



DREAM(ST)RIPPER

ein SLUM DOGS Abenteuer
von Michael C. Goran

ALWAYS
ALWAYS

IMPRESSUM

Text, Inhalt, Cover & Layout

Michael C. Goran
trapezoeder@gmail.com

Von einem Menschen gemacht (Human Made):

Alle Inhalte dieses Abenteuers wurden ohne Nutzung einer künstlichen Intelligenz (KI) erdacht und erschaffen. Das Foto auf welches das Cover aufbaut wurde vom Autor vor Ort selbst aufgenommen.

„DREAM(ST)RIPPER“ ist ein Abenteuer für das Rollenspiel **SLUM DOGS** von Carl und Seba. Es wurde als Beitrag für den Abenteuerwettbewerb von Seba in 2026 eingereicht.

Nutzung & Ausschlüsse:

Für die private und nicht-kommerzielle Verwendung und Weitergabe sind dieses Abenteuer und seine Inhalte völlig frei zu nutzen.

Die Haftung des Autors für externe Links oder Websites Dritter, u.a. auf denen dieses Abenteuer veröffentlicht wurde, ist ausgeschlossen.

Ich widerspreche ausdrücklich der Nutzung und Verwendung dieses Abenteuers und seiner Inhalte für das Training von künstlicher Intelligenz (KI), oder für Data-Mining nach §44 b UrhG.

DREAM(ST)RIPPER

v0011



//01/ _VORWORT	04
//02/ _ÜBERSICHT FÜR DIE SPIELLEITUNG	05
//03/ _BRICKWOOD IM NEONLICHT	06
//04/ _LOCATIONS	08
//05/ _DER AUFTRAG	11
//05.1/ _ZIMMER 6	11
//05.2/ _EIN ALTERNATIVANGEBOT	12
//06/ _JUDYS WEG	13
//07/ _DURCH DEN REGEN	15
//07.1/ _GENERELLE ZUFALLSEREIGNISSE	15
//07.2/ _ZUFALLSEREIGNISSE IM GEBIET DER MONSTER CREW	16
//07.3/ _DAS DREAMSTRIPPER	18
//07.3.1/ _JUDYS WOHNUNG	18
//07.3.2/ _DAS WAHRE DREAMSTRIPPER	18
//07.3.3/ _DAS DREAMSTRIPPER HACKEN	20
//07.3.4/ _DEN CLUB INFILTRIEREN	22
//08/ _WICHTIGE ORTE	23
//08.1/ _DAS COWBOY	23
//08.2/ _DAS TACO WHACKO	23
//08.3/ _IN DER MEGA MALL	23
//08.4/ _CORPOCOPS	23
//08.5/ _GUN DISCOUNT	24
//08.6/ _SHADOW TOURS	24
//08.7/ _AUF DEM FISCHMARKT	25
//08.8/ _FRIENDLY NEIGHBORHOOD WITCH	26
//08.9/ _DICK'S MEDBOOTH	27
//08.10/ _TALISMAN	27
//08.11/ _ST. CARMODY	29
//08.12/ _USED BUT LOVED	29
//08.13/ _TREFFPUNKT DER MONSTER CREW	31
//09/ _REAKTION DER GANGS	32
//10/ _EINEN HACKER BUCHEN	34
//11/ _MÖGLICHE ENDEN	35
//11.1/ _JUDY RETTEN	35
//11.2/ _JUDY ZU SELIC BRINGEN	35
//11.3/ _JUDY ZU SILVIO BRINGEN	36
//11.4/ _JUDY ENTKOMMT	37
//12/ _DREAMSTRIPPER AUSWIRKUNGEN	37
//12.1/ _SIE MACHEN WEITER	37
//12.2/ _SELIC UND HELNA ERPRESSEN	37
//12.3/ _SC ZERSTÖREN DEN CLUB	37
//12.4/ _CORPOCOPS ZERSTÖRT DEN CLUB	37
//13/ _WEITERE BELOHNUNGEN	38
//14/ _MÖGLICHE FORTSETZUNGEN	38
//15/ _NEWS UND WERBUNG	38
//16/ _WEITERE NSCS	40
//17/ _HANDOUTS	42
//18/ _FINAL_TRANSMISSION	51



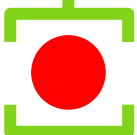


Bei „DREAM(ST)RIPPER“ geht es darum eine vermisste Person zu finden. Gleichzeitig ist das Abenteuer auch eine Hommage an die klassischen Themen von „Big S“, die auch in der DNA von SLUM DOGS stecken.

Das Abenteuer ist als Sandbox konzipiert und in dem Bewusstsein geschrieben, dass die Spielercharaktere zwar auf eine Art und Weise Detektivarbeit leisten, ihre Spieler jedoch keine Detektive sind. Deswegen sind zahlreiche Hinweise in der Sandbox positioniert, um nach Möglichkeit keine Sackgassen entstehen zu lassen. Die Spielleitung mag im Zweifel die Gegebenheiten und Hinweise für die eigene Gruppe anpassen.

Brickwood, das Stadtviertel welches ich in Sebas „Metro-City“ verorte, ist dem Setting angemessen: ein ehemals lebenswerter nun rüdigiger Ort, der von dauerhafter Werbung, Neon- statt Tageslicht und allerlei kapitalistisch-sozialem Verfall heimgesucht wird. Aufgrund seiner Fantasy-Elemente hat SLUM DOGS für mich auch einen comichaften Touch. Dementsprechend gibt es einige Augenzwinker im Abenteuer und skurrile Nachrichten- und Werbeeinlagen, welche die Spielleitung einsetzen kann. Etwa in regelmäßigen Zeitabläufen, oder wenn die Charaktere beispielsweise ein Gebiet betreten, welches von einer anderen Gang kontrolliert wird. Gleichzeitig gibt es zufällige Ereignisse, die ausgewürfelt werden können. Brickwood ist als wiederkehrender Spielort konzipiert und natürlich führen nicht alle Wege zum Ziel, dafür aber viele. Viel Vergnügen!

Michael C. Goran





„Dreamstripper“ ist der Name des heißesten Stripclubs in Brickwood, einem Viertel von Metro-City. Ein Alles-geht-Laden, solange die Kasse am Ende stimmt. Zu den absoluten Stars auf der Bühne gehört Judy. Das Mädchen hat es einfach drauf und bringt dem Dreamstripper jede Menge Besucher ein. Doch nun ist Judy plötzlich verschwunden. Club-Manager Selic sucht händeringend nach seiner besten Tänzerin und will die Slum Dogs beauftragen Judy zu finden, doch auch der mysteriöse Mr. Silvio bietet eine signifikante Summe für Judy. Tot oder lebendig.

Die finstere Wahrheit ist: die Mitglieder des Dreamstrippers sind ein versteckter Hexenzirkel, der mit okkulten Praktiken und Menschenopfern ihre magische Macht vergrößern will. Das Rotlichtumfeld des Dreamstrippers bietet ihnen dafür die nötige Deckung. Eigentlich sind die Beschwörungen des Zirkels mehr schlecht als recht, aber nicht weniger gefährlich, denn diesmal hat „etwas“ aus den Tiefen des Meta-Raums geantwortet.

Juniorhexe Judy wurde dabei (fast) unbemerkt von einem Geistwesen besessen. Ohne das es jemanden bewusst ist, wandelt nun ein „Traumreißer“ in Judys Körper durch die verregneten Straßen Brickwoods. Es zerreißt Judys intensivste Träume, nämlich ihre Alpträume, und lässt das darin Erlebte durch metaphysische Energien in der Wirklichkeit entstehen. Leider hat Judy kurz zuvor den neuen Horrorshocker „Arachno Alien“ gespielt. Dieses topaktuelle Super-R-Rated Virtual Reality-Horrorshocker-Game wurde von Psychologen auf Angst- und Paranoiaprovokation beim Spieler optimiert und hat Judy nachhaltig verstört.

Dank des Traumreißers verwandelt sich Judy mental und metaphysisch mehr und mehr von der Frau deiner Träume, zum Ungeheuer deiner Alpträume. Der Traumreißer verleiht Judy zwar nicht das Aussehen, aber die Kräfte und Fähigkeiten der Videospield Kreatur. So auch einen starken Jagd- und Tötungsdrang. Von der Arachno Alien Persönlichkeit getrieben, begibt sich „Judy“ auf eine Mordtour in den Tiefen Brickwoods.

Zum Showdown kann es kommen, wenn die Charaktere „Arachno Judy“ aufspüren, um entweder Selics oder Silvios Auftrag zu erfüllen, oder gar eine eigene Lösung zu finden.



Wir schreiben das Jahr 20X2. Betrachtet der betuchte Manager die Skyline von Metro-City standesgemäß aus seinem Fly-Car, wird das von Geschäftsbereichen und Industriezentren umgebene „Brickwood“ seinem Blick sicherlich entgehen.

Ein stark bebautes Stadtviertel, mit überfüllten Straßen und engen Seitengassen, mit von Gebäude zu Gebäude hängenden Kabeln und baufälligen Fußgängerbrücken. Überall gibt es Dreck und nicht abgeholten Müll. Die Kanalisation wird nur gewartet, wenn man diese Wartung bucht. Beleuchtet wird der Beinaheslum hauptsächlich von den überall montierten Neonwerbeschildern und Hologrammwerfern, oft in Überlebensgröße.

Das ursprüngliche Arbeiterviertel ist über die Jahre überall chaotisch zugebaut worden und musste nach innen wachsen. Es ist zwar nur noch ein Schatten seiner selbst, doch hier kann sich die Unterschicht ihr Leben gerade noch leisten. Dennoch sind Mieten hoch und Schutzgelder normal.

Weil der Klimawandel in der Vergangenheit größtenteils ignoriert wurde, ist das Wetter übel. Es regnet fast immer und Stürme sorgen immer wieder für Beschädigungen an Gebäuden. In Brickwood zu leben heißt ständigem Smog ausgesetzt zu sein und dadurch locker zehn Jahre von der Lebenserwartung zu streichen.

Die Bewohner leiden auch unter der obligatorischen Kriminalität, die das Viertel zwischen der Yakuza und drei weiteren Gangs aufteilt. Aktuell profitieren alle von einer Art vorsichtigem Waffenstillstand, der aber jederzeit kippen kann. Neben der Yakuza sind die Cooks, die Sprawlsters und die Monster Crew in Brickwood aktiv und haben ihre Claims abgesteckt.

Zwar liegt Brickwood fest in den Klauen der Gangs, aber das internationale Sicherheitsunternehmen „CorpoCops Inc.“ (mit Sitz auf den umgangssprachlich genannten „Taxfree Islands“) hat den offiziellen Auftrag in Brickwood für Polizeidienstleistungen zu sorgen. Selbstverständlich nicht zum Premium-Tarif, den man aber jederzeit dazu buchen kann, wenn man die nötigen Mittel hat. So sorgen die CorpoCops nur für das Allernötigste. Sie sind dafür bekannt, leicht zu schmieren zu sein, Fälle auf die lange Bank zu schieben und herzhaft Knarre und Schlagstock einzusetzen, wenn man ihnen in die Quere kommt, oder zu laut nach Bürgerrechten ruft.

CorpoCops Inc.



Hauptgeschäft: Polizeidienste, Security, Gefängnisse, Gesicherte Logistik

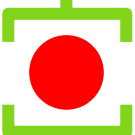
Führung: Joe Cayser, langjähriger CEO

Besonderheit: bei CorpoCops kostet alles extra, auch bessere Haftbedingungen

Problem: Lange Reaktionszeit oder brutales Vorgehen oder korrupte Mitarbeiter oder alles zusammen

Das Zentrum von Brickwood ist die Mega Mall und der gegenüberliegende „Fischmarkt“, ein chaotisches Labyrinth von Marktständen und Streetfood-Händlern. Da kann man zu jeder Tageszeit fast alles mögliche kaufen, was billig hergestellt, unrechtmäßig imitiert oder importiert, oder schlicht geklaut ist.

Zahlreiche Bars, Rotlichtangebote, Lokale, und Fressbuden ziehen sich durch das Viertel. Brickwood verfügt zwar über so manchen kleinen Laden, die meisten befinden sich aber in der „Mega Mall“. Hier und da finden sich auch einige gehobenen Angebote.





Bezahlt wird mit aufladbaren Kreditkarten, oft über Crypto-Konten anonymisiert, die mit dem eigenen Kommlink verbunden sind, oder über das gute alte Papiergeld. Dieses ist im Konzernumfeld verpönt, da es mit dem von der Obrigkeit propagiertem Gefühl kommt, dass es nur für unzüchtige oder illegale Zwecke benutzt wird (aber vor allem schwer zu kontrollieren und zu überwachen ist).

Doch wir freuen uns, denn alles wird gut! Versprochen! Das Darkwater Combine behauptet die strahlende Zukunft Brickwoods im Blick zu haben. Die Public Relation Abteilungen des Konzerns nutzen Begriffe wie „Arbeitsplätze“, „Wirtschaftswachstum“, „Sicherheit“, „Sauberkeit“ und „Wohlstand“ für „alle“. Dazu wurden bereits Gebäude in Brickwood aufgekauft (die Bewohner vertrieben) und in Baustellen verwandelt. Sie stellen die Ecksäulen für Darkwaters Zukunftspläne mit Brickwood dar. Und man rechnet damit, dass immer mehr Orte an den Konzern gehen. Darkwater verlässt sich bei der Sicherheit auf CorpoCops und hat für seine Baustellen selbstverständlich Premium gebucht.

Gang, Boss, Aktivitäten

Blau: Yakuza (Dragon Lady)
- Alles

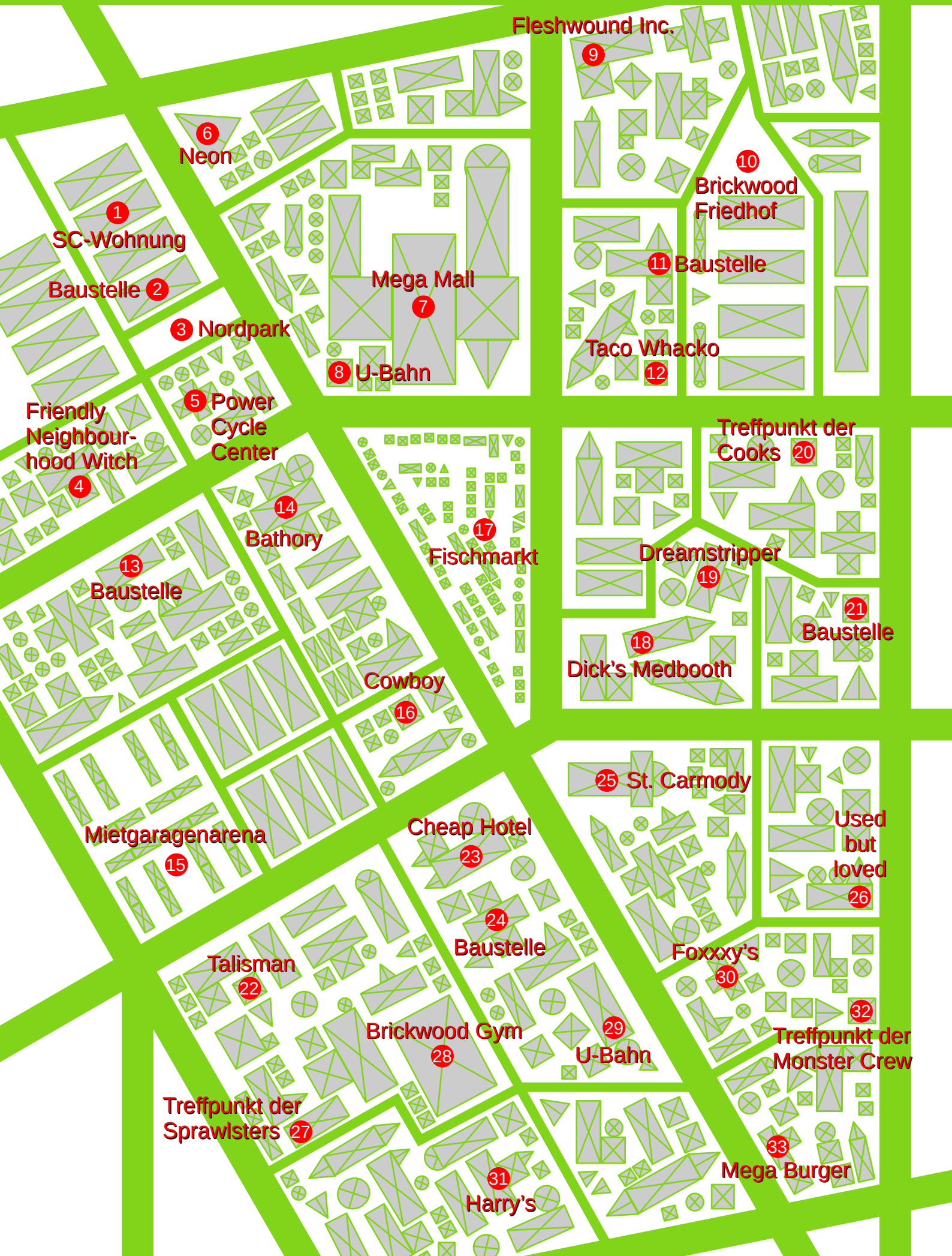
Grün: Sprawlsters (Tiny Tina)
- Partydrogen
- Schutzgeld

Gelb: Cooks (Don Grumph)
- Drogen
- Geldwäsche
- Schutzgeld

Rot: Monster Crew (Sharky)
- Schmuggel
- Organhandel
- Schutzgeld

Gangzonen





Fleshwound Inc.

6 Neon

1 SC-Wohnung

2 Baustelle

3 Nordpark

Mega Mall

7

8 U-Bahn

10 Brickwood Friedhof

11 Baustelle

Taco Whacko

12

4 Friendly Neighbourhood Witch

5 Power Cycle Center

20 Treffpunkt der Cooks

14 Bathory

Fischmarkt

17

Dreamstripper

19

13 Baustelle

21 Baustelle

Cowboy

16

Dick's Medbooth

18

Mietgaragenarena

15

25 St. Carmody

Cheap Hotel

23

Used but loved

26

24 Baustelle

Foxxxy's

30

Talisman

22

Brickwood Gym

28

U-Bahn

29

Treffpunkt der Monster Crew

32

Treffpunkt der Sprawlisters

27

Harry's

31

Mega Burger

33



- 1: Eines von vielen abgefuckten **Appartementgebäuden** (die Spielercharaktere wohnen, wenn nicht anders festgelegt, hier in einer WG, um Kosten zu sparen).
- 2: **Baustelle** des Darkwater Combine, von CorpoCops Premium beschützt. That means: Stay out! That means: You!
- 3: **Nordpark**, größtenteils verwildert und verwüstet. Immer wieder als Müllhalde missbraucht. Auf dem ehemaligen Spielplatz treffen sich Dealer und Junkies.
- 4: **Friendly Neighbourhood Witch**. Zaubereidienstleistungen und Elixiere (Astralis).
- 5: **Power Cycle Center**. Ehemaliger Schulkomplex von Brickwood. Mit der Einführung von „VR-Homeschooling“ in eine Ergometer-Stromfarm umfunktioniert. Jeder kann dort hingehen und sich stundenlang abstrampeln, um Strom zu produzieren, der von der Einrichtung ins Netz verkauft wird. Das Center ist rund um die Uhr geöffnet und viele Obdachlose und Arbeitslose verdienen sich da ein kleines Zubrot. Das System ist natürlich auf Ausbeutung der „Human Batteries“, wie die „Kunden“ intern abfällig genannt werden, ausgelegt.
- 6: Das **Neon**. Vier Sterne Hotel, teuer. Brickwoods letzte gute Adresse und bekannter Yakuza Treffpunkt (Dragon Lady).
- 7: **Mega Mall**. Shoppen! Shoppen! Shoppen! Mieses Essen im Foodcourt. Filialen/Läden:
 - > **CorpoCops**. Security-Filiale, überall Privatbullen (Capt. Hank Jackson).
 - > **Darkwater Combine Bürgerinfo**. PR und Informationsbüro (Kate Libby).
 - > **Gun Discount**. Waffenladen (Harlon Black).
 - > **Shadow Tours**. Fotostudio und Veranstalter von „Reality Danger Tours“ (Lonny Joe).
 - > **Happy Dan's**. An- und Verkauf. Pfandleihe (Dan the Man).
 - > **Games `n Rigs**. VR-Spiele, Elektronik und IT-Hardware. (Gene)
- 8: **Brickwood Nord**. U-Bahnstation, abgefuckter und stark unzuverlässiger ÖPNV. Obwohl in ihrem Einfluss, meidet die Yakuza die Station. Gelegentlich wischt CorpoCops mal bei Bedarf rot durch und spricht dann von „organisiertem Verbrechen“ und „gewaltbereiten Aktivisten“, doch meist trifft es Obdachlose und Junkies.
- 9: **Fleshwound Inc.** Privatisierte Klinik. Qualität und Verschwiegenheit haben ihren Preis. Slogan: „Sie bluten, wir flicken.“ Sichere Installation von kleinen und großen Implantaten.
- 10: **Brickwood Friedhof**. Verwildert da nicht mehr gepflegt. Anwohner meiden den Friedhof. Tatsächlich werden dort immer wieder Leute tot aufgefunden. Ein Gerücht sagt, der Friedhof wäre irgendwie verflucht, andere sprechen von Gang-Kriminalität. CorpoCops ignoriert das Problem, da es nur hin und wieder vorkommt.
- 11: **Baustelle** des Darkwater Combine, von CorpoCops Premium beschützt. That means: Stay out! That means: You!
- 12: **Taco Whacko**. 24/7 Fast Food. Besser als in der Mega Mall (na ja, ist nicht schwer), aber schlechter als Mega Burger.
- 13: **Baustelle** des Darkwater Combine, von CorpoCops Premium beschützt. That means: Stay out! That means: You!





14: **Bathory**. Disco / Club / Spielhölle / Bar. Gothic / Dark Wave Stil, jeden Tag ist auf der Tanzfläche Halloween. Gute Security. Slum Dog Bar auf der Empore (Lizzy Red).

15: **Mietgaragenarena**. Garagen soweit das Auge reicht. Viel Graffiti.

16: **Cowboy**. Bordell der Mittelklasse. Alles ist möglich, alles hat seinen Preis (Old Ma'am).

17: **Der „Fischmarkt“**. Enges Labyrinth von Marktständen und Street Food-Händlern. Zu jeder Tageszeit herrscht Betrieb. Billigware, Imitate und auch Hehlerware (Mama Chen).

18: **Dick's Medbooth**. Medizinische Dienstleistungen, wenn es echt billig sein muss. Eingriffe werden von einem Med-Bot durchgeführt, der vom Besitzer länger nicht mehr upgedatet wurde (Dick Bumble).

19: **Dreamstripper**. Hat den Ruf Brickwoods bester Strip Club zu sein. Gegen Aufpreis geht vieles mehr (Thomas Selic).

20: Bekannter **Treffpunkt der Cooks** (Don Grumph).

21: **Baustelle** des Darkwater Combine, von CorpoCops Premium geschützt. That means: Stay out! That means: You!

22: **Talisman**. Zaubereien, Sprüche, Essenzen, Zubehör, Merch (Carlos Contente).

23: **Cheap Hotel**. Kapsel Hotel, echt spartanische Zimmer bei Aufpreis. In der Lobby steht ein „Gun-O-Mat“, bei dem man legale Kleinwaffen kaufen kann.

24: **Baustelle** des Darkwater Combine, von CorpoCops Premium geschützt. That means: Stay out! That means: You!

25: **St. Carmody**. Alte Kirche, baufällig, verfallen und verlassen. Oft von Obdachlosen bewohnt.

26: **Used but loved**. Gebrauchtwagen, Werkstatt, Autoteile, Chop-Shop (Minnesota Sue).

27: Bekannter **Treffpunkt der Sprawlsters** (Tiny Tina).

28: **Brickwood Gym**. Inoffizielles und abgeranztes Jugendzentrum, früher Sporthalle, bevor die Gelder abgezogen wurden, na ja, besser als auf der Straße, aber nicht viel (Ringo Lamas).

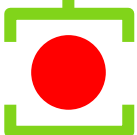
29: **Brickwood Süd**. U-Bahnstation, abgefückter und unzuverlässiger ÖPNV. Die Sprawlsters knöpfen Fahrgästen eine Extrasumme ab.

30: **Foxxxy's**. Erotic Bar. Nach Gang-Randale wegen Umbau geschlossen.

31: **Harry's**, verschlafenes Café, vergleichsweise gepflegt (Harry).

32: Bekannter **Treffpunkt der Monster Crew** (Sharky).

33: **Mega Burger**. Beliebte Burger-Kette. Hammer Burger, da hat man was zu beißen!





Die SC hängen im „Bathory“ ab. In der Gothic-Disco geht auf der Tanzfläche gerade die Post ab und die Drinks werden in Strömen weggekippt. Oben auf der Empore, wo sich die zweite Bartheke befindet und alles zugeraucht ist, geht es gemächlicher zu. Wenn man im Bathory hier oben abhängt, ist man ein „Slum Dog“ und offen für Jobs.

Lizzy Red geht wie immer ganz in ihrer „Vampire Queen“ Masche auf. Lizzy bringt Slum Dogs mit zahlungskräftigen Kunden zusammen. So auch heute. Lächelnd geht sie an dem Tisch der Charaktere vorbei, fragt freundlich ob die Drinks okay sind und erklärt das sie zwei Kunden in der selben Sache hat.

Sie schlägt vor, beide unabhängig von einander anzuhören. Lizzy legt zwei Plastikmarken auf dem Tisch. Aufgedruckt sind die Ziffern 6 und 11. Das bedeutet dass die Charaktere in den Hinterzimmern Nr. 6 und 11 von potentiellen Klienten erwartet werden. Klienten von denen Lizzy denkt, dass die Charaktere geeignet sind, ihnen weiterzuhelfen.

Brickwood-EULA



Oh, und damit wir uns verstehen: Lizzy nimmt für ihre Vermittlung am Ende 5% von den Charakteren und 5% vom Kunden. Dann kommt die Yakuza und nimmt nochmal 10% von den Charakteren, weil das Geschäft auf Yakuza-Gebiet gemacht wurde. Das ist doch ein echt freundliches Angebot von der Dragon Lady, oder willst du dich beschweren? Das dachte ich mir... Und später wird Lizzy brav ihr Schutzgeld zahlen, wie alle anderen auch, weil das Bathory eben auf Yakuza-Gebiet steht. So läuft das hier in Brickwood. Was willst du auch tun? CorpoCops anrufen? Mal ehrlich.

//05.1/_ZIMMER 6

In Hinterzimmer Nr. 6 wartet **Thomas Selic**, der Manager des Dreamstrippers. Der Laden ist einfach erste Sahne! Eine seiner besten Performerinnen, Judy, **Judy Scott**, ist seit gestern verschwunden und er möchte, dass die Charaktere sie finden und zurückbringen.

- > Selic kopiert ein Foto von Judy auf die Kommlinks. Sie ist ein Publikumsmagnet.
- > Judy ist beliebt im Club, sie wurde hervorragend bezahlt.
- > Die Boys und Girls aus dem Club haben sie gesucht, aber nicht gefunden. Judy ist weg.
- > CorpoCops ist keine Option, zu teuer, zu langsam.
- > Die SC können Judys Wohnung im Dreamstripper untersuchen.

Selic zahlt 6.000 Credits dafür. Die Summe ist bereits bei Lizzy als Treuhänderin hinterlegt. Die SC erhalten ein Drittel sofort, wenn sie den Auftrag annehmen. Den Rest bekommen sie, wenn Judy zurück ist. (Selic lässt sich um weitere 1W3 x 1.000 Credits hochhandeln, bis er aufgibt und sich jemanden anderen sucht.)

Thomas Selic, Mensch



Job: Geschäftsführer des Dreamstripper.
Aussehen: In seinen frühen Vierzigern. Zurückgegeelte dunkle Haare, drahtiger Körperbau, Schnurrbart. Sportliches Jackett welches er über einem T-Shirt trägt.
Angewohnheit: Grinst gewinnend, was aber eher schleimig wirkt.
Problem: Besser irgendwelche Slum Dogs bringen Judy zurück, als die lahmen CorpoCops.

**Selics Motivation**

Selic ist nicht der oberste Anführer des Hexenzirkels der sich hinter dem Dreamstripper verbirgt, gehört aber zu den Entscheidern. Niemand im Dreamstripper weiß was wirklich geschehen ist, sondern nur dass ihr lukrativer Rotlicht-Star und vielversprechende Junghexe verschwunden ist. Selic glaubt nicht dass die Geheimhaltung des Zirkels bedroht ist, da alle Mitglieder eingeschworen sind. Er hält eine Entführung um finanziellen Schaden anzurichten, etwa durch Konkurrenten, am wahrscheinlichsten. Er möchte Judy in erster Linie wieder zurück, um die bisherigen Verhältnisse wieder herzustellen.

//05.2/_EIN ALTERNATIVANGEBOT

In Zimmer Nr. 11 lässt ein Ork die SC hinein. Im Raum sitzt ein alter Mann auf einer Couch. Neben der Couch steht ein weiterer Ork im Mantel. Der Alte stellt seine „Mitarbeiter“ kurz als **Mr. Sprott** und **Mr. Kerber** vor. Dann:

*„Guten Abend, Sie können mich Mr. Jo... – ach, lassen wir doch den Agentenquatsch, wir sind Geschäftsleute. Mein Name ist **Ernest Silvio**. Ich bin auf der Suche nach Judy Scott. Ich weiß, dass ihr Arbeitgeber sie auch sucht, aber ich biete ihnen 20.000 Credits, wenn Sie Ms. Scott finden und meinen Leuten übergeben.“*

„Ich bin an einer lebendigen Zielperson nicht zwingend interessiert, ich suche sie also tot oder lebendig. Die Gründe gehen Sie nichts an. Ich bin sicher, dass sich Ms. Scott noch hier in Brickwood befindet. Finden Sie das Mädchen und bringen Sie sie, in welchem Zustand auch immer, anschließend sofort zu mir. Rufen Sie mich an und ich nenne Ihnen einen Treffpunkt.“

„Ich verstehe, dass mein Angebot hart und herzlos klingt, Sie sollten aber wissen, dass die Summe bereits vollständig bei Madame Red hinterlegt wurde. Die übliche Anzahlung von einem Drittel steht zu Ihrer Verfügung. Wir verstehen uns.“

Silvios Motivation

Als der Traumreißer in Judy gefahren ist, hat ihre Aura so stark aufgeblitzt, dass Silvio sie in seinen magischen Visionen gesehen hat. Er hat verstanden, dass etwas gefährliches die Welt durch Judy betreten hat und ihren Körper nutzt. Für die Pläne von Darkwater, ist so eine freie Entität ein Ärgernis, welches ohne offizielles Eingreifen beseitigt werden sollte. Silvio schätzt eine Gefangennahme und einen Exorzismus prinzipiell als risikoreich und unrentabel ein, da die Gefahr besteht, dass der Geist unerkant auf jemand anderen übergeht. Silvio würde den Traumreißer aber unter Laborbedingungen studieren wollen, wenn ihm Judy als „gesichertes Paket“ zugestellt wird. Doch auch aus Judys Leiche kann er wichtige Schlüsse ziehen, ganz ohne Risiko. CorpoCops wurde beauftragt, an den Zufahrten Brickwoods Ausschau nach Judy zu halten, um die Gefahr einer Flucht einzudämmen.

Silvios Ork Security**Mr. Sprott**, Ork, CorpSec

- geschneigelter Anzug
- No Nonsense Miene
- Hightech Knarre im Holster
- Werte wie Security, hat AimAssist

Mr. Kerber, Ork, ExMilitär

- verdächtig langer Mantel
- Special Forces Tattoo (Hals)
- Pumpgun unterm Mantel
- Werte wie Soldat, hat Cyberarm

Ernest Silvio, Mensch

Job: Okkultist bei Darkwater Combine, Abteilung „occult surveillance“.

Aussehen: Alter Sack (70?), aber Unkraut vergeht nicht. Wahrscheinlich hat er mit Elixieren nachgeholfen. Glatzkopf, Augenklappe (links). Obligatorischer Maßanzug. Lächelt nie.

Angewohnheit: Zieht sich öfters seinen Anzug zurecht, der schon perfekt sitzt.

Problem: Muss den Traumreißer irgendwie unschädlich machen..



Der Traumreißer baut Judys Persönlichkeit in Schüben um. Die mentale und metaphysische Veränderung kostet Kraft, so dass Judys Weg mit unbezwingbaren Heißhunger startete. Nachdem sie alles aufgegessen hatte, was sie **in ihrer Wohnung** fand, verließ sie den Club, wissend das der Dreamstripper nur Snacks serviert.

Das nächste Lokal war das **Taco Whacko** (12), wo sie das meiste Geld von ihrer Kredkarte auf zahlreiche XXL-Super-Menüs ausgab und diese mit übernatürlichem Appetit verspeiste.

Der nächste Schub löste eine Paranoiareaktion aus. Das Bedürfnis nach Sicherheit, brachte Judy zum **Gun Discount** (7). Dort ließ sie sich schokoriegelmampfend Waffen zeigen und kaufte von ihrem letzten Geld die größte Pistole die da war.

Von der Mall ging sie zum **Fischmarkt**. Dort überkam sie wieder ein Heißhungerschub. Mittellos versuchte sie was zu klauen, wurde aber von den Händlern verjagt. (Auf der Flucht verlor sie ihre neue Pistole und jemand versetzte sie bei Mama Chen.)

Judy floh ins **Gebiet der Monster Crew** Gang. Von weiteren Schüben gebeutelt, übernahm dort vollends die Arachno Alien-Persönlichkeit. Regelrecht wahnsinnig und im Jagdfieber, begegnete „Arachno Judy“ dort als erstes einem Obdachlosen, den sie sofort tötete. Dank der Kräfte des Traumreißers hatte das Zukneifen ihrer Hand den Effekt eins Klauenscherenschnitts des Videospielmonsters. Mit bloßen Zähnen, die die Wirkung von menschengroßen Cheliceren (Kieferklauen von Spinnen) hatten, stillte sie ihren Hunger an ihrem ersten Opfer.

Um ihr Schutzbedürfnis zu stillen, gelangte Arachno Judy durch ein zerbrochenes Fenster in die **alte Kirche**, um sich zu verstecken. Die Obdachlosen, die sie dort fand, tötete sie prompt. Sie verbrachte dort den restlichen Tag, bis sie die Tötungslust am nächsten Abend wieder herauslockte.

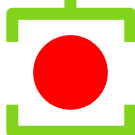
Für Arachno Judy sind lebende Wesen nur Futter / Opfer, wie für das Arachno Alien im VR-Spiel. Zwei Gangmitglieder trafen zufällig auf Judy und wurden von ihr zerfetzt. Sie hat von den Leichen gegessen, diese aber nicht ausgeplündert. Nur Fleisch und Blut sind von Wert. **(Zu diesem Zeitpunkt werden die Spielercharaktere von Selic und Silvio beauftragt.)**

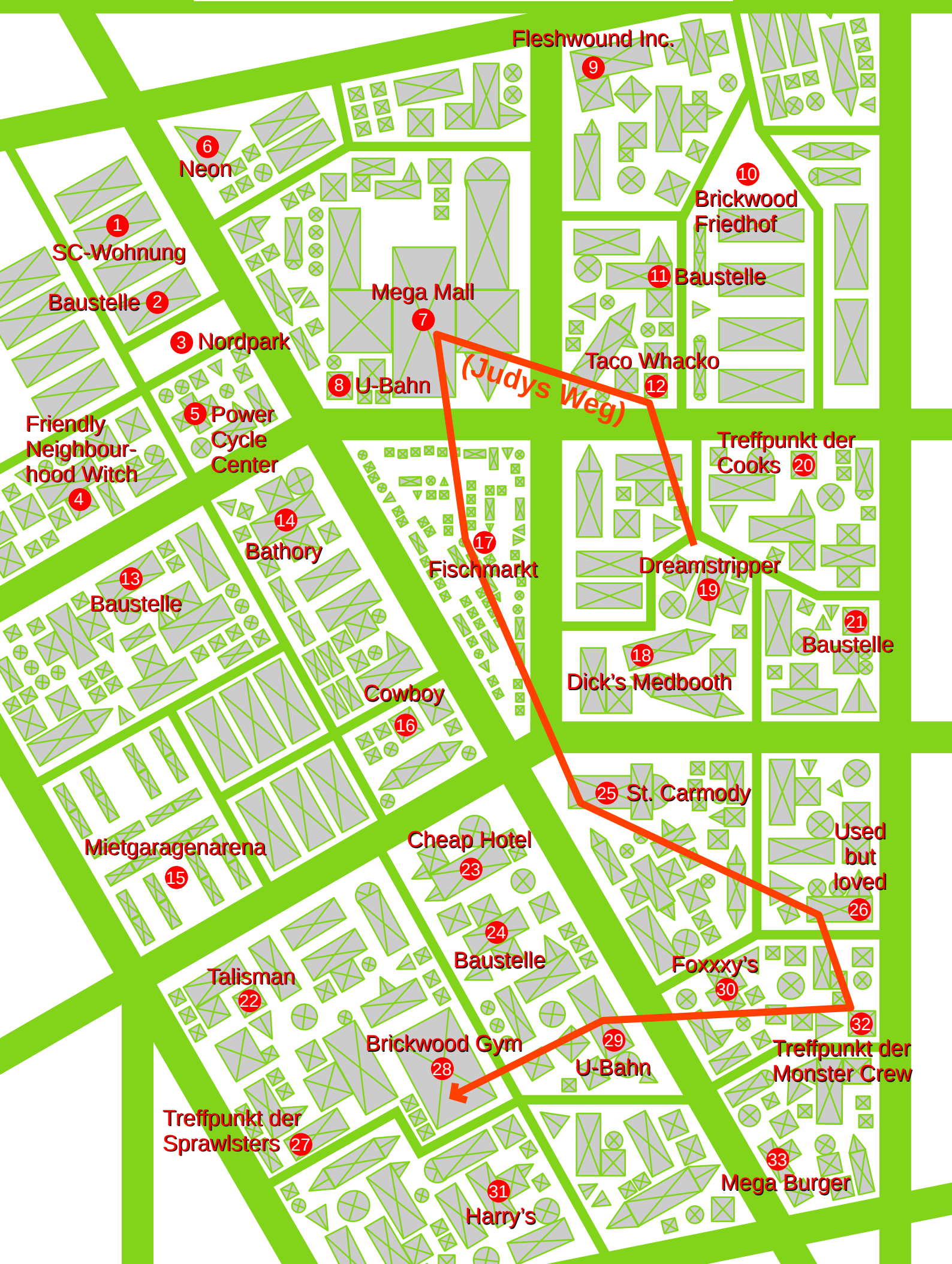
Dann stieß Judy auf Sue in ihrer **Werkstatt** (26). Sue hat dort wie immer allein gearbeitet, als sie überrascht wurde. Übel zugerichtet, ist sie wie durch ein Wunder (noch) am Leben.

Judys willkürlicher Weg führte sie schließlich zum nahen **Treffpunkt der Monster Crew** (32), das sie in ein Blutbad verwandelte. Dank den Traumreißerkräften konnten die Ganger nichts gegen sie ausrichten. Die Schussgeräusche wurden von Anwohnern wie üblich ignoriert.

Arachno Judy wird hier eine Zeitlang ausharren, um sich am guten Futter zu laben. Die SC haben eine schöne Möglichkeit sie hier zu finden. Sollte aber zu viel Zeit, nach fairer Einschätzung der SL, vergehen, so wird Judy ihren Irrweg durch Brickwood fortsetzen.

Sie wird die Hauptstraße im Westen überqueren. Zeugen werden eine „blutüberströmte Frau“ gesehen haben, die wie irre über die Straße rannte und einen Verkehrsunfall verursachte. Judy wird schließlich zum **Brickwood Gym** (28) stoßen, wo sie das nächste Blutbad veranstaltet und Ringo und seine Karate-Kids in kleine Häppchen kneift. Arachno Judy meidet Menschenansammlungen, wird aber nicht aufhören. Sie wird einfach so weitermachen und durch Brickwood irren, immer auf der Suche nach dem nächsten Opfer, bis sie irgendwann aufgehalten wird.





Fleshwound Inc.

6 Neon

1 SC-Wohnung

2 Baustelle

3 Nordpark

Mega Mall

8 U-Bahn

10 Brickwood Friedhof

11 Baustelle

Taco Whacko

12

4 Friendly Neighbourhood Witch

5 Power Cycle Center

(Judys Weg)

Treffpunkt der Cooks

20

14 Bathory

Fischmarkt

Dreamstripper

19

13 Baustelle

21 Baustelle

Cowboy

16

Dick's Medbooth

18

Mietgaragenarena

15

25 St. Carmody

Used but loved

26

Cheap Hotel

23

24 Baustelle

Foxxxy's

30

Talisman

22

Brickwood Gym

28

U-Bahn

29

Treffpunkt der Monster Crew

32

Treffpunkt der Sprawlisters

27

31 Harry's

Mega Burger

33



Die Spielercharaktere können sich nun in Brickwood stürzen, um Judy zu finden. Der Besuch bei NSCs und Zufallsereignisse sind hilfreich. Die Spielleitung sollte auch nicht vergessen nach dem selben Muster aktuelle News aus Brickwood und Werbung vorzutragen.

//07.1/_ GENERELLE ZUFALLSEREIGNISSE

1W

1: Prügel 

1W+1 Ganger verprügeln einen Sararimann. Der gibt den SC 500 Credits in Scheinen (alles was er dabei hat), wenn sie ihn retten.

Kaito Tanaka bedankt sich, gibt ihnen seine Visitenkarte und bittet um Verschwiegenheit. Denn es ist für einen Angestellten von Yamato ungebührlich, sich in so einem Viertel aufzuhalten. Er war im Dreamstripper (dafür hat er auch das Papiergeld). Tanaka arbeitet bei Yamato International und kann ein Kontakt werden, um in anderen Abenteuern illegale Implantate und Elektronik beschaffen zu können.

2: Wegezoll 

1W+1 Ganger nehmen 50 pro Nase, oder brechen diese Nasen. Werden sie betreffend Judy ausgefragt, dann erzählt einer das gestern auf dem Fischmarkt irgendein Mädchen Stress gemacht hat. Er weiß aber nicht ob das Judy war.

3: Eine Bitte um Hilfe 

Ein Obdachloser steht neben einem CorpoCops-Fahrzeug und redet auf die Cops ein. Er hat eine übel zugerichtete Leiche gefunden. „Die Monster Crew hat den so richtig fertig gemacht. CorpoCops muss doch was tun!“ Die fahren schlicht ihre Seitenscheiben hoch. Fragen die SC nach, wird er sie zu Judys erstem Opfer führen, nur ein Gebäude von der alten Kirche entfernt. Blutige Spuren verlieren sich in Richtung Kirche.

4: Der Orkländer 

Ein Ork im Trechcoat, der Blut von seinem Katana schüttelt. Sein Name: Connor McOrk, vom Clan der McOrks. Er ist ... der Orkländer. Jedenfalls glaubt er das. Sein wirklicher Name ist Cid Lee und er arbeitet eigentlich im Controlling bei Owlbear Technologies. Leider war das NeuroVR-Erlebnis in dem er einen unsterblichen Krieger dargestellt hat kaputt (oder gehackt) und hatte einen hypnotischen Einfluss, so das Cid jetzt fest davon überzeugt ist, dieser Krieger zu sein. Er besorgte sich ein Katana und läuft seitdem durch Metro-City, um „das Böse“ zu bekämpfen. Er hat gerade zwei Ganger erschlagen die Stress machten. Anscheinend hat ihm die Hypnose auch eine Art Fertigkeit im Umgang mit dem Schwert verliehen. Gut für ihn! Wenn die SC ihn ignorieren oder auslachen, wird er verschwinden, um irgendwann als Slum Dog im Bathory aufzutauchen. Cid / Connor hat die Werte wie ein Normie, macht aber Katana-Schaden plus zwei Extrawürfel. Hört er von Judy wird „der Orkländer“ anbieten die SC bei der noblen Suche zu begleiten. Na ja, für einen skurrilen Irren mehr hat Brickwood immer Platz.

5: Der Influencer 

„Terrence - The Menace“ streamt sich mit seinem Kommlink. Ein Leibwächter begleitet ihn. „Echter Abschaum in Brickwood, Leute! Seht euch mal diese Bozos an (zeigt auf die SC). Die machen für Geld alles!“ An die SC: „Hey, ihr Bozos, ich gebe euch 200 wenn ihr euch gegenseitig anpisst (zeigt Scheine). Oder besser: 400 wenn ihr einen Schluck aus der Kanalisation nehmt. Dreck muss unbedingt Dreck saufen! Har Har!“ Terrence hat 3W x 100 in Scheinen, eine Kredkarte mit 1.000 Credits und einen teuren Kommlink (Neupreis x 3, Straßenpreis die Hälfte).

6: Roz und Koz 

Zwei Ganger unterhalten sich: „Ich sag dir, Roz, ich mach die Schlampe fertig. Meine Archangel Uppercut ist immer noch nicht fertig und die antwortet nicht!“ „Relax Koz! Du zahlst dann nur die Hälfte. Was soll Sue denn dagegen machen?“ „Ich zahl doch schon nur die Hälfte!“



//07.2/_ ZUFALLSEREIGNISSE IM GEBIET DER MONSTER CREW

1W**1: Der Gesuchte**

Werbepolo: „CorpoCops sucht unbedingt lebendig: Juan ‚JR‘ Rodriguez, 32, männlich, Betrüger, Belohnung 1.000 Credits.“ Ein Typ rennt um die Ecke in die SC rein. Es ist Juan Rodriguez. Sharky will Juan tot sehen! Und zwar so tot, wie eine zerfetzte Leiche auf einem Speer aufgespießt tot ist! JR gehört zur Monster Crew, ist aber ein von CorpoCops bezahlter Spitzel. Nun hat ihn jemand verraten. JR konnte abhauen, befindet sich aber noch auf Monster Crew Gebiet. Er hat Captain Jackson via Kommlink angerufen, der ihm versprochen hat „irgendwie“ zu helfen. Jackson will sich keinen großen Stress machen (so wichtig ist ihm ein verbrannter Spitzel auch nicht), also hat er das Kopfgeld ausgeschrieben. In der Hoffnung, dass jemand JR vorbeibringt, um das Geld zu kassieren. Wenn die Charaktere Juan „helfen“, würfelt die Spielleitung $3 \times 1w6+n$, bei einer summierten 6 hat Sharky sie gefunden und greift mit vier Gangern an. (Sharky nutzt die Werte eines Samurais, die Ganger ihre üblichen Werte.)

1W6+1: Sharky findet sie noch im Gebiet der Monster Crew .

1W6+2: Sharky findet sie in einer Zone die von einer anderen Gang kontrolliert wird. Das gibt später Ärger mit dem jeweiligen Boss. (Und ja, die SC wurden gesehen und müssen sich im Zweifel erklären. Vielleicht fordert der Boss auch eine Art Wiedergutmachung. Hallo neues Abenteuer!)

1W6+3: in / vor / hinter der Mall.

CorpoCops greift ein. Jackson wird nur 500 zahlen, weil die CorpoCops Sharky vertreiben oder erschießen mussten.

2: Arachno Tatort

Die Leichen von zwei Gangern (Menschen), blutig zugerichtet. Summende Fliegen. Riesensauerei! Die Leichen wurden nicht ausgeplündert: Lausige 4W Credits in Papiergeld, Springmesser, Kleinkram. Die Wunden sehen aus, als wären sie von einer länglichen Klinge verursacht worden. (Haben die SC „den Orkländer“ dabei, wird er behaupten, dass es kein Schwert war. Ist Astralis dabei, wird sie behaupten, es sei das Werk eines bösen Geists. Beides stimmt. Die Wunden wurden durch Arachno Judys metaphysische Scherenhand verursacht (by courtesy of Traumreißer). Es sind große Einstiche zu finden, die bißartig aussehen (von Judys metaphysischen Cheliceren) und Organe fehlen. Muskelgewebe, Innereien. Blutige Fußspuren führen nach Osten (in Richtung „Used but loved“).



3: Der Prophet



„Brickwood ist dem Untergang geweiht! Und ihr könnt nicht mal mehr eure Sünden beichten, weil ihr die Kirche geschlossen habt! Ihr seid alle verdammt! Verdammt!“ Ein Troll in abgetragenen, ehemals guten Business-Klamotten, läuft ziellos umher. Kaneda Nash hat für Repco United als Elite-Konzern-Hitman gearbeitet, bis er bei einem Tötungsauftrag auf einer Bohrinself in eine üble Falle seiner eigenen Leute lief. Sie wollten ihn tot sehen und er hätte tot sein sollen. Doch er überlebte, wurde verletzt an ein Ufer geschwemmt. Als er zwischen Industriemüll und giftiger Gischt schließlich am verbluten war, wandte er sich Gott zu und betete. Wie bei einem Wunder fand ihn ein alter Priester im letzten Moment. Für Nash war das ein Zeichen. Er verzichtete auf seine Vergangenheit, schwor nie wieder zu töten und wurde eine Art Wanderprediger, den aber niemand beachtete. Nash trägt keine Waffe mehr, ist aber ein hervorragender Kampfsportler und mit sündhaft teuren Implantaten ausgestattet, u.a. einer Dermalpanzerung und einem Synapsenbeschleuniger. Er nutzt die Werte eines Konzern-Hitmans.

Wenn man ihn an Repco ausliefert, ist der Konzern bereit 50.000 Credits Belohnung bei Übergabe zu zahlen. (Repco zahlt die Summe nur in Blei, sie schicken ein Hit-Squad, um Nash und jeden der dabei ist umzulegen. Keine Kompromisse, keine losen Enden!

4: Okkulter Schutz



Ein Gebäudeeingang ist mit Schutztalismannen behangen. An der Wand wurden grob mit Neonfarbe magische Symbole „gegen den Teufel“ gemalt. An einem Fenster lauert ein Mann (Leon) mit einer Schrotflinte. „Hier geht der Teufel um. Und weder die Crew, noch CorpoCops tun was. Also müssen wir uns schützen. Das ist unser zu Hause.“

Leon gibt an den „Teufel“ gesehen zu haben, wie er einen Menschen fraß, nur drei Häuser weiter. Dort finden die SCs die zwei toten Ganger, die Judy tötete (siehe Würfelerggebnis Nr. 2).

5: Die Lunte brennt



Camo-Hose, 2nd American Civil War T-Shirt, Dogtag (Jim Dallas, 1st. Sgt., Mensch), Sturmgewehr. Schwer atmend. „Es ist hinter mir her, aber ich werde es zuerst finden. Und dann pumpe ich es voll Blei. Wie damals. Ich pumpe alle voll Blei!“ Jim ist in Brickwood untergetaucht, weil er zu lebenslanger Haft verurteilt wurde, da er während eines Feuergefechts im letzten Krieg durchgedreht ist und alle erschossen hat, Feinde und Kameraden. Wer ihn zu CorpoCops bringt, kassiert 3.000 Credits Kopfgeld. Abzüglich von 1.500 Credits „Bearbeitungsgebühr“. Bei CorpoCops kostet eben alles, seufz. Jim ist eine Lunte, die brennt. Zeigen die SC nur ein Füncken (pun intended) Agression fängt der an zu ballern.

Wenn die SC es irgendwie schaffen mit ihm zu reden, werden sie erfahren dass er blutige Fußspuren gefunden hat. (Die von Judy stammen und in Richtung von Sues Werkstatt „Used but loved“ (26) führen.) Das hat ihn hart getriggert und wieder in den Kriegsmodus zurückgesetzt. Aktuell stellt er eine Bedrohung für sich selbst und allen denen er begegnet dar.

6: Die Überlebende



Milly, Elfe, Monster Crew Gangtattoos, „kunstvoll“ mit Implantaten entstelltes Gesicht, stolpert im vollen Lauf in ein paar Mülltonnen. Keuchend, schwer atmend, in Panik. Milly war bei Mega Burger (33) und stellte bei ihrer Rückkehr noch in der Türschwelle zu ihrem Entsetzen fest, dass der Treffpunkt ihrer Gang (32) hart von einem krassen Massenmörder überfallen wurde. Von gesunder Panik ergriffen, machte sie auf dem Absatz kehrt. Sie weiß nicht wo Sharky ist, oder ob er gar unter den Opfern ist (ist er nicht, weil er zu diesem Zeitpunkt JR jagt, Würfelerggebnis Nr. 1). Sie sucht andere Ganger, oder im Zweifel jemanden, der / die helfen könnte/n. Milly begleitet die SC nur sehr ungern.



Der heißeste Club in Brickwood! Blink-Blink Holo-Fassade welche 3D-Schnitte aus diversen Shows wiederholt. **Darren** (Troll) ist der Rausschmeißer am Eingang. Der Innenbereich ist gepflegt. Eine **Glitzerbar, Bühne** mit heißen Shows und private **Séparées**. Überall sexy Girls und Boys, die einem das Leben versüßen wollen. Neon-Titty Twister!

Jeder Angestellte zeigt sich besorgt um Judy. Sie scheint wirklich ein beliebtes Mitglied zu sein. **Helna** (Elfe) macht die Drinks an der Bar und erzählt, dass Judy zu den Haupteinnahmequellen des Clubs gehört und wie die anderen in den oberen Etagen wohnt. Das Dreamstripper ist (offiziell) nur im Eingangs und Clubbereich kameraüberwacht. „Natürlich nicht“ in den Séparées (gelogen!).

//07.3.1/_JUDYS WOHNUNG

Thomas Selic führt die SC Backstage. Alles funktionell schmucklos. Betoncharme mit Kabeln und Rohren an der Wand. Über ein Treppenhaus geht es nach oben in den zweiten Stock. Judy bewohnte ein kleines Zimmer. Bett, Schreibtisch mit Stuhl, Regal, Kleiderschrank, kleine Nasszelle.

- Auf dem **Boden** und im **Bett** finden sich viele leere Snackverpackungen.
- Das **Regal** ist leer. Von den Spuren im Staub zu urteilen, wurden hier Gegenstände entfernt. (Helna hat okkultes Material des Hexenzirkels entfernt.) Selic weiß es natürlich, gibt aber vor, nichts zu wissen.
- Auf dem **Schreibtisch** steht ein VR-System. Judy ist passionierte Gamerin, es sind viele Titel gespeichert. Das letzte Spiel was sie gespielt hat war „Arachno Alien“ (das topaktuelle Super-R-Rated Virtual Reality-Horrorshocker-Game, welches von Psychologen auf Angst- und Paranoiaprovokation beim Spieler optimiert ist).

//07.3.2/_DAS WAHRE DREAMSTRIPPER

Das äußere Dreamstripper ist nur Fassade und Einnahmequelle für den versteckten Hexenzirkel. Barkeeperin **Helna Meyers** ist die oberste Hexe und leitet den Laden gemeinsam mit Selic. Alle 22 Mitglieder des Stripclubs sind Teil des Zirkels und überzeugte Mitglieder. Gelegentlich setzt der Zirkel einen Gast unter Drogen um ihn im **geheimen Kellerbereich** zu opfern. Der Zirkel geht vorsichtig vor und lässt nicht zu viele Leute verschwinden. Um den unwahrscheinlichen Fall einer CorpoCops Ermittlung zu entgehen, werden Kameraaufnahmen nachträglich von Selic manipuliert. Sie zeigen dann wie der fragliche Gast den Club verlassen hat.

EG: Harmloser Clubbereich

1. OG: „Private Dance und mehr-Bereich“ (Hier setzt der Hexenzirkel ihre ausgewählten Opfer unter Drogen. Nach Geschäftsschluss wird es in einen Käfig im geheimen Keller gesteckt, bis es „initiiert“, geopfert, wird.)

2. OG: Wohnungen des Personals. Judys Zimmer liegt hier

3. OG: Wohnungen des Personals

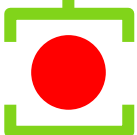
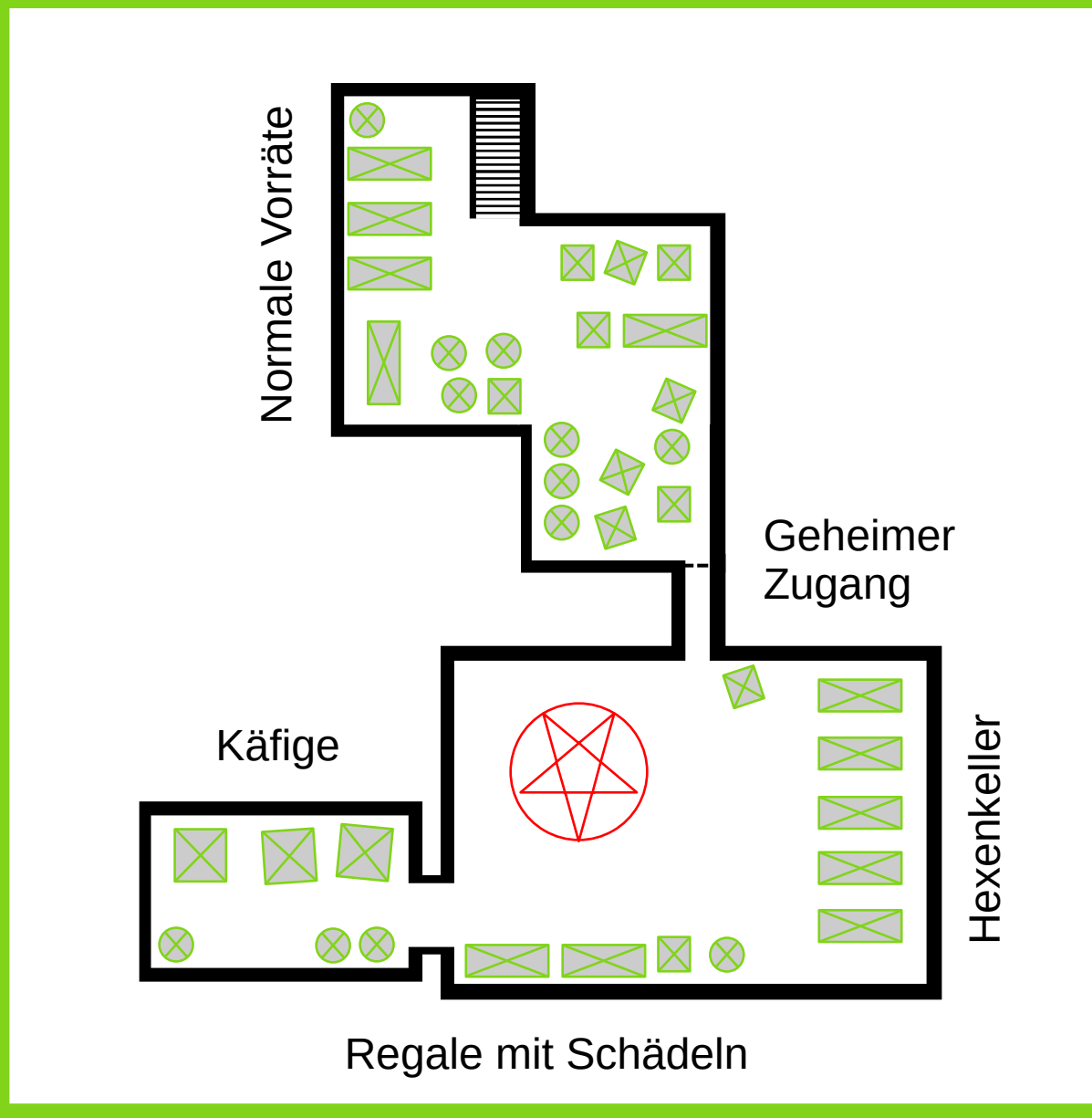
4. OG: Selics und Helnas Wohnungen. Selics Serverssystem steht hier. Helna hat ihr okkultes Material im geheimen Keller.



Keller: Kisten, Vorräte für den Club. Versteckter Zugang (mit spezieller Folie überklebt) zum geheimen Bereich.

Geheimer Hexenkeller: Ein großer Raum der im Dunkeln liegt. Lichtschalter an der Wand. In der Mitte ist ein großes **Pentagramm** mit roter Farbe aufgebracht, welches mit dem Blut der Opfer immer wieder nachgezogen wird. An den Wänden stehen **Regale** mit magischen Utensilien und Betäubungsdrogen (Wert 2W x 1.000 Credits). Die bisher gesammelten **16 Schädel** der Menschenopfer liegen in anderen Regalen. In einem **Nebenraum** stehen drei **Käfige** mit tragbaren Chemietoiletten, menschengroß aber eng. In einem Käfig steckt **Murno Beck**, Zwerg. Der Mega Burger Angestellte wird seit drei Tagen nur in Unterwäsche gefangengehalten und soll demnächst „initiiert“ (geopfert) werden. Dazu haben ihm Helna und andere „rituelle Schnitte“ zugefügt, um ihn auf „den Weg“ vorzubereiten. Falls Murno befreit und gerettet wird, wird er das niemals vergessen und alles tun was er kann, um seinen Rettern in der Not beizustehen.

Geheimer Hexenkeller





Die SC können versuchen den Dreamstripper-Server zu hacken. Von der VR aus, hat das Dreamstripper ein Icon wie ein Clubhaus, welches von Feuerwerk und Slogans wie „Sex Sex Sex“ u.ä. umflogen wird. Selic ist kein Profi, so hat er eine IT-Security-Lösung von der Stange gekauft. Mal ehrlich, wer würde schon einen Stripclub hacken?

> **Access Point**

> **Login Passwort:** „werewinningbig123“ oder generisches ICE überwinden

> **Node** (Datenkreuzung)

> **Passwort A:** „Hekate“ oder generisches ICE überwinden

> **Admin**

>> Clubtechnik

>> Zugänge (Türen, Alarmanalgen)

>> Clubkamas (Club, Séparées und Private Dance im 1.OG)

>> Käfigkamas

(Schwummriges dunkles Bild, Käfig, Zwerg sitzt im Käfig. Er sieht krank aus.
Keine besonders sexy Szene.)

>> Kellerkamas

(Schwummriges dunkles Bild, offenbar okkulte Wirkstätte, weckt unguete Gefühle.
„Da hinten hat sich etwas bewegt!!“ (Käfig))

> **Datenbank**

>> Biz

>>> Kunden

(Stammkundenliste des Dreamstrippers (1W x 100 bei Lizzy wert))

>>> Verwaltung

(Geldfluss, Schutzgeldzahlungen)

>>> Schmutz

(Schmutz und Kinks von Kunden, die heimlich aufgenommen wurden (1W x 1000 bei Lizzy wert))

>> Passwort B: „Ishtar“ oder Boosted ICE überwinden: 5 Ini, 12 Hp, 3 Ausweichen, Schaden 3+Erfolge.

>> Personen

>>> Kandidaten

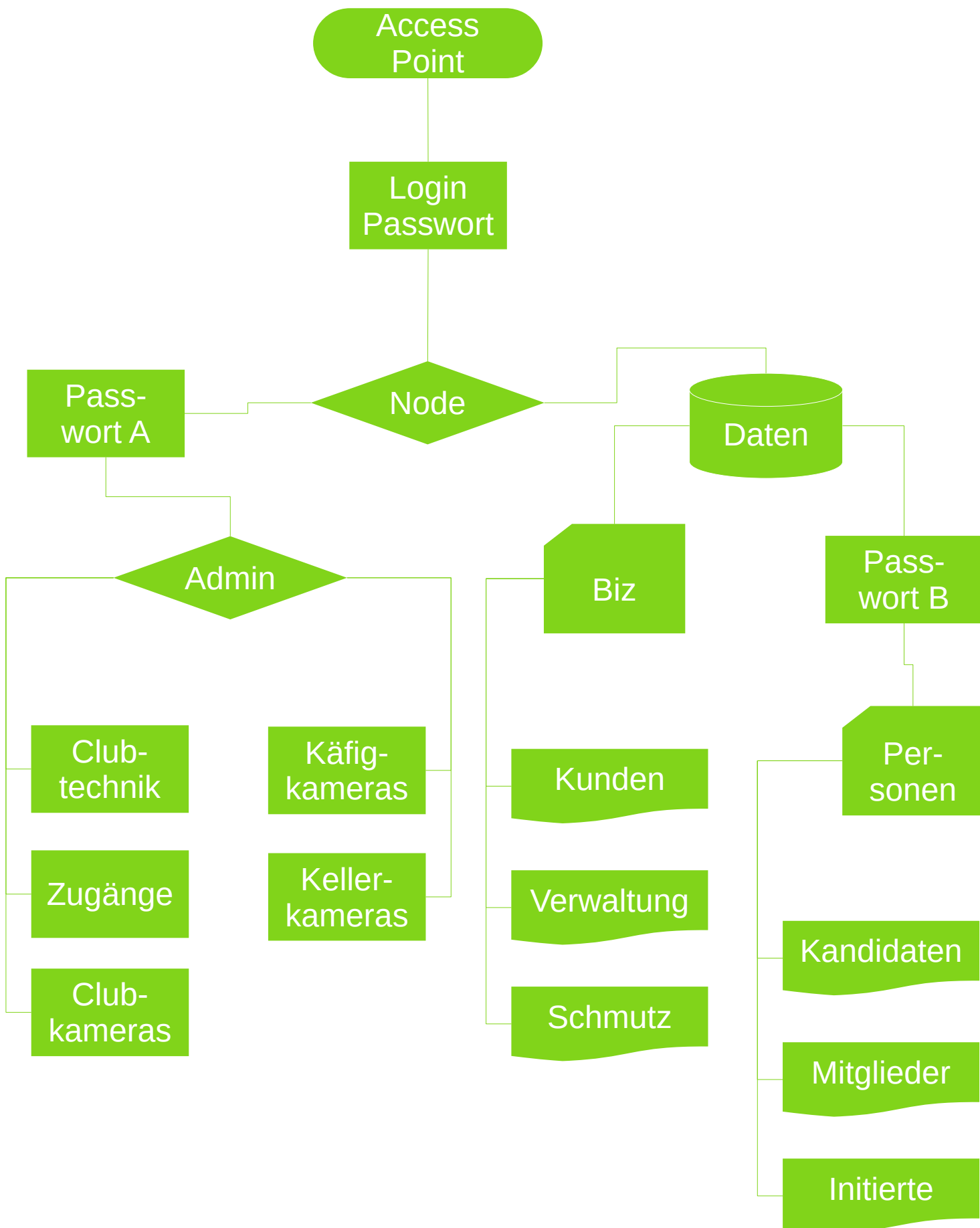
Kunden auf die der Hexenzirkel es für neue Opferungen abgesehen hat. Die SC kennen 1W3 Personen aus dieser Liste, z.B. ist Dick Bumble bereits als zukünftiges Menschenopfer ausgewählt. Ist ein SC zufälligerweise Stammkunde, so könnte sein Name auch dabei sein.

>>> Mitglieder

Eine Liste aller Mitglieder des Dreamstripper.

>>> Initiierte

Liste mit bereits initiierten (geopferten) Personen. 16 Einträge.





Wollen die SC heimlich in das Dreamstripper einsteigen, so ist es in den ganz frühen Morgenstunden am ruhigsten, wenn der Club geschlossen ist. Dann schläft das Personal im 2. und 3. OG. Es gibt natürlich eine Alarmanlage (von der Stange), die wenn ausgelöst einen Heidenlärm macht.

Steigen die SC zu Geschäftszeiten ein, findet der meiste Betrieb in der Clubebene (EG) und im 1.OG statt. Gelegentlich geht jemand in den Keller und holt Snacks als Nachschub.

Werden die SCs erwischt, kommt es darauf an, wo es passiert:

Geschieht es im **Backstage** Bereich oder im **2.OG** werden sie sich noch rausreden können. Im **4.OG** kann man sich vielleicht noch rausreden, dass man sich verirrt hat, wenn man auf dem Flur erwischt wurde. Es wird aber sehr verdächtig sein.

Wird man im **geheimen Kellerbereich** erwischt, oder wenn der Club geschlossen ist, greifen die Mitglieder des Dreamstrippers an. Merken sie das der geheime Keller entdeckt wurde, versuchen sie die Eindringlinge definitiv zu töten, oder als zukünftige Menschenopfer gefangen zu setzen.

Darren Wiggins, Troll



Job: Rausschmeißer im Dreamstripper

Aussehen: Fünfunddreißig. Tätowierte Glatze, abgewaschene Jeansklamotten

Angewohnheit: Popelt häufig in der Nase.

Problem: Hasst eigentlich Gewalt und träumt von einer Zukunft als Hexer, aber er ist im Dreamstripper der beste Mann für den Rausschmeißer-Job.

Werte: Wie Troll

Helna Meyers, Elfe



Job: Barkeeperin und geheime Oberhexe des Dreamstripper.

Aussehen: Fünfzig plus. Neon gelb gefärbte lange Haare, Tank Top, Minirock.

Angewohnheit: Ihr Blick scheint einen zu durchbohren und ständig abzuchecken.

Problem: Die vielversprechende Junghexe Judy ist verschwunden.

Werte: Ini 4W, Angriff 5W, Abwehr 5W, HP 10, Panzer 0, Schaden: 5(Pistole), Zaubern 6W, Blitz: 5+Erfolge Schaden, Heilen: 2 Heilung + Zaubererfolge, Illusion: Alle Sinne können für 5 Min/Erfolg getäuscht werden

Personal



Typisches/r Boy/Girl

Werte wie Normie, aber Knüppel / Flaschen sind immer zur Hand (Schaden 3)

Thomas Selic

Werte: Ini 4W, Angriff 4W, Abwehr 3W, HP 10, Panzer 2(Jacke), Schaden: 5(Pistole), Cyberaugen (2 Mißerfolge neu würfeln)



//08.1/ _DAS COWBOY

„Howdy, Großer / Honey! Wir haben hier das heißeste Vergnügen, jenseits von Down Town“, so begrüßt **Old Ma'am** eine/n neue/n Kunden/in. Das „Cowboy“ macht einen gepflegten Eindruck. Hier wird jede erotische Dienstleistung angeboten, aber es hat einfach nicht den Glamour und die Verruchtheit des Dreamstrippers.

Old Ma'am kennt Judy natürlich. Konfrontieren die SC Old Ma'am mit Judys Verschwinden, schwört sie Stein und Bein nichts damit zu tun zu haben.

„Hey, aber wenn ihr Judy seht ... sagt ihr, ich kann ihr ein gutes Angebot machen. Falls sie auf den Dreamstripper keinen Bock mehr hat, meine ich.“

// „Old Ma'am“ (Gail Edgars), Mensch 

Job: Ehemalige Sexarbeiterin, jetzt Bordellmutter des „Cowboy“ (16)

Aussehen: Etwa sechzig. Dunkelblond Dauerwelle, leicht übergewichtig. Kitschige Brille und glitzernde Nachtclubklamotten, Cowboystiefel und -hut.

Angewohnheit: Spricht Männer immer mit „Großer“ und Frauen mit „Honey“ an.

Problem: Das „Dreamstripper“ ist nicht zu toppen und zieht viel zu viele Kunden ab. Wenn man doch nur was tun könnte?



//08.2/ _DAS TACO WHACKO

Durchgestylte Systemgastronomie. Quietschbunt uniformierte Mitarbeiter, die 15 Stunden Schichten fahren. Gegen ein Trinkgeld bestätigen sie das **Judy** hier war und sich zahlreiche XX-Super-Menüs reingezogen hat.

„Die war schlank und wunderschön, aber so wird die ihr Gewicht nicht halten. Wußte sie denn nicht dass man von den ganzen Zusatzstoffen Nierensteine bekommt?!“



//08.3/ _IN DER MEGA MALL

Die Mega Mall ist laut und geschäftig. Auf mehreren Etagen gibt es zahlreiche Ladenlokale. Im Erdgeschoss gibt es den Food Court. Ein Fastfood-Paradies für eiserne Mägen. Hier lungert auch allerlei Pack herum, aber die Präsenz der CorpoCops Filiale entschärft vieles.



//08.4/ _CORPOCOPS

Die CorpoCops Filiale hat den Charm eines heutigen Designer-Handyladens, nur mit jeder Menge Privatpolizei und Knarren. Dominierende Farben sind Weiß, Chrom und Holzimitat. Auf verschiedenen Tischen werden diverse Schutzprogramme und Dienstleistungen beworben.

Ein CorpoCop kommt auf die Charaktere zu und fragt ob er sie für einen privaten Security-Plan rund um ihre Wohneinheit begeistern kann. Nur 900 Credits im Monat.

Sagen die SC dass sie jemanden suchen, erscheint sogleich ein Holo um eine Vermisstenanzeige aufzugeben (für nur 1.200 Credits).





Erwähnen die SC, dass es sich um **Judy** Scott handelt, wird der CorpoCop kurz etwas in seinem Display nachlesen und dann Fragen stellen, ganz kostenlos: In welchem Zusammenhang die SC mit der Vermissten stehen würden? Ob sie deren letzten Aufenthaltsort kennen würden? Ob sie bewaffnet sei, oder für Gewalttaten bekannt sei usw.?

Silvio hat Judy auf die leise Suchliste von CorpoCops gesetzt. Nach ihr wird nicht aktiv gefahndet, aber die Zugänge und Zufahrten zum Viertel werden kontrolliert. Sollte Judy dort auftauchen, würde sie festgenommen werden.

Diese Information lässt sich auch herausfinden, wenn ein Hacker-SC, oder ein beauftragter Hacker das Serversystem der Filiale durchschnüffelt (Schwere Probe, bei Mißerfolg kennen sie deinen Standort. LAUF!).

//08.5/_GUN DISCOUNT

Im „Gun Discount“ lassen sich alle legalen Waffen kaufen. Inhaber **Harlon Black** (Troll) hat immer einige interessante Deals auf Lager. Etablierte Slum Dogs wissen dass Harlon einen „Hinterzimmershop“ betreibt, wo illegale Waffen und Zubehör verkauft werden. Natürlich zum doppelten Preis. Harlon kauft auch gebrauchte Waffen an, zu einem Drittel des Listenpreises, sofern sie gut in Schuss sind.

*„Klar, kenne ich **Judy**. Das ist die Honigschnitte aus dem Dreamstripper. Die war gestern hier. Sehr nervöses Kind, hat ständig Schokoriegel in sich hineingestopft. Will sich wohl schützen oder so und wollte unbedingt eine riesige Knarre kaufen. Hab ihr dann eine von ‚hinten‘ geholt. Absolut havoc, das Teil. Keine Ahnung wo sie dann hingegangen ist.“*

Harlon Black, Troll

Job: Waffenhändler, betreibt das „Gun Discount“ (7)

Aussehen: Dreißig plus. Groß, muskulös fit. Vollbart. Armeehose, schwarzes T-Shirt, zeitlose Pilotensonnenbrille

Angewohnheit: Geheimer Prepper, wenn jemand auf das Ende der Welt vorbereitet ist, dann Harlon.

Problem: CorpoCops weiß vom Hinterzimmershop, das Schmiergeld ist hoch.

//08.6/_SHADOW TOURS

Das Fotostudio strotzt nur so vor Props. Auf Werbetafeln flackern verschiedene Tourangebote durch Brickwoods „Unterwelt“ (Reality Danger Tours). Im Fotostudio kann man sich mit „echten Slum Dogs“ (Statisten) fotografieren lassen. **Lonny Joe** treibt sich immer wieder mal im Bathory herum, wird aber von den anderen nicht ernst genommen, weil er „kein echter Slum Dog“ ist. Doch Lonny ist gar nicht so schlecht darin. Wenn die SC ihn auf **Judy** ansprechen (natürlich kennt er sie) verspricht er sich umzuhören und durchzurufen, wenn sich was ergibt.

Es gibt keinen genau definierten Zeitpunkt, wenn Lonny anruft. Die Spielleitung kann ihn durchrufen lassen, wenn Bedarf besteht oder um eine Spur zu konkretisieren.

> „Heyyy... sagen wir, ich hätte da was gehört... was wäre euch die Info denn wert?“



> **Viel (über 500):** „Wow, na das ist mal ein Wort. Also, ich habe ein paar Kiffer ausgequetscht. So'n Typ der immer am Cheap Hotel abhängt, will sie gegenüber an der alten Kirche vorbeilaufen gesehen haben. Das ist Monster Crew Territorium. Das sind bad news, sage ich. Bad news. Aber passt auf, so jemanden wie Judy hat sich die Crew bestimmt geschnappt, um sie zu verkaufen. Wenn Sharky sie hat ist das eine üble Sache, mir tut das Mädchen leid.“

> **Mäßig (200 – 500):** „Na, euer Budget ist ja nicht gerade üppig. Na gut, sie wurde auf Monster Crew Gebiet gesehen. Das ist nicht gut, ihr wisst ja wie die Crew ist. Sprecht mal mit Sue, die sieht da viel in dem Teil des Viertels, die weiß bestimmt mehr.“

> **Wenig bis (unter 200):** „Geizhalse!“ (legt auf)

Lonny Joe (Lonny Joe Wilson), Ork



Job: Ex-Schauspieler, jetzt Touristenführer, betreibt das „Shadow Tours“ (7)

Aussehen: Anfang vierzig. Kurze dunkle Haare, glattes Kinn. Sonnenbrille und Trenchcoat (Natürlich!).

Angewohnheit: Setzt sich immer in Szene, kommt bei den Touristen gut an.

Problem: Bekannt aus peinlichen Filmen wie „Orcish Ninja“ (übler Trash) oder „Iron Jackhammer – Der stählerne Bestrafer“ (Softporno zum Fremdschämen).

//08.7/ _AUF DEM FISCHMARKT

Hören sich die SC auf dem Fischmarkt um, so hat gestern **ein Mädchen** für Randalie gesorgt, als sie versucht hat Street Food bei mehreren Händlern zu klauen. Sie sei in Richtung Süden abgehauen.

Ein Besuch beim chaotischen Stand von **Mama Chen** wird die Info bestätigen und auch dass dieses Mädchen ihre **Knarre verloren** hat und hier versetzt wurde. Doch: „Was interessieren mich irgendwelche Nutten? Bei mir geht es nur um Biz, verstanden?! Um Waren und um Cash! Wollt ihr was kaufen oder verkaufen? Dann los! Wenn nicht, macht Platz für Kunden!“

Mama Chen ist bereit die **schwere Pistole** für zwei Drittel des Neupreises abzugeben. („Ist ja wie neu!“). Sie lässt sich nach langem Feilschen auf die Hälfte des Neupreises runterhandeln. („Alle wollen alles geschenkt!“)

Beklaut werden



Sie Spielleitung würfelt 1W, wenn sich die SC in diesem Taschendiebsparadies bewegen. Ein zufällig ausgewählter SC ist betroffen.

1: Kommlink ist weg. Scheiße!

2-4: eine der Kredkarten oder die Geldscheine wurden geklaut (SC verliert 1W x 50 Credits)

5: Der SC merkt, dass er gerade jetzt beklaut wird.

6: Man wird verschont.

Erklären die SC im Vorfeld, dass sie besonders auf Taschendiebe achten, so wird der Wurf modifiziert:

1-4: Diebe durch Aufmerksamkeit abgeschreckt.

5-6: Der SC merkt, dass er gerade jetzt beklaut wird.



„Mama Chen“ (Mei Chen), Mensch



Job: Hehlerin, hat einen Stand am Fischmarkt (17), führt ein Familien-Team

Aussehen: Kurz vor sechzig, zurückgesteckte schwarze Haare, dürr aber kräftig, Lagerarbeiterklamotten

Angewohnheit: Hat an allem, wirklich an allem, etwas auszusetzen

Problem: Alle in ihrer Familie sind Nichtsnutze und furchtbar bad in business. Selber ist sie umso geschäftstüchtiger, aber sehr geizig.



//08.8/_FRIENDLY NEIGHBORHOOD WITCH

„**Astralis**“ betreibt ihr Geschäft in der **eigenen Wohnung** im sechsten Stock (Fahrstuhl ist übrigens kaputt), die mit okkult aussehenden Krimskrams ausgestattet ist. Sie kennt **Judy** nicht, bietet aber an, die Geister zu befragen, für 200 Credits (Sonderpreis).

Dazu setzt man sich im Schneidersitz zu einem „magischen Kreis“ zusammen. Während die Hexe etwas anzündet und die Luft von „mystischem Rauch“ erfüllt wird, fängt sie an etwas unverständliches zu singen. Die SC sollen sich auf Judy konzentrieren.

Charaktere mit magischer Kompetenz erkennen dass dies nicht nur Hokus Pokus ist, sondern wirklich Magie gewirkt wird. Nach ein paar Minuten schreckt Astralis aus ihrer Singtrance hervor.

„Die Geister sind in Aufruhr! Angst durchzieht sie. Etwas schreckliches ist passiert und jeden kann das Unglück treffen!

Astralis bietet an, **sich den SC anzuschließen**, denn diese Sache geht alle an, erklärt sie. Sie holt ein **Pendel** und behauptet dass es „zum Bösen“ führen wird. (Leider kann sich das Pendel nicht richtig entscheiden und wird mal in Richtung des Dreamstrippers und Judys aktuellem Aufenthaltsort deuten.

„Astralis“ (Emilie Stout), Elfe



Job: Hexe, betreibt das „Friendly Neighbourhood Witch“ (4)

Aussehen: In ihren späten Zwanzigern, okkulte Tattoos, „mystische“ Gesichtsbemalung, dunkles Haar. Hoody und billige Immitatlederjacke

Angewohnheit: Spricht oft davon das man die Welt besser behandeln muss.

Problem: Leider wenig kompetent. Gerade Liebestränke werden oft reklamiert.

Werte: Ini: 4W, Angriff 3W, Abwehr 3W, HP: 9, Panzer: 0, Schaden: 3(Teleskopschlagstock), Zaubern 5W, Kraft: Für jeden Erfolg 2Runden +5Nahkampfschaden, Schnelligkeit: +3 Iniwürfel/Erfolg, max. 4 Erfolge





//08.9/ _DICK'S MEDBOOTH

Dick's Medbooth steht in einer Nische im **Eingangsbereich eines Hochhauses**.

Dicks „Büro“ ist der Hocker vor dem Med-Bot. Er kassiert zwischen 20 und 100 Credits pro Benutzung.

Als die SC den Eingangsbereich betreten, schraubt Dick mal wieder an dem Bot.

Fragen sie ihn nach **Judy**, so antwortet er:

„Na klar kenne ich Judy, Mann. Total geile Tänzerin im Dreamstripper. Ich falte die Scheine immer ganz klein, dann kann ich länger an ihrem Tanga fummeln. Warum sucht ihr sie? Hat sie was ausgefressen? Tanzt sie nicht mehr? Ich hoffe doch!“

Leider hat Dick nur diese zweifelhafte Lebensweisheit für die Suche nach Judy zu bieten.

Med-Bot



Der Med-Bot hat etwa die Größe einer Fotobox wo man früher an Bahnhöfen Passfotos machen konnte. Man kann sich in den Med-Bot hinein setzen oder hineinlegen. Das Gerät leistet Notversorgungen, kann Schuss-, Stichwunden und gebrochene Knochen ganz okay behandeln. Er ist zwar nicht zu großen Operationen fähig, aber selbst die Installation von kleineren Implantaten ist möglich. (Auch wenn er ursprünglich nicht dafür gebaut wurde.) Dick hat sein Modell jailbreaken lassen und einige Updates und Mods installiert, die von Hersteller nicht angeboten werden (wohl aus gutem Grund). Der Med-Bot kann auch im begrenzten Rahmen Rezepte ausstellen, z.B. für BTM-Schmerzmittel, die gleich an den Kommlink des Benutzers gesendet werden. Dicks Med-Bot gibt häufig beängstigende Geräusche von sich, hat bisher aber immer funktioniert.

Dick Bumble, Zwerg



Job: Ehemaliger Sanitäter, betreibt „Dick's Medbooth“ (18).

Aussehen: Mittleres Alter, krauses braunes Haar, abgewetzte Sanitäterjacke mit abgerissenen Logos.

Angewohnheit: Schraubt ständig an seinem Med-Bot herum und ist sich auch für kleine Selbstversuche nicht zu schade.

Problem: Updates für seinen jailbreakten Med-Bot sind nicht mehr verfügbar.

//08.10/ _TALISMAN

Ehemaliger Kleiderladen. Die Neonreklame „SICKO WEAR“ ragt großflächig über dem Eingang. Seit Jahren kaputt. **Leere Papierseiten** wurden mit Klebeband so an die Innenseite des vergitterten Schaufensters befestigt, dass sie **den Namen „TALISMAN“ formen**. Hinter dem Schaufenster sind okkulte Materialien und Merch aufgebaut, nichts teures.

Im Innern stehen auf schmucklosen Metallregalen weitere Materialien, Reagenzien, Zutaten zweifelhafter Art, haptische Bücher (Print on Demand) und anderes Zeug. Der Teppich ist eine graue Masse, schon SICKO WEAR hatte den damals nicht ausgetauscht.



Carlos Contente berät gerade eine Kundin die aussieht wie der Stereotyp einer Satanistin, die dann begeistert für eine gehörnte Figur zahlt und mit einem schiefen Grinsen den Laden verlässt.

Carlos über **Judy**:

„Hm... keine Ahnung. Aber ich kann euch was verkaufen, was euch in die richtige Richtung bringt.“

Dazu braucht ihr irgend was persönliches von der Gesuchten. Dann gibt es dieses Ritual. Also, für 800 Credits könnt ihr es haben.“

Anderes Zeug

Merch umfasst T-Shirts mit irgendwelchen Magie-Influencern und anderen Stars. In einer Auslage sind jede Menge „Zauberringe“ zu bestaunen (die man nur noch verzaubern muss) und an der Wand hängt ein Foto, auf dem Carlos neben dem berühmten Zauberer Mephisto Del'Arc steht (war leider nur ein Meet & Greet, aber psst!). In einer Ecke stehen gebrauchte Ausgaben von alten Spielen wie „Lichtgang“, „Welt des Frohsinns“ oder vom Klassiker „Türme & Tauben“, die man früher durch Gespräche mit Leuten vor Ort spielte. Ganz ohne VR! Verrücktes Zeug, mit dem sich Carlos auch auskennt.

Das Ritual

Das Ritual wird ausgedruckt, oder auf Kommlinks kopiert.

- > Es erfordert ein Pentagramm (muss nicht, findet Carlos aber lustig)
- > „Tier“blut
- > Halbnackte Tänze um das Pentagramm, man muss sich vorher mit der Hälfte des Tierbluts beschmieren (muss nicht, den Gedanken findet Carlos aber besonders lustig)
- > Ein Objekt der gesuchten Person
- > Ein Gebräu, welches man herstellen und trinken muss
- > Einen kurzen magischen Text, den man vor dem Trinken aufsagen muss. Der Name (Judy) muss darin vorkommen.

(Magiekundige SC erkennen die überflüssigen Zusätze, die zwar doof und peinlich, aber unschädlich sind. Ist Astralis dabei, wird sie mit den Augen rollen und auch darauf hinweisen. Carlos lacht ertappt.)

Die Zutaten kaufen: im Talisman, Supermarkt oder auf dem Fischmarkt (20 Credits)

Das Objekt des Gesuchten wird mit dem Tierblut verkocht. Man sagt die Formel auf und trinkt. Davon wird einem zwar schlecht, aber man bekommt alsbald magische Visionen in Schüben, wo sich die Zielperson befindet.

Carlos Contente, Elf

Job: Zauberenthusiast, betreibt den „Talisman“ (22).

Aussehen: Mitte Vierzig. Hochgewachsen und dürr. Kahlkopf. Okkulte Tattoos auf den Handrücken. Zahlreiche Amulette um den Hals.

Angewohnheit: Veräppelt oft Amateure indem er Anleitungen mit überflüssigen oder peinlichen aber harmlosen Zusätzen versieht.

Problem: Der Laden läuft nur mäßig und das Schutzgeld frisst viel vom Gewinn.





Schübe, durch das Ritual ausgelöst



- 1. Schub:** Ein Mann rennt angsterfüllt vor dir weg. Todesangst in den Augen. Diese Wegkreuzung! Das scheint im Monster Crew Gebiet zu sein.
- 2. Schub:** Ein gigantisches Gewölbe. Hier herrscht Zwielight und es hallt, wenn du nicht vorsichtig gehst. Riesige glitzernde Flächen erstrecken sich an den Seiten des Gewölbes. Du hast Hunger, unerträglichen Hunger. (Gemeint ist die alte Kirche St. Carmody (25).)
- 3. Schub:** Da ist überall Blut. Da! Diese Frau, die in ihrem Blut liegt. Es ist Minnesota Sue. Du weißt, du hast ihr das angetan! Aber das ist richtig so! (Natürlich ist das „Used but loved“ (26) gemeint.)
- 4. Schub:** Ein großer Raum, aber nicht so groß wie das Gewölbe. Gang-Graffiti von schwummerigen Neonröhren erleuchtet. Monster Crew. Du greifst nach ihnen und sie sterben. Es stört dich nicht wenn sie sterben. Das ist einfach nicht von Bedeutung. Wichtig ist nur der Hunger. (Hier mordet sich Arachno Judy durch den Treffpunkt der Monster Crew. Die Vision endet und der Charakter erbricht das getrunkene Gebräu vollends.)



//08.11/_ST. CARMODY

Die Eingangstore der baufälligen Kirche sind **mit Bauzaunteilen und alten Paletten versperrt**. Aber die **Fenster** sind an manchen Stellen **zerbrochen** und bieten gute Einstiegspunkte, wenn man sich hochzieht.

Im Inneren wurde die Kirche schon jahrelang nicht mehr gepflegt. **Obdachlose** habe die Bänke verschoben und stellenweise zu Feuerholz verarbeitet. Man findet an vielen Stellen Zeichen das Menschen hier gehaust haben. Abfallreste, Zeug, Decken und den einen oder anderen stinkenden Schlafsack.

Dank **Arachno Judys Aktivität** finden sich hier **2W Leichen**. Obdachlose die dem leibhaftigen Videospielmonster nichts entgegen zu setzen hatten. Eintrocknete Blutflecken und **blutige (nackte) Fußabdrücke** lassen sich mit einer Lichtquelle sofort finden. Irgendwo lassen sich recht aktuelle Sneaker verstreut finden, die Arachno Judy bei ihren Taten in der Kirche verloren und ignoriert hat.



//08.12/_USED BUT LOVED

Die **Neonreklame** leuchtet hell und in der Werkstatt von Minnesota Sue brennt noch Licht. Das **Tor** zur Hebebühne ist **hochgezogen**. Diverse **Fahrzeuge stehen herum**, im unterschiedlichen Reparaturzustand.

Darunter auch eine frisch reparierte „**Archangel Uppercut**“, ein aufgemotztes Rennmotorrad, mit Logos der Gang zur der **Koz** gehört (auf welchem Turf wurde die Zufallsbegegnung Nr. 6 grün ausgewürfelt?).

Am Toreingang lassen sich **blutige Fußspuren** erkennen, die heraus führen und in Richtung Süden führen (es ist Sues Blut). An der **Hebebühne** ist **viel Blut** auf dem Boden zu finden.





Sue hatte gerade an dem aufgebockten „Windsor Primarch“ (mächtiger Name für einen Kleinwagen) gearbeitet, als plötzlich Arachno Judy auftauchte und sie angriff.

Nun **liegt Sue schwer verletzt** in der **Arbeitsgrube** unter der hochgefahrenen Hebebühne und braucht dringend Hilfe.

Sie hat mehrere tiefe Stich- und Schnittwunden, drei gebrochene Rippen vom Sturz in die Grube und ihr rechtes **Bein ist fast abgerissen**.

Sie hat viel Blut verloren und ihr Bein mit der Willenskraft des Verzweifelten mit einem Kabel abgebunden, welches glücklicherweise in der Grube lag. Aber es wird nicht ewig halten. Sue kann sich nicht selbst aus der Grube helfen und verliert immer wieder mal das Bewusstsein.

Ihren **Kommlink** trägt sie leider nicht bei sich, der liegt auf einem Regal in der Werkstatt. Anfängliche Hilferufe blieben ungehört oder unbeantwortet und Sue verließen schnell die Kräfte.

Ist Sue zufällig bei Bewusstsein (man würfle 1W, bei einem geraden Ergebnis ist das der Fall), wird sie sich mit schwachen Rufen bemerkbar machen.

Kommen die Charaktere sehr spät, könnte Sue auch schon verblutet sein. Ansonsten retten **Erste Hilfemaßnahmen** ihr Leben. Um ihr Bein zu retten wird Dick's Medbooth (18) jedoch nicht ausreichen. Dazu braucht es schon die Fleshwounds Inc. Klinik, mit einer Rechnung von 2W+3 x 1.000 Credits. Retten die SC Sues Leben, wie auch immer, wird sie für den Rest ihres Lebens keine Reparaturkosten von den Charakteren verlangen.

Wird Sue ausgefragt, **berichtet** sie schwach dass sie plötzlich von einer **blutbesudelten Frau** angegriffen wurde. Sue kennt die Angreiferin nicht und weiß auch nicht welche Waffe sie benutzt hat, aber diese war verheerend.

Für eiskalte Bastarde: Sue ausplündern



In der Werkstatt sind allerlei Werkzeuge zu holen. Insgesamt sind Wertgegenstände und Zahlungsmittel in Höhe von 2W x 1.000 zu erbeuten, es braucht aber ein Fahrzeug um diese abzutransportieren. Dieses lässt sich bei Sue locker finden. Die Karren zu Geld zu machen, ist komplizierter und auffälliger.

Viel interessanter ist die zwischengelagerte Schmuggelware im Keller der Werkstatt, ein gelegentliches Nebengeschäft von Sue:

- 1: Eine Militärische Drohne MK 1 (von der Yakuza erwartet und bezahlt)
- 2: Päckchen mit Drogen (Wert: 1W x 500, für die Monster Crew)
- 3: Originalverpackte Maschinenpistole (von Harlon Black (7) bestellt und bezahlt)
- 4: Gefälschte Kreditkarten, insgesamt 3W x 100 (für diverse Gangs in Brickwood)
- 5: Cyberdeck MK 2 (Geklaut von der Subnet Society aus einem anderen Viertel in Metro-City und mit einer versteckten Trace-me-back-Funktion ausgestattet. Löst aus, wenn es ohne fachkundige Prüfung benutzt wird. Die Society lässt sich ungern beklaugen, schlecht für den Ruf.)
- 6: Präzisionsgewehr der Marke SAITO (bestellt und bezahlt vom Slum Dog Bateman. Im Bathory bekannt als methodischer Killer, der keine Einmischung von Dritten duldet.)

**„Minnesota Sue“ (Susann Canowicakte), Mensch** 

Job: Mechanikerin, Gebrauchswagenhändlerin, Schmugglerin im Nebenjob, betreibt das „Used but loved“ (26)

Aussehen: Knapp über fünfundzwanzig, schlank, dunkles Haar zum Zopf gebunden. Mechanikeroverall, ständig Öl an Händen und Gesicht.

Angewohnheit: Total begeisterte Verkäuferin, todtraurig bei Reklamationen.

Problem: Relativ günstig, aber die Karren halten nicht lange.

**//08.13/_TREFFPUNKT DER MONSTER CREW**

Das Lagergebäude wurde ursprünglich genutzt, um Kleinwaren zwischenzulagern. Nun ist es eine Art verwahtes Clubhaus der Monster Crew. Überall sind Ganglogos aufgesprüht, sowohl außen und innen.

Haben die SC **Milly** dabei (Würfelergabe Nr. 6 rot), wird sie mit Schauern auf die offene Tür deuten. Innen **flackert das Licht** von kaputten Neonröhren, doch das Bild ist klar.

Wo man auch hinguckt, sind **übel zugerichtete Leichen** zu sehen. Insgesamt wurden **zehn** Ganger durch **Arachno Judy** getötet. Die Gänger hatten hauptsächlich Messer und Knüppel, sowie ein paar leichte Schusswaffen, haben diese aber nicht besonders gut eingesetzt.



Eine **fette Blutspur** führt zu einem **Kellereingang** und die Treppe runter (Natürlich!). Judy hat einen Ganger nach unten geschleift um sich dort in Sicherheit an der Leiche zu laben. Die perfekte Gelegenheit für die SC, sich in einen schwach beleuchteten Keller mit einem Monster zu wagen! (Roll mit den Augen, wenn die da einfach runter gehen.)

Gehen die SC tatsächlich runter in den **Keller**, so treffen sie zwischen zahlreichen alten Kisten, unter einer **flackernden alten Glühbirne**, die an einem Kabel von der Decke hängt auf **Arachno Judy**.

Äußerlich sieht sie wie eine blutbeschmierte, in Fetzen gekleidete und verwirrt-aggressive junge Frau aus. Doch Personen die Magie nutzen, erkennen sofort die Aura des gefährlichen Geistes, der Judy besessen hat.

„Arachno Judy“ (Judy Scott), Mensch 

Job: Beste Stripperin Brickwoods, geheime Junghexe, jetzt Monster

Aussehen: eigentlich absolut erste Sahne, aber jetzt ein Schatten ihrer selbst, blutbeschmiert, Kleidung in Fetzen, nackte blutverkrustete Füße

Angewohnheit: passionierte VR-Gamerin in ihrer Freizeit, jetzt: willkürlich töten und andere fressen, wie es das Videospieldarsteller Arachno Alien auch tut.

Problem: vom „Traumreißer“ besessen, welcher übernatürliche Kräfte, gemäß ihrer Alpträume (Arachno Alien) verleiht. Judy weiß nicht was sie tut und ist unfähig den Geist selbst loszuwerden.

Werte: Ini: 7W, Angriff: 10W, Abwehr: 6W, HP: 25, Panzer: 5, Schaden: 10.

Sonderregeln: Bei HP: 0 ist Arachno Judy bewußtlos, aber nicht in Todesgefahr. Liegen die HP im negativen Bereich muss auf Überleben der normalen Judy gewürfelt werden (6W). Stirbt Judy, flieht der Traumreißer in seinen Meta-Raum zurück und die Gefahr ist gebannt.





Sind die SC so schlau nicht herunterzugehen und versperren einfach die Kellertür, wird Arachno Judy durch eines der **Kellerfenster** herauskommen und sie durch den Hauseingang überraschen. Dies wird ebenfalls passieren, wenn die SC Sprengstoff oder etwas leicht entzündliches die Kellertreppe hinunter werfen.

Bewachen einige SC gar umsichtig die Kellerfenster **greift Arachno Judy durch die Scheibe** das Bein eines Charakters und zieht ihn mit unmenschlicher Kraft in die Tiefe. Handelt es sich bei dem SC um einen Troll, bleibt er stecken. Um so schlimmer für ihn, da er sich so nicht voll wehren kann.

Abschließende Beute: Diverse Schmuggelware findet sich überall im Gebäude (3W x 500 Credits und eine famose Art ins Visier der restlichen Gang zu gelangen).

//09/_REAKTION DER GANGS

Je nach Verwicklung werden die Gangs, bzw. ihre Bosse unterschiedlich reagieren. Sie sind aber eher keine echte Hilfe.

Sharky wird, sofern er die Sache mit seiner Blutjagd nach JR übersteht, toben und einige Köpfe einschlagen. Die Gang ist durch Arachno Judys Attacke geschwächt, aber alles andere als tot. Vielleicht könnte das eine gute Gelegenheit für andere Gangs sein, deren Turf zu vergrößern. Als der durchgeknallte Psycho der Sharky nun mal ist, wird er den SCs Rache schwören, auch wenn die ihm vielleicht eher ausgeholfen haben.

„Sharky“ (Name unbekannt), Ork



Job: Gangboss der Monster Crew

Aussehen: Um die Dreißig. Monstermäßige Muskelimplantate. Gebissimplantat, die an Haifischzähne erinnern. Rasiert sich die Haare bis zur Glatze. Trägt Klamotten die er Opfern abzieht und dann mit Ganglogos bemalt.

Angewohnheit: Lebt immer nur im hier und jetzt.

Problem: Zertifizierter Psychopath, unberechenbar und hart gewalttätig.

Werte: Wie Samurai, hat Synth-Muskeln, Gebissimplantat (+2 Nahkampfschaden bei Biss)

Tiny Tina wird erst einschreiten, wenn Arachno Judy oder die SC auf ihrem Gebiet für Ärger sorgen. Um mit Tina zu sprechen muss sich einer der SC in einer brutalen Prügelei im Hinterhof beim Treffpunkt der Sprawlsters (27) beweisen. Tina ist hart und fair, hat aber kein Interesse daran Dinge zu tun, die anderen Gangs helfen.

„Tiny Tina“ (Tina Grudd), Ork



Job: Gangboss der Sprawlsters

Aussehen: Knapp über zwanzig. Alles andere als klein, Gangtattoos und Narben, wilde dunkle Mähne, Jeansjacke mit abgerissenen Ärmeln

Angewohnheit: Spielt immer mit einem fiesen Messer herum.

Problem: Besessen davon nicht als Schwächling dazustehen, aber sie hat das Herz leider am rechten Fleck. Und das wird ihr als Schwäche ausgelegt.

Werte: Wie Soldat, hat einziehbare Cyberkrallen (+2 Nahkampfschaden, unbewaffnet)



Don Grumph wird die Sache nicht beachten, wenn sie ihm nicht irgendwelchen Profit bringt. Er wird die SC nicht mal empfangen, wenn diese nicht irgendwie mit dicker Kohle oder mit vergleichbarem ankommen. Grumph mag nur sich selbst und sollte es irgendwie zu einem Arrangement kommen, wartet er nur auf eine Gelegenheit die SC zu übervorteilen.

Don Grumph, Zwerg



Job: Gangboss der Cooks

Aussehen: Über Fünfzig, trägt viel blink blink, stereotypischer Zwergenbart ist mit allerlei Kosmetik notorisch übergepflegt..

Angewohnheit: Macht immer aggressiv auf dicke Hose, kann es sich aber auch leisten.

Problem: Oft eine zu große Klappe, welche die Cooks bei den anderen Gangs immer wieder in Schwierigkeiten bringt.

Werte: Wie Security

Für eine Audienz bei der **Dragon Lady** muss zunächst einmal ein guter Grund präsentiert werden. Probleme einer anderen Gang oder bloß ein irrer Mörder gelten erst dann, wenn die Yakuza direkt betroffen ist. Und selbst dann ist es gefährlich. Meist müssen Besucher irgendwie draufzahlen, auch wenn ihr Anliegen valide ist. Schlimmstenfalls schulden sie der Dragon Lady etwas.

„Dragon Lady“ (Kodachi Munruo), Mensch



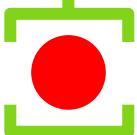
Job: Gangboss der Yakuza

Aussehen: Alter unbekannt, modifizierter Körper entspricht einer Dreißigjährigen. Kimono oder business suit.

Angewohnheit: Kontrollfreak

Problem: Herrscht mit eiserner Faust, übertreibt es aber öfters, was Loyalität kostet, dafür aber Furcht bringt.

Werte: Ihre zahlreichen Schergen reichen von Gangern über Soldaten, Samurai und Konzern-Hitmen





Falls die SC keinen haben, können sie einen Hacker auch buchen, der im Netz und im Überwachungssystem von CorpoCops herumschnüffelt.

„The Plague“



Job: Gesichtsloser Hacker, nur über das VRGrid erreichbar

Aussehen: Unbekannt

Angewohnheit: Wechselt ständig Online-Avatare und Stimmgeneratoren.

Problem: Arrogant und sehr teuer. Aber auch sehr gut.

1000 Credits:

- > Judy Scott steht auf der leisen Fahnungsliste von CorpoCops. Sie war bei „Taco Whacko“ und sogar in der Mega Mall, sie ist auf den Videos des Überwachungssystems klar zu sehen, aber CorpoCops hat nicht reagiert.
- > Die Videos zeigen tatsächlich Judy. Im „Taco Whacko“ haut sie sich mehrere XXL-Super-Menüs gleichzeitig rein. In der Mega Mall zieht sie sich eine Menge Schokoriegel aus einem Automaten, ehe sie zum „Gun Discount“ geht. Wenn man genau hinschaut, scheint etwas mit ihrem Blick nicht zu stimmen. Manchmal wirkt ihre Art sich zu bewegen, seltsam unnatürlich. So wirken die Videoschnipsel eher gruselig.
- > Eine Überwachungskamera welche an der Fassade des „Cheap Hotels“ (23) angebracht ist, hat Judy gefilmt, als sie an der rechten Seite von St. Carmody aus dem Objektiv läuft.
- > The Plague kann auch den Dreamstripper hacken, für weitere 1.000 Credits. Das ist für ihn ein Klacks und er liefert den SC alle belastenden Informationen und auch den Videofeed aus dem geheimen Keller. Allerdings verkauft er umgehend die Stammkundenliste und den Schmutz, da sie Geld bringen.

„Traceback“ (Amy Mitchel, Mensch) (geheim)



Job: (Fast) gesichtslose Hackerin, nur über das Netz erreichbar.

Aussehen: benutzt aber ausschließlich weibliche Avatare

Angewohnheit: Spricht im Kundenkontakt über undurchsichtige Tarife und Boni die nur sie kennt.

Problem: Ihr Bruder Gene (Laden in 7) wird von einem Unbekannten erpresst, der Amys geheime Identität kennt. Aber Amy ist selbst dieser Unbekannte. Was zunächst wie ein Scherz begann, den sie schnell aufklären wollte, ist zum Selbstläufer geworden. Amy hat zwar Schuldgefühle, nimmt aber das Geld mit.

200 Credits:

- > Videoschnipsel über Judy aus der Mega Mall und das Video vom „Cheap Hotel“.
- > Kann den Dreamstripper für weitere 400 Credits (Premium-Tarif) hacken, dauert nur etwas länger, verkauft aber wie The Plague die Stammkundenliste und den Schmutz, zahlt den SC aber immerhin ein Viertel des Gewinns aus. Nichts geht über Kundenbindung.





Das Abenteuer kann auf mehrere Arten zum Ende gebracht werden. Natürlich können die SC auch einfach versagen, oder anderweitig in der harten Welt von SLUM DOGS untergehen.

//11.1/_JUDY RETTEN

Es gibt mindestens zwei Wege Judy wirklich aus ihrem Zustand zu retten.

Einen Exorzismus auf die Beine stellen: Nicht leicht, aber möglich und gefährlich. Magiekundige SC könnten es versuchen. Das ist aber keine schnelle Sache, sondern erfordert Vorbereitung, Planung und einen ruhigen und sicheren Ort. Carlos (22) könnte den SC bestimmt ein passendes Ritual verkaufen. Wurde Astralis (4) in die Sache verwickelt, würde sie auch kostenlos helfen. Beim Exorzismus besteht die Gefahr, dass es zwar so aussieht, dass der Traumreißer gebannt wird, er aber insgeheim auf eine andere Person unter den Anwesenden übergeht und die Gefahr neu entsteht. (Mr. Silvio kennt dieses Risiko und hält es für zu groß. Der Hexenzirkel des Dreamstrippers ist sich dieser Gefahr nicht bewußt.)

Ein cleverer aber ebenfalls gefährlich Weg: Judy sterben lassen, damit der Geist sich wieder in seinen Meta-Raum zurückzieht und sie dann wiederbeleben. Riskant, aber mit einem erschwerten Medizin-Wurf möglich. Die Nutzung von Dicks Med-Bot oder einer Klinik negiert die Erschwernis. (Mr. Silvio hat kein großes Interesse an diesem Weg, da mit dem Tod von Judy sein Problem gelöst wäre und er seine Forschungen auch mit einer Leiche betreiben kann.)

Wird Judy **vom den Traumreißer befreit**, wird sie einige Zeit brauchen um sich zu erholen. Sie wird sich an kaum etwas erinnern, da sie besessen war, aber ihre Träume werden die nächsten 2W Monate schrecklich sein, da sie im Schlaf Fragmente des Geschehenen durchleben wird

//11.2/_JUDY ZU SELIC BRINGEN

Er über den Zustand seiner besten Tänzerin überrascht sein, wird aber das restliche Honorar bei Lizzy freigeben.

„Oh, mein Gott. Äh, also so dachte ich mir das nicht. Bringen wir sie erst einmal in ihre Wohnung. (Oder besser, wir sperren sie im Keller ein (wenn sie noch besessen ist).) Ich stehe für meine Mädchen ein und ich werde mich bei einem Magier erkundigen. Vielleicht geht da was.“

Wird Judy vom Geist befreit zurückgebracht, wird sie in einem schlechten Zustand sein und sich erholen müssen (s.o.). Die Loyalität der nicht mehr besessenen Judy liegt immer noch beim Dreamstripper, aber sollte sie irgendwann erkennen, dass die SC ihr einen großen Dienst geleistet haben, wird es Probleme geben, wenn der Hexenzirkel gegen die SC handeln sollte.

Wurde Judy als Arachno Judy zurückgebracht, wird der Hexenzirkel sie magisch untersuchen. Sofern der Zirkel es schafft den Traumreißer für ihre Zwecke einzusetzen, wird Oberhexe Helna keine Skrupel kennen, auch wenn es bedeuten würde, dass Judy keine Chance mehr hat.



//11.3/_JUDY ZU SILVIO BRINGEN

Rufen die SC Mr. Silvio an, wird er in einer halben Stunde einen Wagen zur Einheit 206 in der Mietgaragenarena schicken. Dort wird die Übergabe stattfinden.

Mietgaragenarena (15)



Endlose Reihen von Einzelgaragen. Man kann eine Garage online buchen. Ist die Zeit abgelaufen, so öffnet sich das Tor automatisch und gibt dem Inhalt irgendwelchen Dieben preis. Immerhin erhält man einen 24 Stunden Countdown auf seinen Kommlink. Die Mietgaragenarena wird von den üblichen Obdachlosen und Junkies des Viertels gemieden, weil sie so gebaut ist, dass man sich nirgends unterstellen kann. Einige Leute buchen sich jedoch eine Garage, um darin zu leben, weil es langfristig günstiger als das Cheap Hotel ist. Allerdings gibt es in den Garagen kein Wasser, Toiletten oder eine Heizung, nicht mal eine Steckdose.

Zum angegebenen Zeitpunkt kommt ein **Van**. Die Orks **Mr. Sprott** und **Mr. Kerber** und **zwei Mitarbeiter in medizinischer Schutzausrüstung** steigen aus. Mr. Kerber stellt einen kleinen **Holo-Projektor** auf. Sofort erscheint **Mr. Silvio** als lebensgroßes Hologramm.

Übergeben die SC Judy oder ihre Überreste, gibt Silvio den **Restbetrag** bei Lizzy Red frei. Für Silvio ist der erste Deal mit einem Geschäftspartner immer heilig.

Fordern die SC mehr Geld, ist Silvio nicht erfreut: „*Wir hatten einen Deal. Wenn Sie diesen brechen spricht sich das herum.*“

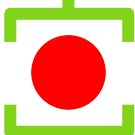
Weisen die SC auf die **besondere Gefahr** mit dem Geistwesen hin: „*Ich verstehe. In diesem Fall haben Sie natürlich eine Gefahrenzulage verdient. Ich biete Ihnen einen Tausender mehr pro Kopf. Das ist mein letztes Wort.*“ (Die Orks zahlen den Bonus in Kreditkarten.)

Wird vom geheimen **Hexenzirkel im Dreamstripper** berichtet, zeigt sich Silvio unbeeindruckt, frohlockt aber insgeheim über diese kostenlose und für ihn wichtige Information. In diesem Falle wird Silvio das Dreamstripper mit Konzernmitteln überwachen und gegen den Zirkel vorgehen, wenn die Zeit dafür reif ist. (Sofern das Dreamstripper noch aktiv ist.) Es ist nicht auszuschließen, dass Silvio sich dabei einigen Slum Dogs bedienen wird.

Silvios **Holo verschwindet** mit einem „*Nett, mit Ihnen Geschäfte gemacht zu haben. Sie sind zuverlässig, das gefällt mir.*“

Die medizinischen Mitarbeiter legen Judy in eine spezielle Kapsel, die im hinteren Bereich des Vans montiert ist.

Sprott und Kerber werden den Van daraufhin über Umwege, um evt. Verfolger abzuschütteln, zu einer Anlage des Darkwater Combines fahren. Sollten sie verfolgt werden und es bemerken, können sie die Konzernsicherheit als Verstärkung rufen.





//11.4/_ JUDY ENTKOMMT

Wenn Arachno Judy den SCs entkommt, wird sie weiter ihr Unwesen treiben, bis sie jemand erwischt und aufhält. Arachno Judy ist nicht wählerisch, vielleicht gelingt es ihr Brickwood trotz CorpoCops zu verlassen, um später erneut von der Spielleitung eingesetzt zu werden.

//12/_ DREAMSTRIPPER AUSWIRKUNGEN

Je nachdem was passiert ist, kommen auf den Hexenzirkel verschiedene Konsequenzen zu:

//12.1/_ SIE MACHEN WEITER

Kann der Hexenzirkel hinter dem Dreamstripper weitermachen, dann macht er eben weiter. Haben sie Arachno Judy, so wird Helna vielleicht irgendwann herausfinden, wie man den Geist magisch versklaven kann und ihn für die Zwecke des Zirkels nutzen. Da wird nichts gutes herauskommen. Wenn Silvio nichts von dem Zirkel erfährt, wird er diesen auch nicht überwachen und nicht bei Zeiten dagegen vorgehen. Man tauscht aber Pest gegen Cholera, was zwar nicht unbedingt ein schlechter Deal sein muss, aber eben auch kein guter ist.

//12.2/_ SELIC UND HELNA ERPRESSEN

Erpressen die SC den Hexenzirkel, wird der erst einmal kuschen und zahlen, aber hinter den Kulissen alles tun, um die SC so schnell wie möglich zu beseitigen.

//12.3/_ SC ZERSTÖREN DEN CLUB

Minimum um Erfolg zu haben: Zumindest Helna und Selic müssen aus dem Weg geräumt werden. Ebenso muss die geheime Wirkstätte im Keller unbrauchbar gemacht worden sein. Die überlebenden Mitglieder geben vor den Zirkel aufzugeben. Sie wollen nur noch Geld mit dem Club verdienen. Das wird eine Zeitlang gut gehen, bis sie intern doch wieder nach okkultur Macht streben.

Brennen die SC den Dreamstripper nieder, so wird es den Zirkel aus Brickwood vertreiben. Tötet man dazu noch Helna und Selic und noch einige andere, wird es den Zirkel komplett zerschlagen.

//12.4/_ CORPOCOPS ZERSTÖRT DEN CLUB

Warum sich selbst die Hände schmutzig machen? Bringt man Captain Jackson handfeste Beweise, wird er den Dreamstripper in einer Razzia hochnehmen. Mit maximaler Brutalität und vielen Toten, unter den Mitgliedern des Hexenzirkels. Jackson tut dies ganz kostenlos. Jawohl. In diesem Falle ist er auf die tolle PR scharf, die er auch bekommt.

Wenn die CorpoCops den Laden ausheben, endet das Abenteuer mit dieser Meldung:

Lokaler Todeskult ausgeräuchert



CorpoCops-Aktivitäten deckten die finsternen Machenschaften eines okkulten Todeskults in Metro-City-Brickwood auf. Captain Hank Jackson, der ranghöchste CorpoCops-Offizier vor Ort: „Diese schreckliche Mörderbande ist durch unsere unermüdliche Arbeit aufgefliegen. Nachdem wir genügend Beweise gesammelt hatten, dass es sich wirklich um einen Todeskult handelte, haben wir sofort eingegriffen. Leider leisteten die Schwerverbrecher Widerstand, so dass wir mit letalen Mitteln vorgehen mussten. Die Bürger können jedenfalls wieder beruhigt schlafen. CorpoCops wacht über sie.“



Im Abenteuer gibt es zahlreiche Möglichkeiten Extrageld zu machen und mit NSCs Bekanntschaften, Freundschaften oder auch Feindschaften zu schließen. Je nachdem ob und wie sich die Sache in der Unterwelt Brickwoods herumspricht, ändert es das Standing der SCs im Viertel. Das macht sich bemerkbar, wie man ihnen begegnet. Etwa in Läden, in Clubs oder einfach auf der Straße.

Und dann wäre da noch das Karma. Was ist den SC gelungen? Was haben sie erreicht? Welche Freunde und Feinde haben sie gewonnen? Im Zweifel gilt: 5 + (1W-1) Karma.

//14/_MÖGLICHE FORTSETZUNGEN

Viele Folgeszenarien eröffnen sich, je nachdem wie die SC gehandelt haben und was sie erreichen konnten. Konnte man Judy aufhalten oder ist sie entkommen? Gibt es den Dreamstripper noch und ist er aktiv? Haben die SC vielleicht neue Verpflichtungen bei einer Gang? Wie werden sie Sharky los, für den Fall das er noch lebt? Und da ist natürlich noch Mr. Silvio, der bald bestimmt noch weitere Dienste zweifelhafter Natur benötigt.

//15/_NEWS UND WERBUNG

Zur Auflockerung vortragen und um den Wahnsinn des Settings zu illustrieren. Etwa wenn die SC ein neues Gang-Gebiet betreten, eine Hauptstraße überqueren, oder eben bei Bedarf.

Cosplayer mit dem Teufel verwechselt – 1 Toter

Metro-City-Flash-News mit Patrizia M.:

Täter, der gerade in ein CorpoCops-Auto gesteckt wird: „Und da sehe ich aus dem Fenster und denke mir: Was zum Teufel? Der Teufel!!! Nicht in meiner Straße!“

Patrizia: „Was haben Sie dann gemacht?“

Täter: „Meine AR30 geschnappt, Fenster auf und voll-auto. Das ganze Magazin abmunitioniert!“

Patrizia: „Haben sie denn nicht bemerkt dass der Mann nur angemalt war?“

Täter: „Wie zum [zensiert] sollte ich denn von da oben sehen dass das Schminke ist?? Mal ehrlich! Aaah... [zensiert] CorpoCops!“ [Wird in den Polizeiwagen gezwängt.]“

Robodick

Warum sexverstärkende Drogen kaufen, wenn die Lösung so einfach ist? **Robodick!** Robodick steht auf Knopfdruck, auch unter Dauerbelastung.

Robodick! Kraftvoll! Pneumatisch!! Maschinenwaschbar!!!

Robodick – und sie will nie mehr ohne!

Upgrade: Entdecken Sie jetzt auch **Popodick-Plus** für den erwachsenen Spaß hintenherum.



Historischer Dungeon-Eingang für Mega-Burger Filiale abgerissen

Metro-City-Flash-News mit Patrizia M.:

Patrizia: „Bauarbeiten zur Errichtung der neuen Mega-Burger Filiale in Brickwood. sorgten für öffentliche Entrüstung, als bekannt wurde dass dafür der Zugang zum ‚Labyrinth der Nacht‘-Katakombensystem abgerissen wurde. Der geschichtsträchtige sogenannte ‚Dungeon‘ ist bereits vor drei Jahren aufgrund von Baumängeln für Besichtigungen geschlossen worden. Ein Kommentar eines Anwohners:“

Alter Troll: „Erst zerstören sie unseren Wohlstand, jetzt zerstören sie unsere Geschichte!“

Randolph Flagg, Pressesprecher von Mega-Burger: „Wir untersuchen den Sachverhalt, Patrizia. Wir sind besorgt und prüfen ob tatsächlich Kulturgut beschädigt wurde.“

Patrizia: „Repräsentanten der Stadt standen für ein Statement nicht zur Verfügung.“

Kollegen verschwinden lassen

Toxisches Arbeitsumfeld?! Mal wieder bei der Beförderung übergegangen worden? Das muss doch nicht sein:

„Kollegen verschwinden lassen – spurlos – Der Bestseller“

Das erfolgreichste E-Book der letzten zwei Jahre!

Begeisterter Kunde: „Dieses Buch hat mein Leben verändert! Ich habe mir damit schon zwei Beförderungen sichern können! Wer hätte gedacht dass es so leicht ist?“

Mega-Burger

Mega-Burger!! Bist' ein modernes Raubtier? Hast Lust auf richtig viel Fleischimitat?! Mega-Burger!! Du willst eine gute Zeit mit deinen Freunden?! Mega-Burger!! Ein Drittel Fett, ein Drittel Salz, ein Drittel Zucker! Alles was Dein Körper braucht! Mega-Geschmack!! Mega-Günstig!!

Jetzt ganz neu, auch in Metro-City, Brickwood!“

Schnell vorlesen: Hinweis: MegaBurger kann Unfruchtbarkeit, Eisenmangel und Zahnausfall hervorrufen.

CorpoCops

CorpoCops! Ihre Sicherheit ist das Wichtigste was Sie haben. CorpoCops, die Super-Cops an Ihrer Seite!

Ein paar fies aussehende Ganger treten bewaffnet ins Bild, bedrohen einige Kinder. **Schnitt.** Ein CorpoCop mit gezückter Waffe schießt die Ganger nieder. Sie vergehen in einer quasinuklearen Explosion. Die Kinder jubeln.

Sicherheits-Abos bereits ab 500 Credits pro Woche!

Tiefe Stimme: „CorpoCops! You have 20 seconds to buuuuy!“





Einige weitere NSCs, welche die Spielleitung bei Bedarf nutzen kann:

„Dan the Man“ (Daniel Mankov), Mensch

Job: Hehler, betreibt die „Happy Dan’s“ Pfandleihe (7).

Aussehen: In seinen späten Dreißigern, superkurzer Haarschnitt, Holzfällerhemd und abgewetzte Jacke. Schuhe mit Stahlkappen.

Angewohnheit: Beginnt Sätze sehr oft mit „Okay, lass es mich zusammenfassen...“.

Problem: War zu leichtsinnig mit seinen Hehlergeschäften und nun steht eine teure, vielleicht zu teure, „Inspektion“ von CorpoCops an.

„Gene“ (Eugene Mitchell), Mensch

Job: VR-Games und Hardware Freak, betreibt das „Games `n Rigs“ (7).

Aussehen: Um die Vierzig, Iro und jede Woche eine andere Neonfarbe, Couch Potato, Trainingshose, Hoody, abgetragene Sneaker.

Angewohnheit: Trinkt ständig irgendwelche Energy Drinks. Wenn man ihn auf Nerdkram anspricht, folgt ein Redeschwall, der kaum zu bremsen ist.

Problem: Genes Schwester Amy ist die Hackerin „Traceback“. Amy weiß nicht, dass Gene es weiß. Doch jemand unbekanntes weiß es und droht es zu veröffentlichen, wenn Gene nicht regelmäßig einen Betrag auf ein anonymes Crypto-Konto einzahlt. (Achtung: Der Erpresser ist Amy selber!!)

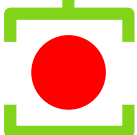
„Harry“ (Harold Halstead), Mensch

Job: Betreibt das „Harry’s“ (31).

Aussehen: Dürrer etwa fünfzig jähriger Mann. Trägt meist schlichte Kleidung.

Angewohnheit: Hat immer Dinge dabei / im Auto, die harmlos wirken, aber im Kontext zu denken geben, z.B. Kabelbinder, Panzerklebeband und Hammer. Oder Handsäge, Plastiksack und eine große Schere.

Problem: Harry ist ein Serienmörder und für die Morde im Friedhof (10) verantwortlich. Er ist ein Kriegsveteran und Experte im leisen Töten. Harry kam zwar als Überlebender zurück, psychisch war er aber tot. Er sieht sich als Instrument das geschaffen wurde um heimlich zu töten und dieses Instrument muss weiterarbeiten. Er ist diszipliniert, zahlt pünktlich sein Schutzgeld, hat mit niemanden Ärger und ist auf eine unmenschliche Art und Weise gelassen.





Captain Hank Jackson, Ork



Job: Leitender CorpoCop in Brickwood, Büro in der CorpoCops Filiale (7)

Aussehen: Jenseits der Fünfzig. CorpoCops-Uniform. Militärischer Haarschnitt. Narben im Gesicht, strenger Blick. Riesenhafte Knarre am Gürtel.

Angewohnheit: Hat sehr oft unbewusst die Hand auf seiner Waffe.

Problem: Wenig beliebt bei Mitarbeitern und Bevölkerung.

Ringo Lamas, Mensch



Job: Betreibt aus eigenen Mitteln das von der Stadt im Stich gelassene Brickwood Gym (28). Früher Hausmeister, heute bringt er Kindern und Jugendlichen Kampfsporttricks bei.

Aussehen: Fünfzig Plus, Vollbart, abgeranztes Traineroutfit.

Angewohnheit: Meckert ständig von „früher“, als die Stadt noch Projekte für die Bürger, wie echte Schulen und Sporthallen, finanziert hat.

Problem: Notorisch dringende Geldnot um die baufällige Gym irgendwie weiterlaufen zu lassen.

Kate Libby, Troll

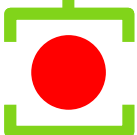


Job: PR-Managerin beim Darkwater Combine, leitet die Darkwater Combine Bürgerinfo (7).

Aussehen: Über Vierzig, dunkelblondes kurzes Haar im Businesslook. Sündhaft teure Geschäftskleidung, unauffälliges Make up und dezenter Schmuck. Wirkt trotz ihrer Größe und Masse erstaunlich anmutig und bewegt sich bedacht.

Angewohnheit: Ist bis zur Zwangsstörung auf korrektes Aussehen und Auftreten bedacht.

Problem: Blubbert die Konzernsprechblasen nach und ist erstaunlich gut und überzeugend darin gute Laune und Vorfreude zu verbreiten. Aber sie ist zwiegespalten. Einerseits wächst ihr Skrupel, da sie aus Brickwood stammt und ihr klar ist dass Darkwater die Bewohner eher früher als später vernichtend übers Ohr hauen wird. Sie weiß, es wird richtig schlimm werden. Andererseits hat sie, gerade als Trollin, zu hart dafür gearbeitet, um aus eigener Kraft aus dem Dreck und dem Abschaum von Brickwood aufzusteigen.





Gangzonen

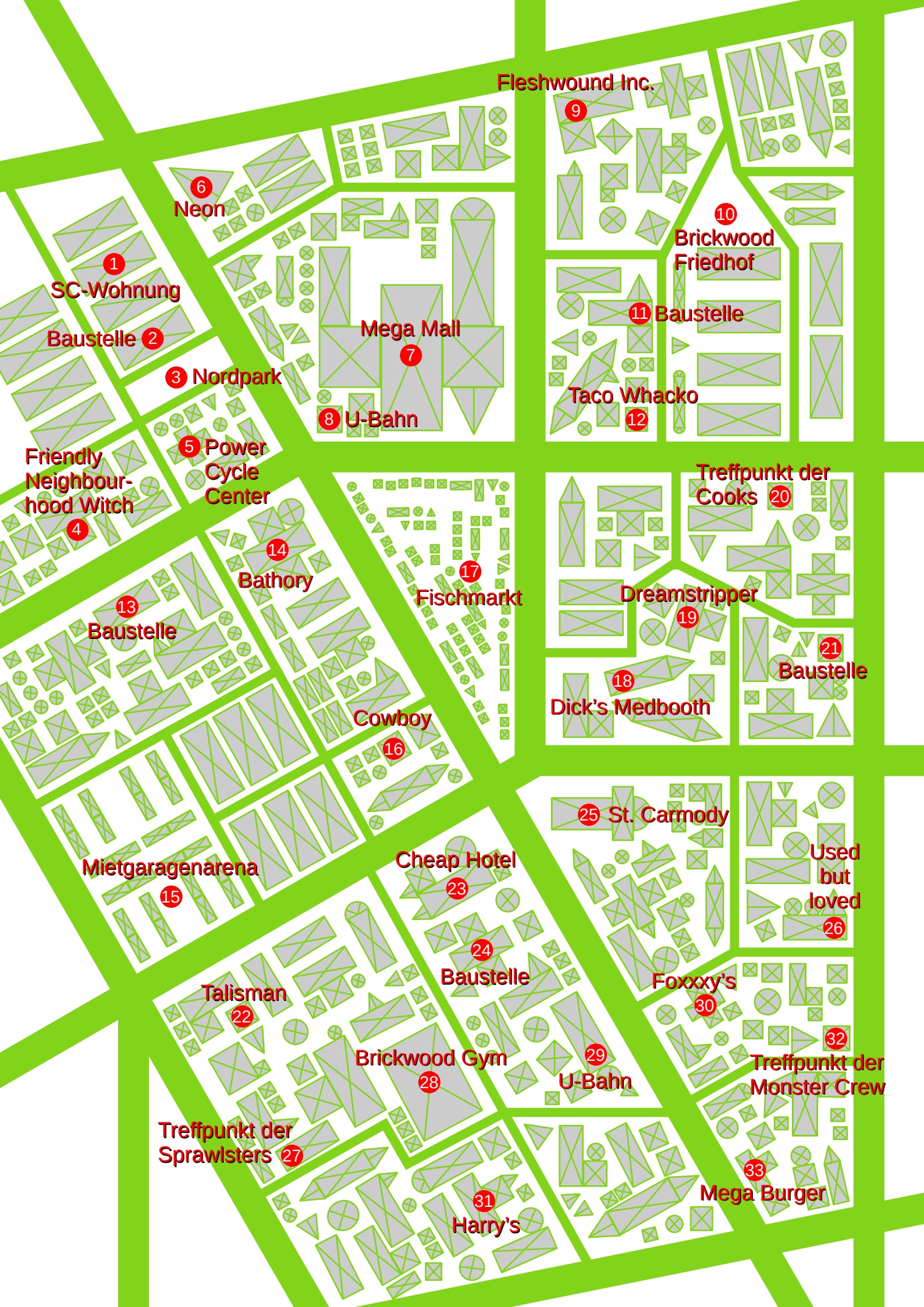


Gang, Boss, Aktivitäten



- Blau:** Yakuza (Dragon Lady)
- Alles
- Grün:** Sprawlsters (Tiny Tina)
- Partydrogen
- Schutzgeld
- Gelb:** Cooks (Don Grumph)
- Drogen
- Geldwäsche
- Schutzgeld
- Rot:** Monster Crew (Sharky)
- Schmuggel
- Organhandel
- Schutzgeld





1

SC-Wohnung

2

Baustelle

3

Nordpark

4

Friendly Neighbourhood Witch

5

Power Cycle Center

6

Neon

7

Mega Mall

8

U-Bahn

9

Fleshwound Inc.

10

Brickwood Friedhof

11

Baustelle

12

Taco Whacko

13

Baustelle

14

Bathory

17

Fischmarkt

16

Cowboy

19

Dreamstripper

18

Dick's Medbooth

21

Baustelle

20

Treffpunkt der Cooks

15

Mietgaragenarena

23

Cheap Hotel

24

Baustelle

25

St. Carmody

26

Used but loved

22

Talisman

28

Brickwood Gym

29

U-Bahn

30

Foxy's

32

Treffpunkt der Monster Crew

Treffpunkt der Sprawlisters

27

31

Harry's

33

Mega Burger



1

2

3

5

4

13

14

16

15

22

27

28

31

6

8

7

17

23

24

9

10

11

12

19

18

20

21

25

26

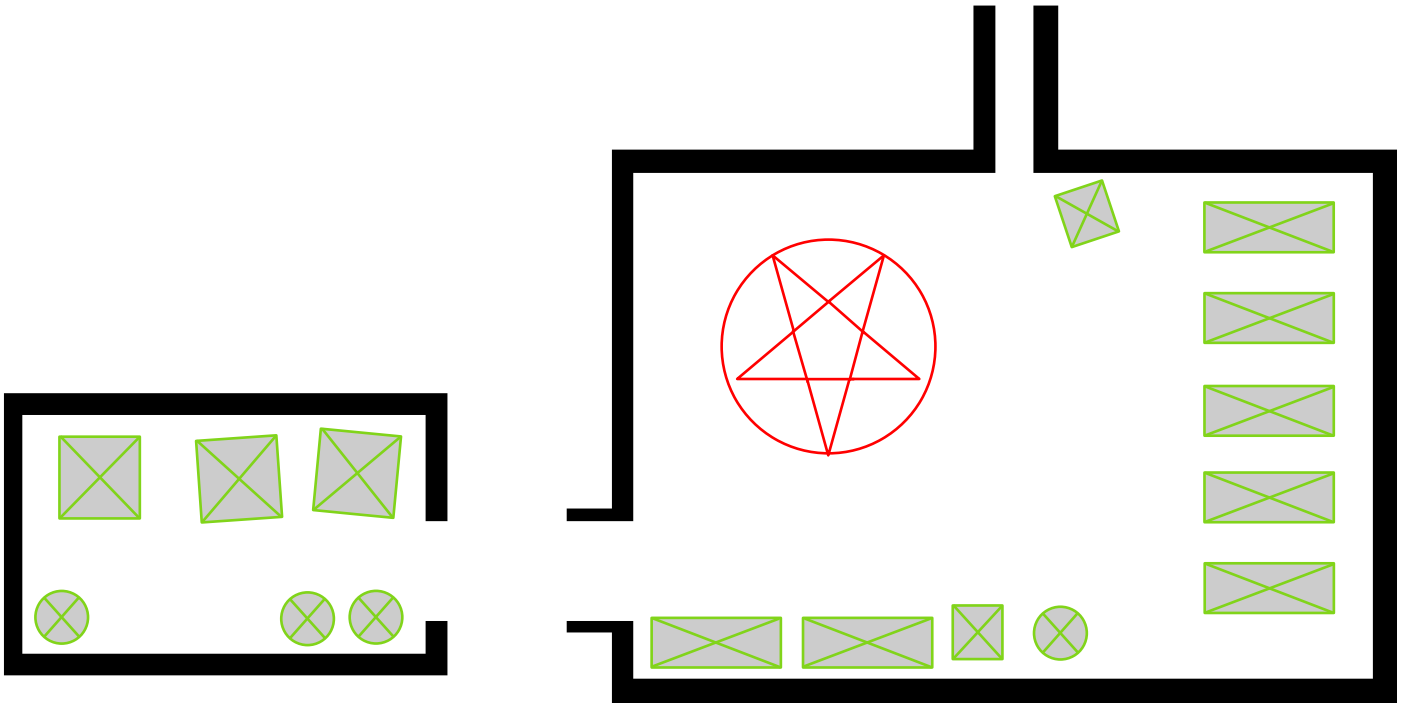
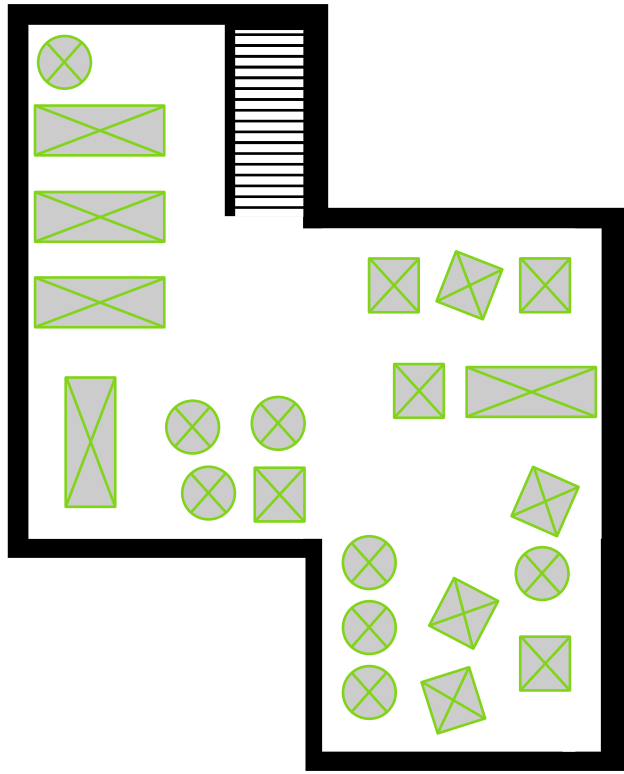
30

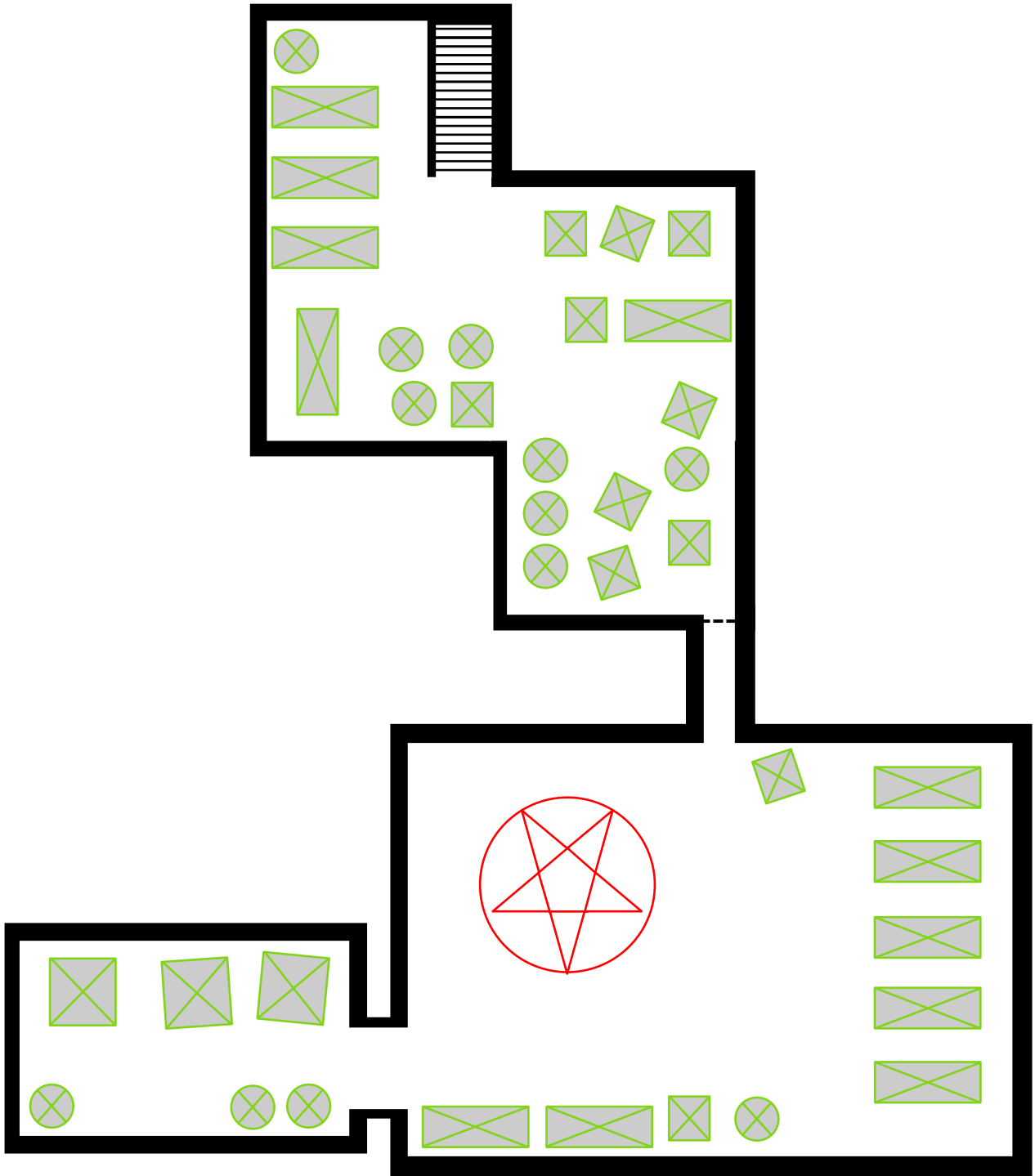
32

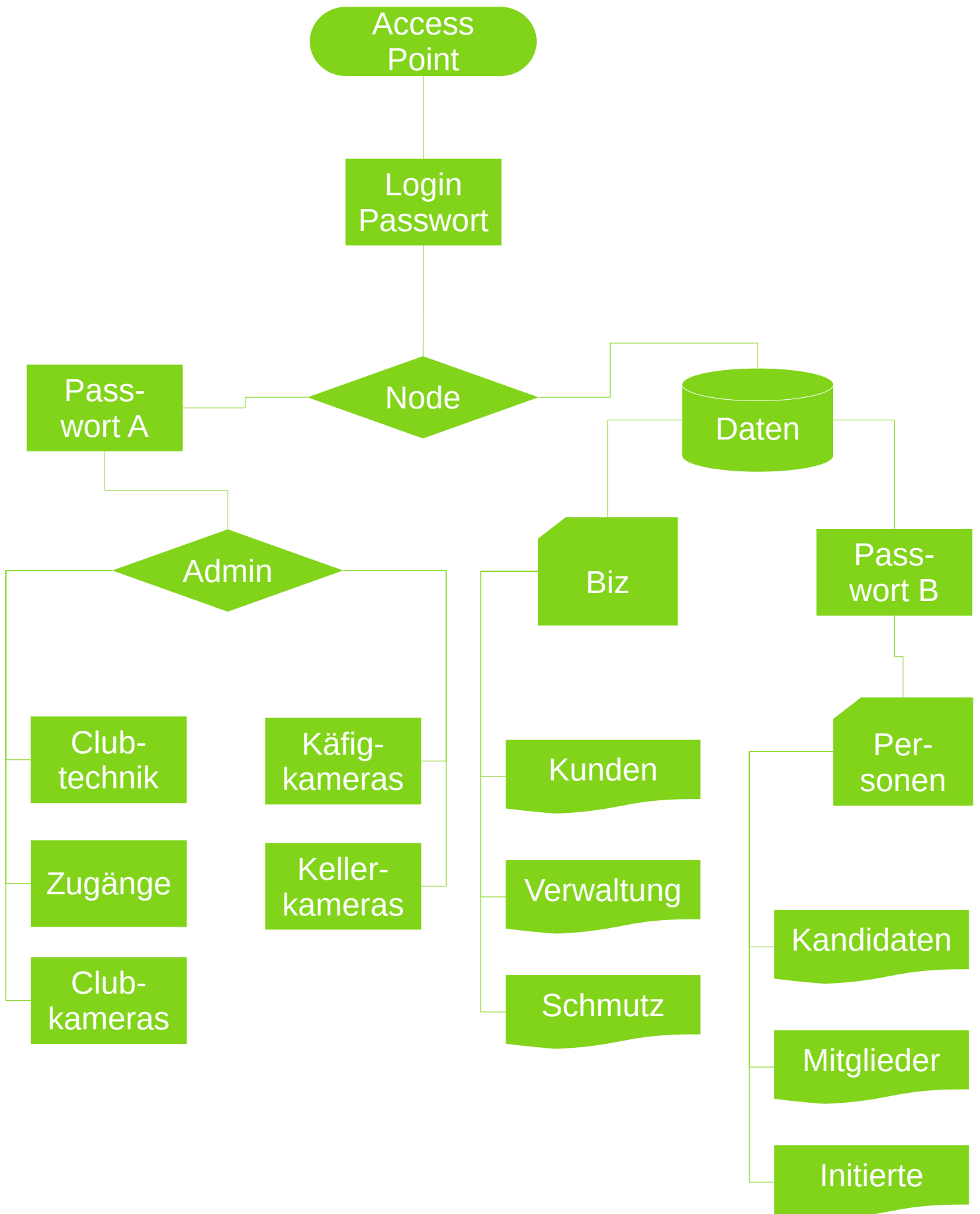
33



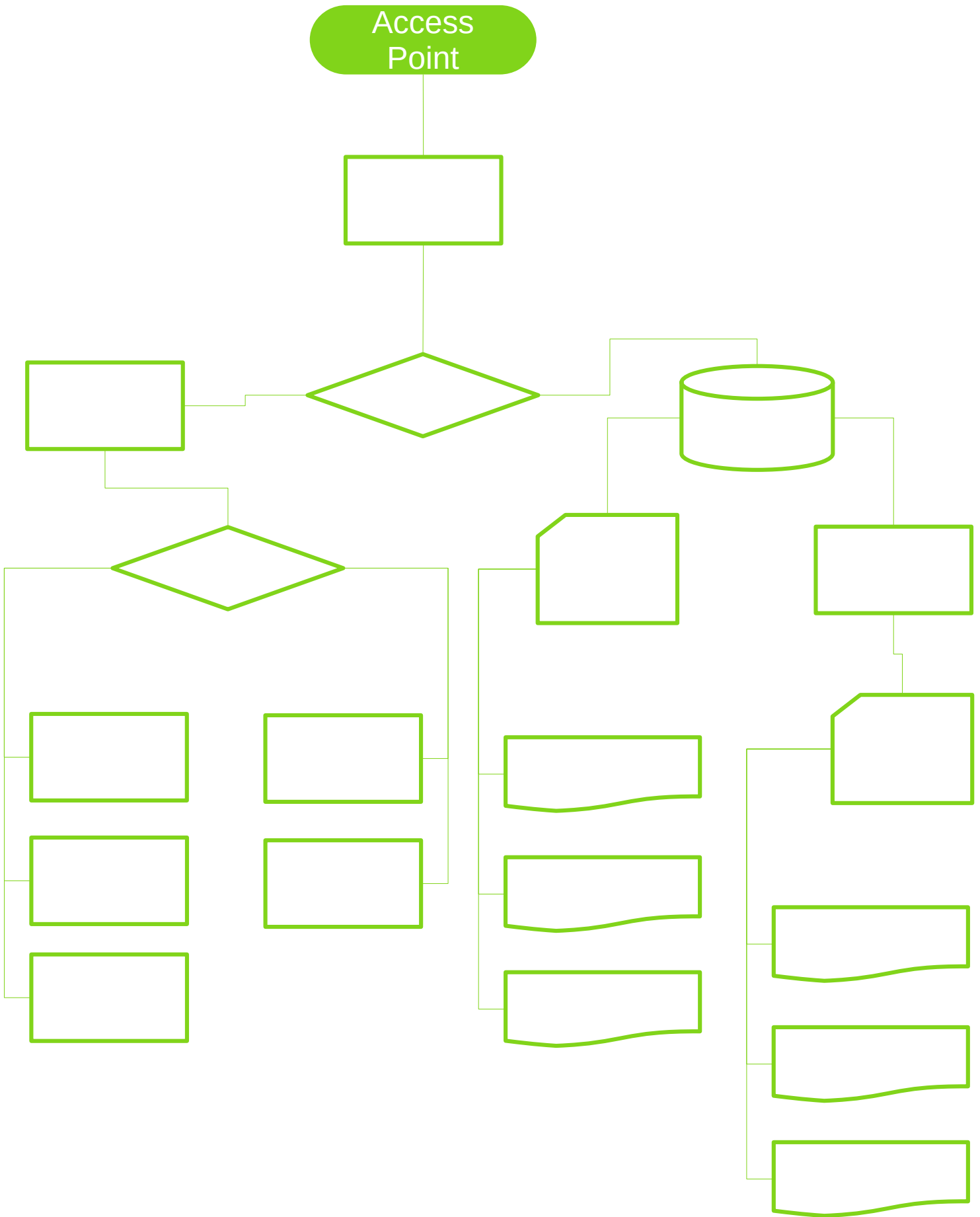
- 1: Ein abgefuecktes **Appartementgebäude** (mögliche SC WG).
- 2: **Baustelle** des Darkwater Combine.
- 3: **Nordpark**, größtenteils verwildert und verwüstet.
- 4: **Friendly Neighbourhood Witch**. Zaubereidienstleistungen.
- 5: **Power Cycle Center**. Stromstrampeln für Credits
- 6: Das **Neon**. Vier Sterne Hotel, bekannter Yakuza Treffpunkt (Dragon Lady).
- 7: **Mega Mall**. Mieses Essen im Foodcourt. Filialen/Läden:
 - > **Corpocops**. Security-Filiale (Capt. Hank Jackson).
 - > **Darkwater Combine Bürgerinfo**. Infobüro (Kate Libby).
 - > **Gun Discount**. Waffenladen (Harlon Black).
 - > **Shadow Tours**. Fotostudio und „Reality Danger Tours“ (Lonny Joe).
 - > **Happy Dan's**. An- und Verkauf. Pfandleihe (Dan the Man).
 - > **Games `n Rigs**. VR-Spiele, Elektronik und IT-Hardware. (Gene)
- 8: **Brickwood Nord**. U-Bahnstation
- 9: **Fleshwound Inc.** Privatisierte Klinik.
- 10: **Brickwood Friedhof**. Verwildert da nicht mehr gepflegt.
- 11: **Baustelle** des Darkwater Combine.
- 12: **Taco Whacko**. 24/7 Fast Food.
- 13: **Baustelle** des Darkwater Combine.
- 14: **Bathory**. Disco/Club/Spielhölle/Bar. Slum Dog Bar (Lizzy Red).
- 15: **Mietgaragenarena**. Garagen soweit das Auge reicht.
- 16: **Cowboy**. Bordell der Mittelklasse (Old Ma'am).
- 17: **Der „Fischmarkt“**. Marktständen und Street Food (Mama Chen).
- 18: **Dick's Medbooth**. Billige medizinische Dienstleistungen (Dick Bumble).
- 19: **Dreamstripper**. Angeblich Brickwoods bester Strip Club (Thomas Selic).
- 20: Bekannter **Treffpunkt der Cooks** (Don Grumpp).
- 21: **Baustelle** des Darkwater Combine.
- 22: **Talisman**. Sprüche, Essenzen, Zubehör, Merch (Carlos Contente).
- 23: **Cheap Hotel**. Kapsel Hotel, „Gun-O-Mat“ in der Lobby.
- 24: **Baustelle** des Darkwater Combine.
- 25: **St. Carmody**. Alte Kirche, baufällig und verfallen.
- 26: **Used but loved**. Werkstatt, Autoteile, Chop-Shop (Minnesota Sue).
- 27: Bekannter **Treffpunkt der Sprawlsters** (Tiny Tina).
- 28: **Brickwood Gym**. Jugendzentrum, früherer Sporthalle (Ringo Lamas).
- 29: **Brickwood Süd**. U-Bahnstation.
- 30: **Foxxxxy's**. Erotic Bar.
- 31: **Harry's**, verschlafenes Café (Harry).
- 32: Bekannter **Treffpunkt der Monster Crew** (Sharky).
- 33: **Mega Burger**. Beliebte Burger-Kette.







Access Point





Und abschließend eine Nachricht von Kate Libby, Ihrer persönlichen Ansprechpartnerin bezüglich der Bauaktivitäten des Darkwater Combines in Brickwood:

Lieber Anwohner (m/w/d),

das Darkwater Combine lässt die Zukunft in Brickwood einziehen! Wir stehen nicht nur für Wohlstand, sondern auch für Ordnung, Sicherheit und Sauberkeit. Als einer der am stärksten wachsenden multinationalen Konzerne, lassen wir Bauten der neusten Generation mit bezahlbaren Appartements, Shopping-Anlagen und vielen attraktiven Arbeitsplätzen entstehen. Wir werden auch die Sicherheit sukzessive verbessern.

Sie können uns vertr343K\$4....<ERROR: FILE CORRUPTED>

Einige der Eastereggs und Hommagen die in diesem Abenteuer vorkommen:

Harlon Black: Hommage an die Figur „Harlon Nayl“ aus der „Eisenhorn“ und „Ravenor“ Romanreihe (40K).

Randolph Flagg: Hommage an die Figur „Randall Flagg“ aus „The Stand“ von Stephen King.

Lonny Joe: so hieß mein erster richtiger Charakter in Shadowrun, er hatte sogar fast den gleichen Hintergrund.

Kate Libby und The Plague: Hommage an die Figuren „Kate Libby“ AKA „Acid Burn“ und „The Plauge“ AKA „Eugene Belford“ aus dem Film „Hackers“ von 1995.

Lizzy Red: ist sie ein Vampir oder nicht? In meiner Runde habe ich damit kokettiert, ob sie nicht gar die echte Gräfin Elisabeth Báthory sei, die als Vampirin bis in die SLUM DOG Zeit „überlebt“ hat. Du magst es für Dich entscheiden.

Ernest Silvo: basiert auf einem Spielercharakter meines lieben Freundes Sven. Bis diese Figur im „Cthulhu Rollenspiel“ einen unvoreilhaften Deal mit der Großen Rasse von Yith annahm und NSC wurde. Seitdem tritt er in manchen meiner Runden als eine Art half-life-mäßiger G-Man in verschiedenen Spielen und Abenteuern auf. Schöne Grüße!

Die Baustellen des Darkwarter Combine sind strategisch ausgewählt und formen ein Pentagramm, mit dem Fischmarkt im Zentrum! Gratuliere, jetzt weißt du es und ahnst vielleicht das Darkwater wirklich nichts gutes mit Brickwood vorhat.

St.Carmody: Hommage an die Figur Pater Carmody aus dem Comic „666“ und „6666“. So einen Priester kann Brickwood sicherlich gebrauchen.

Harry's: die Inspiration dafür ist das „Harry's“ aus dem Anime „Witch Hunter Robin“. Ich fand allerdings schon immer dass der Wirt wie ein Serienmörder aussieht, sorry. XD

Patrizia M.: Hommage an die Figur Patrizia M[?], der Radiosprecherin von Norcon Networks aus der lebenswerten Cyberpunk-Hörspielreihe „Cassandra's Run“, von der es leider viel zu wenige Folgen gibt.



„Dreamstripper“ ist der Name des heißesten Stripclubs in Brickwood, eines der zahlreichen Viertel von Metro-City. Ein Alles-geht-Laden, solange die Kasse am Ende stimmt. Zu den absoluten Stars auf der Bühne gehört Judy. Das Mädchen hat es einfach drauf und bringt dem Dreamstripper jede Menge Credits ein. Doch nun ist Judy plötzlich verschwunden. Club-Manager Selic sucht händeringend nach seiner besten Tänzerin und will die Slum Dogs beauftragen um diese zu finden, doch auch der mysteriöse Mr. Silvio bietet eine signifikante Summe für Judy. Tot oder lebendig.

Ein Abenteuer für das SLUM DOGS Rollenspiel.

DREAM(ST)RIPPER