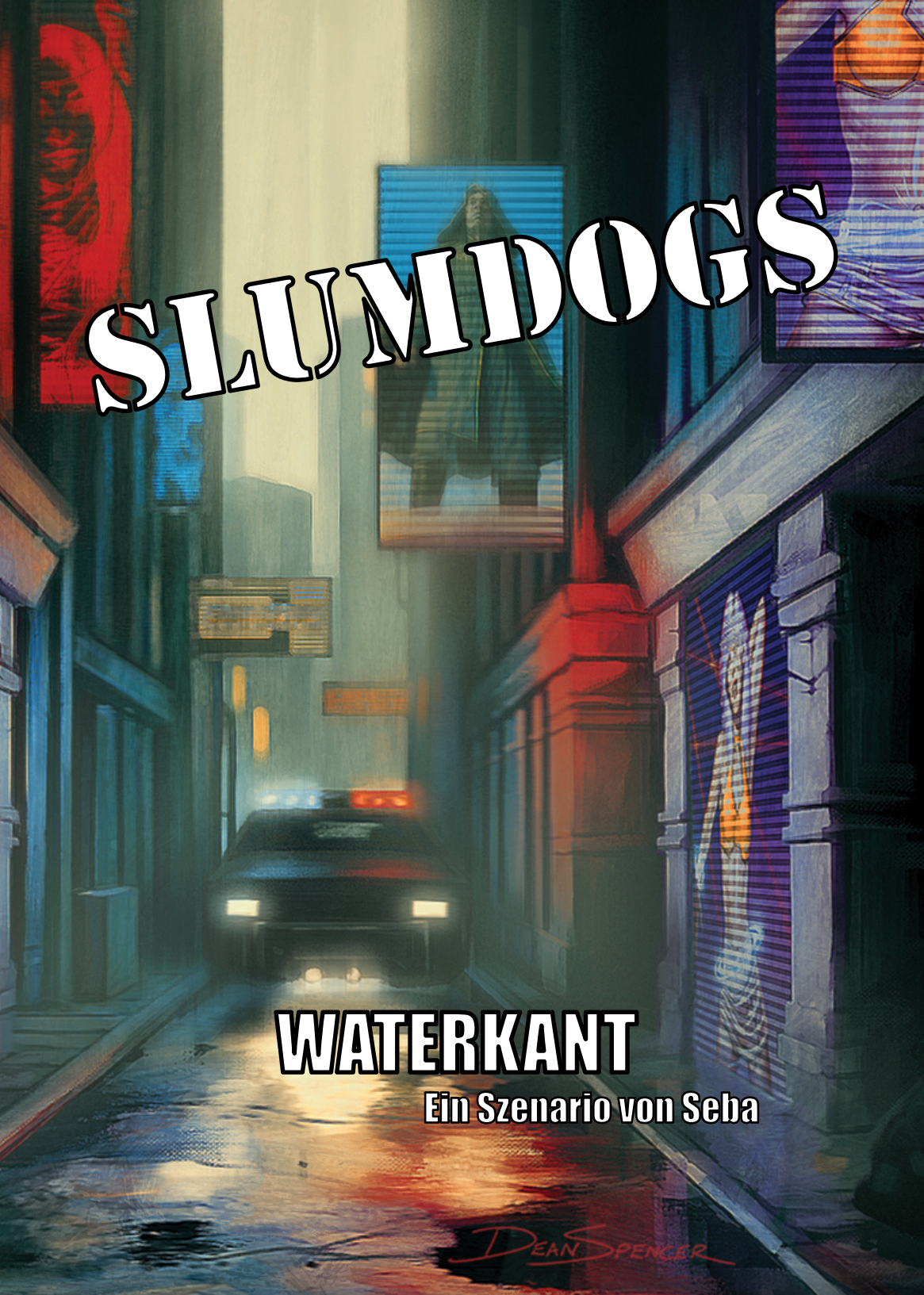




SLUMDOGS

WATERKANT

Ein Szenario von Seba

DEAN SPENCER

IMPRESSUM

Texte: Seba - www.kritischerfehlschlag.de

Some artwork © Dean Spencer, used with permission. All rights reserved.

Karte: Seba / Dungeondraft

Cover: Dean Spencer

Lizenz: Waterkant by Seba is marked CC0 1.0. To view a copy of this mark, visit <https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/>
This does not include the artwork by Dean Spencer!



VORWORT

Waterkant ist ein relativ lineares Abenteuer für Slumdogs, das in vielen Testrunden zum Einsatz kam. Allerdings existierte es bislang nur als lose Sammlung von Notizen. Insgesamt spiele ich Cyberpunk-Szenarien in der Regel sehr frei. Es gibt nur wenige Dinge, die passieren „müssen“. Alles andere passe ich an die Gruppe an. Slumdogs ermöglicht sehr diverse Charaktere. Nicht jede Gruppe hat vielleicht einen Hacker dabei. Es ist also wichtig, dass jede Situation auf viele verschiedene Arten aufgelöst werden kann.

Wer bei einem Test dabei war, wird sich erinnern, dass das Abenteuer ursprünglich nicht in Metro-City, sondern in Hamburg angesiedelt war. Warum? Weil ich mich in der Stadt auskenne und Orte, Straßennamen und Personen schnell improvisieren kann. Es ist grundsätzlich eine gute Idee, sich in der Stadt auszukennen, in der man spielt. Oder man macht gemeinsam mit der Spielgruppe während des Spielens Worldbuilding. (Was total viel Spaß machen kann!)

Das Abenteuer soll ins System einführen und ist daher relativ leicht zu bewältigen. Waterkant ist sicher nicht das originellste Abenteuer aller Zeiten, aber es hat in der Testphase von Slumdogs sehr gute Dienste geleistet!

INFOS FÜR DIE SPIELLEITUNG

Die Spielgruppe wird von einer lokalen Anführerin der "Sprawlsters" angeheuert. Marten, einer ihrer Unterlinge, hat eine Menge Geld bei einem geplatzten Deal mit den "Black Chromes" verloren und nicht die Ressourcen, das Problem zu lösen. Etwas muss bei der Übergabe schief gegangen sein. Die Spielgruppe wird außerdem von Schlägern der "Brotherhood" verfolgt.

Die Spur führt zu einem privaten Bootsanleger in einem Industriegebiet. Es stellt sich heraus, dass Marten den Deal selbst mit Hilfe der "Brotherhood" überfallen hat, um sowohl das Geld als auch die Ware abzukassieren.

Es kommt zum Showdown in Martens Büro über einem Rave-Club. Am Ende hat die Spielgruppe eventuell neue Freunde und neue Feinde.

WATERKANT

BEVOR ES LOSGEHT

Metro-City. Ein Moloch aus mehreren, zusammengewachsenen Hafenstädten. Jeder will nach Metro-City und das große Geld machen. Aber wo es Gewinner gibt, gibt es immer auch Verlierer. Im Endzeit-Turbokapitalismus von Metro City kommen sogar sehr viele Verlierer auf einen Gewinner. Manche hält nur der Gedanke aufrecht, dass es irgendjemandem noch schlechter geht.

Ihr seid als Freelancer tätig. Es mangelt nie an kleinen Aufträgen. Kurierdienste, Personen- und Objektschutz, Informationsbeschaffung. Kleine, schmutzige Geschäfte. Genug zum Überleben. Zu wenig, um es Erfolg zu nennen.

Lass die Spielenden ihre Charaktere vorstellen. Dann kläre mit deiner Spielgruppe, in was für einem Stadtviertel sie leben. Wie geht es ihnen dort, was macht ihnen Probleme? Wo sind sie jetzt gerade?

VORLESETEXT

Ihr habt schon eine Weile keinen ernstzunehmenden Auftrag bekommen. Wirkt manchmal so, als würdet ihr auf der Stelle treten. Die richtig lukrativen Dinger bekommt man nur, wenn man sich einen Namen gemacht hat. Einen Namen kann man sich nur machen, wenn man richtig lukrative Jobs erledigt. Irgendwie unfair oder?

REIN INS GESCHEHEN

Eine beliebige Spielfigur, die über ein Kommlink oder ein Cyberdeck verfügt, bekommt eine Nachricht von einer verschlüsselten Nummer. Es ist eine Zahlenreihenfolge.

- Eine sehr leichte (1 Erfolg) Probe auf Navigation oder eine leichte (2 Erfolge) Probe auf Logik+Logik identifizieren die Zahlenfolge als **Koordinaten**.
- Die Koordinaten führen zu einem **Diner**, nur ein paar Gehminuten entfernt.
- Die verschlüsselte Nummer kann mit einer normalen (3 Erfolge) Probe auf Hacken zurückverfolgt werden. Das Kommlink gehört einer "**Domenica**". Eine normale (3 Erfolge) Probe auf Logik+Logik lässt eine Spielfigur erinnern, dass dies ein ziemlich hohes Tier der Gang "**Sprawlster**" ist. Diese Gang ist spezialisiert auf Drogenhandel, kleinere Schmuggelgeschäfte und Schutzgelderpressung. Eher dezentral organisiert. Jedes Viertel hat ihre eigenen Hierarchien.

OPTIONALER EINSCHUB (META-TEXT)

An dieser Stelle habe ich oft versucht, etwas aus der Geschichte eines Charakters oder einen Nachteil zur Geltung kommen zu lassen. Jemand, der oder die Schulden hat oder den Nachteil "Tagger" hat, könnte von 3 oder 4 Gangmitgliedern angequatscht werden.

Das Problem könnte sich durch Überreden (Charisma+Charisma), Einschüchtern (Charisma+Stärke) oder irgendeine andere gute Idee lösen lassen. Oder es kommt zum Kampf.

	INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
Ganger	4w	5w	4w	10	1	3 Nahkampf

DAS DINER "LARRY'S LARD LAIR"

Die Koordinaten führen zu "Larry's Lard Lair", bekannt für fast echte Donuts. Glasfronten an drei Seiten geben den Blick auf das innere im klassischen Diner-Style frei. Eine leichte (2 Erfolge) auf Wahrnehmung lassen schon von draußen erkennen, dass nur zwei Personen im Diner sind. Auch von Bedienungen fehlt jede Spur.

Domenica ist eine menschliche Frau mittleren Alters, die eine sehr expressive Voodoo-Optik pflegt. Eine hohe Turmfrisur und weiße Gesichtsbemalung.

	INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
Domenica	8w	6w	7w	25	2	2 Nahkampf
Kann die Zauberei "Blitz", "Heilen" und Magiepanzer" mit 9w nutzen						

Bei ihr ist ihr **Leibwächter Robar**. Ein Mann in schwarzem Anzug, der einen chromglänzenden Metallschädel statt eines normalen Kopfes auf den Schultern trägt. Er spricht nicht viel. Wenn doch, mit Roboterstimme.

	INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
Robar	10w	10w	9w	35	4	5 Pistole
Würfelt bei allen Kampffaktionen inklusive Initiative zwei Misserfolge neu						

DAS TREFFEN UND DIE INFOS

Domenica übernimmt das Reden. Sie stellt 2.000 Credits und mehr Arbeit in Aussicht. *Betone, dass Robar beunruhigend ist. Wenn man ihn anschaut, spiegelt man sich verzerrt in seinem Chromschädel. Mimik hat er nicht.*

- Einer von Domenicas Leutnants, ein gewisser Marten, war für einen Deal gestern Nacht verantwortlich. Schmuggelware aus Übersee. Was genau, will Domenica nicht verraten.
- Beim Deal ist etwas schiefgelaufen. Ware und Geld sind weg. Die Spielgruppe wurde Domenica "von einem gemeinsamen Bekannten" als Problemlöser empfohlen.

- Die Gruppe soll die Ware und wenn möglich auch das Geld finden. Dafür soll sie zuerst mit Marten reden.
- Marten leitet einen Rave-Club, das "Double Rainbow" in der Nähe des alten Frachthafens. Der Deal sollte an einem privaten Anleger stattfinden.
- Domenica übergibt der Spielgruppe einen Schlüssel für einen Van, der hinter dem Diner geparkt ist. "Könnt ihr behalten."

ÜBERFALL

Der Van ist zu einer Art Truppentransporter ausgebaut. Die Ladefläche ist durch eine Metallwand von der Fahrerkabine getrennt und mit gegenüberliegenden Sitzbänken ausgebaut.

In einem Spind findet sich eine **halbautomatische Schrotflinte (10 Schaden)**. Im Handschuhfach liegt eine **Schwere Pistole (7 Schaden)**. Mit einer leichten Probe (2 Erfolge) auf Wahrnehmung findet sich dort außerdem ein **Peilsender**. Mit einer schweren Probe (4 Erfolge) findet sich ein **zweiter Peilsender**.

Beide können mit einer normalen Probe (3 Erfolge) auf Hacken zurückverfolgt werden. Der offensichtliche Sender sendet an Domenica, der andere an Marten Shea.

Während der Fahrt kann mit einer sehr leichten (1 Erfolg) Probe auf Wahrnehmung festgestellt werden, dass eine **Gruppe von fünf Bikern** den Van verfolgt. Mit 3 Erfolgen ist klar, dass es sich um Leute von der sehr unbeliebten und brutalen Gang "Brotherhood" handelt.

Mit einer normalen (3 Erfolge) Probe auf Fahrzeuge können die Biker abgeschüttelt werden. Andernfalls zwingen Sie den Van an einer abgelegenen Stelle im alten Hafen zum Stehen und greifen an. Sie benutzen Baseballschläger. **Einer von ihnen hat eine Maschinenpistole (7 Schaden) und einen Hörnerhelm**. Die Motorräder haben Fingerabdruck-Sensoren. Wenn man eins fahren will, muss man eine Hand mitnehmen.

	INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
Biker	5w	7w	6w	14	2	3 Nahkampf

MARTEN UND DAS "DOUBLE RAINBOW"

Es wird langsam abend, als die Spielgruppe das Double Rainbow erreicht. Der Club hat noch nicht geöffnet, *aber schildere gern, wie plötzlich überall Leuchtreklamen, Hologramme und Augmented Reality Werbung angehen, während die Gruppe durch das Viertel fährt.*

Vor dem Club lungern einige junge Sprawlster herum, die eventuell einen auf dicke Hose machen. Mit leichten Proben (2 Erfolge) auf Überreden oder Einschüchtern, lassen sie sich leicht überzeugen, den Weg nach oben zu Martens Büro zu erklären. Ansonsten haben sie die Werte von Gangern (Seite 5).

Martens Büro ist ein schallisoliertes Hinterzimmer mit einem großen Fenster zum Hinterhof. **Marten, ein Orkmann, trägt einen roten Trainingsanzug, Monokel und einen imposanten Schnurrbart.** Er ist stets von mindestens zwei Leibwächtern umgeben.

	INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
Marten Shea	8w	8w	8w	20	2	5 Fernkampf
Kann den Zauber "Magiepanzer" wirken						

	INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
Leibwächter	8w	7w	6w	15	2	5 Fernkampf
Ergeben sich, wenn Marten ausgeschaltet ist oder aufgibt						

Eine normale (3 Erfolge) Probe auf Wahrnehmung lässt eine Spielfigur erkennen, dass in diesem Büro vor Kurzem Möbel verrückt wurden.

META-INFO: Das liegt daran, dass Marten eine sehr große Waffenkiste und einen Koffer mit 20 unmarkierten 500er-Credsticks hier versteckt hat. ***Das sollte die Spielgruppe idealerweise jetzt noch nicht herausfinden.*** Aber wenn doch, wird Marten versuchen, sich den Koffer zu schnappen und durchs Fenster zu seinem Auto zu fliehen. Von dort wird er Brotherhood-Verstärkung rufen.

In der Waffenkiste ist ein militärischer Drohnen-Prototyp mit Tarnvorrichtung, der nicht von Scannern und Kameras erfasst wird.

- Marten wirkt überhaupt nicht begeistert davon, dass "Outsider" sich in seine Angelegenheiten einmischen. Die Szene kann ruhig bedrohlich wirken, die Spielgruppe ist hier im Zentrum der Macht eines Gang-Leutnants. *Gleichzeitig sollten die Spielenden noch nicht zu misstrauisch werden.*
- Marten erzählt, dass der geplatzte Deal eine einfache Übergabe hätte sein sollen. 20.000 Credits gegen geschmuggelte Technik. Marten erzählt, dass er selbst nicht bei dem Deal dabei war, aber vier seiner besten Leute.
- Der Deal sollte mit der Gang "Black Chrome" laufen. Und zwar an einem privaten Anleger im Westen des alten Hafens. Der Anleger gehört den Sprawlsters und wurde schon oft für solche Deals genutzt.
- Marten hat heute Vormittag zwei weitere Ganger dorthin geschickt, aber nichts mehr von ihnen gehört.



DER ANLEGER

Der Privatanleger der Sprawlsters ist einer von vielen, die in einer langen Reihe nebeneinander angelegt sind. *Die Fahrt hierher sollte tendenziell ereignislos verlaufen, es kann aber auch einen weiteren Angriff von Bikern der Brotherhood geben, wenn die Spielgruppe bislang sehr schnell war.*

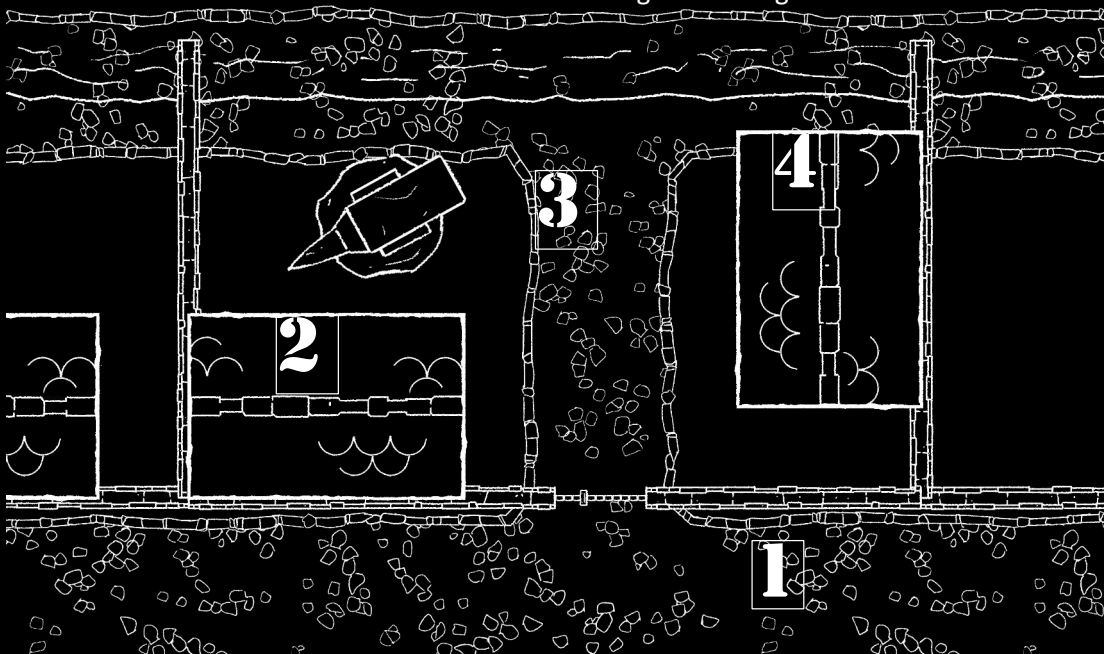
1: DIE STRASSE

Der Weg ist quasi nicht befahren. Der Van kann in der Nähe der Mauer geparkt werden. Eine Überwachungskamera schwingt über dem Tor von links nach rechts. Sie kann mit 3 Erfolgen in Hacken deaktiviert werden.

Das schwere Metall-Tor ist geschlossen. Es ist möglich, über die Mauern zu spähen, wenn man zum Beispiel auf den Van klettert. Selbst ohne das ist der Lastenkrane zu sehen, der in der Anlage steht. Ein Container hängt am Seil. Der Kran kann mit 4 Erfolgen gehackt werden. An ihm ist eine **weitere Kamera** befestigt, die den ganzen Platz aufnimmt. Kann ebenfalls mit 3 Erfolgen gehackt werden.

Auf dem Platz (3) steht ein Van, nicht unähnlich dem, mit dem die Spielgruppe unterwegs ist. Daran lehnen zwei Ganger der "Black Chromes".

Merke: Die Black Chromes sind nicht unbedingt feindlich gesinnt.



2: DAS WACHHAUS

Eine von zwei Hütten mit Wellblechdach. Es ist möglich, über die Mauer und dann hier rauf zu klettern. Schwere Charaktere brechen vermutlich durch die Decke nach unten.

Unten ist ein Ganger der Black Chromes und bewacht einen **Hacker, der in den Sicherheitscomputer eingestöpselt ist**. Das Entstöpseln führt zum Tod durch Auswurfschock.

Auf dem Computer sind Sicherheitsvideos, die die gescheiterte Übergabe zeigen. Sie wurden bereits vom Hacker der Black Chromes markiert. Sprawlsters und Black Chromes wurden von einer Truppe überfallen, die hauptsächlich aus Brotherhood-Mitgliedern bestand. Und mit dabei ein Ork-Mann in gelbem Trainingsanzug mit extravagantem Schnurrbart. Marten.

Die Leichen der Sprawlster und Black Chromes wurden in Säcke verpackt und ins Wasser geworfen.

3: DER PLATZ

Ein Van ohne besondere Ausstattung, ein Kran, an dem ein Container baumelt und zwei Black Chrome Ganger, die rauchend am Van lehnen. Die Chromes sind nicht feindlich gesinnt und würden sogar das Tor öffnen, wenn die Spielgruppe anklopft. Letztlich hat man ja dasselbe Ziel.

Am Grund des Wassers am Anleger können ein Dutzend Leichen in Säcken gefunden werden. Sie haben keine Wertsachen bei sich.

4: DAS LAGER

Die Tür ist abgeschlossen, kann aber durch eine normale (3 Erfolge) Probe in Stärke+Stärke oder eine leichte (2 Erfolge) Probe in Fingerfertigkeit geöffnet werden. Drinnen ist eine Kiste mit weichen Drogen im Wert von 2.000 Credits und 4 Stim-Patches.

	INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
Chrome	6w	8w	8w	15	2	5 Fernkampf

SHOWDOWN IM "DOUBLE RAINBOW"

Falls die Gruppe Domenica kontaktiert, bekommen sie den Auftrag, die Sache zu Ende zu bringen.

Wenn es bis hierhin viel zu schnell ging, treten auf dem Weg zum Double Rainbow die Brotherhood-Biker zum letzten Gefecht an. Diesmal mit einem schlaun Hinterhalt, Bomben und mehr Maschinenpistolen. Schau einfach, was du der Gruppe zumuten kannst und willst.

Wenn die Spielgruppe den Peilsender von Marten im Van nicht entdeckt hat, hat er insgesamt 5 Leibwächter bei sich. Wenn der Peilsender entfernt wurde, nur 2. *Verschärfend kann der Club mittlerweile auch voller ziviler Gäste sein.*

Die anderen Sprawlsters, die in und um den Rave-Club herumlungern, sind leicht davon zu überzeugen, lieber nicht bei der Abrechnung dabei zu sein.

Wenn Marten sich unterlegen fühlt, wird er den Geldkoffer schnappen und durchs Fenster zu seinem Auto fliehen. Mit zwei erfolgreichen normalen (3 Erfolge) Proben auf Fahrzeuge kann die Spielgruppe ihm aber den Weg abschneiden.

Egal, ob die Spielgruppe Marten tötet oder gefangen nimmt und zu Domenica bringt, das Ganze endet mit seinem Tod.

Domenica will das verlorene Geld und die Kampfdrohne. Die Hälfte des Geldes (10.000 Credits) sind in Martens Geldkoffer, die andere Hälfte bei der Brotherhood.

	INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
Marten Shea	8w	8w	8w	20	2	5 Fernkampf
Kann den Zauber "Magiepanzer" wirken						

	INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
Leibwächter	8w	7w	6w	15	2	5 Fernkampf
Ergeben sich, wenn Marten ausgeschaltet ist oder aufgibt						

ANHANG

WIE LEITET MAN DAS ABENTEUER?

Wie schon im Vorwort erwähnt, ist Waterkant ein sehr lineares Abenteuer. Es ist nicht allzu viel Beschreibung von optischen Eindrücken, Gerüchen und Geräuschen enthalten. Die sind aber eigentlich nicht ganz unwichtig für eine coole Runde Slumdogs. Ich finde allerdings, dass jede Spielleitung da selbst etwas finden muss, was für sie passt.

Metrocity wird wohl in jeder Spielrunde ein bisschen anders aussehen und das ist okay. Ich empfehle, mal einen tiefen Blick in die Seiten 18 bis 23 im Slumdogs-Regelwerk zu werfen.

Auch, wenn du spontan einige NPCs brauchst, ist das Regelwerk für dich da. Schau auf den Seiten 24 und 25 nach.

Und schließlich, wenn du etwas weniger linear spielen willst, sind da noch die Seiten 26 und 27 mit spontanen Missionen und Ereignissen, die jederzeit in der Stadt abgehen können. Wenn plötzlich die Straße blockiert ist, weil irgendein Weltuntergangskult einen Anschlag auf eine Tierklinik verübt und dann eine Konzernsicherheit das halbe Viertel abriegelt, wird es jedenfalls nicht langweiliger.

Grundsätzlich solltest du als Spielleitung bereit sein, dich überraschen zu lassen. Wie auf Seite 5 angedeutet, kannst du auch jederzeit versuchen, die Nachteile der Spielfiguren gegen sie auszuspielen. Wichtig: Du versuchst natürlich nicht, die Spielenden zu "besiegen". Aber Slumdogs lebt vom Chaos.

Wenn du Waterkant geleitet hast und es dir gefallen hat, erzähl es allen deinen Freunden. Wenn es dir nicht gefallen hat, erzähl es mir. Du findest mich auf www.kritischerfehlschlag.de

-Seba