

# MUSK & BLOOD

EIN SLUMDOGS ABENTEUER

# SYNOPSIS

Als Tomás „Crow“ Morozov Hana Weiss zum ersten Mal sah, war es um ihn geschehen. Vor sechs Wochen hatte er mit seiner selbstgebauten Drohne „Carrion“ beim Cascade-Paper-Mill-Rennen alle überrumpelt – eine halbsbrecherische Hetzjagd durch fünf Stockwerke einer verfallenen Papierfabrik in Radiation City: rostige Förderanlagen, herabhängende Kabelbäume, eingestürzte Böden, enge Schächte, wilde Magie und tödliche Strahlung. Hana stand auf der wackeligen Zuschauertribüne im dritten Stock und kam danach zu ihm runter. Ihre Neugier war stärker als der anerzogene Hass auf alles, was Hauer hat. Er fand ihr Lächeln und ihren kahlgeschorenen Schädel trotz der rassistischen Tattoos so bezaubernd, dass sie noch in derselben Nacht zusammen feierten – ganz privat, weit weg von Gangfarben und alten Regeln.

Doch ihre Liebe hatte von Anfang an keine Chance. Er war der Sohn des **Crimson Jaws**-Patriarchen „Bonecracker“ Vasquez, sie die Tochter des **White Noise** Anführers Karl "Kaiser" Weiss. Also schmiedeten sie einen Plan. Sie kratzten jeden Credit zusammen, den sie hatten, und kauften sich die Diskretion von Dr. Osei, eines Straßendocs mit biegsamem Gewissen. Osei sollte Hanas Tod vortäuschen – offiziell gestorben an einer Jolt-Überdosis und einem geplatzten Gefäß im Kopf, die Augen blutrot unterlaufen, überzeugend genug für jeden, der nicht zu genau hinsah. In Wirklichkeit würde sie nur medikamentös in einen Zustand versetzt, der dem Tod zum Verwechseln ähnlich sah. Crow würde sie abholen, nachdem er seinen eigenen Tod inszeniert hatte – ein präpariertes Quad, eine Leiche vom Doc, viel Benzin auf einem alten Schrottplatz – und dann würden beide nach Port City verschwinden. Eine Fixerin wartete dort mit zwei frischen SINS und einem kleinen Apartment.

## Ein sauberer Plan. Fast.

Was Crow nicht eingeplant hatte: Dass der alte Kaiser ausgerechnet jetzt Vatergefühle entwickeln würde. Der fanatische White-Noise-Anführer holte die Leiche seiner Tochter eigenhändig bei Osei ab und bestand auf einen würdigen Abschied – einem Wikinger-Begräbnis auf einem Floss, mitten auf dem großen See, heute Nacht. Crow, offiziell bereits tot, konnte seine Gang-Kumpels nicht mehr treffen. Also flehte er Osei an – und Osei vermittelte den Kontakt zu einer Gruppe aufstrebender Runner.

Der Auftrag: Stehlt die Leiche von Hana Weiss vor Mitternacht aus dem Kühlhaus, das die White Noise besetzt haben, und bringt sie über die Grenze nach Port City – unversehrt!

Was die Runner nicht wissen: The Burn stehen kurz vor dem Kochen. Die Crimson Jaws glauben nicht an Crows Unfall – sie riechen ein Attentat der White Noise. Die White Noise werden bald merken, dass ihnen eine Leiche fehlt – und die Jaws in Verdacht haben. Zwei aufgewühlte Gangs, eine tickende Zeitbombe, und irgendwann wird die vermeintliche Leiche die Augen aufschlagen, desorientiert um sich schlagen – und die Runner werden verstehen, worauf sie sich eingelassen haben.

# White Noise

Die White Noise sind mehr als nur eine Gang, sie sind der bewaffnete Arm einer Ideologie in The Burn. Heimlich großzügig finanziert von der Human Heritage Foundation sind sie eine gefährliche Mischung aus überdurchschnittlicher Bewaffnung, kalter Skrupellosigkeit und blankem Hass. Ihre ungefähr vierzig aktiven Mitglieder verfügen über Schnellfeuerwaffen, gepanzerte Kleidung und eine rudimentäre paramilitärische Ausbildung und schrecken vor rassistisch motiviertem Mord eben so wenig zurück wie vor Drogenhandel zur Aufbesserung der Kasse.

Karl "Kaiser" Weiss führt die Gang mit harter Hand und ist bekannt für spontane Wutausbrüche, bei der oft genug Blut vergossen wird, wenn seine Synth-Muskeln mal wieder übers Ziel hinausschießen. Ihr Symbol ist ein stilisiertes weinendes menschliches Auge mit einem Fadenkreuz als Pupille, ihre Farben sind schwarz und weiß.

**Hanny "Wolf" Smith, Francine "Valkyrie" Wong, Alex "Pure" Bond, Jordan "Smelly" Graves, Vertasha "Butterfly" Hodges, Kaleb "Smash" Lehman, Rivka "The Bride" Norris, Hironaka "Samurai" Washi, Noora "Jackhammer" Qalat, Zhao "Renegade" Huang**

**Lange blonde Zöpfe mit eingeflochtenen Runenperlen, Schwarze Augenklappe, Weißer Schild-Tattoo quer über das ganze Gesicht, Zwei gekreuzte Schwerter als Ohrringe, Komplett weiß gefärbte Lederjacke, Kaiser-Schnauzbar, Heterochromatie, Schwere Akne, Keine Augenbrauen, Gespaltene Zunge**

**Knurrt leise, Knackt mit den Fingerknöcheln, Beißt sich selbst in die Unterlippe, Leckt sich ständig über die Zähne, extrem heisere Stimme, Hält immer eine Hand an der Brust, Spielt ständig mit einem Feuerzeug, Zieht ständig die Nase hoch, Stottert, Zuckungen der linken Schulter**

# Crimson Jaws

Die Crimson Jaws sind weniger eine kriminelle Organisation als ein Haufen besessener Freaks, die Motoren lieben, Drohnen bauen und zufällig auch bereit sind, jemandem den Kiefer zu brechen, wenn er ihnen in die Quere kommt - aber selten mehr als das. Benzin im Blut, Schmieröl an den Händen, und in der Werkstatt läuft immer Trog-Rock. Sie handeln mit gestohlener Technik und aufgemotzten Fahrzeugen, reparieren und lackieren ohne groß Fragen zu stellen. Rein Ork, das ist keine Ideologie sondern Identität: Wer kein Ork ist, versteht einfach nicht, worum es geht. Die Brutalität, die sie haben, ist die Brutalität von Leuten, die mit den Fäusten reden, wenn Worte nicht reichen - Knochenbrüche ja, Leichen eher nicht. Seit einem guten Jahrzehnt werden die knapp 60 überwiegend jugendlichen Orks von „Bonecracker“ Vasquez Morozov angeführt, der seinen Spitznamen dem Geräusch, dass seine minderwertigen Komposit-Knochen bei ruckartigen Bewegungen machen, zu verdanken hat. Ihr Symbol ist ein Orkschädel mit überdimensionierten Hauern, ihre Farben sind purpurrot und ozeanblau.

**Grotz „Crimson Fang“ Krush, Shara „Jawbreaker“ Gash, Ruk „Iron Bite“ Thrag, Krash „Blood Jaw“ Vorn, Grimga „Hot Ride“ Dakk, Thokk „Red Maw“ Gorak, Morg „Skull Crusher“ Karg, Tusk „Grim Reaper“ Grull, Ragna „Loose Jaw“ Korr, Zara „Jaws of Fire“ Vash**

**Zwei große Eckzähne aus Gold, Neonfarbender Mohawk mit Farbwechsel, Helm mit angeschraubten Hörnern, Lange purpurrote Fingernägel, Freier Oberkörper mit darum gewickelter Motoradkette, Vitiligo, Beide Ohren "rund geschnitten", Auffällige Piercings, Pockennarben im Gesicht, Trübe Augenlinsen**

**Schlecht unterdrückter Schluckauf, Zwanghaftes Blinzeln, Klopft sich rhythmisch auf den Bauch, Verlagert das Gewicht von einem Bein aufs andere, Räuspert sich nach jedem dritten Wort, Ungewöhnlich hohe Fistelstimme, Lautes Magenknurren, Kaut auf irgend etwas herum, Atmet immer mit offenem Mund**

## SLEEPING BEAUTY

Zu Beginn jeder Szene würfelt der Spielleiter einen W6. Ist das Ergebnis gleich oder kleiner als die Nummer der Szene, dann erwacht Hana. Es ist kein sanftes Aufwachen, sondern ein krampfartiges Aufbäumen mit einem tiefen, gequälten Atemzug, in Panik aufgerissenen Augen, die komplett blutunterlaufen sind und danach sofort einem lauter werdenden Schrei, der erst von einem Hustenanfall unterbrochen wird. Blut spritzt fein vernebelt umher und Hana strampelt unkoordiniert, schlägt wild um sich und versucht, einen Gegenstand in die Hände zu bekommen, den sie als Waffe benutzen kann.

Die Runner haben folgende Optionen:

- **Beruhigen:** Menschenkenntnis + Charisma Schwierigkeit 4
- **Überreden:** Charisma + Charisma Schwierigkeit 3
- **Einschüchtern:** Stärke + Charisma, Schwierigkeit 4
- **Überwältigen:** Nahkampf + Geschicklichkeit, Schwierigkeit 2

### HANA "PRINZESSIN" WEISS. TOCHTER DES WHITE-NOISE-ANFÜHRERS

Eine schlanke junge Frau Anfang 20, kahl rasierter Schädel mit zahlreichen Runen- und "Humans First" Tattoos, neugierig und scheu, lächelt immer kurz, wenn sie die Augen schließt

INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
SW	SW	SW	10	0	1 unbewaffnet

Wenn sie das geschafft haben, erzählt sie ihre Geschichte:

"Ich hab mich totgestellt – Doc Osei hat mir 'nen Cocktail gespritzt, sah aus wie Jolt-OD, damit mein Vater endlich Ruhe gibt. Vor sechs Wochen, beim Cascade-Paper-Mill-Rennen, hab ich Crow das erste Mal richtig gesehen: Ork, Hauer, Crimson Jaws, total selbstsicher und grinsend, hat alle geschlagen. Und ich sollte ihn eigentlich hassen, wie mein Vater es mir jahrelang eingetrichtert hat, aber als er mich einfach nur angeguckt hat... ohne Hass, ohne Gier... da hat der ganze alte Drek in meinem Kopf Risse bekommen, und ich hab gezweifelt: Vielleicht sind sie gar keine Monster. Vielleicht bin ich Eines! Wir haben uns heimlich getroffen, geknutscht, geliebt... Und wussten: Entweder wir verschwinden zusammen nach Port City, oder wir sterben getrennt. Eigentlich sollte Crow mich beim Doc aus dem Chop Shop abholen, irgend etwas muss schief gegangen sein!"

Bei einem Misserfolg schafft Hana es, sich zu befreien und flüchtet. Wenn sie in einem fahrenden Fahrzeug ist, dann gelingt es ihr, die Tür zu öffnen (oder den Kofferraum, wenn sie dort eingesperrt ist) und aus dem fahrenden Auto zu springen. Die Runner müssen sie einholen (Stärke + Geschicklichkeit Schwierigkeit 2) und dann erneut versuchen, sie unter Kontrolle zu bekommen.

## SCENE 1: A MACABRE ASSIGNMENT

Der Treffpunkt strahlt eine raue urbane Schönheit aus, wenn man bereit ist, sie in rissigem Beton, aus den Fugen wachsenden Grasbüscheln und Reifenspuren, tief und schwarz eingebrannt von zahllosen nächtlichen Doughnuts, zu sehen. Ausgeschlachtete, vor sich hin rostende Karossen stehen wie Skelette mechanischer Tiere kreuz und quer auf dem vierten Stockwerk des Saint-Grahams-Parkhauses im südlichen The Burn. In einer klaren Nacht könnte man die Silhouette von Fairview am Horizont erkennen – wie eine Fata Morgana unglaublich real und dennoch unerreichbar –, doch heute zieht dichter Nebel auf. Es riecht nach Rost und abgestandenem Wasser, und wenn man zu tief einatmet, hat man den chemischen Nachgeschmack der Ashfall-Zone im Mund, den man hier nie ganz

los wird. Irgendwo tropft Wasser in einem gleichmäßigen Rhythmus auf Metall – wie der Herzschlag des Gebäudes.

An der Brüstung lehnt eine Gestalt – groß, breit, die Art von Körper, der einen Raum ausfüllt, auch wenn er sich bemüht, klein zu wirken. Der Ledermantel mit hochgeschlagenem Kragen und tief ins Gesicht gezogener Kapuze hilft kaum: Die Hände sind zu groß, die Schultern zu breit, die Stoßzähne streift das Licht von unten für einen kurzen Moment. Ein Ork, und trotz der imposanten Gestalt noch jung. Sein Körper zeigt keine Routine, sondern die Anspannung von jemandem, der zum ersten Mal so etwas tut. Seine rechte Hand bewegt sich nervös unter dem Mantel – die Pistole steigert das Selbstvertrauen nicht. Er schaut die Rampe hinunter, bevor er spricht:

„Ich brauche jemanden, der heute Nacht eine Leiche holt und aus der Stadt bringt. Hier sind die Dokumente für die Grenzer, die halten keiner wirklichen Kontrolle statt, also richtet euch auf dementsprechende Ablenkungen ein. Leider hab' ich nichts Besseres, aber in der Not nimmt man was man kriegen kann... Das kostet mich schon mehr, als ich eigentlich habe!“

## **TOMÁS "CROW" MOROZOV, SOHN DES CRIMSON-JAWS-PATRIARCHEN**

Ein bulliger Ork Anfang 20, mit feinen Schnitzereien in den Haaren, bis über beide Ohren verliebt, kratzt sich bei Stress oft am Hintern

<b>INT</b>	<b>ANGRIFF</b>	<b>ABWEHR</b>	<b>HP</b>	<b>PANZER</b>	<b>SCHADEN</b>
6W	5W	5W	16	3	3 / 6 Schlagring / leichte Pistole

Die Leiche befindet sich in einem Kühlhaus in der Decker Street, Block sieben, tief im White Noise Territorium, das von Kaisers Leuten beansprucht wird. Die Bewachung soll gering sein, aber Crow hat keine Details parat. Üblicherweise sind die White Noise besser ausgestattet als die üblichen Go Ganger, vermutlich haben sie Schrotflinten oder halbautomatische Waffen. Zielort ist Pier 14, East Harbour in Port City. Als Bezahlung bietet der Auftraggeber einen zertifizierten Cred-Stick mit 3000 Credits und präsentiert einen zweiten über die selbe Summe, den die Runner erhalten, wenn sie den Körper unversehrt in Port City abliefern. Falls die Runner verhandeln, lass sie eine Charisma + Stärke Probe würfeln, aber Crow weigert sich nicht aus Prinzip, er hat einfach nicht mehr Geld. Statt dessen geht er wortlos zu seinem schlecht versteckten Motorrad und bietet die modifizierte und aufgemotzte Harley Davidson Skorpion an, die auf dem freien Markt vermutlich locker 12000 Credits wert wäre, wenn sie nicht in Gang Farben lackiert und damit höchst gefährlich wäre. Wenn das den Runnern immer noch nicht reicht, dann erleidet Crow einen Nervenzusammenbruch und fleht sie an, verspricht ihnen alles Geld, dass er auftreiben kann, wenn sie nur den Leichnam nach Port City schaffen. Sie haben nicht mehr viel Zeit, es sind nur noch wenige Stunden bis Mitternacht!

### **Probe auf Willenskraft + Logik**

2 Hinter einem der alten Autos steht ein Motorrad, eine stark modifizierte Maschine in Rot und Ozeanblau – die Farben der Crimson Jaws

3 Der Auftraggeber ist verletzt. Er hinkt und unter seinem Mantel kann man am Unterarm einen frischen Verband sehen

4 Er riecht nach Benzin, Rauch und verbranntem Plastik. So als wäre er in der Nähe eines Brandes gewesen, der nicht von allein entstanden ist.

### **Probe auf Menschenkenntnis + Charisma, Schwierigkeit Normal**

- Er ist nervös, das sieht jeder, aber es ist nicht die Nervosität wegen des Kontakts zu den Runnern. Er ist zutiefst in angst. Der Auftrag ist etwas Persönliches!

## SCENE 2: BREAK 'N ENTER

Im Gegensatz zum Rest von The Burn ist das White Noise Viertel fast schon zivilisiert, hier gibt es keine offene Gewalt. Notdürftig geflickte Straßenlaternen tauchen den ganzen Block in ein unregelmäßiges Flackern und dort, wo die Lampen nicht mehr repariert werden konnten, ist fluoreszierende Farbe auf die Masten gestrichen worden. Ein gespenstisch grünes Leuchten hält bis tief in die Nacht an, wenn der Tag nicht zu trübe war. Die Zeichen der Gang sind überall: Ein stilisiertes weinendes menschliches Auge mit einem Fadenkreuz als Pupille, oft zusammen mit "H1" gesprüht: "Humans First", an den Betonwänden der Industrieruinen, an den Wellblechhütten, auf Fensterscheiben und an Fahrzeugen. Hier trauen sich sogar ältere Frauen noch nach Anbruch der Dunkelheit auf die Straße, so lange sie pure Humans sind! Es riecht nach synthetischen Lösungsmitteln aus den Drogenküchen der Gang, frittierten Soy-Sticks der Stuffer Trucks an der Main Street und nassem Asphalt, der rissig und aufgeplatzt wie Hornhaut unter den Füßen knirscht.

Das Kühlhaus in Block 7 liegt ganz am Ende der Decker Street und nimmt die gesamte rechte Seite der Sackgasse ein. Ein zweistöckiger Betonklotz mit einer verwitterten Nummer an der Außenwand und einem Logo, das niemand mehr einer Firma zuordnen kann. Früher war es ein Lebensmittellager, jetzt dient es als Kühlhaus für temperaturempfindliche Chemikalien. Auf der Vorderseite ist ein in die Jahre gekommenes Rolltor, das so aussieht, als wäre es seit Ewigkeiten nicht benutzt worden. An der Rückseite ist eine Tür mit vergittertem Sichtfenster und einem Sicherheitsschloss, das stabiler aussieht als die Tür selbst. Im zweiten Stock gibt es ein paar Fenster, die schon vor langer Zeit eingeschlagen wurden und deren Gitter rostig und verrottet wirken. Eine rostige Leiter führt zum Dach hinauf, auf dem eine MK1 Drohne im Auto-Patrouille-Modus ihre Kreise zieht und die Umgebung filmt.

In einem kleinen Büro sitzt ein gelangweilter White Noise Ganger rauchend und mit einer Flasch Synth-Alkohol in der Hand vor einem Bildschirm, auf den die Drohne ihre Aufzeichnung projiziert, auf dem Schreibtisch steht ein Funkgerät, dass statisches Rauschen von sich gibt. In der Ecke auf einer alten, dreckigen Matratze schläft ein weiterer neben seinem Sturmgewehr. Es riecht nach saurem Schweiß, kaltem Rauch und Urin. Es patrouillieren zwei weitere Ganger getrennt voneinander in und vor dem Gebäude, einer ist mit einer Schrotflinte bewaffnet, der andere hat eine Maschinenpistole. Beide haben ein Funkgerät am Gürtel.

In der großen Kühlhalle trifft einen die Kälte sofort. Der Atem kondensiert in der Luft, alle Oberflächen sind mit einem feinen Reif überzogen. Das Lager wirkt größer, als man es von außen vermutet hätte, die Decke ist hoch und mit einem Gewirr unterschiedlich großer Rohre überzogen. Neonlampen hängen an Ketten von der Decke, teilweise ist eine Seite kürzer, so dass die Beleuchtung unregelmäßig und gespenstisch ist. Die Halle ist erfüllt vom unregelmäßigen Surren der Klimaanlage und ein stetiger Windzug streicht durch die Luft und versetzt die an einer stillgelegten Transportschiene befestigten Ketten mit Haken in Schwingung und ein metallisches Klirren erfüllt die Halle, wenn sie aufeinandertreffen. Früher wurden hier Tiere nach dem Schlachten verarbeitet und irgendwie ist der Geruch von altem Fleisch immer noch in der Luft, genau so wie ein stechender Ammoniak-Gestank kombiniert mit dem Aroma verfaulender Eier.

Die Wände sind mit Regalen zugestellt, in denen in weißen Kunststoffkisten aufgestapelt sind, auf die chemische Formeln gedruckt wurden. Weiter hinten stehen drei längliche Transportbehälter auf Metallböcken. Zwei davon sind leer, ihre verbeulten Deckel stehen offen. Der dritte ist verschlossen und mit einem Schild "HW - nicht anrühren!" gekennzeichnet. Es gibt keine Thermometer, kein Display mit medizinischen Informationen. Wenn die Runner den Behälter öffnen, finden sie die Leiche von Hana Weiss, kalt und reglos.

## KEVIN "ARYAN" RAMIREZ

Ein junger Transmensch Anfang 20, der klassische aggressive Bully, mit frisch rasiertem Schädel und blutroter Narbe in Form des Gangsymbols, spuckt ständig auf den Boden

INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
4W	5W	4W	10	1	3 / 5 Klappmesser / leichte Pistole

## DMITRI "GRANDPA" SOKOLOV

Ein verwahrloster Mann Ende 40, seine Unterarme mit selbst gestochenen Tattoos, Mitläufer mit großer Fresse, kratzt sich ständig am Kopf [Braucht eine Runde zum Aufwachen]

INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
4W	5W	4W	10	1	3 / 9 Schlagring / Sturmgewehr

## LENA "VALK" LOPEZ

Eine stämmige Frau Mitte 30, lange Narbe von beiden Mundwinkel bis zum Kiefer, ruhiger aber eiskalter Typ, raucht ständig eine Zigarette rückwärts (Filter zuerst)

INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
4W	5W	4W	10	1	3 / 7 Totschläger / Maschinenpistole

## JORDAN "FEN" NGUYEN

Ein schwächlicher junger Mann Ende 20, ein fehlender Schneidezahn und eine schlecht verheilte Wunde der Lippen, laut, charismatisch dominant, schnippt mit den Fingern, um Stress abzubauen

INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
4W	5W	4W	10	1	3 / 10 Schrotflinte mit Bajonett

## MKI DROHNE

INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
6W	5W	2W	10	3	0 / 7 Maschinenpistole auf Dock

## Hinweise zum Kampf

Als Spielleiter ist es die Aufgabe, das Leben der Runner spannend zu halten, sie herauszufordern, ihnen die Möglichkeit zu geben, ihre Talente und Fähigkeiten glänzen zu lassen. Es ist kein Konflikt Spielleiter gegen die Spielenden! Einen Konflikt so zu planen, dass es genau die richtige Balance zwischen herausfordernd aber machbar trifft, kann sehr schwierig sein, vor allem, wenn die Würfel sich nicht an die üblichen Wahrscheinlichkeiten halten wollen. Daher hier folgende Tipps, um die Kämpfe dynamisch anzupassen.

### Spielende zu stark

Geek the Mage first! Konzentriere die Angriffe auf die stärksten Spielenden. Auch die Bad Guys haben Stim-Patches und Medikits! Lass Verstärkung eintreffen. Verschlechtere die Bedingungen für die PCs (Rauchgranaten, Wetter, Umgebung). Nimm ihnen die Option, Waffen zu hacken (altmodische Modelle)

### Gegner zu stark

Lass verletzte Gegner aufgeben, sich zurückziehen oder flüchten. Metamenschen kämpfen selten bis zum Tod! Vernachlässige schwächere und ungepanzerte PCs oder streue die Angriffe auf alle Spielenden. Erinnerung die Spielenden an Stim-Patches, Medikits und Heilzauber. Weise die Spielenden darauf hin, dass sie Umgebung, Terrain und Witterung zu ihren Gunsten nutzen können. Lass sie die Waffen der Gegner hacken oder lass die Waffen Fehlfunktionen haben.

## SCENE 3: THE BURN CHASE

Die Runner sind mit der "Ware" auf dem Weg nach Norden durch The Burn, als sie bemerken, dass sie verfolgt werden. Zuerst sind die White Noise ihnen auf den Fersen, in zwei Pickups, eines mit einem aufmontiertem Maschinengewehr. Der Einbruch in das Kühlhaus ist aufgefallen und jetzt suchen sie The Burn nach Verdächtigen ab. Wenig später stoßen die Crimson Jaws dazu, auf Motorrädern. Irgend etwas stimmt mit Crows Tod nicht, und jemand muss dafür verantwortlich sein! Die Runner können entweder versuchen, die Verfolger abzuhängen, oder sich ihnen stellen, verhandeln oder kämpfen.

### Chase-Rules

Wurf auf Fahrzeuge + Geschicklichkeit (Bonus für Rigger) von beiden Konfliktparteien, Netto-Erfolge geben an, wie viele Stufen man sich entfernt oder näher kommt. In jeder Runde wird auf die Zufallstabelle gewürfelt, die immer genau einer Partei einen Vorteil oder Nachteil verschafft (+- 1Erfolg) und helfen soll, die Action plastisch beschreiben zu können.

Der Vorsprung der Runner beträgt 3, wenn die Distanz nur noch 1 beträgt, können die Parteien aufeinander schießen, wobei geschlossene Fahrzeuge als Panzer 5 gelten, wenn der Abstand auf 0 reduziert wird, wurden die Runner eingeholt und müssen kämpfen. Mit einem Vorsprung von 6 entkommen die Runner.

Damit die Verfolgung sich real und spannend anfühlt, sich aber auch nicht ewig hinzieht, gibt es folgende Empfehlung für die Werte der Verfolger:

Pool Runner	Pool White Noise	Pool Crimson Jaws
3W	4W	6W
4W	5W	7W
5W	6W	8W
6W	6W	9W
7W	6W	9W
8W	5W	9W
9W	6W	10W
10W	7W	11W
11W	7W	12W

### Zufallstabelle Chase

**1 Nachteil für White Noise** : Riesiges Schlagloch, Umgestürzter Müllcontainer auf der Straße, Treibstoff-Lache

**2 Nachteil für Crimson Jaws** : Überschwemmte Unterführung, Brücke mit Lücke, Fontäne toxisch-ätzender Flüssigkeit sprudelt aus einem defekten Tanklaster

**3 Nachteil für Runner** : Sackgasse, längst funktionsloser Bahnübergang mit deformierten Gleisen, Zone mit aufflackernder Radioaktivität

**4 Vorteil für White Noise** : Schlagbaum zum White Noise Gebiet, Sympathisant wirft Krähenfüße auf die Straße, zufällig entgegenkommender Human Heritage Foundation LKW

**5 Vorteil für Crimson Jaws** : Verlorene Ladung auf der Straße, Enger Tunnel, Eine Gruppe Passanten auf der Straße

**6 Vorteil für Runner** : Turf Grenze, Baugerüst auf der Straße (Kann man umfahren, danach ist es ein Hindernis), Hydrant - den man umfahren kann

# White Noise

## SÉAN "PACKET" MWANGI

Ein drahtiger Mann Mitte 20, trägt eine teure Armbanduhr die er jedem unter die Nase hält, charmant aber berechnend, lächelt die ganze Zeit – auch wenn er jemandem gerade erklärt, dass er ihn für weniger als einen Menschen hält.

## VOLKAN "CODE BLUE" FALKE

Ein mittelgroßer Mann Anfang 30, trägt kurzgeschorenes Haar und ein weißes Hemd das immer sauber ist egal was passiert, sieht sich als Missionar, zitiert falsche Bibel Verse

## YUKI "STATIC" BRENNAN

Eine kleine, unscheinbare Frau Ende 20, fliehendes Kinn und schiefe Zähne, hyperaktiv zappelig, küsst ihren Pistolengriff nach jedem Schuß

INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
-----	---------	--------	----	--------	---------

4W	5W	5W	12	2	3 / 7 variabel / schwere Pistolen
----	----	----	----	---	-----------------------------------

Waffen: 1x Baseballschläger, 1x Messer, 1x Schlagring, 1x Totschläger

## AMARA "HNGHF" VOSS

Eine sehr hagere Frau Mitte 30, schiefe Nase und Blumenkohl-Ohren, bewegt sich unnatürlich elegant, kann nicht sprechen und bringt nur verstörende Laute heraus

INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
-----	---------	--------	----	--------	---------

6W	5W	4W	12	3	1 / 9 Sturmgewehr auf Lafette
----	----	----	----	---	-------------------------------

# Crimson Jaws

## TORBEN "GRAVEL" MACHADO

Ein massiger Ork Anfang 40, hat Hände, die dauerhaft ölschwarz sind und eine fehlende Fingerkuppe, geduldig aber unerbittlich, redet mit seinem Motorrad

## LUCA "TWO STROKE" EZE

Ein athletischer Ork Anfang 20, Tattoos von Bärenklauen auf seinen Handrücken, physisch dominant, ballt immer eine Faust, bevor er etwas sagt

## ROXY "BURNOUT" SZABO

Eine sehnige Orkin Anfang 30, hat Verbrennungsnarben auf dem linken Unterarm, impulsiv aber loyal, klappt nervös ihre Visier hoch und runter

## NADIA "RIVET" JOHANSSON

Eine auffallend kleine, kompakte Orkin Mitte 20, trägt keinen Helm aber eine Schweißbrille auf der Stirn, schnalzt beim Näherkommen

INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
-----	---------	--------	----	--------	---------

4W	5W	5W	12	2	4 / 7 Ketten / leichte Pistolen
----	----	----	----	---	---------------------------------

## SCENE 4: CROSSING THE BORDER

Entweder die Runner haben ihre Verfolger abgeschüttelt, besiegt oder anderweitig außer Gefecht gesetzt, auf jeden Fall haben sie nun freie Fahrt nach Port City. Doch vor den dünn besiedelten Weiten des Stammesgebiets liegt noch die Grenze, bewacht von den Cascade Sovereignty Rangers. Grundlegend gibt es zwei mögliche Wege, entweder durch den offiziellen Grenzübergang mit den gefälschten Papieren für den Leichnam und (hoffentlich) guten gefälschten SINS der Runner oder durch das schlecht gesicherte Konzerngebiet der Carnation Hydroponics Inc. (eine kleine Bestechung sollte ausreichen, im schlimmsten Fall hat man es mit schlecht ausgestatteten und wenig motivierten Security Guards zu tun) und weiter über die grüne Grenze und bis zum Highway 5. Egal für welchen Weg die Runner sich entscheiden, sie werden mit den Cascade Sovereignty Rangers in Kontakt kommen. Am offiziellen Checkpoint können sie mit sozialer Interaktion und den gefälschten Dokumenten vielleicht konfliktfrei durchkommen (Schwierigkeit 4). Wenn eine Patrouille sie aber schon mitten im Stammesgebiet aufgabelt, dann wird es deutlich komplizierter werden, sich zu erklären. Das Team der Ranger besteht primär aus einem Luftgeist und Koda, dem erfahrenen Ranger. Die restlichen Ranger sind jung und unerfahren.

Die Ranger kämpfen nicht bis zum Tod, auch wenn sie ihren Job sehr ernst nehmen, und die Runner täten gut daran, das Equipment zuerst zu zerstören, damit sie keine Verstärkung rufen können. Der Luftgeist stellt eine besondere Herausforderung dar: Es kann nur mit Magie oder verzweifelter Willenskraft im Nahkampf verletzt werden.

### BOB UND SUSIE, CARNATION HYDROPONICS SECURITY GUARDS

Zwei pummelige Wachen Anfang 50, zerknitterte, dreckige Uniform, knabbern an Doughnuts

INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN	
4W	4W	4W	12	2	3NT / ?	Elektro-Schlagstock / MP

### SOFIA NIGHTBIRD, CASCADE SOVEREIGNTY RANGER

Eine beliebte Frau Mitte 30, trägt schwarze Kontaktlinsen, scharfsinnig aber spöttisch, kommuniziert über Uogelrufe

### DANIEL BEAR CLAW, CASCADE SOVEREIGNTY RANGER

Ein athletischer Mann Anfang 20, Tattoos von Bärenklauen auf seinen Handrücken, physisch dominant, ballt immer eine Faust, bevor er etwas sagt

INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN	
4W	5W	5W	12	2	3NT / ?	Elektro-Schlagstock / MP

### KODA FOG WALKER, SENIOR CASCADE SOVEREIGNTY RANGER

Non-binäre Person Mitte 40, Grau-weiße Strähnen in tief schwarzem Haar, geduldig aber stur, zerreibt Salbei zwischen den Fingern (greift erst Runde 2 an)

INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN	
6W	7W	5W	18	4	3NT / ?	Elektro-Schlagstock / MP

### THUNDER VOICE (LUFTGEIST)

Immun gegen Fernkampf – Kugeln, Drohnen, alle Fernkampfangriffe haben keine Wirkung

Uerwundbar im Nahkampf – Angriffe gegen den Geist würfeln Nahkampf + Willenskraft

Magie wirkt normal – Zaubern gegen Abwehr des Geistes

[Flieht bei ≤ 6 HP, wenn alle Ranger down sind]

INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN	
6W	7W	6W	12	0	5	

## SCENE 7: ABBYAL IN PORT CITY

Die Runner erreichen Port City noch im Schutz der Dunkelheit, aber der Morgen beginnt bereits zu grauen. Das Licht der aufgehenden Sonne taucht den Hafen in goldene Farbschattierungen. Gegen die Sonne wirken die Verladekräne und Hafenanlage wie ein gigantisches metallenes Insekt, noch im Tiefschlaf aber jederzeit bereit, sich behäbig zu erheben. Das gegen die Kaimauer klatschende, im Morgenrauen noch tief schwarze Wasser des Burrard Inlet erfüllt die Luft mit dieser besonderen Mischung aus Salz und Fischgeruch. In der Ferne sieht man die Positionslichter eines großen Frachtschiffs, noch Stunden von der Ankunft entfernt. Die kalte Herbstluft wühlt Staub aus Metallspänen und Dreck auf und in den Lagerhallen verkünden die ersten Maschinengeräusch den Beginn des Arbeitstags. Am Kai, mit einem Fuß auf einen der gigantischen Poller aus Metall gestützt, steht die Gestalt, die wenige Stunden zuvor auf einem verlassenen Parkdeck in The Burn sein ganzes Hab und Gut dafür gegeben hat, um den Körper eines verfeindeten Gangmitglieds in Besitz zu nehmen und über die Stadtgrenze zu bringen. Wenn Hana erst in dieser Szene erwacht, dann tut sie es, bevor sie den Treffpunkt erreicht haben, während der Fahrt. Wenn sie schon wach ist oder gar nicht erwacht, dann ist es einfach die Abschluss Szene. Crow übergibt den Credstick, ist sichtlich erleichtert und dankt den Runnern. Wenn Hana noch nicht wach ist, dann öffnet er den Behälter und spritzt ihr ein Gegenmittel woraufhin sie erwacht und er seine Erklärung abgibt:

"Ich bin 'n Hauer. Crimson Jaws. Bonecracker's Sohn. The Burn hat mir beigebracht: Hasser lassen, Jaws beißen, und Liebe ist Schwachsinn. Aber dann steht da diese White-Noise-Yussi bei meinem Drohnenrennen, kahlrasiert, voller Runen und rassistischer Tattoos, und schaut mich an – nicht mit Hass. Mit... Neugier. Ich das erste Mal ein Mensch und kein Monster! In derselben Nacht haben wir geredet. Gefeierte. Rumgemacht. Und ich hab gemerkt: Das ist kein Kick, kein One-Night-Drek. Das ist was Echtes.

Aber unsere Gangs? Die bringen uns beide um. Mein Alter zerlegt mich sicher, ihr Vater verbrennt alles, was nach Blutschande aussieht! Also haben wir's durchgezogen, jeden Credit zusammengekratzt, hier und da ein bisschen geklaut, Sins von einer Fixerin organisiert. Aber wie sollten wir die Stadt verlassen, ohne dass uns die Vergangenheit jagen und Finden wird?

Wir mussten sterben. Ich hab'n Quad mit ner Leiche aus den Chop Shops crashen lassen, eine geile Explosion war das. Hana hat den alten Streetdoc Osei mit 'nem Credstick motiviert, ihren Tod vorzuspielen. Sah wohl verdammt echt aus, ihre Usage mit Blut aus Nase und Ohren neben viel zu vielen Jolts. Ich wollte sie abholen und mit ihr zusammen zur Grenze nach Vancouver – Alles sauber, keine Spuren, neues Leben für uns beiden. Aber dann kommt dieser Drek-Vater von ihr und will auf ein Mal 'ne Wikinger-Style Beerdigung seiner Tochter. Ich stand da wie ein Idiot, offiziell schon verbrannt, und konnte nur noch betteln."

Dann folgt eine ultra-kitschige Kuss-Szene im Sonnenaufgang.

**KARMA: 20 PUNKTE, AUFGETEILT UNTER DEN  
VERBLEIBENDEN CHARZ. RESTLICHE PUNKTE  
VERFALLEN.**

**Erstellt mit affinity 3.0.0.3791 von Canva**

**& Adobe Photoshop beta 27.5**

**Namen wurden teilweise unter Zuhilfenahme von  
FantasyNameGenerators.com generiert**

**Enthält lizenzierte Stock Art und Fonts von Adobe Stock**

**Enthält lizenzierte Fonts von Chequered Ink**

**Human eye set Designed by pch.vector on Freepik (modified)**

**orc-318104 Darren Northcott The Noun Project**

**Copyright Oxytocin77 (discord) oxytocin@gmx.net für alle Texte**

**Die Bildrechte liegen bei de jeweiligen Rechteinhabern**

**Vielen Dank an marknesium\_ für seine Hilfe und Feedback**

**Hiermit widerspreche ich gemäß § 44b Abs. 3 UrhG der Nutzung meiner Inhalte für  
Text- und Data-Mining, insbesondere zum Training von KI-Systemen.**

**Für den Slumdogs Abenteuerwettbewerb 2026**