

A detailed cyberpunk alleyway scene. The street is narrow and lined with buildings that have various neon signs, mostly in red and green. The ground is wet and reflects the colorful lights. A bright, rectangular light source is visible at the far end of the alley, creating a strong glow. The overall atmosphere is dark and futuristic.

# Helitower

ein Cyberpunkabenteuer für Slumdogs  
von Nick Blysen

*„Das hier ist der Block, Mann! Niemand legt sich mit dem Block an!“*

*(Attack the Block)*

## **VORWORT**

Willkommen in Metro-City. Bist du bereit mit deinem Team den Gefahren dieses Molochs gegenüber zu treten? Dann freut euch auf ein neues Abenteuer für Slumdogs. Dieses Abenteuer wurde bewusst für Spielfiguren auf Straßenniveau entworfen und lässt sich leicht in jeden Metroplex der Welt überführen. Es ist außerdem als Sandbox konzipiert. Dein Team bekommt einen klaren Auftrag und ein Zeitlimit. Der weitere Verlauf hängt dann von ihren Entscheidungen ab. Wird dein Team den Gefahren des Helltowers trotzen oder doch ein Ende in der Gosse finden? Finde es heraus.

## **ZUSAMMENFASSUNG**

Die Spielergruppe wird angeheuert, um im Helltower, einem vertikalen Slum in Metro-City, innerhalb einer Woche einige Bewohner davon zu überzeugen, ihre Wohnungen zu verkaufen und das Gebäude zu verlassen. Natürlich hat die örtliche Gang, die Rusty Devils, etwas dagegen. Und dass die Yakuza im Tower ein geheimes Drogenlabor unterhält, hilft den Spielfiguren auch nicht gerade.

## **WAS BISHER GESCHAH**

Wie alle Megakonzerne im Sprawl möchte auch Yamato International (Konzernprofil siehe Slumdogs Regelwerk Seite 21) seine Macht ausweiten. Eines der neusten Konzernprojekte ist ein noch geheimes Immobilienvorhaben. Der Metroplex wächst, und Bauland in zentraler Lage und für wohlstuierte Kunden ist rar. Oft sind passende Flächen regionale Slums, stark durch Giftmüll verseucht oder werden von anderen Konzernen beansprucht. Yamatos Planer haben jedoch mit Fairheaven einen passenden Stadtteil gefunden, der ein Milliardengeschäft verspricht. Fairheaven ist derzeit ein regionales Innenstadtghetto. Der Konzern plant, alle Grundstücke in Besitz zu nehmen, sämtliche Gebäude abzureißen und eine neue Arkologie mit Luxuswohnungen für Konzernangestellte zu bauen. Ein Großteil der Immobilien von Fairheaven wurde von Yamato bereits heimlich aufgekauft. Allerdings gibt es zur finalen Umsetzung des Plans noch ein Hindernis: den Helltower.

Der Helltower liegt im Herzen von Fairheaven und war ursprünglich eine Großwohnanlage von mehreren Hochhäusern für die Mittelschicht. Im Lauf der Zeit wurden diese Hochhäuser zu einem sozialen Brennpunkt. Sanierungsstau, Kriminalität und Leerstand prägten das Bild. Einige der Hochhäuser wurden mittlerweile gesprengt. Übrig blieb allein der Helltower, ein vertikaler Slum mit eigenen Regeln und Gesetzen. Leider kann Yamato den Helltower nicht so einfach kaufen wie andere Gebäude in Fairheaven. Zu besseren Zeiten haben viele der Bewohner ihre Wohnungen gekauft, so dass es immer noch eine Vielzahl von Eigentümern

gibt. Natürlich könnte der Konzern Truppen schicken, um den Tower zu räumen, aber das würde die Aufmerksamkeit anderer Konzerne auf sich ziehen. Zudem möchte Yamato alles rechtlich sauber abgewickelt haben, wenn sie mit dem Abriss beginnen, denn eine Klage anderer Konzerne vor dem Konzerngerichtshof würde das Projekt um Jahre verzögern und zusätzlich schlechte PR bringen. Die Anwälte des Konzerns haben nach intensiver Recherche noch etwa 50 Eigentümer ausgemacht, die im Tower leben und zum Verkauf überredet werden müssen.

Was Yamato allerdings nicht weiß ist, dass ein Teil des Helltower als Drogenlabor für die Yakuza genutzt wird.

## DIE ANWERBUNG

Eine beliebige Spielfigur wird in ihrer Stammkneipe vom Barkeeper angesprochen. Es gäbe einen Job zu erledigen, und der Auftraggeber suche ein fähiges Team. Bei Interesse soll sich das Team um 23.00 Uhr im Hinterzimmer der Kneipe versammeln.

Das Hinterzimmer der Bar entpuppt sich als fensterloser Raum, der offenbar für Karaoke genutzt wird und in schwarz und Gold gehalten ist. Im Hintergrund dudelt ein chinesischer Chartstürmer. Eine normale (3 Erfolge) Probe auf Wahrnehmung lässt erkennen, dass der Song die Frequenz eines White-Noise-Generators überdecken soll. Kommunikation nach außen per Kommlink, Wanzen oder ähnlichem ist nur mit einer schweren Probe (4 Erfolge) auf Elektronik möglich. Das Gerät kann allerdings mit einer normalen Probe (3 Erfolge) auf Hacken ausgeschaltet werden.

Lucía Vazquez ist eine Angestellte im mittleren Management von Yamato und gibt sich unter dem Namen **Deathstar** als Mitglied der **Reaper** aus. Sie ist eine menschliche Frau in den Dreißigern, gekleidet in Chrom und neongrün. Auffälligstes Merkmal sind ihre neongrünen Cyberaugen.



- Eine normale (3 Erfolge) Probe auf Logik+Logik lässt die Spielfigur erkennen, dass Deathstar offensichtlich ein hohes Tier bei den Reapern ist. Die Gang ist spezialisiert auf Schutzgelderpressung, Überfälle mit Motorrädern und Schmuggel. Todfeinde der Reaper sind die Rusty Devils.
- Alle, die bei der Logik+Logik-Probe erfolgreich waren, dürfen eine sehr schwere (5 Erfolge) Wahrnehmungsprobe mit einer zusätzlichen Probeerschwerwis würfeln. Bei Erfolg fällt auf, dass die Gangfarben der Reaper von Deathstar offensichtlich falsch getragen werden. Entweder ist sie kein Mitglied der Reaper oder einfach dumm.

- Deathstars Kommlink kann mit einer sehr schweren (5 Erfolge) Probe auf Hacken mit einer zusätzlichen Probeerschwerwis (durch den White-Noise-Generator) gehackt werden. Bei Erfolg erfährt man, dass das Kommlink Lucía Vazquez, einer Mitarbeiterin von Yamato International gehört.

	INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
Deathstar	8w	6w	7w	25	2	5 Pistole
	Cyberaugen: 2 Misserfolge im Fernkampf neu würfeln					

Bei ihr ist ihr Leibwächter **Goose**, ein Ork in Straßenleder mit pinkem Iro, der ebenfalls die Farben der Reaper trägt, aber in Wirklichkeit für die Security von Yamato arbeitet. Goose redet, wenn überhaupt, nur einsilbig („Sicher; Niemals; Raus; Schnauze“).

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

## DER AUFTRAG UND DIE INFOS

Deathstar übernimmt das Reden. Sie stellt 3.000 Credits plus möglichen Bonus (siehe unten) sowie weiterer Arbeit in Aussicht.

- Im Helltower leben ca. 50 Bewohner, die gleichzeitig Eigentümer ihrer Wohnung sind. Alle Eigentümer sollen von den Spielfiguren zum Verkauf ihrer Wohnungen überredet werden und das Gebäude verlassen.
- Die Spieler erhalten ein Tablet, auf dem die Daten der Eigentümer inkl. Bild zu finden sind. Die Eigentümer sollen per Fingerabdruck und Irisscann den Verkauf auf dem Tablet bestätigen. Nach jedem bestätigten Verkauf werden sämtliche Daten des Eigentümers gelöscht. Mit einer sehr schweren Probe (5 Erfolge) auf Elektronik kann ein Peilsender im Tablet gefunden und ausgeschaltet werden. Mit einer sehr schweren (5 Erfolge) Probe auf Hacken kann das Tablet so manipuliert werden, dass mehr Bonus (siehe unten) bei den Ausgleichszahlungen auf das Konto der Spielfiguren fließt. Wird die sehr schwere Hacken-Probe mit einer zusätzlichen Probeerschwerwis bestanden, kann ermittelt werden, dass die Zahlungen von Yamato International stammen.
- Bonus für Spielfiguren: Pro Eigentümer steht ein kleiner Betrag als Ausgleichszahlung für den Verkauf der Wohnung bereit, der variabel ist und nur gezahlt wird, wenn der Verkauf bestätigt wird. Schaffen es die Spielfiguren einen Verkauf zu arrangieren, ohne die komplette Ausgleichszahlung zu überweisen, dürfen sie die einbehaltene Differenz als Bonus behalten. Weitere Details sind weiter unten zu finden.

- Der Verkauf der Wohnungen soll möglichst unauffällig von statten gehen. Sollten Konzerncops oder Presse auf die Sache aufmerksam werden, ist der Deal geplatzt.
- Die Spielfiguren haben eine Woche Zeit, um den Job zu erledigen. Sind sie nicht innerhalb des Zeitfensters erfolgreich, ist der Deal geplatzt.
- Die Spielfiguren erhalten von Deathstar ein Kommlink, um sie bei Erfolg oder Problemen zu kontaktieren und ihre Credits zu erhalten. Mit einer schweren (4 Erfolge) Probe auf Elektronik kann ein Peilsender im Kommlink gefunden und ausgeschaltet werden.

## BEIM PACKEN HELFEN

Die Spielfiguren sollten nun an die Arbeit gehen und die Eigentümer von einem Verkauf überzeugen. Insgesamt benötigen sie von 50 Eigentümern die Verkaufsbestätigung.

43 Verkäufer sind sogenannte „Standards“, die über eine tägliche Probe der Spielfiguren abgehandelt werden. Ein bis zwei dieser „standardisierten“ Überredungsversuche sollten hierbei rollenspielerisch ausgespielt werden.

Um den täglichen Erfolg der Spielfiguren bei den Verkäufen zu ermitteln, darf jeder Spieler pro Tag entweder eine normale Probe auf Überreden oder Einschüchtern würfeln.

Der Fortschritt kann anhand der unten angehängten Tabelle ermittelt werden:

Erfolge	Verkaufsbestätigungen
Normal	2
Schwer	1W6/2+2
Sehr schwer	1W6+2
Nahezu unmöglich	1W6+3

Sechs Eigentümer sind „besondere Eigentümer“ und lassen sich jedoch nicht so einfach zum Verkauf überreden oder haben ggf. andere Wünsche als Geld. Diese „Sonderfälle“ erfordern mehr Aufwand bei den Spielfiguren. Pro Tag wird vom Spielleiter ein Sonderfall ausgewählt oder ausgewürfelt.

1W6	Besondere Eigentümer
1	<p><b>Name:</b> Familie Markowitsch</p> <p><b>Aussehen:</b> Menschen, Kettenraucher, sprechen mit russischem Akzent</p> <p><b>Problem:</b> Die Familie hat ihren Sohn Olek an einen Zuhälter der Rusty Devils Namens Hank verloren. Der Zuhälter führt ein schmieriges Bordell im Helltower, in dem Olek anschaffen muss. Die Familie möchte, dass Olek aus dem Bordell befreit wird und der Zuhälter die Familie nie wieder belästigt.</p>

2	<p><b>Name:</b> Salim Nasab  <b>Aussehen:</b> Mensch, religiös, stammt aus dem Nahen Osten  <b>Problem:</b> Seine Tochter Samira hat sich vor ein paar Wochen den Rusty Devils angeschlossen. Er möchte, dass seine Tochter die Gang verlässt und mit ihm wegzieht.</p>
3	<p><b>Name:</b> Georg und Rebecca Turner + drei kleine Kinder  <b>Aussehen:</b> Menschen, abgekämpft, Rebecca zeigt Spuren von Schlägen, Georg ist ständig wütend, aggressiv und gewalttätig  <b>Problem:</b> Georg verprügelt regelmäßig seine Familie. Rebecca ist die Eigentümerin der Wohnung und würde die Wohnung verkaufen, wenn ihr Mann für immer „verschwindet“.</p>
4	<p><b>Name:</b> Leon „Freezy“ Cartie  <b>Aussehen:</b> schwarzer Zwerg, paranoid, drogensüchtig  <b>Problem:</b> Freezy ist abhängig von einer chemischen Droge namens Feenstaub. Sein Dealer Psycho, ein Rusty Devil, der Drogen von der Yakuza abzweigt, will ihm aber nichts mehr geben. Freezy ist bereit, seine Wohnung für einen Jahresvorrat an Feenstaub zu verkaufen.</p>
5	<p><b>Name:</b> Zack „Steel“ Conner  <b>Aussehen:</b> Mensch, technikbegeistert, bipolar  <b>Problem:</b> Steel ist ein Schrauber und nicht in seiner Wohnung anzutreffen. In einer manischen Phase war er im Helltower unterwegs, um neue Ersatzteile für sein Bike zu organisieren. Er hat im Keller etwas gefunden, bekam aber in der Dunkelheit einen depressiven Schub. Nun hockt er dort und starrt an die von einer kleinen Lampe beleuchteten Wänden, während die mutierten Ratten sich ihm langsam nähern.</p>
6	<p><b>Name:</b> Alex Carter  <b>Aussehen:</b> Mensch, Selbstmörder, riecht schon streng  <b>Problem:</b> Alex hat das Elend nicht mehr ertragen und sich vor kurzem in seiner Wohnung erhängt. Fingerabdruck und Irisscann könnten von der Leiche noch genommen werden. Allerdings müsste man im Cyberspace mit Hacken die Social Media-Accounts u.ä. von Alex manipulieren, so dass es so aussieht als wäre er zum Zeitpunkt der Unterschrift noch am Leben gewesen.</p>

Der letzte Eigentümer, **Shoeless Joe**, (Mensch, dürr, hustet ständig) arbeitet als **Zwangsarbeiter** im Drogenlabor der Yakuza und kommt nur selten aus dem Gebäude heraus. Die Spielfiguren können ihn daher nicht ohne Weiteres ausfindig machen. Alle zwei Tage wird vom Spielleiter ausgewürfelt (1-3 auf W6), ob die Spielfiguren Joe außerhalb des Einflusses der Yakuza treffen. Er hat Angst um seine Familie und unterschreibt nur, wenn die Spielfiguren seine 1W6 Familienmitglieder und ihn aus der Zwangsarbeit befreien und einen sicheren Platz für sie finden. Joe kann nach Ermessen des Spielleiters einige Informationen zum Labor und den Sicherungsmaßnahmen der Yakuza geben, wenn er Vertrauen in die Fähigkeiten der Spielfiguren hat.

## BONUSZAHLUNG

Der Bonus, den deine Spielfiguren erarbeiten können, wird wie folgt ermittelt: Sind alle Standardfälle abgearbeitet, darf jeweils eine Spielfigur eine normale Probe (3 Erfolge) auf Überreden und Einschüchtern würfeln. Jeder Erfolg, der bei den beiden Proben über drei liegt, wird mit 250 Credits multipliziert. Wurde das Tablet manipuliert, wird jeder Erfolg mit 500 Credits multipliziert. Für jeden erfolgreich gelösten Sonderfall erhält die Gruppe einen Bonus von 1.000 Credits. Können die Spielfiguren Joe und seine Familie in Sicherheit bringen, erhalten sie einen Bonus von 2.000 Credits.

## RECHERCHE, WISSEN UND BEINARBEIT

Die Spielfiguren können sich umhören oder selbst einiges über die Zusammenhänge in Fairheaven wissen. Mit einer Probe auf Erinnern je Thema kommen sie an die in der Tabelle aufgeführten Infos. Nach Ermessen des Spielleiters können auch im späteren Verlauf des Abenteuers Informationen durch NSCs geliefert werden.

### Helltower:

Normal	Der Helltower ist der Rest einer ehemaligen Großwohnanlage. Ca. 150 Meter hoch, 35 Stockwerke, teilweise mit Balkonen und heute ein vertikaler Slum. Gewalt, Brände und Kriminalität sind an der Tagesordnung. Müll und Ungeziefer wohin man schaut. Niemand lebt dort freiwillig, wenn er eine Wahl hat. Der Tower gehört zum Gebiet der Rusty Devils. Cops oder Presse trauen sich normalerweise nicht hierher.
Schwer	Ursprünglich waren alle Gebäudeteile durch Zwischengänge oder den Keller miteinander verbunden. Heute sind viele dieser Gänge durch Müll und Einstürze unpassierbar. Das Gebäude ist wie ein Rattenbau, man weiß nicht, wo einen der nächste Eingang hinführt. Die Devils führen ein hartes Regime im Tower und haben dort ein Bordell am Laufen. Strom und Wasser sollen Mangelware sein und werden vermutlich illegal abgezweigt.
Sehr schwer	Man sollte das Kellergeschoss meiden. Es gibt Gerüchte, dass dort wilde Hunde oder ähnliches Hausen, die Appetit auf Menschenfleisch haben. Außerdem soll etwas in den Wänden des gesamten Gebäudes die Kommunikation stören.
Nahezu unmöglich	Angeblich soll die Yakuza im oberen Bereich des Helltower ein Labor für synthetische Drogen haben. Es soll stark gesichert sein.

### Rusty Devils:

Normal	Die Rusty Devils sind eine Straßengang, die sich auf Schutzgelderpressung, Prostitution und Drogenhandel spezialisiert hat. Sie sind dezentral organisiert. Der Helltower ist Teil ihres Revieres. Ihre Todfeinde sind die Reaper.
Schwer	Es kam in der letzten Zeit immer wieder zu Grenzstreitigkeiten zwischen den Devils und den Reapern. Offensichtlich versuchen die Reaper, Gebiete der Devils zu erobern. Man munkelt, dass der Helltower ein lohnendes Ziel für die Reaper ist.
Sehr schwer	Das Chapter der Rusty Devils in Fairheaven wird von Kronos geführt, einem Ork mit Aggressionsproblemen und einem Faible für Kampfhunde und synthetische Drogen.
Nahezu unmöglich	Die Devils arbeiten eng mit der Yakuza zusammen und werden von ihnen ausgerüstet.

### Deathstar:

Normal	Sie ist ein hohes Tier bei den Reapern. Die Gang ist spezialisiert auf Schutzgelderpressung, Überfälle mit Motorrädern und Schmuggel. Todfeinde der Reaper sind die Rusty Devils.
Schwer	Es kam in der letzten Zeit immer wieder zu Grenzstreitigkeiten zwischen den Devils und den Reapern. Offensichtlich versuchen die Reaper, Gebiete der Devils zu erobern. Man munkelt, dass der Helltower ein lohnendes Ziel für die Reaper ist.
Sehr schwer	Niemand hat bisher von einer Reaper-Anführerin Namens Deathstar gehört. Vielleicht kommt sie aus einem anderen Metroplex oder aus Übersee.
Nahezu unmöglich	Deathstar ist eine Scheinidentität. Sie gehört definitiv nicht zu den Reapern.

### Yakuza:

Schwer	Die Yakuza sind ein kriminelles Syndikat aus Japan mit angeblich jahrhundertealter Tradition. Sie sind spezialisiert auf Schutzgelderpressung, Schmuggel, Drogen und Glücksspiel. Hohe Posten gehen oft nur an Japaner. Sie sind streng patriarchalisch strukturiert, mit dem Oyabun (Boss) an der Spitze. Großflächige Tattoos sind ein Markenzeichen der Yakuza.
Sehr schwer	Die Yakuza-Mitglieder sind oft mit modernsten Waffen und Cyberware ausgestattet. Man munkelt, dass sie mit japanischen Konzernen enge Verbindungen pflegen. Zudem sind Magier in ihren Reihen recht häufig.

Nahezu unmöglich	Die Yakuza hat im oberen Bereich des Helltower ein geheimes Labor für synthetische Drogen. Es soll stark gesichert sein und von einem Mann namens Black Tiger geführt werden.
------------------	---

### Black Tiger:

Schwer	Black Tiger ist ein loyaler Soldat des Yugato-Gumi und kommt aus Übersee.
Sehr schwer	Er gilt als Problemlöser: effizient, zielgerichtet aber nicht unnötig grausam. Ein Mann, der meist verhandelt, bevor er zu Gewalt greift.
Nahezu unmöglich	Er ist ein Neffe des Oyabun mit guter Aussicht, die Karriereleiter innerhalb der Yakuza hinaufzufallen, wenn er in Metro-City einen guten Job macht.

## DER HELLTOWER

Der Helltower ist ein vertikaler Slum von 35 Stockwerken. Ca. 150 Meter hoch und knapp 350 Meter lang, verfügt das Gebäude über 4 Eingänge und rund 500 Wohneinheiten. Derzeit sind davon lediglich noch 25 % genutzt. Alle Wohnungen verfügen über Balkone, von denen aber viele im Lauf der Zeit bereits eingestürzt sind. Das Gebäude ist durch Vandalismus, Graffiti, rußgeschwärzten Beton und Einschusslöcher geprägt. Aufzüge funktionieren nicht, Treppenhäuser sind mit Fäkalie beschmiert, Müll und Ungeziefer wohin man schaut. Sicherheitsmängel sind allgegenwärtig (fehlende Beleuchtung, unsachgemäß verlegte Stromkabel, blockierte Treppen und Wege). Feuchtigkeit dringt in das Gebäude ein, und ausbrechende Brände sind eine ständige Gefahr. Gewalt, Diebstahl, Raubüberfälle, Drogenkonsum und Prostitution gehören zum Alltag der Bewohner. Jeder will weg, aber kaum jemand schafft es.



## BEDINGUNGEN IM GEBÄUDE

**Beleuchtung:** Durch die zerstörte Beleuchtung herrscht im Tower zu jeder Zeit immer nur ein sehr diffuses Licht. Ohne Cyberaugen, Nachtsicht oder große Lampen sind alle Proben im Gebäude um -1 erschwert.

**Geruch:** Das ganze Gebäude stinkt nach Fäkalien, Schimmel, Müll oder schlimmerem. Ohne Atemmaske, passende Cyberware oder den Vorteil Zäh sind alle Proben im Gebäude um -1 erschwert.

**Kommunikation:** Das Gebäude ist alt, und es wurden damals Materialien verbaut, die moderne Kommunikationstechnik hemmen. Die Reichweite von Kommlinks oder ähnlichem ist nur zehn Meter. Um die Reichweite zu erhöhen, muss bei jeder Nachricht das Kommlink mit einer einfachen Probe (3 Erfolge) auf Elektronik modifiziert werden.

**Navigation:** Der Tower ist ein einziger Irrgarten, mit vermüllten Fluren, zugemauerten Eingängen, eingestürzten Treppenabschnitten oder Löchern in Decken und Böden, die in andere Bereiche des Gebäudes führen. Pro Tag muss eine Spielfigur eine schwere Probe (4 Erfolge) auf Navigation würfeln. Misslingt die Probe, sinkt die Anzahl der an diesem Tag erreichten Verkaufsbestätigungen für Standardfälle (siehe oben Abschnitt „Beim Packen helfen“) pro Spielfigur um 1. Zusätzlich müssen die Spieler außer der Reihe auf der Tabelle „Schwierigkeiten“ (siehe unten) würfeln.

## BESONDERE ÖRTLICHKEITEN IM TOWER

**Die Eingänge:** Der Helltower verfügt über vier reguläre Eingänge. Der Nordeingang, der direkt zum Drogenlabor führt, wird immer von 1W6+2 Devils mit 1W4 Motorrädern bewacht. Zusätzlich hat dieser Eingang eine versteckte Kamera, die mit einer sehr schweren Probe (5 Erfolge) auf Wahrnehmung bemerkt und mit 4 Erfolgen gehackt werden kann. Die Kamera wird aus dem Sicherheitsbereich der Yakuza-Einrichtung gesteuert. Die anderen Eingänge werden eher sporadisch bewacht (bei 1-3 auf W6 1W6 Devils). Mit einer normalen Probe (3 Erfolge) auf Schleichen oder Verkleiden kann man unbemerkt das Gebäude durch einen der sporadisch bewachten Eingänge betreten. Alternativ hilft eine normale Probe (3 Erfolge) auf Überreden, Einschüchtern oder Sozial anpassen um sich an den Wachen der sporadisch bewachten Eingänge vorbei zu quatschen (sofern einer der Devils überhaupt vor Ort ist). Für den bewachten Nordeingang sind dafür 5 Erfolge auf Überreden, Einschüchtern, Sozial anpassen oder Verkleiden notwendig, Schleichen ist nicht möglich. Misslingt die Probe, wollen die Devils Bestechungsgeld (100 Credits pro Wache) oder es kommt zu einem Kampf. Diese Situation verändert sich je nach Spieleraktion im Laufe des Abenteuers (siehe Abschnitt „Reaktion der Devils auf Spieleraktionen“). Tauchen die Spielfiguren in den Farben der Reaper auf, werden sie sofort angegriffen. Mit einer schweren Wahrnehmungsprobe (4 Erfolge) lassen sich am Gebäude leicht ein Loch in der Wand, ein zerstörtes Fenster oder ähnliches finden, das mit einer normalen Probe (3 Erfolge) auf Athletik als Eingang genutzt werden kann.



**Die Garage:** Etwa 30 Meter vom Helltower entfernt stehen einige alte Garagen, die von den Devils zu einer Werkstatt für ihre Fahrzeuge umgebaut wurden. Hier stehen täglich 1W3 Autos und 1W6 Motorräder und werden von 1W6+2 Devils gewartet. Hier lassen sich viele Dinge

nach Ermessen des Spielleiters finden. In der Werkstatt herrscht zudem akute Brandgefahr, da einige Gasflaschen unsachgemäß gelagert werden.

**Das Hauptquartier der Devils:** Das Hauptquartier befindet sich etwa in der Mitte des Helltowers. Die Ganger haben hier eine ganze Etage hergerichtet und als eine Art Clubhaus gestylt inkl. Bar, Schlafräumen, Waffenkammer usw. Hier residiert Kronos (siehe unten), der üblicherweise von 3W6 Devils umgeben ist. Wird das Hauptquartier durch die Spielfiguren gestürmt und alle anwesenden Ganger ausgeschaltet, steigen für zwei Tage die Verkaufsbestätigungen der Eigentümer für Standardfälle pro Spielfigur um 2W6.

**Das Bordell:** Auf der Südseite des Gebäudes im 17. Stock gibt es ein Bordell, das von Hank, einem Leutnant der Devils (siehe unten), geführt wird. Hier halten sich ständig 2W6 Devils, 1W6+3 Prostituierte und 1W6 Freier auf. Geben sich die Spielfiguren als Freier aus und machen keinen Ärger, können sie mit den Prostituierten oder anderen Freiern ins Gespräch kommen. Mit einer normalen Probe (3 Erfolge) auf Überreden steigen an diesem Tag so die Verkaufsbestätigungen der Eigentümer für Standardfälle um 1. Dies ist der ideale Ort, um mit Hank ins Geschäft zu kommen oder den Devils Ärger zu machen.

**Das Dach:** Der Helltower hat ein Flachdach aus Beton. Alle regulären Aufgänge zum Dach wurden bis auf einen von der Yakuza zerstört. Nur der Aufzug und die Treppe vom Drogenlabor (siehe unten) ist passierbar. Es ist jedoch für die Spielfiguren möglich, mit Sprengstoff oder passenden Zaubern ein Loch in die Decke zu sprengen und so aufs Dach zu gelangen. Auch mit einer waghalsigen Kletterpartie (Voraussetzung: passende Ausrüstung und eine schwere (4 Erfolge) Athletikprobe) kann man aufs Dach gelangen. Hier oben befinden sich Solarpanel und ein Generator, der die Yakuza-Einrichtung mit Strom versorgt, eine Drohnenladestation für vier fliegende Drohnen, sowie ein Frischwassertank mit Filteranlage. Die Versorgung der Yakuza und der Zwangsarbeiter wird per Drohne über das Dach sichergestellt. Die produzierten Drogen gelangen über den Aufzug aufs Dach und werden von dort per Flugdrohnen zum Yakuza-Stützpunkt am Hafen weitertransportiert. Auf dem Rückweg haben die Drohnen immer Lebensmittel, Munition, technisches Gerät usw. für das Yakuza-Team und die Zwangsarbeiter an Bord. Verwendet werden vier militärische Drohnen mit Panzerung drei. 1W2 Drohnen befinden sich üblicherweise auf dem Dach in der Ladestation und können von den Yakuza-Riggern bei Bedarf eingesetzt werden. Die regelmäßigen Drohnenflüge können von den Spielfiguren beobachtet werden.

**Das Drogenlabor:** Das Labor befindet sich auf der Nordseite des Turms in den oberen Stockwerken. **Stockwerk 35 und 34** (direkt unterhalb des Daches) dienen als **Quartier für das Yakuza-Team** inkl. Küche, Sanitäreinrichtungen, Schlafräume, Aufenthaltsräume, einer Waffenkammer (Zugriff nur per Fingerscann eines Yakuza-Mitglieds oder mit einer sehr schweren Probe (5 Erfolge) auf Elektronik) und einem Sicherheitsbereich für die Rigger, in dem das Sicherheitssystem und die Drohnen gesteuert werden können. Alle Räumlichkeiten sind sauber und bestmöglich hergerichtet. Sämtliche Fenster sind zugemauert oder mit verspiegeltem Panzerglas (Panzerung 4) ausgestattet. Im Treppenhaus zwischen Stockwerk 34 und 33 gibt es eine Sicherheitsschleuse (Panzerung 4) mit Kamera und einer MK1 Drohne mit Sturmgewehr. Die Schleuse öffnet sich per Fingerscann eines Yakuza-Mitglieds. Die Schleuse, die Kamera und die Drohne können mit vier Erfolgen gehackt werden.

**Auf Stockwerk 33** befindet sich das eigentliche **Labor**. Hier lagern zudem die Chemikalien für die Drogenherstellung. Das Labor ist kameraüberwacht. Alle Zwangsarbeiter müssen mit Atemschutz arbeiten. Es ist sehr heiß und alles ist leicht brennbar und explosiv. Werden hier Feuerwaffen oder Sprengstoff eingesetzt, besteht eine Chance von 1-3 auf W6, dass es zu einer Explosion kommt (Zauber Feuerball). Üblicherweise halten sich hier 8 Zwangsarbeiter und ein Samurai auf. Alle Fenster wurden in diesem Stockwerk zugemauert. Viele Wände wurden eingerissen, um eine große Arbeitsfläche zu schaffen. Es gibt einen Lastenaufzug, der von Stockwerk 33 bis zum Dach führt. Der Aufzug wird über den Sicherheitsbereich gesteuert und enthält Kameras. Aufzug und Kameras können mit vier Erfolgen gehackt werden. Im Treppenhaus zwischen Stockwerk 33 und 32 gibt es eine Sicherheitsschleuse (Panzerung 4) mit Kamera und einer MK1 Drohne mit Taser. Die Schleuse öffnet sich per Fingerscann eines Yakuza-Mitglieds. Die Schleuse, die Kamera und die Drohne können mit vier Erfolgen gehackt werden.

**Stockwerk 32** dient als **Quartier der Zwangsarbeiter** inkl. Küche, Sanitäreinrichtungen, Schlafräume, Aufenthaltsräume usw. Das Stockwerk und das Treppenhaus sind kameraüberwacht. Alle Räumlichkeiten sind sauber und bestmöglich hergerichtet, alle Fenster wurden in diesem Stockwerk zugemauert. Etwa 25 Zwangsarbeiter arbeiten in drei Schichten im Labor und produzieren Drogen. Es handelt sich um vier Familien (vom Jugendlichen bis zum Greis), die gut durch die Yakuza bezahlt, versorgt und behandelt werden. Gewalt wird durch die Yakuza nur angewandt, um Exempel zu statuieren, was in jüngster Zeit aber nicht mehr notwendig war. Pro Tag darf nur ein Familienmitglied der Zwangsarbeiter den Tower verlassen.

Aufgrund der engen familiären Bindung und der Angst vor Repressalien denkt niemand an Flucht. Alle Arbeiter sind mit einem Peilsender gechippt, der



mit einer schweren Probe (4 Erfolge) auf Hacken oder einer normalen Probe (3 Erfolge) auf Medizin ausgeschaltet werden kann. Die Devils beschützen die Zwangsarbeiter, wenn diese im Tower oder außerhalb unterwegs sind, und behandeln sie deutlich besser, als andere Bewohner. Dieses Verhalten kann durch die Spielfiguren beobachtet werden. Im Treppenhaus zwischen Stockwerk 32 und 31 gibt es eine Sicherheitsschleuse (Panzerung 4) mit Kamera und einer MK1 Drohne mit Taser. Die Schleuse öffnet sich per Fingerscann eines Yakuza-Mitglieds. Die Schleuse, die Kamera und die Drohne können mit vier Erfolgen gehackt werden.

**Stockwerk 31 und 30** sind vollkommen zugemüllt, nur das Treppenhaus ist passierbar. Das Treppenhaus ist mit versteckten Kameras ausgestattet (sehr schwere Wahrnehmungsprobe (5 Erfolge), die mit einer schweren Probe (4 Erfolge) gehackt werden können). Auf jedem Stockwerk ist eine militärische Drohne mit Sturmgewehr versteckt, die Feinde bei einem

Angriff im Treppenhaus in die Zange nehmen. Die Drohnen können mit einer schweren Probe (4 Erfolge) gehackt werden.

Im Treppenhaus zwischen **Stockwerk 30 und 29** hält sich üblicherweise eine Patrouille der Devils auf (1W3+2 Ganger), die Zwangsarbeiter, die Ausgang haben, hier empfangen und eskortieren. Die Ganger besitzen ein Yakuza-Kommlink für Kontaktaufnahme und werden aus dem Sicherheitsbüro über Ausgänge informiert. Versteckt in einem Müllhaufen ist hier außerdem eine Kamera sowie eine modifizierte Kampfdrohne mit Taser, die bei Bedarf eingesetzt werden kann. Beides kann mit einer sehr schweren Wahrnehmungsprobe (5 Erfolge) entdeckt und einer schweren Probe (4 Erfolge) gehackt werden. Die Devils wissen nichts von der Drohne und der Kamera.

Bei einem Angriff auf die Yakuza-Einrichtung werden sämtliche Yakuza-Mitglieder alarmiert. Alle Mitglieder, die nicht im Dienst sind, bewaffnen sich und beziehen Position an den Sicherheitsschleusen. Sämtliche Drohnen werden in Kampfbereitschaft versetzt. Die Arbeiter im Labor unterbrechen die Arbeit und sammeln sich in einem der Aufenthaltsräume, bewacht von einem Samurai. Der gesamte Yakuza-Komplex ist durch die Versorgungseinrichtungen auf dem Dach vom Rest des Gebäudes autark.

**Der Keller:** Im Keller ist es stockdunkel. Ohne Cyberaugen, Lampen oder Nachtsicht haben alle Proben eine Probeerschweren. Zusätzlich steht im gesamten Keller das Wasser durch Grundwassereintrich und geplatzte Rohre knöcheltief. Hier wird von den Hausbewohnern ebenso wie von den Devils illegal Strom und Wasser gezapft. Mit einer schweren (4 Erfolge) Mechanik-Probe kann die Versorgung des Gebäudes lahmgelegt werden. Misslingt die Probe, erhalten alle Spielfiguren, die im Wasser stehen, einen Stromschlag (Schaden wie mit Taser). Wird die Versorgung lahmgelegt, steigen an diesem Tag die Verkaufsbestätigungen der Eigentümer für Standardfälle pro Spielfigur um 1W6. Zusätzlich gelten alle gewürfelten Ergebnisse „Patrouille“ auf der Zufallstabelle Begegnungen als „Nichts passiert“.

Die Yakuza hat seit Nutzung des Drogenlabors alle nicht mehr benötigten Chemikalien und Giftstoffe einfach in den Keller geleitet. Dadurch sind die Ratten im Keller zu hundegroßen Alpträumen mit Appetit auf Menschenfleisch mutiert. Unter den Bewohnern gibt es nur Gerüchte über die Ratten bzw. verschwundene Menschen und niemand geht in den Keller, wenn er nicht zwingend muss. Die Devils wissen von den Ratten und entsorgen hier Leichen oder lassen aus „Spaß“ gefesselte Opfer in der Dunkelheit liegen.

Die Ratten sind hundegroß, haben rotglühende Augen und spitze, vor Gift triefende Zähne. Sie treten immer im Rudel von 2W6 Tieren auf und fressen am liebsten Menschenfleisch.

	INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
Mutierte Ratte	6w	7w	5w	15	4	5 Zähne
	Nachtsicht, Giftige Zähne (Panzerung sinkt pro erfolgreichen Angriff um eine Stufe), Lichtempfindlich (-2 Würfel, wenn sie direkt mit einer starken Lampe geleuchtet werden)					

## DIE RUSTY DEVILS

Der Tower liegt im Revier der Rusty Devils. Das Chapter, das den Tower kontrolliert, wird von **Kronos**, einem Ork in violetter Leder, gelben Rastazöpfen und verchromten Hauern, angeführt. Kronos ist abhängig von synthetischen Drogen, was ihn sehr aggressiv macht. Er handelt daher oft unüberlegt und meistens mit Gewalt als Lösung. Kronos überlässt alle Verhandlungen mit der Yakuza seinem Leutnant Psycho.

	INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
Kronos	10w	10w	9w	40	4	7 MP
	Maschinenpistole, Elektroschlagstock, Dermalpanzerung, Drogen im Wert von 1.000 Credits					

Kronos besitzt 3 Kampfhunde, die er gern auf andere hetzt. Die Hunde sind leider auch auf Droge und fürs Spurenlesen oder ähnliches völlig ungeeignet.

	INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
Kampfhund	6w	8w	5w	20	3	5 Zähne
	Schnell (+1 Würfel auf Initiative, max. Aktionen auf 4 erhöht), Geruchsempfindlich (Pfefferspray oder ähnliches lassen die Ini auf 3w und Angriff auf 4w sinken)					

Kronos hat zwei Leutnants unter sich, Hank, der sich um das Bordell kümmert, und Psycho, der alle Angelegenheiten mit der Yakuza regelt.

**Hank** ist ein sadistischer Zwerg mit nur einem Ohr und einem vernarbten Schädel. Er trägt viel Goldschmuck und grüne Trainingsanzüge. Hank ist zu seinen Huren nicht gerade zimperlich, aber Freier, die nicht bezahlen können, lernen ihn von seiner unangenehmen Seite kennen. Er hält sich für den besseren Anführer und würde Kronos gerne ersetzen. Spielfiguren, die ihm dabei helfen, hätten einen neuen Verbündeten.

	INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
Hank	9w	9w	8w	25	4	5 Nahkampf 7 Pistole
	Nachtsicht, Monofilamentpeitsche, Schwere Pistole, Synth-Muskeln, Puffeinnahmen 1.000 Credits					

**Psycho**, ein hochgewachsener Mensch mit Sonnenbrille und schwarzem Anzug, ist der Unterhändler der Devils. Er ist der Verbindungsmann zur Yakuza und verhandelt üblicherweise mit Black Tiger. Psycho zweigt Drogen der Yakuza ab und hat dadurch ein ergiebiges Nebengeschäft am Laufen. Wüsste Kronos davon, würde er ihn seinen Hunden vorwerfen. Er könnte von den Spielfiguren erpresst und zur Zusammenarbeit gezwungen werden.

	INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
Psycho	10w	9w	10w	25	4	7 MP
Maschinenpistole, Smartlink, Drogeneinnahmen 1.000 Credits, Drogen im Wert von 300 Credits, Kommlink zur Kontaktaufnahme mit der Yakuza						

Die Werte typischer Gangmitglieder:

	INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
Rusty Devil	5w	7w	6w	14	2	3 Nahkampf 5 Pistole

Wird Kronos ausgeschaltet, steigen für zwei Tage die Verkaufsbestätigungen der Eigentümer für Standardfälle pro Spielfigur um 1W6. Werden Kronos und beide Leutnants ausgeschaltet, steigen für drei Tage die Verkaufsbestätigungen der Eigentümer für Standardfälle pro Spielfigur um 1W6. Helfen die Spielfiguren Hank, Anführer der Devils zu werden, steigen für drei Tage die Verkaufsbestätigungen der Eigentümer für Standardfälle pro Spielfigur um 1W6. Wird Psycho zur Zusammenarbeit erpresst, steigen für drei Tage die Verkaufsbestätigungen der Eigentümer für Standardfälle pro Spielfigur um 1W3.

## REAKTIONEN DER DEVILS AUF SPIELERAKTIONEN

Spieleraktion	Reaktion Devils
2 Patrouillen der Devils ausgeschaltet/bequatscht, 2 Schutzgelderpressungen verhindert oder 10 Eigentümer zum Verkauf überredet	Jede Patrouille erhält eine Maschinenpistole oder Schrotflinte.
20 Eigentümer zum Verkauf überredet oder Garage angegriffen/sabotiert oder Versorgung im Keller gekappt	Bei jedem Ergebnis „Patrouille“, „Überfall“ oder „Schutzgelderpressung“ auf der Tabelle Begegnungen greifen die Devils an und erhalten nach 1W3 Runden eine neue Patrouille als Verstärkung.
25 Eigentümer zum Verkauf überredet oder Bordell angegriffen oder Psycho ist tot oder Hank ist tot oder mit Joe (siehe oben) in Kontakt gekommen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Yakuza wird informiert.</li> <li>• Kronos befiehlt Jagd auf die Spielfiguren: Würfel alle 30 Minuten auf der Tabelle Begegnungen. Bei jedem Ergebnis „Patrouille“, „Überfall“ oder „Schutzgelderpressung“ auf der Tabelle greifen die Devils an.</li> <li>• Eingänge zum Tower werden mit doppelter Anzahl an Devils besetzt.</li> </ul>

35 Eigentümer zum Verkauf überredet oder Psycho und Hank sind tot oder Kronos ist tot	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jedes Mitglied einer Patrouille erhält eine Maschinenpistole oder Schrotflinte.</li> <li>• Jagd wird intensiviert: Würfel alle 15 Minuten auf der Tabelle Begegnungen. Bei jedem Ergebnis „Patrouille“, „Überfall“ oder „Schutzgeld-Erpressung“ auf der Tabelle greifen die Devils an.</li> <li>• Yakuza schickt einen Samurai auf die Jagd nach den Spielfiguren: Bei jedem Ergebnis „Patrouille“ auf der Tabelle Begegnungen erhalten die Devils nach 1W3 Runden Verstärkung durch den Samurai.</li> </ul>
40 Eigentümer zum Verkauf überredet, Hauptquartier der Devils zerstört oder Psycho, Hank und Kronos sind	Yakuza schickt einen Samurai und einen Magier auf die Jagd nach den Spielfiguren: Bei jedem Ergebnis „Patrouille“ auf der Tabelle Begegnungen tauchen die beiden mit 1W6 Devils auf.

## DIE YAKUZA

Das **Yakuza**-Team wird angeführt von **Black Tiger**, einem kleinen Asiaten mit silbernen Haaren, der schwarze Seidenanzüge, einen roten Mantel und jederzeit eine verspiegelte Sonnenbrille trägt.

	INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
Black Tiger	9w	8w	9w	35	3	7 Pistole 5 Monomesser
	Schwere Pistole, Monomesser, Cyberaugen, Smartlink, Datenbuchse, Kompositknochen, Synapsenbeschleuniger, Kommlink					

Ziel von Black Tiger ist es, einen reibungslosen Ablauf der Drogenproduktion und -lieferung zu garantieren. Er hat die Rusty Devils angeheuert, damit diese sich um den alltäglichen Kleinkram und die Sicherheit des Gebäudes kümmern. Er sieht die Gang als austauschbare Handlanger, und sollte eine andere Gang die Sicherheit des Helltower garantieren können, würde er mit dieser sicherlich handelseinig. Verhandlungen sind mit Black Tiger möglich und können bestenfalls über Psycho eingeleitet werden. Er unterstützt die Devils je nach Aktion der Spielfiguren (siehe Reaktionstabelle Devils), möchte aber bestenfalls Gefangene, um sie zu verhören. Stören die Spielfiguren die Drogenproduktion oder versuchen sie, den Zwangsarbeitern zu helfen, geht er hart und präzise gegen die Spieler vor.

Unterstützt wird Black Tiger von einem Yakuza-Team, das aus 3 Samurai, einem Magier sowie 2 Riggern besteht. Alle sind Asiaten und sprechen untereinander nur Japanisch. Das Team ist in zwei Gruppen von je drei Personen aufgeteilt (Rigger, Samurai, Samurai/Magier), die in 12-Stunden-Schichten arbeiten. Die Kommlinks der Yakuza sind nicht von den Kommunikationsstörungen im Gebäude betroffen.



	INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
Yakuza-Samurai	10w	9w	7w	35	5	7 MP, 10 Sturmgewehr
	Katana, Messer, Taser, Elektroschlagstock, schwere Pistole, MP oder Sturmgewehr, Cyberaugen, Cyberkrallen, Smartlink, Kompositknochen, Reflexbooster, Kommlink					

	INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
Yakuza-Magier	8w	6w	7w	25	5	7 MP
	Messer, Taser, Elektroschlagstock, schwere Pistole, MP, Kommlink, Kann die Zauber Blitz, Heilen, Magiepanzer, Schnelligkeit und Unsichtbarkeit mit 10w nutzen					

	INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
Yakuza-Rigger	9w	7w	7w	30	5	7 Pistole
	Messer, Taser, Elektroschlagstock, schwere Pistole, Kommlink, Datenbuchse, Riggerkontrollen, Neuroverstärker, Smartlink					

## ZUFALLSTABELLEN IM TOWER

### BEGEGNUNGEN

Würfel pro Stunde im Tower einmal auf der Tabelle und konfrontiere die Spieler mit dem Ereignis:

2W6	Begegnungen
2	Nichts passiert
3	Grillparty: Einige Bewohner grillen im Hausflur über einer Tonne eine Katze und laden die Spielfiguren auf einen Snack ein. Mit einer normalen Probe (3 Erfolge) auf Überreden oder Sozial anpassen können sie sich mit den Bewohnern anfreunden. An diesem Tage steigen die Verkaufsbestätigungen der Eigentümer für Standardfälle um 3.
4	Leiche: Die Spielfiguren finden einen toten Hausbewohner. Bei 6 auf W6 finden sie noch etwas Nützliches (z.B. 50 Credits, Messer, Stim-Patch).
5	Junkie: Ein Junkie bittet die Spielfiguren in einem Hausflur um Drogen an. Geben sie ihm Geld oder Drogen, steigen an diesem Tage die Verkaufsbestätigungen der Eigentümer für Standardfälle um 1. Geben sie ihm nichts, wird er bei 1-3 auf W6 aggressiv und greift mit einem Messer an (Werte wie Normie), bei 4-5 weinerlich und klammert sich an der Kleidung einer Spielfigur fest und oder kotzt bei 6 eine der Spielfiguren an.
6	Überfall: 1W3+2 Devils überfallen eine Wohnung, misshandeln die Bewohner und stehlen deren Wertsachen. Mit normalen Proben (3 Erfolge) auf Überreden oder Einschüchtern, lassen sie sich überzeugen, dass die Spielfiguren unbehelligt weitergehen dürfen. Andernfalls versuchen sie die Spielfiguren ebenfalls auszurauben. Helfen die Spielfiguren den Bewohnern und vertreiben die Devils (entweder mit Gewalt oder einer schwierigen Probe (4 Erfolge) auf Überreden oder Einschüchtern), steigen an diesem Tag die Verkaufsbestätigungen der Eigentümer für Standardfälle um 1W2 und die Bewohner schenken ihnen 150 Credits.
7	Patrouille der Devils: 1W3+2 Devils patrouillieren durch das Gebäude und machen auf dicke Hose. Mit normalen Proben (3 Erfolge) auf Überreden oder Einschüchtern lassen sie sich überzeugen, dass die Spielfiguren der Mühe nicht wert sind. Ansonsten versuchen sie die Spielfiguren auszurauben.
8	Schutzgelderpressung: 1W3+2 Devils erpressen Schutzgeld von den Bewohnern des Towers. Mit normalen Proben (3 Erfolge) auf Überreden oder Einschüchtern, lassen sie die Spielfiguren in Ruhe ihrer Wege ziehen. Misslingt die Probe, wollen sie von den Spielfiguren Schutzgeld (100 Credits pro Mann). Helfen die Spielfiguren den Bewohnern und vertreiben die Devils (entweder mit Gewalt oder einer schwierigen Probe (4 Erfolge) auf Überreden oder Einschüchtern), steigen an diesem Tag die Verkaufsbestätigungen der Eigentümer für Standardfälle um 1W2.
9	Straßendoc: In einer der Wohnungen hat sich ein Straßendoc niedergelassen. Hier können die Spielfiguren MedKits und Stim-Patches kaufen oder sich für

	350 Credits vollständig heilen lassen. Bei einer 1 auf W6 haben sie sich bei der Untersuchung eine Infektion zugezogen (für 1W2 Tage -1 Würfel auf alle Proben). Versuchen sie den Doc auszurauben, ruft er eine Patrouille der Devils zu Hilfe, die nach 1W6 Runden auftaucht.
10	Bewohner: Die Spielfiguren bekommen es mit einem der zahlreichen Bewohner zu tun (1W6): Bei 1-2 ist der Bewohner alt und schwerhörig und will ihnen was verkaufen, bei 3-4 sind es Ausländer deren Sprache die Spielfiguren nicht sprechen und die medizinische Hilfe erbitten, bei 5 ist der Bewohner unter einem Müllberg begraben oder von einem durch ein herabgestürztes Deckenteil eingeklemmt und ruft um Hilfe, bei 6 stolpern sie in eine religiöse Zeremonie, in der offensichtlich ein Mensch geopfert werden soll.
11	Prostituierte: Ein Bewohner bietet in einer Wohnung für 100 Credits seine Dienste an. Wird nur gequatscht, steigen mit einer normalen Probe (3 Erfolge) auf Überreden oder Einschüchtern an diesem Tage die Verkaufsbestätigungen der Eigentümer für Standardfälle um 1. Nehmen die Spielfiguren die Dienste in Anspruch, geschieht auf 1W6 bei 1-2 nichts, bei 3-4 werden sie bestohlen, bei 5-6 ist es eine Falle und die Charaktere sehen sich drei Schlägern (Werte wie Devils) gegenüber, die sie ausrauben wollen.
12	Reporter: Die Spielfiguren treffen auf einen Reporter, der hinter einer heißen Story her ist. Erfährt er von den wahren Absichten der Spielfiguren, sind sie morgen die neuste Nachricht im Netz, und der Auftrag ist geplatzt. Mit einer normalen Probe (3 Erfolge) auf Überreden oder Sozial anpassen können sie sich mit dem Reporter anfreunden. An diesem Tage steigen die Verkaufsbestätigungen der Eigentümer für Standardfälle um 3.

## SCHWIERIGKEITEN

Würfel alle zwei Stunden im Tower einmal auf der Tabelle und konfrontiere die Spieler mit dem Ereignis:

2W6	Schwierigkeiten
2	Nichts passiert
3	Stromschlag: Bewohner haben an dieser Stelle illegal Strom angezapft und kreuz und quer Leitungen verlegt, die nicht besonders gut isoliert sind. Überall sprühen Funken und knistert Elektrizität. Um sich durch die Kabel zu schlängeln, ist eine normale Probe (3 Erfolge) auf Athletik notwendig. Misslingt die Probe, Schaden wie Taser. Bei 1 auf 1W6 platzt in dem Moment, wo sich die Spielfiguren durch das Kabelwirrwarr schlängeln, ein altes Wasserrohr und ein Wasserschwall ergießt sich auf sie. Bei einer gelungenen normalen Glücksprobe (3 Erfolge) kommen die Spielfiguren glimpflich davon. Andernfalls doppelter Taserschaden.
4	Hungrige Hunde: Ein Bewohner lebte mit zwei Dutzend Hunden auf engstem Raum, die in leider gefressen haben. Gerade als die Spielfiguren

	vorbeikommen, schafft es das verhungerte Rudel aus der Wohnung und greift an (Werte wie Kampfhund).
5	Ungeziefer: Ein riesiger Schwarm Kakerlaken strömt den Spielfiguren entgegen und droht sie zu überrollen. Mit einer normalen Probe (3 Erfolge) auf Athletik können sie sich in Sicherheit bringen. Misslingt die Probe, verlieren sie 3 Hitpoints und alle Proben auf Überreden, Einschüchtern, Verkleiden und Sozial anpassen sind für diesen Tag um -1 erschwert.
6	Verschüttet: Teile der Decke stürzen ein und begraben die Spielfiguren, wenn keine schwere (4 Erfolge) Wahrnehmungsprobe gelingt. Mit einer normalen Probe 3 (Erfolge) auf Überleben kann man sich aus den Trümmern ziehen. Andernfalls verliert die Spielfigur 5 Hitpoints.
7	Feuer: Der Flur, in dem sich die Spielfiguren aufhalten, brennt. Das Feuer droht sie einzuschließen. Mit einer normalen (3 Erfolge) Überlebenprobe können sich die Spielfiguren in Sicherheit bringen. Misslingt die Probe, verlieren sie 5 Hitpoints und erleiden bei 1-3 auf W6 eine Rauchvergiftung (1W3 Tage alle Proben um -1 erschwert).
8	Giftstoffe: Aus den Wänden dieser Etage dringen giftige Dämpfe, die das Atmen schwer machen. Ohne Atemschutz oder passende Cyberware ist eine schwere (4 Erfolge) Überlebenprobe notwendig. Misslingt die Probe, verliert die Spielfigur 5 Hitpoints.
9	Ausgebombt: Irgendetwas trifft den Tower von außen und explodiert in der Nähe der Spielfiguren. Schaden wie Schwere Waffen sofern keine normale (3 Erfolge) Glücksprobe gelingt.
10	Falle: Einer der Bewohner hat in diesem Flur eine Menschenfalle aufgestellt (z.B. Nagelbrett, Fallgrube). Mit einer schweren Wahrnehmungsprobe wird die Falle entdeckt. Tappt eine Spielfigur hinein, verliert sie 5 Hitpoints. Bei 1-3 auf W6 kommen die Fallensteller (1W3+1 Kannibalen; Werte wie Soldat) nach 1W2 Runden, um zu sehen, was es zu essen gibt.
11	Mutierte Ratten: Aus dem Keller haben es einige mutierte Ratten in die Lüftungsschächte geschafft. 1W6 Tiere brechen durch eine Wand oder stürzen von der Decke und greifen die Spielfiguren an.
12	Magisches Phänomen: Die alltägliche Gewalt und das Elend lässt die Barriere zur Astralebene an dieser Stelle dünner werden. Es entsteht ein Manariss im Raum, der alles einzusaugen droht. Alle Spielfiguren müssen eine normale (3 Erfolge) Kraftprobe würfeln. Misslingt die Probe, wird ein beliebiges Ausrüstungsteil (nach Wahl des Spielleiters) in den Riss gesogen. Die Probe muss jede Runde wiederholt werden. Das Phänomen hält 1W6 Runden an. Mit einer schweren Probe (4 Erfolge) auf Zaubern oder Geister bannen lässt sich der Riss vorzeitig schließen.

## PROBLEME VON AUSSEN

Würfel pro Tag einmal auf der Tabelle und konfrontiere die Spieler mit dem Ereignis. Sollte ein einmaliges Ereignis zum zweiten Mal gewürfelt werden, passiert an diesem Tag nichts:

1W6	Probleme von außen
1	Bewohner bewerfen die Spielfiguren aus Spaß von einem Balkon aus mit Müll. Ob es sich um Flüssigkeit (Urin, Säure) oder Härteres (Einkaufswagen, Betonplatten, Badewannen) handelt, liegt im Ermessen des Spielleiters.
2	Eine Gruppe Reaper, angeführt von einem Leutnant namens Slik, kommen auf die Spielfiguren zu und wollen Infos über Deathstar und ihren Aufenthaltsort. Geben die Spielfiguren die wahre Identität (sofern bekannt) von Deathstar preis, erhalten sie 1.000 Credits und Slik als Connection. Überlassen sie den Reapern das Kommlink, erhalten sie 300 Credits. (Ereignis findet nur einmalig statt.)
3	Korrupte Konzerncops lassen sich blicken und versuchen Schutzgeld von den Spielfiguren zu erpressen. Erfahren sie von den wahren Absichten der Spieler, ist der Auftrag geplatzt.
4	Es kommt zu einer spontanen Geistermanifestationen (Werte wie Troll mit den Zaubern Schnelligkeit, Kraft und Teleportation). Der Geist besteht aus einem Haufen Abfall und läuft Amok. Wird der Geist nicht aktiv von den Spielfiguren bekämpft bzw. gebannt, sterben 1W6-1 Wohnungseigentümer. Magisch begabte Charaktere können den Geist beschwichtigen (schwere (4 Erfolge) Probe und Überreden). Ist die Überreden-Probe erfolgreich, wird der Charakter vollständig geheilt. (Ereignis findet nur einmalig statt.)
5	Ein Feuer bricht an zwei Eingängen des Helltower aus. Leider wohnen genau in diesem Gebäudetrakt noch mehrere potenzielle Eigentümer. Wird das Feuer nicht aktiv von den Spielfiguren bekämpft, sterben 1W6-1 Wohnungseigentümer. Aufgrund der Rauchentwicklung sind an diesem Tag alle Proben im Gebäude mit einer Probeerschwernis versehen. (Ereignis findet nur einmalig statt.)
6	Reaper greifen die Rusty Devils am Helltower an, und die Spielfiguren geraten mitten ins Kreuzfeuer. (Ereignis findet nur einmalig statt.)