

SLUMDOGS

Kupferherz & Schrott-Magie

IMPRESSUM

Herausgeberin & Autorin: Roswitha Böhm

Im Grünen 15

27711 Osterholz-Scharmbeck

Kontakt: E-Mail: kontakt@gedankenteilerd.de

Web: www.robo-abenteuer.de | www.gedankenteiler.de

März 2026

Urheberrechtshinweis: Dieses Abenteuer wurde im Rahmen des Aufrufes von **Seba** (kritischerfehlschlag.de) erstellt. Alle Inhalte, Texte und Illustrationen sind – sofern nicht anders angegeben – urheberrechtlich geschützt. Eine nicht-kommerzielle Weitergabe für den privaten Spielgebrauch ist ausdrücklich erwünscht.

Haftungsausschluss: Trotz sorgfältiger inhaltlicher Kontrolle übernehme ich keine Haftung für die Inhalte externer Links. Für den Inhalt der verlinkten Seiten sind ausschließlich deren Betreiber verantwortlich.

LIZENZ & NUTZUNG

Namensnennung & Teilen: Dieses Abenteuer darf sehr gerne geteilt, weitergegeben und für private Spielrunden genutzt werden. Dabei ist die Nennung meines Namens als Autorin und, sofern möglich, eine Verlinkung auf meine Webseite robo-abenteuer.de oder gedankenteiler.de erforderlich.

Ausschluss von Text- und Data-Mining

Ich widerspreche der Nutzung der Inhalte dieses Werkes für Text- und Data-Mining gemäß § 44b UrhG. Dies gilt insbesondere für das Training von Künstlicher Intelligenz (KI) oder vergleichbaren Technologien. Eine Nutzung der Inhalte für diese Zwecke ist ohne meine ausdrückliche schriftliche Zustimmung untersagt.

VORWORT

Dieses Szenario ist ein klassisches Street-Level-Abenteuer für Metro-City. Es verzichtet auf weltbewegende Ereignisse und konzentriert sich stattdessen auf das Überleben und die persönlichen Werte in den Schatten der Megakonzerne. Es ist modular aufgebaut und kann leicht in jede laufende Sandbox-Kampagne integriert werden.

Kupferherz & Schrott-Magie wurde so konzipiert, dass es sehr frei geleitet werden kann. Es gibt nur wenige Eckpunkte, die feststehen; alles andere kann und sollte an die jeweilige Gruppe angepasst werden. Da *Slumdogs* sehr diverse Charaktere ermöglicht, ist es wichtig, dass jede Situation auf verschiedene Arten – sei es durch Hacken, soziale Interaktion oder Kampf – gelöst werden kann. Es ist grundsätzlich eine gute Idee, Details der Umgebung gemeinsam mit der Spielgruppe während des Spielens zu entwickeln, um das Worldbuilding lebendig zu gestalten und sicherzustellen, dass sich die Stadt für alle Beteiligten echt anfühlt.

EIN HINWEIS ZUR STADTSTRUKTUR (META-INFO)

In diesem Abenteuer wird Metro-City in **Sektoren** unterteilt (z. B. Sektor 4 für das Arbeiterviertel, Sektor 6 für die Industrieruinen). *Slumdogs* lebt davon, dass jede Spielgruppe ihr eigenes Metro-City erschafft. Sieh diese Sektoren als ein Angebot: Sie dienen dazu, die Atmosphäre und die räumliche Distanz greifbar zu machen. Wenn deine Version der Stadt anders aufgebaut ist, kannst du die Bezeichnungen natürlich jederzeit anpassen oder durch Eigennamen deiner Gruppe ersetzen.

INFOS FÜR DIE SPIELLEITUNG

Die Spielgruppe wird von der Kleingewerblerin Mina angeheuert, um eine Kiste mit für sie unersetzlichen Familiendaten von den „Silicon Cobras“ zurückzuholen. Die Gang hat das Material bei einem Überfall auf Minas Werkstatt erbeutet, da sie die enthaltenen Speicherkerne fälschlicherweise für wertvolle Krypto-Hardware von Apex Solutions hält.

Da die Hardware jedoch ursprünglich aus Konzernbeständen stammt, hat ein Sicherheits-Algorithmus von Apex Solutions bereits eine autonome Suchdrohne aktiviert, um das Eigentum sicherzustellen. Die Spur der Ganger führt die Crew zu einem verfallenen Parkhaus-Silo in Sektor 6, das der Gang als Unterschlupf dient.

Das Abenteuer gipfelt in einem Showdown zwischen der Crew, den Gangern und der eintreffenden Konzern-Drohne im obersten Stockwerk des Silos. Am Ende hat die Gruppe die Wahl, ob sie Mina ihre Erinnerungen zurückgibt oder die Hardware dem Konzern überlässt, was direkte Auswirkungen auf ihren Ruf in den Slums hat.

Kupferherz & Schrott-Magie

BEVOR ES LOSGEHT

Metro-City. Ein gigantisches Labyrinth aus Stahl, Glas und ewigem Regen. Während in den oberen Etagen der Megaplexe das Kapital regiert, bleibt für die Bewohner der unteren Sektoren nur der tägliche Kampf um das Nötigste. Hier wird nichts verschenkt, und jeder Schritt außerhalb der markierten Sicherheitszonen kann der letzte sein. Es ist eine Welt, in der technischer Fortschritt und menschlicher Verfall direkt nebeneinander existieren.

In diesem Chaos versucht ihr, euren Platz zu finden. Als Mietlinge für die schmutzigen Arbeiten erledigt ihr das, was sonst niemand tun will. Ob Botengänge in den gefährlichen Slums oder der Schutz von Personen, die sich keine offizielle Sicherheit leisten können – ihr lebt von der Hand in den Mund. Es ist kein ruhmreiches Leben, aber es hält euch am Atmen in einer Stadt, die Schwäche sofort bestraft.

Lass die Spielenden zu Beginn ihre Charaktere und deren wichtigste Merkmale beschreiben. Klärt im Anschluss, in welchem Teil von Metro-City sich die Gruppe aktuell aufhält und wie ihr dortiger Alltag aussieht. Mit welchen Schwierigkeiten haben sie in ihrem Viertel zu kämpfen und an welchem Punkt ihrer Geschichte setzt das heutige Abenteuer an?

VORLESETEXT

Der saure Regen von Metro-City trommelt unerbittlich gegen das Wellblechdach, während ihr in den Schatten von Sektor 4 steht. Vor euch liegt „Minas Schrott & Schätze“ – oder das, was davon übrig ist. Die Tür wurde mit roher Gewalt aus den Angeln gerissen, Funken sprühen

rhythmisch aus einer defekten Deckenleuchte und der Boden ist übersät mit Platinen, Kabeln und den Überresten von Projekten, in denen Monate an Herzblut steckten.

Mina sitzt auf einer umgestürzten Werkzeugkiste, das Gesicht bleich unter dem Schmiermittel und dem Schmutz der letzten Stunden. Sie blickt nicht auf, als ihr eintretet. Ihr Blick ist starr auf eine leere Stelle im Regal gerichtet, dort, wo bis vor kurzem die versiegelte Kiste mit den Familienerinnerungen stand. Die Stadt draußen mag laut, chaotisch und gleichgültig sein, aber hier drin, inmitten der Trümmer, herrscht eine Stille, die schwerer wiegt als der Lärm der Werbe-Hologramme über den Dächern.

REIN INS GESCHEHEN

DER WEG ZUM ZIEL

Um den Standort der Silicon Cobras und die gestohlene Kiste ausfindig zu machen, stehen der Crew verschiedene Ermittlungswege offen. In Metro-City hinterlässt jede Tat Spuren – man muss nur wissen, wo man suchen muss. Die Gruppe kann sich auf ihre Sinne verlassen, sich durch die Gerüchteküche der Slums fragen oder die digitalen Schatten der Stadt durchforsten.

Jeder dieser Pfade führt letztlich zum „Grey Tower“, einem verfallenen Parkhaus-Silo in Sektor 6, das der Gang als Versteck dient. Es ist ratsam, der Gruppe die Freiheit zu lassen, ihren bevorzugten Ansatz zu wählen, um die notwendigen Informationen zu sammeln.

Spurensuche in der Werkstatt

Wer Minas Laden genau unter die Lupe nimmt (Probe auf Wahrnehmung, SG 3), findet zwischen den Trümmern eine weggeworfene, leere Dose eines billigen Energydrinks, der ausschließlich in den Automaten rund um den „Grey Tower“ verkauft wird. Zudem weisen frische Spuren vor der Tür auf die schweren Hover-Bikes hin, die bei den Cobras beliebt sind.

Umhören im Viertel

Ein Besuch in einer lokalen Bar oder ein Gespräch mit den Schrotthändlern der Umgebung (Probe auf Charisma, SG 5) liefert den Hinweis, dass eine Gruppe von Ganger-Neulingen in letzter Zeit auffällig oft in Richtung Sektor 6 unterwegs war. Ein Informant erinnert sich gegen ein kleines Trinkgeld an Prahlereien über einen „fetten Fang von Apex“.

	INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
Ratten-Eddy	5w	2w	5w	7	0	1 Nahkampf

FERTIGKEITEN: Wahrnehmung 4, Sozial anpassen 4

AUSRÜSTUNG: CommLink, Taschenmesser

Ratten-Eddy ist ein dürrer, nervöser Informant, der seine Zeit in den schattigsten Winkeln von Sektor 4 verbringt. Er ist bestens vernetzt und weiß oft schon, was in den Gassen passiert, bevor die Nachrichtendrohnen eintreffen. Eddy ist kein Kämpfer; er überlebt durch seine Informationen und seine Fähigkeit, rechtzeitig im Müll zu verschwinden. Gegen ein paar Credits oder Informationen ist er ein wertvoller, wenn auch unzuverlässiger Verbündeter.

Digitale Ermittlung

Hacker können versuchen, die lokalen Überwachungskameras der umliegenden Gassen anzuzapfen (Probe auf Hacken, SG 4). Obwohl viele Kameras defekt sind, zeigen die Aufzeichnungen eines privaten Sicherheitsterminals zwei Ganger auf einem Bike, die eine versiegelte Kiste in Richtung des Parkhaus-Silos transportieren.

OPTIONALER EINSCHUB (META-TEXT)

An dieser Stelle, während die Gruppe noch in Sektor 4 Informationen sammelt oder sich bei Minas Werkstatt umsieht, lässt sich gut ein persönlicher Hintergrund oder ein Nachteil eines Charakters einbauen. Jemand mit dem Nachteil „Schulden“ oder „Feind“ könnte hier von 3 oder 4 Kleinkriminellen oder Mitgliedern einer lokalen Kiez-Gang (z. B. den „Sektor-Ratten“) abgefangen werden. Vielleicht wollen sie Informationen über Minas „fetten Fang“ erpressen oder

fordern eine alte Schuld ein, genau jetzt, wo die Gruppe es eilig hat. Das Problem lässt sich durch **Überreden (Charisma + Sozial anpassen)**, **Einschüchtern (Charisma + Stärke)** oder eine Bestechung lösen. Sollte die Gruppe die Konfrontation suchen, kommt es zum Kampf.

	INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
Sektor-Ratte	4w	3w	4w	9	0	2 Nahkampf

DER GREY TOWER

Es wird langsam Abend, als die Gruppe den Grey Tower in Sektor 6 erreicht. Das verfallene Parkhaus-Silo ragt wie ein Betonskelett über die umliegenden Slums hinaus. Überall flackern billige Neonreklamen und holografische Werbung für synthetisches Streetfood, die sich in den Pfützen des sauren Regens auf dem Asphalt spiegeln.

Vor dem Eingang des Towers lungern einige junge Mitglieder der Silicon Cobras herum, die auf ihren modifizierten Hover-Bikes sitzen und misstrauisch jeden beobachten, der sich nähert. Mit einer leichten Probe (2 Erfolge) auf **Überreden** oder **Einschüchtern** lassen sie sich davon überzeugen, den Weg nach oben zu Voltages Büro freizugeben. Ansonsten haben sie die Werte von einfachen Gangern.

Voltages Quartier ist ein schallisoliertes Container-Modul auf dem obersten Deck des Silos, das einen zynischen Ausblick auf den Smog der Unterstadt bietet. Voltage, der Anführer der Gang, ist ein drahtiger Mann, der sichtlich stolz auf seine auffälligen Chrome-Implantate ist. Er ist ständig von mindestens zwei Leibwächtern umgeben.

	INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
Leibwächter	5w	6w	5w	13	2	3 Fernkampf

Die Leibwächter sind loyale Profis, die Voltage nicht von der Seite weichen. Sie sind deutlich besser ausgebildet als die gewöhnlichen Straßen-Ganger und verfügen über modernere Bewaffnung sowie ein taktischeres Vorgehen. Ihr einziger Auftrag ist der Schutz des Bosses, doch sie sind pragmatisch genug, die Waffen niederzulegen, sollte Voltage fallen oder die Flucht ergreifen.

	INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
Voltage	6w	7w	6w	15	2	4 Fernkampf

Besitzt einen illegalen Reflex-Booster (+1 W6 auf Initiative)

FERTIGKEITEN: Hacken 5, Einschüchtern 4, Fahrzeuge 3

AUSRÜSTUNG: Schwere Pistole, Cyber-Augen mit Nachtsicht, CommLink

Voltage ist ein drahtiger Mann, dessen Körper bereits zu einem beachtlichen Teil durch glänzendes Chrome ersetzt wurde. Er führt die Silicon Cobras mit einer Mischung aus technischer Überlegenheit und gnadenloser Arroganz. Sein Büro im obersten Stockwerk des Grey Tower ist sein Heiligtum, von dem aus er die illegalen Geschäfte in Sektor 6 koordiniert. Er ist überzeugt davon, mit der gestohlenen Kiste den großen Coup gelandet zu haben, und wird sie nicht ohne Gegenleistung oder einen harten Kampf aufgeben.

SHOWDOWN IM GREY TOWER

Gerade als die Situation mit Voltage geklärt ist – ob er nun am Boden liegt, flieht oder zähneknirschend verhandelt – verändert sich die Atmosphäre auf dem Dach des Grey Towers schlagartig. Das stetige Trommeln des Regens wird von einem anschwellenden, mechanischen Surren übertönt. Rote Suchlaser schneiden durch die Dunkelheit und tasten die Glasfront des Büros ab.

Dann birst das Sicherheitsglas unter einer gezielten Salve. Ein Apex-Interceptor, eine hochmoderne, mattschwarze Kampfdrohne des Konzerns, schwebt in den Raum. Eine unterkühlte, synthetische Stimme ertönt über die Außenlautsprecher:

„Eigentum von Apex Solutions detektiert. Autorisierung für gewaltsame Sicherstellung erteilt. Leisten Sie keinen Widerstand.“

Die Drohne unterscheidet nicht zwischen Gangern und der Crew. Sie ist hier, um die Kiste zu bergen – und sie ist darauf programmiert, keine Zeugen zu hinterlassen.

	INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
Drohne	7w	10w	9w	20	4	5 Fernkampf

META-INFO

Die Drohne ist durch ein aktives **ICE (Intrusion Countermeasure Electronics)** geschützt. Alle Versuche, die Drohne während des Kampfes zu hacken, sind um **2 Erfolge erschwert**. Sie nutzt ihre Flugfähigkeit, um gezielt außerhalb der Reichweite von Nahkämpfern zu bleiben, und priorisiert bei ihren Angriffen Ziele, welche die Kiste in den Händen halten. Sollte die Drohne auf 5 HP oder weniger sinken, versucht sie einen Kamikaze-Angriff auf den Träger der Kiste, um die Hardware bei der Explosion zu neutralisieren, bevor sie endgültig in fremde Hände fällt.

DAS ENDE

Sobald der Staub sich gelegt hat und die Drohne (oder die Ganger) besiegt ist, muss die Crew eine Entscheidung treffen.

Mina die Daten zurückgeben

Wenn die Gruppe die Kiste wie vereinbart zu Mina bringt, ist sie überglücklich. Sie erhält die 800 Credits (inklusive Vorschuss) und den versprochenen lebenslangen Wartungsservice. Ihr Ruf in den Slums von Sektor 4 steigt enorm – man weiß nun, dass die Crew ihr Wort hält, selbst wenn Konzerne involviert sind.

Die Hardware an Apex verkaufen

Die Crew könnte versuchen, die Hardware selbst bei Apex Solutions abzugeben, um eine „Finderbelohnung“ zu kassieren. Das bringt zwar 1.500 Credits ein, zerstört aber ihren Ruf bei den kleinen Leuten in Metro-City. Mina wird nach dieser Nachricht untertauchen, und die Crew wird in Sektor 4 fortan wie Aussätzige behandelt.

Die Kiste behalten

Sollte die Gruppe versuchen, die Verschlüsselung selbst zu knacken, benötigen sie eine **extrem schwere Probe (6 Erfolge) auf Hacken**. Bei Erfolg sehen sie die privaten Videos von Minas Vater. Der materielle Wert ist gleich null, aber die Information, dass die Hardware ursprünglich für Krypto-Betrug bei Apex genutzt wurde, könnte später als Druckmittel gegen den Konzern dienen.

EIN PAAR WORTE DER AUTORIN

Dieses Abenteuer zu schreiben, hat mir unglaublich viel Freude bereitet. Es entstand im Rahmen des Aufrufes von **Seba** (kritischerfehlschlag.de), und ich bin dankbar für den Anstoß, diese Geschichte in die Welt von Metro-City zu entlassen.

Was bedeutet Pen & Paper für mich?

Für mich ist Rollenspiel mehr als nur Würfeln und Werte. Es ist das gemeinsame Erschaffen von Momenten, die hängen bleiben – diese Mischung aus kollektiver Kreativität, Improvisation und der Freiheit, für ein paar Stunden in eine völlig andere Haut zu schlüpfen. Es geht darum, gemeinsam eine Geschichte zu erzählen, die am Ende niemand von uns alleine so hätte schreiben können.

Wenn ihr mehr über mich persönlich erfahren wollt oder euch für meine Bücher interessiert, lade ich euch herzlich ein, mal auf Gedankenteiler.de vorbeizuschauen. Dort teile ich meine Gedanken und Projekte abseits der Spieltische.

Alles, was direkt mit Rollenspielen, weiteren Abenteuern und meinen Tipps für Spielleitungen zu tun hat, findet ihr wie gewohnt gesammelt auf robo-abenteuer.de.

Vielen Dank fürs Spielen, fürs Ausprobieren und – wie man in Sektor 4 sagt – haltet eure Leitungen sauber!