäbigen Untergrundbars, die zahlreich in *Metro-City* zu finden sind. Die Spelunke liegt in einem fensterlosen Kellergeschoss eines Megablocks. Eine flackernde Reklametafel mit dem Namen der Bar strahlt im aggressiven Rot und schneidet sich durch die Dunkelheit im Schatten des gigantischen Betonklotzes. Zwei schwer bewaffnete Türsteher mit sichtbaren Cyber-Implantaten (NPC-Kampfwerte: **Security**) bewachen die gepanzerte Türe. In der durch flackernden Neonröhren in giftigem Pink und kaltem Blau erleuchteten Bar riecht es nach einer Mischung aus synthetischem Tabakrauch und Desinfektionsmittel. Die Theke ist eine massive Konstruktion aus Polycarbonat und Stahl. Hier werden verwässerte Drinks verkauft. Holo-Tänzer performen in Holotanks auf Podesten, während Gäste zu basslastigen Synth-Wave-Klängen und Industrialbeats auf der Tanzfläche im Zentrum der Bar tanzen. An den Rändern befinden sich halbrunde Polsterecken mit grellen, bunten Synthbezügen, an denen Platz genommen werden kann. Ein Gang im hinteren Bereich, der von weiteren bewaffneten Chooms (NPC-Kampfwerte: **Security**) bewacht wird, führt zu den Hinterzimmern - Private Räume, die nur für zahlungskräftige Kunden, lokale Gang-Bosse oder bekannten Fixern zugänglich sind.

Mit 4 Erfolgen **Erinnern** weiß man: In einem Hinterzimmer gibt es sogar eine illegale Cyberdoc-Station, an der Modifikationen und medizinische Eingriffe vorgenommen werden können.

Der Stützpunkt von MCC-Logistics

Mitten im nördlichen Industrieviertel bei den Docks ist das Firmengelände des Leichenkurierdienstes *MCC-Logistics*. Zwischen heruntergekommenen Fabriken, illegalen Containersiedlungen und dunklen Lagerhallen steht der schmucklose, zweistöckige Betonklotz. Über eine flackernde Hologrammtafel an der Gebäudefassade leuchten Werbeslogans wie

"Gestern noch Hot, heute schon Schrott. Dein letzter Ride mit MCC-Logistics.", *"MCC-Logistics: Weil der Müllwagen dich nicht mitnimmt."* oder *"Keine Seele? Kein Problem! Wir transportieren nur Leichen!"* auf. Bewacht wird das Gebäude von mehreren Securitys (NSC-Kampfwerte: **Security**) und einigen Söldnern (NSC-Kampfwerte: **Soldat**).

Untergeschoss

Im Untergeschoss befinden sich mehrere, große Garagensektionaltore und eine Eingangstüre. Bei 4 Erfolgen **Hacken** lassen sich die Tore öffnen. Mit 3 Erfolgen **Wahrnehmung** fallen zwei Kameras auf, die das Gelände überwachen. Betritt ein Ganger das Gebäude durch die Tür, landet man an der Rezeption. Hier gibt es Informationen zu Dienstleistungen und Angeboten von *MCC-Logistics* und aktuelle Jobangebote.

- Eine einzelne Türe führt in einen kleinen Gang. Von dort aus führt eine Stahldoppeltüre in die Garage, eine weitere Türe in einen Pausenraum und eine Treppe am Ende des Gangs nach oben. In der Garage stehen zahlreiche, schwer gepanzerte, mit dem Firmenlogo versehene Kampffahrzeuge, mit denen in ganz Metro-City Tote von A nach B gefahren werden.
- Jedes Fahrzeug ist mit medizinischem Werkzeug und Kühlbehältern ausgestattet, um Organ- und Cyberwareextraktionen vornehmen zu können. Im Set ist ein Minicomputer mit einer firmeneigenen KI, die die Entnahme in einer interaktiven Schritt-für-Schritt-Anleitung anleitet, damit dies auch ein Laie schaffen kann.
- Im Pausenraum gibt es Automaten mit Softgetränken, Synth-Food und kostenlosen leistungssteigernden und stimmungsaufhellenden Drogen.
- Die Garage und der Pausenraum sind Kameraüberwacht.

Obergeschoss

Im oberen Stockwerk befinden sich die Zentrale, ein großer Lagerraum und ein weitläufiger Serverraum, auf dem alle Daten von *MCC-Logistics* gespeichert sind.

- In der unbemannten Zentrale wird die Kommunikation mit den Kurieren (NSC-Kampfwerte: **Ganger**) und Fahraufträge organisiert. Eine leistungsstarke KI filtert Kameraaufnahmen, Breaking News und lokale Statistiken, um das mögliche Aufkommen von Leichen zu berechnen.
- Im Lagerraum sind Unmengen an tragbaren Kryopumpen und Kryobehältern, um entnommene Organe zu lagern und zu transportieren. Außerdem lagert einiges an extrahierter Cyberware dort.
- Im Serverraum ist der Einstiegspunkt für das Netzwerk von MCC-Logistics. An einem **ICE (5 Initiative, 9 Hitpoints, 3 Ausweichen, Schaden: 2+Erfolge)** muss jeder vorbei, der sich unautorisiert Zugriff verschaffen will. Nachdem das ICE besiegt ist, hat man Zugriff auf alle Kameras, die Garagentore, die Lüftungsanlage und auf die Automaten im Pausenraum. Um noch tiefer ins Netzwerk vorzudringen, muss ein Hacker an einem zweiten **ICE (6 Initiative, 12 Hitpoints, 3 Ausweichen, Schaden: 3+Erfolge)** vorbei. Ist das zweite ICE besiegt, erhält der Hacker Zugriff auf Daten sämtlicher Routen, aller Aufträge, Kooperationspartner von MCC-Logistics und Informationen über Angestellte.

Der Kryo-Friedhof von Eternity Corp

Am Rande eines Nobelviertels, in dem bewaffnete Sicherheitsdrohnen und Polizisten patrouillieren, steht inmitten von verschwenderischen Luxushotels, pompösen Edelboutiquen und repräsentativen Konzernbauwerken ein Hochhaus mit einer schimmernden, verspiegelten Glasfront. Der gigantische Schriftzug "*Eternity Corp - Kryofriedhof*" schlängelt sich elegant an der Gebäudefront nach unten und leuchtet in einem intensiven Eisblau, das sich durch den ewigen Smog von Metro-City schneidet. Hier ist die Zentrale von *Eternity Corp*, inklusive Forschungslabore und die gigantischen Server für *World-of-Kittns*, außerdem ist hier über sämtliche Etagen der Kryofriedhof untergebracht. Bewacht wird das Gebäude lediglich im Eingangsbereich durch zwei

Söldner (NSC-Kampfwerte: **Soldat**). Inmitten einer von den Konzernen behüteten Nachbarschaft sind bei kriminellem oder verdächtigem Verhalten die Gesetzeshüter schnell vor Ort. Zunächst würde ein lokales Sicherheitsteam mit 15 Securitys ankommen. Nach 1W20+8 Runden wird die Polizei (NSC-Kampfwerte: **Soldat**) mit bewaffneten Drohnen (NSC-Kampfwerte: **Drohne (militärisch, fahrend)**) eintreffen und alle weiteren 1W10+5 Runden kommt Verstärkung.

Eingangsbereich

Inmitten eines mit schwarz-silbernen, glänzenden Fliesen ausgelegten, edlen Eingangsbereich ist ein Kryobehälter auf einem beleuchteten Podest ausgestellt. An den Wänden flackern über riesige Bildschirme Bilder von den Upper Upscale-Ebenen. Slogans wie *"Eternity Corp: Weil Verwesung nur was für Leute ohne Credits ist."*, *"Dein Körper ist ein Tempel und wir sind der richtige Ort dafür."*, *"Die Welt brennt? Hier oben bei -196° purem Luxus merkst du nichts davon."* oder *"Die Kryogräber von Eternity Corp: Check ein in den Himmel aus Chrom und Eis!"* erscheinen und verschwinden auf den Wandbildschirmen.

Ein automatisches Hologramm begrüßt die Gäste und spielt eine Werbeszene ab: *"Die Welt da draußen ist schmutzig, laut und vergänglich. Willkommen bei Eternity Corp. Wo die Vergänglichkeit keinen Einfluss mehr hat. Während der Abschaum in den Slums verrottet, konservieren wir dich nach deinem Ableben bei stabilen -196°. Wir bieten Kryo-Suiten in den Preisklassen Midscale, Upscale und Upper Upscale an. Wir bei Eternity Corp forschen mit Hochdruck am Mind Upload und beschäftigen die besten Wissenschaftler in diesem Feld. Ein Vertrag bei uns bedeutet garantierte Reaktivierung, sobald es möglich sein wird. Damit wird dein Tod nur ein vorübergehendes Ärgernis. Eternity Corp: Weil du zu wertvoll bist, um entsorgt zu werden. Bleib frisch, bleib oben, werde wieder lebendig."*

Das Hologramm hat die Rolle eines interaktiven Kundenberaters und kann einen Überblick über das Angebot und die Vision von

Eternity Corp geben. Auch verschiedene Finanzierungsmodelle werden auf Wunsch hin angezeigt.

Preiskatalog:

- Eine Kryokapsel in einer der Midscale-Ebenen kostet **75.000 Credits** pro Monat.
- Eine Kryokapsel in einer der Upscale-Ebenen kostet **120.000 Credits** pro Monat.
- Eine Kryokapsel in einer der Upper Upscale-Ebenen kostet **500.000 Credits** pro Monat.
- Sein Haustier kryonisch zu konservieren kostet lediglich **10.000 Credits** im Monat.
- Weitere zubuchbare Optionen sind dekorierte und gepflegte Gedenkräume, Hochsicherheitslagerhallen für persönliche Luxusgüter oder regelmäßig geschaltete Traueranzeigen.

Generell muss jeder Besucher vertraglich autorisiert sein, um eines der Kryogräber auf der entsprechenden Etage zu besuchen. Unautorisierte erhalten keinen Zugang zum Kryo-Friedhof. Mit 4 Erfolgen auf **Überreden** oder **Einschüchtern** lässt sich vom Hologramm erfahren, welche Personengruppen autorisiert sind. Der Besucheraufzug befindet sich am hinteren Ende des Eingangsbereich. Nur für autorisierte Personen wird der gepanzerte Fahrstuhl geöffnet. Um den Fahrstuhl zu **Hacken** sind 6 Erfolge nötig. Jede Ebene ist kameraüberwacht.

Autorisierte Personen:

- Vertraglich festgelegte Besuchspersonen
- Wartungstechniker von *Eternity Corp*
- Hochrangige Manager von *Eternity Corp*
- Wachpersonal und Sicherheitsdrohnen von *Eternity Corp*
- Die Leichenkuriere von *MCC-Logistics*

Hintereingang

Mit Beinarbeit ist der versiegelte Hintereingang zu entdecken. Mit 3 Erfolgen **Hacken**, **Elektronik**, **Sozial anpassen** oder **Überreden** kann man sich Zugang verschaffen. Der Hintereingang führt zu den Wartungsschächten der Zentralkühlung. Dort ist

die Siedlung von niederrangigen Konzernarbeitern, die sich unterhalb der tropfenden und dampfenden Kühlrohre eine Siedlung aus Wellblechen, Pressholzplatten, Synth-Textiltüchern und alten Autoreifen erbaut haben.

Die Arbeitersiedlung

Im dreckigen Untergrund in den engen Erdgeschossen haben die einfachen Arbeiter eine slumartige Siedlung errichtet. Permanent tropft kaltes Kondenswasser von den gefrorenen Rohren an der Decke, schleimige Algen wachsen in den unterirdischen, stinkenden Pfützen. Die Kakerlaken, die hier leben, sind im Gegensatz zu den menschlichen Bewohnern fett. Hier hausen dutzende, abgearbeitete Chooms in Konzernarbeitskleidung von *Eternity Corp* zwischen Müll, provisorischen Hütten, Unrat, Bauelementen und Kühlaggregaten. Die untersten Ebenen des strahlenden Gebäudes sind ein finsternes, weit verzweigtes, chaotisches Labyrinth. Die Arbeiter hier gehen einfachen Tätigkeiten nach. Techniker, Gebäudereiniger und Wartungspersonal von *Eternity Corp* sind hier anzutreffen (NSC-Kampfwerte: **Normie**). Es sind bei der ersten Interaktion 4 Erfolge **Sozial anpassen** nötig, um nicht vertrieben zu werden. Mit 3 Erfolge **Überreden** lässt sich folgende Information erfahren: Jeder Konzernarbeiter hat einen Chip implantiert. Jeder Arbeiter hat nur innerhalb seiner Schichtzeit Zugang zu den zugewiesenen Ebenen des Kryo-Friedhofs. Bei unautorisiertem Aufenthalt explodiert der implantierte Chip und damit der Kopf des Arbeiters.

Das Decomposer-Team

Eine besondere Aufgabe haben die sogenannten *Decomposer* (NSC-Kampfwerte: **Ganger**), liebevoll Cleaner-Team genannt. Wurde eine Rate Credits nicht bezahlt, wird der betroffene Kryo-Behälter deaktiviert. Via Kommlink erhalten die *Decomposer* eine automatisierte Nachricht, sobald eine Kryokapsel geöffnet wurde und machen sich mit scharfen Werkzeug auf den Weg. Ihre Aufgabe ist es, Wertvolles und Verwertbares auszuschlachten, den Rest zu entsorgen und den Kryo-Sarg auf Werkseinstellungen zurückzusetzen.

Die Zentralkühlung

In den Tiefen der Arbeitersiedlung befindet sich das Herzstück der Technik des Kryo-Friedhofs: Die Zentralkühlung.

Alarmgesichert, hinter gesicherten Schleusen (6 Erfolge **Elektronik** oder **Hacken**) liegt die Kältepumpe, die Stickstoff aus der Luft auf -196°C herunterkühlt und in die Leitungen einspeist. Wenn die Zentralkühlung ausfällt oder einen Defekt hat, ist dies ein Supergau, da so die Kühlung nicht mehr langfristig aufrechterhalten werden kann.

Was sich mit 1 Erfolg **Erinnern** folgern lässt: In diesem Fall wird ein Großalarm ausgelöst, wobei zahlreiche Kryo-Techniker und eine Armee aus schwer bewaffneten Konzernsoldaten in 2W10+5 Runden mit gepanzerten Bodenfahrzeugen, Drohnen und Hubschraubern eintreffen werden.

Die Midscale-Ebenen

Die untere Preisklasse nimmt die Etagen 1 bis 27 ein. Wie die Sardinen in der Büchse stehen hier die Kryokapseln dicht an dicht in mehreren Etagen, die über enge Steigleitern und Gitterwege erreichbar sind. Die Midscale-Ebenen haben den Charme eines Flaschenkühlschranks eines billigen Kiosks. In jeder Kryokapsel ist kopfüber ein Toter. Mit 2 Erfolgen **Logik** weiß man, dass flüssiger Stickstoff äußerst flüchtig ist und über das Kühlsystem immer nachgefüllt werden muss. Im Zweifel von technischen Problemen, würden die Füße als erstes ungekühlt sein. Jede Kryokapsel hat vorne einen Bildschirm, auf dem Name und Einlagerungsdatum flackern. Auf einer Ebene sind auf drei Etagen insgesamt 430 Kryokapseln auf engstem Raum untergebracht. 3 Erfolge auf **Wahrnehmung** sind nötig, um sich zurechtzufinden.

Die Upscale-Ebenen

Die mittlere Preisklasse nimmt die Etagen 28 bis 62 ein. Hier ist pro Kryokapsel deutlich mehr Platz vorgesehen. Jede Kryokapsel steht in einem einzelnen Zimmer, das individuell dekoriert und eingerichtet ist. Die Kryokapsel ist deutlich

geräumiger und der Tote wabert schockgefrostet und kopfüber in der Kühlflüssigkeit umher.

Die Upper Upscale-Ebenen

Die höchste Preisklasse nimmt die Etagen 63 bis 92 ein. Hier ist pro Etage ein einzelnes Kryo-Grab oder ein einzelnes Familien-Kryo-Grab untergebracht. Die ganze Etage ist im Sinne des Toten hergerichtet und ist mit mehr Reichtümern angehäuft als eine pharaonische Schatzkammer aus dem Tal der Könige. KI-erzeugte Avatare der Toten begrüßen Eintreffende und führen Gespräche. Die Lieblingsmusik der Toten wird hier permanent gespielt und es gibt hier immer eine Gruppe Konzernarbeiter (NSC-Kampfwerte: **Security**) mit einer Drohne (NSC-Kampfwerte: **Drohne, militärisch, fliegend**), die die Räumlichkeiten bewacht, pflegt und die Kryokapsel auf Hochglanz poliert.

Der Friedhof der Kuscheltiere

Die Ebenen 98 bis 102 sind der Kryo-Friedhof für verstorbene Haustiere. Diese Ebenen sind besonders liebevoll und verspielt eingerichtet. 1 Erfolg **Menschenkenntnis** lässt vermuten, dass die Konzernchefin Tiere über alles liebt.

Die Steuerzentrale

Im Stockwerk 97 befinden sich die Chefetage, die Serverräume für *Worlds-of-Kittns* und die Steuerzentrale für das ganze Hochhaus. Die Ebene ist rund um die Uhr schwer bewacht von einem *Eternity Corp*-Hitman (NSC-Kampfwerte: **Konzern-Hitman**) und einem Dutzend Konzernsoldaten (NSC-Kampfwerte: **Soldat**). Die Übernahme der Steuerzentrale ermöglicht die Steuerung der Zentralkühlung, der Kameras, der Alarmsysteme, der Abosysteme für *World-of-Kittns* und die Raten der Kryo-Kunden.

Vorausgesetzt man kommt an den zwei ICE (**5 Initiative, 9 Hitpoints, 3 Ausweichen. Schaden: 2+Erfolge**) und einem gegnerischen Hacker (**6 Initiative, 15 Hitpoints, 4 Ausweichen. Schaden: 3+Erfolge**), der im Nebenraum eingeklinkt ist, vorbei.

Akt 1: Der Auftrag im Dead End

1. Ankunft im Dead End

Einstieg: Um warm zu werden, empfiehlt es sich, eine Konfrontation auf dem Weg in die Absteige als Auftakt einzubauen. Drei bewaffnete, verchromte Ganger (NSC_Kampfwerte: **Ganger**) von *Exit Human* mit polierten, glänzenden Cyberarmen (**2 Misserfolge** bei allen **GE**-Proben neu würfeln) und sichtbarer Dermalpanzerung (**Panzerung +2**) werden mit 1 Erfolg **Wahrnehmung** in einer schmutzigen Seitengasse bemerkt, die gerade einen Choom vermöbeln. Es steht den Gangern frei, diese Szene zu ignorieren und weiter zum Treffen im *Dead End* zu gehen. Kommt es zur Konfrontation, macht die Gang erstmals Bekanntschaft mit der Gang, die von *Ashton Mad* gegründet wurde. Mit 3 Erfolgen **Erinnern** oder 1 Erfolg **Einschüchtern** oder **Überreden** lassen sich die Ganger *Exit Human* zuordnen. Das Opfer nutzt die Gelegenheit zur Flucht. Bei den toten Gangern finden sich zahlreiche gestohlene Credsticks.

Die Summe Credits insgesamt: Der mit dem höchsten Grit aus der Gruppe legt eine Probe auf Glück ab!	
Erfolge Glück	Credits
0	Viele der Credsticks haben eine DNA-Versiegelung, wodurch die enthaltenen Credits sich bei Zugriff sofort löschen. Am Ende bleiben 400 Credits.
1	1.200 Credits
2	2.400 Credits
3	3.600 Credits
4	4.800 Credits
5	6.000 Credits
6	7.200 Credits
>6	10.000 Credits

Auf zum Treffpunkt: Die Gang erreicht das *Dead End*. Als die Gang das *Dead End* betritt, bekommen sie eine Kurzstreckennachricht auf die Kommlinks gespielt "Schaut zur Bar". Mit 1 Erfolg **Wahrnehmung** entdeckt man eine Frau mit einem kurzen Haarschnitt, zahlreichen keltischen Tattoos und Kleidung im Schottenmuster, die Blickkontakt zur Gang aufbaut. Dann bewegen sich die keltischen Muster auf der Haut plötzlich und verdrehen sich zu hypnotisierenden Kreisen, die junge Dame steht auf und wendet der Gang den Rücken zu. Auf dem Nacken erscheint die Botschaft "Folgt mir!". Sie geht Richtung der Hinterräume. Folgt die Gang nicht, kommt eine weitere Nachricht auf die Kommlinks mit der Nummer des Hinterraums.

2. Treffen mit Madame Veins

Die Dame von der Bar führt die Gang in eines der Hinterzimmer des *Dead Ends*. Dort in einem der vergleichsweise edel möblierten Räume riecht es nach echtem Tabak und auch der Whiskey auf dem eleganten Glastisch in der Mitte des Zimmers scheint hochwertig und teuer zu sein. *Madame Veins* sitzt am Ende des Tisches, eine Zigarre rauchend, in einem Clubsessel aus dunklem Leder und mustert die Eintretenden mit kalten Augen. Ein halbes Dutzend, verchromter, schwer bewaffneter Leibwächter, die ebenfalls keltische Tätowierungen und Schottenkaro tragen, befinden sich im Raum. *Madame Veins* macht wortlos eine gebieterische Geste zu den Stühlen am Tisch, die exakt der Gruppengröße der Gang entspricht. Haben sich alle gesetzt, wird Whisky angeboten.

Madame Veins spricht:

"Trinkt den Whisky, bevor er warm wird. Ich nehme an, ihr wisst, wer ich bin, Laddies. Und ich nehme an, ihr wisst auch, dass die McKillers niemals vergessen werden. Dieser Bastard von einem Choom: Ashton Mad, dieser durchgeknallte Cyberpsycho, hat uns Millionen gekostet und das Blut meines Clans vergossen. A total scunner! Ich will seinen Kopf!"

Nun können die Ganger ihr Hintergrundwissen über Ashton Mad testen und Madame Veins Worte und Reaktionen beobachten und einordnen (siehe **Dramatis personae**).

Dann fährt sie fort:

*“Der Bastard ist tot. Tragischerweise nicht durch meine Hand, obwohl ich mich so darauf gefreut habe, ihm eigenhändig seine Schaltkreise rauszureißen und seine Venen aufzuschlitzen. Ich will seinen Kopf! **Unversehrt!** Der bleiche Freak war durch und durch verchromt, selbst Teile seines kranken Gehirns. Mithilfe seines Chromes, das er in seinem Schädel und seinem Nervensystem eingebaut hatte, will ich mir ein Trauma-VirtuVid erstellen. Ich werde mir daraus ein maßgeschneidertes Trauma-VirtuVid fertigen lassen. Ich will spüren, wie er von Kugeln durchsiebt wird, will spüren, wie er auf der dreckigen Straße ausblutet und will seine Panik schmecken, wenn das Licht ausgeht, seine letzten Gedanken erleben! Ich werde seine Todesqualen in Endlosschleife genießen können, während ich meinen Single Malt genieße. Und das jeden verdammten Tag, ye ken?”*

3. Mögliche Fragen und Antworten

Nun können die Gangmitglieder Fragen zum Auftrag stellen. Themenfremde Fragen, wie *“Wo lässt du deine Haare machen?”* oder *“Wo kriegt man hier in der Stadt noch echten Whisky?”* werden mit einem eiskalten, drohenden Blick quittiert.

Wie steht es um die Bezahlung? (4 Erfolge Sozial anpassen)

Erfolg:

“Aye, ihr sieht sehr vielversprechend aus, Laddies. Bringt mir, was mir zusteht und euch erwartet eine ordentliche Summe Credits. 15.000 Credits für jeden von euch! Das dürfte genug sein, um euch eine Weile mit Spitzenwhisky zu versorgen. Und noch viel wichtiger: Wenn ich zufrieden bin, denke ich beim nächsten Job, den ich habe, sicherlich an euch.”

Gescheitert:

“Hört zu: Ich kenn’ euch nicht und Loyalität ist in Metro-City teuer. Ihr könnt beweisen, aus welchem Holz ihr geschnitzt seid.

Ich biete euch 12.000 Credits pro Kopf, wenn ihr den Auftrag abschließt. Wenn ich zufrieden bin und ihr euch mein Vertrauen verdienen könnt, könnt ihr euch sicher sein, dass ich bei zukünftigen lukrativen Geschäften an euch denken könnte. Ye've yet tae prove yer worth. Enttäuscht mich und ihr werdet der Rohstoff für die nächsten Trauma-VirtuVids."

Wo ist die Leiche?

"Irgendwo auf einer der 102 Stockwerke im Kryofriedhof von Eternity Corp. Das ist dieses Hochhaus in dem sich die dekadenten ultrareichen Bawheids, die sich zu gut zum verwesen fühlen, einfrieren lassen. Die durchgeknallte Gang, die Ashton Mad gegründet hat, zahlt monatlich dafür, dass ihr toter Boss bei -196° C in Stickstoff schwimmen darf. Wo genau die Kryokapsel ist, konnten wir bisher nicht herausfinden. Da sind hunderte Stiffs eingefroren. Wo Ashton Mad jetzt ist: Das herauszufinden ist eure Aufgabe und wenn ihr schon dabei seid, könnt ihr den Kopf ja auch gleich einsammeln, Laddies. Man kann da allerdings nicht einfach einmarschieren und suchen. Das Ding ist von oben bis unten überwacht und man kommt als dahergelaufener Choom sowieso nicht zu den Kryogräbern. Ihr seid Profis! Ihr findet schon heraus, wo Ashton Mad tiefgefroren herumschwimmt."

Madame Veins schickt der Gang den Standort auf der Kommlinks.

Gibt es einen Weg in den Kryofriedhof?/ Gibt es Ansatzpunkte?/Gibt es Informationen?

"Es gibt in Metro-City nur einen einzigen Kurierdienst, der sich auf Leichen spezialisiert hat. Das sind abgefuckte Bastarde. Aufgemotzte Kampffahrzeuge mit Riggern und bewaffneten Kurieren. Keiner, der nicht völlig Psycho ist, legt sich mit ihnen an, Laddies. Sie fahren jede Leiche und für Ashton Mad gab es sicherlich einen Lieferauftrag. Der Kurierdienst MCC-Logistics ist sicherlich nicht so schwer gesichert wie Eternity Corp. Natürlich steht es euch frei, euch zuerst bei Eternity Corp umzusehen, doch wenn ihr mich fragt, ist das weit über eurer Kragenweite, Laddies."

Madame Veins schickt den Standort auf die Kommlinks der Gang.

Wie sieht es mit Bewaffnung/Spesen aus? (3 Erfolge Überreden)

Erfolg:

"Aye, ihr seht nach einer vielversprechenden Partie aus, Laddies. Ich kann da was machen. Ihr bekommt 2.500 Credits als Vorschuss und ein Geschenk, um meine Großzügigkeit zu zeigen. Jeder von euch bekommt von mir einen Stim-Patch und einer von euch darf diese Schrotflinte sein Eigen nennen. Aber seid gewarnt: Dinnae tak' the pish with my trust! Versucht mich für dumm zu verkaufen und ihr werdet herausfinden, wie tief das Wasser am Hafen wirklich ist!"

Die Credits kommen per Kurzstreckenüberweisung, die Stim-Patches und eine Schrotflinte gehen über den Tisch.

Gescheitert:

"Ach, for fuck's sake! Willst du mich verarschen? Ich dachte ich habe es hier mit Profis zu tun! Away an' boil yer heid! Die Credits bleiben im Safe bis ich den blutigen Kopf bei mir auf dem Tisch sehe!"

Madame Veins abschließende Worte an die Gruppe, wenn die Gang genug Fragen gestellt hat oder alles geklärt ist zum Auftrag:

"Alles verstanden? Or are ye waitin' for an invitation in writin'? Jetzt bewegt endlich eure Ärsche!"

Akt 2: Ran an die Daten

Die Gang hat nach dem Gespräch zwei Ansatzmöglichkeiten erhalten. Sie können sich entweder bei *Eternity Corp* umsehen oder sich auf den Weg zu *MCC-Logistics* machen, um den genauen Standort von *Ashton Mads* Leiche herauszufinden. Geht die Gang zuerst zum Kryofriedhof nutze die Infos aus dem Absatz **Dramatis loci** und gehe zu Akt 3, wenn die Spieler kreative Wege finden, auch ohne einen Umweg zu *MCC-Logistics*, dort nach dem Toten zu suchen.

1. MCC-Logistics

Bei *MCC-Logistics* stehen verschiedene Lösungsstrategien zur Verfügung, wie die Gang an die Daten kommen kann, die sie brauchen, um *Ashton Mads* Leiche zu finden. Hier sind exemplarisch drei Möglichkeiten aufgelistet.

Hinweis: Natürlich können die Spieler auch auf neue kreative Lösungen kommen, die sofern sie logisch sind, funktionieren können oder Mischvarianten wählen.

Vor Ort sind Spieleranzahl + 2 Wachleute (NSC-Kampfwerte: **Security** und **Soldat**) und Spieleranzahl - 2 Mitarbeiter (NSC-Kampfwerte: **Normie**).

1: Sozialer Walkthrough

MCC-Logistics sucht immer neue Mitarbeiter, da es eine Branche ist, in der die Arbeit nie ausgeht. Die Ganger, vor allem wenn ein **Rigger** in der Gruppe ist, könnten sich bewerben, ein Bewerbungsverfahren durchlaufen und so *MCC-Logistics* unterwandern. Irgendwann erhalten sie Zugänge zum Firmennetz und damit die Daten zum exakten Standort für *Ashton Mad*. Hierzu eignen sich **Mini-Side-Quests**.

Ideen für Aufgaben, um sich bei MCC-Logistics zu etablieren:

- einen Liefereinsatz fahren, obwohl dort ein Krieg zwischen zwei Gangs herrscht. Im Kugelhagel muss die Leiche abtransportiert werden.

- Die Gangmitglieder müssen die Schichtleitung mit der modifizierten Superleber mit billigem Fusel unter den Tisch trinken.
- Die Gangmitglieder müssen einen gestohlenen Reflex-Booster finden und zurückholen.
- Die Gang muss sich einen neuen Slogan ausdenken, um den Chef (die KI *FCKNZS*) von sich zu überzeugen.

Wertekasten: Gepanzertes Kampffahrzeug von MCC-Logistics

Hinweis: Die Fahrzeuge sind so modifiziert, dass sie von einem Rigger gesteuert werden können. Somit ist es möglich, gleichzeitig das Fahrzeug zu steuern, als auch eine Waffe mit zwei Händen zu führen und aus dem Autofenster zu schießen.

Angriff bei Rammen: 7 + Erfolge Fahrzeuge

Säurewerfer: 3 + Erfolge, reduziert jede Runde 1 Punkt Panzerung.

Geschützturm: 11 + Erfolge - 1 Misserfolg neu würfeln

Öldüse: Hinterlässt einen schmierigen Ölfilm auf der Straße

Inventar:

- Zentralkommlink
- 2 Nagelbrett
- 1 tragbare Kryopumpe
- 4 tragbare Kryobehälter
- Minicomputer mit Anleitung zum Leichen ausschachten und Cyberware extrahieren.
- 2 MediKits
- 2 Werkzeug
- 2 fliegende Modifizierte Kampfdrohnen (*Fliegende Drohne mit Waffendock mit Tasern 3 + Erfolge Schaden - nicht tödlich. 6 HP, 5 Panzerung*).

2: Net-Head Walkthrough

Ist ein Nethead mit hohem Talent in **Hacken** in der Gang, stellt auch dies eine Möglichkeit dar. Der Hacker muss zum Einstiegspunkt des Netzwerks kommen. Das geht heimlich oder mit Hilfe eines Ablenkungsmanövers der anderen Gangmitglieder. Befindet sich der **Hacker** im Netzwerk, darf er eine Probe auf **Wahrnehmung** ablegen. Bei 3 Erfolgen oder mehr siehe unten **Spuren von Wave:Zero**.

3: "Gewalt regelt alles" Walkthrough

Auch eine mögliche Lösung: Einfach den Kurierdienst mit Gewalt einnehmen und dann in den Trümmern nach Hinweisen suchen. Mit 2 Erfolgen **Glück** hat einer der getöteten Gegner eine Zugangsberechtigungskarte für das Netzwerk dabei. So lässt sich auch ohne **Hacken** der Standort erfahren.

2. Spuren von *Wave:Zero*

Verschiedene Hinweise zeigen, dass sich, abgesehen von der Gang, noch eine andere, unbekannte Partei Zugang zu den Daten verschafft hat.

- Beim **Hacken** kann mit 3 Erfolgen **Wahrnehmung** der **Hacker** eine virtuelle Spur im Netzwerk wahrnehmen, die jemand hinterlassen hat. Hier war bereits jemand und hat die Daten zu den Fahraufträgen aufgerufen.
- Werden die Aufnahmen der Kamera überprüft, fällt auf, dass diese manipuliert worden sind. Mit 4 Erfolgen **Hacken** oder **Elektronik** lassen sich die Aufnahmen teilweise wiederherstellen. Auf den wenigen restaurierten Kamerabildern sieht man eine kaum erkennbare Gestalt, deren Gesicht weggedreht ist. Der Gestalt im dunklen, schweren Mantel folgen vier Drohnen.
- Die Mitarbeiter von *MCC-Logistics* reden von einem neuen Rigger mit vier Drohnen und einer Sonnenbrille, der sich vorgestellt hat und sich den Kurierdienst ansehen wollte. Leider habe er sich nach einer Inspektion der Arbeitsstelle nicht mehr gemeldet. Mit 2 Erfolgen **Überzeugen** oder **Einschüchtern** kann ein Mitarbeiter eine genaue Personenbeschreibung abgeben. Ein **Hacker** oder **Rigger** kann mit 5 Erfolgen **Erinnern** *Wave:Zero* identifizieren.

3. Wo ist *Ashton Mad*?

Hat die Gang die Daten, haben sie endlich einen genauen Standort. *Ashton Mads* Leiche befindet sich in einem Kryotank in Etage 27 (Midscale-Ebene), Reihe 1, Platz 347.

Akt 3: Friedhof der Kryokonservierten

Für die Ankunft beim Kryo-Friedhof siehe **Dramatis loci**. Die Gang hat die Möglichkeit, mit dem Hologramm zu kommunizieren und dabei herauszufinden, wer Zugang hat.

1. Einen Zugang zu Etage 27 finden

1: Zugangchip von MCC-Logistics

Hat die Gang *MCC-Logistics* erfolgreich unterwandert oder den Erdboden platt gemacht, ist es ein Leichtes, sich Zugang zur Etage 27 zu verschaffen. Ein echtes Kinderspiel!

2: Leichenmanipulation

Die Gang könnte die Dokumente eines Toten derart manipulieren, dass dieser einen gefälschten Vertrag mit *Eternity Corp* hat. Dies benötigt 5 Erfolge **Hacken**. Die Gang kann damit auch ohne erfolgreiche Unterwanderung von *MCC-Logistics* auf Ebene 27 kommen oder sich an die Fersen des schwerbewaffneten Kurierdienstes kleben. Ein Erfolg auf **Glück** ist bei *Eternity Corp* angekommen, nötig, damit die Fälschung nicht auffällt.

3: Auf einen Auftrag warten

Die Gang kann warten, bis mit 6 Erfolgen **Glück** ein Reicher das Zeitige segnet, während die Gang zufällig bei *MCC-Logistics* eine Schicht schiebt. Möchte die Gang diese gemütliche Strategie fahren, wird einmal am Tag auf **Glück** gewürfelt. Das ist der einzige Weg, um legal auf Ebene 27 zu kommen. Öde!

4: Eine bedrohliche Überraschung

Du willst die Gang paranoid machen? Die Gang ist nicht die einzige Partei, die sich Zugang zur Ebene 27 verschaffen will. Mit 2 Erfolge **Wahrnehmung** erkennt man, dass alle Kameras deaktiviert wurden. Die gesicherte Aufzugstür ist gehackt und überbrückt worden. Die Gang kann ungehindert einsteigen, jedoch macht sich ein flaes Gefühl von drohender Gefahr breit: Jemand anderes ist bereits hier!

2. Den Kryobehälter öffnen

Mit 3 Erfolgen **Wahrnehmung** findet die Gang schließlich das Kryograb - hat niemand 3 Erfolge auf **Wahrnehmung**, irren die Ganger pro fehlendem Punkt eine halbe Stunde planlos auf Ebene 27 umher. Schließlich finden sie *Ashton Mad*, der kopfüber in einem gepanzerten Kryobehälter im Stickstoff schwimmt. Es ist ein grausiger Anblick. Eine der Körperhälften und die Beine der Leiche sind derart von Geschossen zersiebt worden, dass diese eine matschige Masse ist, aus der Kabel, Schläuche und Drähte ragen. Einer der Cyberarme ist noch intakt. Einige lose Finger aus Chrome schwimmen träge umher und sind der einzige Hinweis darauf, dass es auch einen zweiten Cyberarm gegeben haben muss, von dem nichts mehr außer Schrott übrig ist. Der Kopf von *Ashton Mad* ist vollkommen intakt. Die Cyberoptik, die das halbe Gesicht bedeckt, ist schwarz und erloschen.

Mit 1 Erfolg **Medizin**, 2 Erfolgen **Elektronik** oder 3 Erfolgen **Erinnern** weiß die Gang, dass der Kopf zur Sicherheit weiter gekühlt werden muss, um die empfindlichen Neuroprozessoren und elektrischen Synapsen durch einen unkontrollierten Auftauprozess nicht zu beschädigen. Hat die Gang kein tragbares Kryosystem oder Picknickbox mit Eis dabei, fällt mit 1 Erfolg **Erinnern** ein, dass um die Ecke des Hochhauses ein kleiner Kiosk war, der eine Eistruhe im Verkaufsraum hatte.

Doch zuerst muss die Gang an den Kopf kommen.

1: Rohe Gewalt

Das Panzerglas des Kryobehälters wird als Material mit **50 Hitpoints** angenommen. Ab dem ersten Schlag wird ein **Wartungs-Team** (siehe unten) alarmiert, dass in **1W10+4** Runden oder wenn die **HP** auf 0 fallen, auftaucht. Risse ziehen sich nach und nach durch das Panzerglas, aus denen pfeifend eiskalter Stickstoff dampft. Wurde, genug Gewalt angewendet, zerspringt das Glas. 2 Erfolge **Ausweichen** sind notwendig, um nicht vom Stickstoff, der rausschießt, erwischt zu werden (**5 Hitpoints** Schaden durch extreme Kälte).

2: Den Kryobehälter manipulieren

Ein Tech-Head oder Hacker könnte mit 3 Erfolgen **Hacken** oder 3 Erfolgen **Elektronik**, dem System der Kryokapsel vorgaukeln, dass die letzte Rate *Credits* nicht bezahlt wurde. Sofort wird der Stickstoff abgelassen und der Tote platscht auf den Boden des Kryobehälters. Das **Decomposer-Team** (siehe unten) macht sich auf den Weg, während sich die Kryokapsel entriegelt.

Das Decomposer-Team/Wartungsteam trifft ein

Eine Gruppe doppelter Anzahl der Gangmitglieder trifft ein. Für das Decomposer- und das Wartungsteam werden gleiche Werte angenommen. Ist die Gang eine hochgechromte Killergruppe, erhöhe die Gegneranzahl um zwei **militärische Kampfdrohnen**. Optisch unterscheiden sich die Gruppen, die in *Eternity-Corp*-Uniform auftauchen, geringfügig. Die einen haben Werkzeug um massive Kryokapseln zu reparieren, die anderen haben Werkzeug um Tote zu filetieren.

Kampfwerte:

Ini 6W, Angriff 8W, Abwehr 4W, HP 20, Panzer 2, Schaden 7

3.Wave:Zero tritt auf

Kurz bevor der Kampf beginnt, taucht *Wave:Zero* mit seinen Drohnen auf und schlägt sich auf die Seite der Gang und unterstützt mit seinen Drohnen den Kampf gegen das Cleaner- oder das Wartungsteam.

4.Der Deal

Als der Kampf vorüber ist, gibt *Wave:Zero* bekannt, dass er nur an einer einzigen Sache des Toten Interesse habe. Er will nur die legendäre Rigger X Kontrolle von Ashton Mad in seinen Besitz bringen. Am Rest hat er kein großes Interesse. Er fragt die Gruppe aktiv, was sie vom Toten wollen. Egal was die Gang ihm antwortet - er betont weiterhin, dass kein Interessenkonflikt herrscht und beide Parteien ihre Wege gehen können.

Folgende Proben können abgelegt werden:

3 Erfolge Menschenkenntnis: Der Rigger lügt. Er versucht die Gang eiskalt über den Tisch zu ziehen. Er setzt nur seine eigenen Interessen durch.

2 Erfolge Medizin: Es ist unfassbar schwer, die Nervenverbindungen von den Schnittstellen zu trennen, ohne etwas zu beschädigen, beziehungsweise bei diesen Umständen nicht möglich. Das *VirtuVid* für *Madame Veins* wäre verloren, wenn *Wave:Zero* die Riggerkontrolle extrahiert.

3 Erfolge Mechanik: Bei der Extraktion der Riggerkontrolle könnten andere Verkabelungen und Speichermedien beschädigt werden. Der Ausbau der Riggerkontrolle könnte Schäden verursachen, die später die Produktion eines *Trauma-VirtuVids* nicht mehr möglich machen.

5 Erfolge Wahrnehmung: Der Rigger verbirgt etwas. Er wirkt nicht ganz ehrlich.

1 Erfolg Erinnern: *Madame Veins* hat betont, dass sie den Kopf unbeschadet will. Wer weiß was die eiskalte Patin ansonsten mit den Gangmitgliedern anstellen würde, wenn der Kopf ein Loch im Schädel hat.

Das Finale

Wie das Finale ausgeht, kann die Gang selbst entscheiden. Sie können den Deal mit *Wave:Zero* eingehen und damit einen Kampf gegen ihn und seine Drohnenhorde vermeiden. Allerdings ist damit der Deal mit *Madame Veins* geplatzt. Natürlich könnte die Gang in Anbetracht der mächtigen Cyberware in *Ashton Mads* Kopf vom Größenwahn gepackt werden und das Chrome an sich bringen.

1. Kampf gegen Wave:Zero und seine Drohnen

Die Gang will den Job ihres Fixers *Madame Veins* erledigen und geht dafür auch über Leichen. *Wave:Zero* lässt sich nur mit 6 Erfolgen **Einschüchtern** vertreiben und generell nicht Überzeugen den Kampf bleiben zu lassen. Der Rigger kämpft bis zum Tod. Wurde dieser durch **Einschüchtern** vertrieben, hat die Gang einen neuen persönlichen Feind.

2. Den Deal mit Madame Veins platzen lassen

Entscheidet die Gang *Madame Veins* zu hintergehen, obwohl sie von *Wave:Zero* keinerlei Bezahlung in *Credits* erhalten, kommt es nicht zum Kampf gegen den Rigger und seine Drohnen. Der Rigger bietet den Gangern an ihnen den intakten Cyberarm und die Monofilamentpeitsche zu extrahieren und zu überlassen. Bei der Flucht aus dem Gebäude bleibt er ein wertvoller Mitkämpfer. Doch die Gang hat einen neuen persönlichen Feind: *Madame Veins*, die einflussreiche Mafiapatin setzt alles daran, die Gang fertig zu machen.

3. Scheiß auf den Auftrag, ich nehme mir alles selbst!

Die Gang entschließt sich dazu, sich jeden zum Feind zu machen. Erst muss *Wave:Zero* und seine Drohnen besiegt oder mit 6 Erfolgen **Einschüchtern** vertrieben werden und dann muss sich die Gang an eine erbitterte Feindschaft mit einem Mafiaclan *McKillers* gewöhnen. Hiermit ist die Gang im Besitz der Reste des legendären und einzigartigen Chromes von *Ashton Mad*.

IMMER: Die finale Flucht aus dem Gebäude

Auf der Flucht aus dem Gebäude, muss die Gang mit dem gekühlten Kopf, durch die bewaffneten Sicherheitskräfte (NSC-Kampfer: **Security**) und eingetroffenen Konzernsoldaten (NSC-Kampfer: **Soldat**) vorbeikommen.

Ist die Gang zu leicht vorangekommen, bietet es sich nun an, letzte Hürden einzubauen. Ideen:

- Der Kühlbehälter, in dem der Kopf ist, wird beschädigt und die Kühlung versagt. Während der halsbrecherischen Flucht, muss die Gang Eis aus einem Kiosk oder einem Slush-Automaten beschaffen und den Kopf händisch kühlen, während sie von bewaffneten Kämpfern und Einsatzfahrzeugen verfolgt werden.
- Ein Konzernassassine (NSC-Kampfer: **Konzernassassine**) ist eingetroffen und macht Jagd auf die Gang.
- Die Gang *Exit Human* (NSC-Kampfer: **Ganger**) hat auf die Nachricht, dass ihr Gründer aufgetaut wurde, reagiert und macht sich bewaffnet und mit Unmengen *Credits* in der Tasche auf den Weg zu *Eternity Corp*, um das Problem zu lösen. Die Gang gerät zwischen die Fronten.
- Ein Mitglied der *McKillers* (NSC-Kampfer: **Samurai**) möchte den Ruhm für sich beanspruchen und der Gang den Kopf abnehmen. Dabei könnte dieser zunächst ein doppeltes Spiel spielen, indem er die Gang mit einem unerwartet auftauchenden Fluchtwagen rettet, nur um diese dann später kalt zu machen.

Ende

Konsequenzen: Auftrag erfüllt

Madame Veins ist beeindruckt, überweist sofort die vereinbarten *Credits* und verspricht sich zu melden, wenn es einen passenden Job für die Gang gibt. Die Gang erhält **25 Karma** nach Abschluss des Auftrags.

Konsequenzen: Der Kopf ist verloren

Ist der Kopf schwer beschädigt, ist *Madame Veins* außer sich vor Wut. Hat die Gang das Beste versucht, zeigt sie sich jedoch überraschend gnädig. Sie äußert, dass sie wohl anders über die Tatsache hinwegkommen muss, dass *Ashton Mad* nicht durch sie gestorben ist und lässt die Gang mit 50% der ausgemachten *Credits* ziehen, während sie im schlimmsten schottischen Slang flucht und tobt. Die Gang erhält **20 Karma**.

Konsequenzen: Scheiß auf den Job!

Schon bald kommen die ersten Drohungen, dann die Schläger und schließlich ein Mordanschlag. *Madame Veins* gibt sich mit den Gangern, nicht persönlich ab, sondern schickt ihre Clanleute vorbei. Die Gang hat nun eine mächtige Organisation zum Feind. Die Gang erhält **15 Karma**.

Ausblick: Fünf kurze Abenteuerideen

Genetischer Sicherheitscode

Ein geprellter Konzernerbe heuert die Gang an und klagt sein Leid: Sein Angehöriger hat ihn um die Erbe gebracht, da er bei *Eternity Corp* eingefroren ist und sich standesgemäß damit für lebendig erklären lässt. Der Erbe will an die Erbe. Dieses lagert, schwer bewacht in einem Bunker, der schwer gesichert ist. Die Gang muss bei *Eternity Corp* in einer der Upper Upscale-Kryogräber einbrechen und dabei einen Finger und eine Hornhaut von der Leiche stehlen.

Jede Menge Credits für einen Klon

Ein wichtiger Konzernforscher ist gestorben. Der Chef eines konkurrierenden Konzerns hat einen Auftrag: Der Verstorbene war ein hervorragender Wissenschaftler mit wertvollen Talenten. Die Leiche wurde bei *Eternity Corp* beigesetzt. Die Gang muss eine Gewebeprobe holen, damit der Konzern heimlich Klone herstellen kann.

Mehr VirtuVids für Madame Veins

Madame Veins braucht etwas, um hochrangige Politiker und hohe Konzernere zu erpressen, die bei einer Veröffentlichung hohe Wellen schlagen würden. Sie beauftragt die Gang, bestimmte Köpfe aus den Kryogräbern zu holen. Aus so manch einem könnten mit **Glück** Erinnerungen stecken, die in *VirtuVids* gepackt werden können und das Potential haben, für bestimmte Leute sehr ärgerlich zu sein.

Exit Exit Human

Die Gang *Exit Human* terrorisiert die Straßen von *Metro-City* und unter Umständen auch die Umgebung der Gang. Die verchromten Fanatiker sind gefährlich und durchgeknallt. Ein Choom, der aus *Exit Human* aussteigen will, kontaktiert die Gang, um extrahiert zu werden. Außerdem hat er gefährliche Insiderinfos, die aufhorchen lassen. *Exit Human* ist an militärisches, hochriskantes Chrome und an höchst gefährliche Waffen gekommen.

Konkurrenz belebt das Leichenkuriergeschäft

Ein neuer Kurierdienst macht die Straßen von *Metro-City* unsicher. *MCC-Logistics* bekommt Konkurrenz. Der neue Leichenkurierdienst ist günstiger und schneller, obwohl keine KI, sondern ein Mensch die Firma organisiert. Die KI von *MCC-Logistics* beauftragt einen Konzern, den neuen Kurierdienst medial zu zerstören. Die Leitung des neuen Kurierdienstes wendet sich verzweifelt an die Gang, da die Aufträge ausbleiben und die Kurierere nicht mehr bezahlt werden können, aufgrund der medialen Schmierenkampagne gegen den Dienst.