

Jailbreak

von Maïke Gerstenkorn (aka Skullchicken)

Was passiert eigentlich, wenn die Slumdogs geschnappt werden? Sagen wir, die Slumdogs sind auf dem Weg von A nach B, kommen zur Grenzkontrolle, der gefälschte Personalausweis fliegt auf.

Ziehen sofort alle Beteiligten ihre Knarren?

Diese Lücke zwischen glücklichem Würfelwurf und potentiell Total Party Kill soll dieses Abenteuer füllen: die Slumdogs landen nicht direkt im Sarg, aber auf dem Förderband zum Leben hinter Gittern. Zumindest, wenn sie nicht irgendwie einen Weg aus der Zelle der Polizeistation Metro-City Nord finden.

Die "Mission" beginnt, wenn die Slumdogs festgenommen werden. Diese Anleitung führt durch das Prozedere von Festnahme bis Verurteilung (wenn die Slumdogs es nicht schaffen sollten, auszubrechen). Dann wird die Polizeistation Metro-City Raum für Raum erläutert und anschließend mögliche Ausbruchsstrategien vorgestellt. Im Anhang sind die Nichtspielercharaktere zu finden.

Potentiell verstörende Themen

Polizeibrutalität (beschrieben)

Suizid (beschrieben)

Folter (erwähnt)

Periodenblut (erwähnt)

Erbrochenes (impliziert)

Fäkalien (impliziert)

Wie krieg ich die Slumdogs in den Knast?

Idealerweise bieten die Spieler:innen selbst den Anlass für ihre Festnahme: ein verhunzter Würfelwurf im richtigen/falschen Moment reicht schon aus. Die Polizei überwältigt die Kriminellen im Kampf und nach der Bewusstlosigkeit finden sie sich mit notdürftig versorgten Wunden im Polizei-Van wieder.

Wer wird festgenommen?

Tatverdächtige...

- die unter Fluchtverdacht stehen und/oder
- deren Identität nicht vor Ort festgestellt werden konnte und/oder
- wertvolle Gegenstände oder Bargeld haben, die man als "Beweismittel" abnehmen kann

Will man eine Festnahme erzwingen, bietet sich eine Razzia in der Stammkneipe, das Niederschlagen eines Protests oder das Auflösen eines Obdachlosencamps an. Dieses Abenteuer funktioniert am besten, wenn der Polizei die Slumdogs egal sind. Es ist nichts persönliches, sie machen nur ihren Job. Sind die Slumdogs berühmt-berüchtigt, würde man sie nicht in die Polizeistation Metro-City Nord stecken.

Macht es den Spieler:innen nichts aus, Kontrollverlust gegen Spannung zu tauschen, kann die Festnahme durch Gedächtnisverlust übersprungen werden. Mitten im Schlamassel findet man sich wieder à la "Mann, was haben wir letzte Nacht genommen? Ich weiß gar nichts mehr-". Der Tatbestand wird nach und nach erinnert oder von Polizisten im Verhör dargelegt.

Oder: man nutzt die Situation als Einstieg ins Spiel. Unter dem Stern der Rückfallquote startet die kriminelle Karriere erst so richtig hinter Gittern. "Ihr trefft euch in einer Tavernen Zelle..."

Prozedere

Festnahme

Die Polizei fesselt, klopft ab und nimmt Waffen, Munitionspacks, Kommlinks und Cyberdecks der Gefangenen in Gewahrsam. Alles was größer ist als eine Hand und gefährlich werden könnte, landet später auf der Station im Lagerraum. Wer aktiv ausblutet, wird mit einem Medkit stabilisiert, bevor alle Gefangenen ins hintere Ende eines Vans geschubst werden.

Fesseln

Standardmäßig Handschellen (-2 körperliche Proben)

Martial Artists Hand- und Fußschellen (-2 körperliche Proben, Trippelschritte)

Vercyberte Arme 2 Paar Handschellen (-4 körperliche Proben)

Vercyberte Beine 2 Paar Handschellen (Trippelschritte)

Magier + Anti-Magie-Maske (-4 auf Zaubern, blind, eingeschränkte Sprache)

Die Anti-Magie-Maske umhüllt den Kopf des Magiers wie eine Gimp-Maske, lässt ihn nichts sehen und dämpft seine Sprache. Wenn er spricht, würfeln andere auf Wahrnehmung (2), um ihn zu verstehen. Sie besteht aus Stoff, Metall und ist mit einem Schloss am Nacken gesichert.

Um auf die Idee zu kommen, mehr als simple Handschellen anzulegen, muss die Polizei erst wissen, was die Slumdogs können. Ein nicht zaubernder Zauberer ist nicht als solcher zu erkennen. Nur offensichtlich vercyberte werden als solche gefesselt.

Fingerfertigkeit und rohe Gewalt

Anti-Magie-Maske zerstören/knacken 3

Eine Hand- oder Fußfesseln zerstören/knacken 4

Zwei Hand- oder Fußfesseln gleichzeitig zerstören 6

Stahlplatte oder Tür des Vans aufbrechen 6

Sozial anpassen oder Überreden

Vortäuschen, dass Hand- oder Fußfesseln intakt sind 2

Eine zerkratzte, verbeulte, aber lückenlos montierte Stahlplatte trennt die Fahrerkabine vom "Passagierraum". Mit Wahrnehmung (3) erlauschen die Slumdogs trotz Fahrgeräusche, was der telefonierende Polizist auf der anderen Seite sagt. Die Polizei war heute wohl zu erfolgreich für ihr eigenes Wohl: die Stationen in der Umgebung sind proppenvoll. Die Slumdogs werden in die Vorstadt, zur Polizeistation Metro-City Nord kutschert.

Wissen zu Polizeistation Metro-City Nord (Erinnern)

1 eine Polizeistation im Norden der Stadt. Duh.

4 staatlich geführte Polizeistation. Unterfinanziert, technologisch veraltet.

Der Polizist sagt schließlich "Haben die zumindest mal ihren Metalldetektor reparieren lassen? – Ah, gut, wenigstens das."

Erreichen sie den Zielort, werden den Slumdogs ihre verbleibenden metallischen Gegenstände abgenommen. Außer...

Mögliche Verstecke für kleine metallische Gegenstände

- in Cyberware
- im Magen
- ... in einem der bis zu zwei anderen Enden

Sofern die Cyberware nicht sehr geräumig ist, gilt für alle drei Methoden: der versteckte Gegenstand darf nicht umfangreicher sein als das Handgelenks des Slumdogs. Denkbare Schmuggelware wären ein eingeklapptes Taschenmesser oder eine Mikro-Drohne.

Ankunft bei der Polizeistation

Ort: vor/hinter dem Gebäude

Seit Übernahme der Konzerne gibt es die staatliche Polizei bestenfalls rudimentär. Gebäude und Personal sind alt, die Ausstattung hinkt dem technologischen Stand hinterher. Nur in einem steht die staatliche der Konzernpolizei in nichts nach: Korruption.

Die Slumdogs werden nach einander von zwei Polizisten abgeführt, gründlich mit dem Metalldetektor untersucht und von Wertgegenstände unter dem Vorwand, es seien "Beweismittel" befreit. Nicht oder schlecht versteckte, gelöste Fesseln werden erneut angelegt.

Sie betreten das Gebäude durch den Diensteingang an der Nordseite.

Haft Teil 1: Holtz und Radu

Ort: die Zelle

Nach Protokoll der Polizei verlassen die Slumdogs die Zelle nur zur Feststellung der Personalien, zur Befragung und schließlich zur Verurteilung – sofern sie es nicht schaffen, vorher zu entkommen. Die zwei dafür zuständigen Polizisten sind Frau Fritzi Holtz und Herr Dacian (Aussprache: ‚Datschian‘). Beide haben ein auffälliges Level an Vercyberung.

Frau Holtz ist ein schweigsamer Schrank von einer Frau mit weit breiteren Schultern, als natürlich aussieht. Sie hält den Slumdog davon ab, auszubüxen, wenn er außerhalb der Zelle ist. Herr Radu hat Cyberaugen und ist ein laufendes Abhörgerät: Ohren und Augen nehmen alles auf, was er sieht und hört. Er wird versuchen, mit den Slumdogs Rapport aufzubauen, wenn er mit ihnen und Frau Holtz alleine ist.

Haben die Spieler:innen eine hohe Toleranz fürs Warten Zugunsten von Immersion, können Spielleiter:in und Slumdog, der gerade isoliert wird, auch im echten Leben den Raum verlassen. Sie spielen die Szene zu zweit, während die Spieler:innen am Spieltisch zurückbleiben. Dann sollten die Rollenspielszenen jedoch jeweils nicht länger als 5 Minuten Echtzeit dauern – das Gimmick verliert sonst schnell an Charme. Die übrigen Spieler:innen können dieselbe Zeit frei gestalten: Pause machen, ausspielen, wie ihre Charaktere reagieren oder Pläne schmieden.

Feststellung der Personalien

Ort: Erkennungsdienstbereich

Der Slumdog wird nach Name, Alter, Geburtsort, Geschlecht gefragt.

Egal ob und was geantwortet wird, es werden Fingerabdrücke, Retinascans und eine DNA-Probe abgenommen (via Blutstropfen aus der Fingerspitze).

Herr Radu wird freundlich, aufmunternd und mitfühlend sein. Er versucht, den Slumdog zum Reden zu animieren und seine Defensive zu senken. Es geht ihm noch nicht darum, Beweismaterial zu sammeln – dafür ist später noch Zeit. Sollte der Slumdog aber dennoch belastende Aussagen machen, ist das natürlich mehr als willkommen.

Haft Teil 2: warten, warten, warten...

Haben die Slumdogs zu diesem Zeitpunkt kein aktiv feindliches Verhältnis zu Frau Holtz und Herrn Radu, bekommen sie nun je ein aufgewärmtes Dosenchili mit Plastikgabeln und eine PET-Flasche mit stillem Wasser.

Die Rechte der Slumdogs

Na ja... "Rechte".

Wenn sie es schaffen, können sie von ihrem *Recht zu Schweigen* Gebrauch machen. Spätestens während der Befragung treffen sie damit auf Widerstand.

Zudem haben sie das Recht auf zwei Anrufe: um einen Anwalt anzuheuern und ein weiteres Telefonat nach Wunsch.

Anwalt

Eine rechtliche Vertretung kostet 10.000 pro Kopf. Es gibt keine Pflichtverteidiger. Ein Anwalt wird sicherstellen, dass die Slumdogs nur für das bestraft werden, wofür die Polizei Beweise hat und wandelt Haftstrafen unter einem gewissen Schweregrad in Geldstrafen um – das ist alles. Haben die Slumdogs vor den Augen der Polizei mit den Gedärmen ihrer Feinde Seilspringen gespielt, rettet sie auch kein Anwalt mehr.

Beispiele für Geldstrafen

Diebstahl	In Höhe des Diebesguts x2
Sachbeschädigung	In Höhe des Schadens x2
Beleidigung	100-1000
Fahrlässige Körperverletzung	Medizinische Versorgung des Opfers x3
Drogenhandel	Preis der Drogen x5

Telefonat nach Wunsch

Haben die Slumdogs keinen guten Rapport mit den Polizisten, wird der Anruf nach draußen nicht verneint, aber Stunde für Stunde auf "später" verschoben.

Kommen die Slumdogs an die Strippe, können sie je eine Nummer ihrer Wahl anrufen, für je fünf Minuten, das Gespräch wird aufgezeichnet. Dafür wird ein Kommlink durch die Gitterstäbe gereicht. Für jeden Anruf muss es mit einem neuen Zweitfaktorcode freigegeben werden. Diesen muss ein Polizist durchgeben, während er mit im Raum ist.

Geben die Slumdogs den Kommlink nicht zurück, missfällt das dem Polizisten zwar, aber außer dem Vermerk eines Diebstahls hat es keine Konsequenzen. Hackt ein Slumdog das Kommlink, kann er Zweitfaktorcode und Aufzeichnung ausschalten.

Leider lassen sich aus dem Kommlink wenig Informationen ziehen, gespeichert ist nur die Anrufliste vergangener Insassen. Die Nummer des Kommlinks entspricht dem Schema der restlichen Polizeistation. Wo man anruft, wird der Anrufer allerdings als "Haft Metro-City Nord" angezeigt, nicht als "Polizeistation Metro-City Nord". Wobei ein Hacker dies natürlich anpassen könnte...

Befragung

Ort: Verhörraum

Die Slumdogs werden einzeln über den Tathergang befragt.

Der Gefängnis-Industriekomplex verlangt jeden Monat nach einer Quote frischer Gefangener. Polizeistationen erhalten eine Prämie für deren Erfüllung. Je schwerwiegender das Verbrechen und je machtloser die Gefangenen, desto härter die Strafe und desto besser können sie ausgebeutet werden. Kleine Fische arbeiten "nur" für einige Jahre in Sweatshops für Centbeträge, die großen Fische werden an Laboratorien als Testsubjekte verkauft - sie wären ja ohnehin auf der Hinrichtungsbank gelandet.

Denken wie ein korrupter Cop

- Von der Quote hängt mein Zahntag ab. Es ist ein gefährlicher Job, er soll sich auch lohnen.
- Die Polizei ist das letzte Bollwerk zwischen der unschuldigen, schützenswerten Gesellschaft und der Kriminalität. Es ist ein notwendiges Übel, Kleinkriminellen zu verschachern, damit wir die Mittel haben, um die wirklich schlimmen Übeltäter aufzuhalten.

- Wenn wir sie jetzt nicht verknacken, sind sie gleich wieder draußen und begehen mehr und üblere Verbrechen.

Die Polizei horcht auf alle Informationen, die den Tathergang rekonstruieren und ihnen mehr Munition zur Verschärfung der Strafe geben können. Dazu muss der Slumdog *reden*.

Taten katastrophisieren

Er weiß über die Tat Bescheid → Er war verwickelt.

Sie hat etwas aufgehoben? → Sie hat mit Vorsatz gestohlen.

Im Kampf in Deckung und jemand war verletzt? → Unterlassene Hilfeleistung.

Mit gefälschten Dokumenten erwischt? → Hat die Dokumente selbst gefälscht.

Hat Dokumente gefälscht? → Teil eines Dokument-Fälschungsrings

Übertrieben werden Vorsatz, Mitwirkung, Schaden und Professionalität der Kriminalität.

Optimalerweise gibt der Slumdog die Tat zu und oder beschuldigt seine Zellkollegen. Um ein Geständnis zu entlocken, hat die Polizei diverse Strategien:

- **Falsche Versprechungen:** versprechen, dass er dadurch eine geringere Strafe bekommt oder gar frei kommen kann.
- **Minimieren:** die Tat klein reden. Es sei ohnehin keine große Sache und die Strafe vernachlässigbar, man könne es also ruhig zugeben.
- **Maximieren:** die Tat aufblähen, damit der Tatverdächtige die Tat anderen in die Schuhe schiebt.
- **Hoffnungslosigkeit:** vorgeben, dass sie ohnehin alle Informationen haben und ein Rausreden sinnlos wäre oder dass ein Zellkollege ihn schon längst verkauft hätte.
- **Einschüchterung und Folter:** manchmal sagt man alles was der andere will, nur, damit das Verhör endlich aufhört.

Eventuelles Bitten (oder Flehen) der Slumdogs, die Befragung abzubrechen, werden geflissentlich ignoriert.

Verurteilung

Ort: Protokollraum und Anzeigenaufnahme

Am nächsten Morgen werden die Slumdogs von Frau Holtz und Herrn Radu der Richterin vorgestellt. Eigentlich müsste jeder Slumdog einzeln verurteilt werden. Aber aus dramatischen Gründen (und um Zeit zu sparen) wird ihnen der Prozess als Gruppe gemacht.

Auf dem wandgroßen Bildschirm wird die Richterin live zugeschaltet. Ihr Gesicht füllt den Raum.

"Guten Tag meine Damen, Herren und diverse geehrte Personen, ich bin Richterin Aliye Burakgazi. Das in diesem Prozess verwendete KI-Modell ist ‚Minos 4.0‘."

Sie nennt fürs Protokoll die Anwesenden und ihre Rolle (Holtz und Radu als Vertreter der Staatsanwaltschaft, Anwalt als Verteidigung, Slumdogs als Angeklagte) und die Liste an Verbrechen, die den Slumdogs vorgeworfen werden.

Die Polizisten übergeben die Beweismittel, indem sie an ihrem Computer einen Stick einstecken und die Daten darauf übertragen. Dabei handelt es sich um eine, für diese künstliche Intelligenz optimal formatierte, Beweislage.

Nach Übergabe bedankt sich die Richterin – die Inhalte werden nicht gezeigt, es genügt ja, wenn die KI sie verarbeitet – und bittet die Gegenseite um die Einreichung der Gegenbeweise und Einsprüche.

Mit Anwalt

Die Polizei muss einem eingesetzten Anwalt 8 Stunden vor Beginn des Prozesses den verwendeten Datenstick der Anklage zur Verfügung stellen – dasselbe Recht haben die Slumdogs nicht. Der Anwalt steckt also den Datenstick in den zweiten Computer. Die optimal für die KI formatierten Gegenbeweise und Argumente werden übertragen.

Die KI wägt die Datenlagen gegeneinander ab und spuckt ein Ergebnis aus. Dank Anwalt werden die Slumdogs nur für das bestraft, wofür die Polizei tatsächlich Beweise hat (was sie am Tatort und in Gesprächen sammeln konnten).

Ohne Anwalt

Kein Anwalt, kein Datenstick. Also bleibt den Slumdogs nur übrig, sich mündlich zu verteidigen.

Als sich das herauskristallisiert, fällt die Richterin ihnen unwirsch ins Wort:

"Sind Sie von Sinnen? Denken Sie, wir haben Zeit, uns jedes Gegenargument einzeln anzuhören? Ich muss in 15 Minuten zum nächsten Termin!"

Ab hier haben die Slumdogs 15 Minuten Echtzeit, um die KI von ihrer relativen Unschuld zu überzeugen. Slumdogs würfeln Sozial Anpassen (3), um sich so auszudrücken, dass die KI sie versteht.

Für alles, was die Slumdogs nicht mit logischen Schlussfolgerungen und handfesten Beweisen weg argumentieren konnten, gilt die Beweislage der Polizei. Die Richterin signiert das Urteil der KI und rügt gegebenenfalls die Slumdogs dafür, dass sie nicht besser vorbereitet waren.

Hinweis für Leute, die was von Rechtsprechung verstehen

Ja, dies hat wenig damit zu tun, wie ein Gerichtsprozess im echten Leben abläuft. In dieser dystopischen Cyberpunk-Zukunft wurde der Prozess unter den Bannern von "Tough on Crime" und "Bürokratieabbau" herunter gedampft.

Nicht alle gerichtlichen Urteile laufen ab wie beschrieben – wären die Slumdogs Konzernbürger, sähe die Lage anders aus.

Polizeistation Metro-City Nord

Sicherheitsmaßnahmen

Die Schwierigkeit der Schlösser ist, wenn nicht anders erwähnt, 4.

Verschlossene Räume

- Zelle (in beide Richtungen)
- Erkennungsbereich (nach innen)
- Archiv, Lagerraum mit Tresor (nach innen)
- Ausrüstung (nach innen)
- Schießstand (nach innen)
- Dienstausgang (in beide Richtungen)

Räume mit aktiven Kameras

- Zelle
- Ausrüstung
- Verhörraum (aus, es sei denn, es findet ein Verhör statt)

Die Aufnahmen sind via Kontrollraum zugänglich.

Es sind 10 Polizisten in der Station. Die Spieleiter:innen-Karte bildet ab, wie sie standardmäßig verteilt sind. Alle Polizisten haben Kommlinks, mit der sie eine Gebäude-interne Nachricht abgeben können. Wenn alarmiert, laufen die Polizisten zum Ursprung des Alarms.

Schleichen die Slumdogs in der Polizeistation herum, haben sie jedes Mal wenn sie eine Tür zum Gang öffnen eine 1:6 Chance, dass ein Polizist in ihre Richtung unterwegs ist. Wird eine 1 gewürfelt, hören sie, wie sich Schritte nähern.

Vor/hinter dem Gebäude

Die Polizeistation Metro-City Nord steht in einem "war mal" Viertel: es war mal eine ansehnliche mittelständische Vorstadtgegend mit Spielplatz in Laufnähe und Gar-

tenzweigen in gepflegten Vorgärten. Inzwischen: vernagelte Fenster, reifenlose Autos, Ölpfützen auf der Straße.

Auch die Polizeistation "war mal" sauber: jetzt ist durch den abgelagerten Smog kaum noch zu erkennen, dass das Ziegelgebäude einst rot war.

Die Zelle

Ein fensterloser, weiß gekachelter Raum. Die kalten Lampen so hell, dass es fast blendet. Jenseits der Gitterstäbe eine ewig starrende Kamera, in der Zelle Bänke zum Sitzen und Liegen und eine deckellose Toilette. Willkommen in eurem neuen Zuhause.

Kamera

... mit Schusswaffe zerstören	2
... mit Werfen zerstören	4
... mit passender Magie zerstören/manipulieren	2
... mit Hacken ausschalten	3
... mit Hacken übernehmen	4

Sollte die Kamera kaputt gehen, kann die Polizei sie nicht spontan ersetzen – stattdessen kommt stichprobenartig immer mal wieder ein Polizist in den Raum (z.B. Frau Kalb). Sie wieder einzuschalten ist hingegen kein Problem.

Wahrnehmung

Metallstück unter der Bank	3
Loch in der Wand	4

Gitterstäbe/Gittertür...

Schloss knacken	4
zerstören mit Stärke/Nahkampfangriff	6
Mit passender Magie zerstören/manipulieren	4/2

Unter der Bank befindet sich ein Metallstück, das auf den ersten Anblick aussieht wie eine Waffe (siehe *Ausbrechen/ Die ‚Waffe‘*). In der hinteren Ecke der Zelle ist eine lose Kachel, hinter der sich ein Loch nach draußen verbirgt (siehe *Ausbrechen/ Ich bin ein Slumdog, holt mich hier raus!*).

Häftlingsdusche

Ein türkisgrün gekachelter Raum mit drei Duschkabinen ohne Tür und einem kleinen Fenster direkt unter der Decke.

Hier gibt es nichts abzugreifen außer ein paar Seifenstücke aus zweiter Hand. Das Fenster ist zu klein, als dass eine Person hindurch kriechen könnte, aber groß genug für eine Drohne oder ein dressiertes Tier.

Besenkammer

Es ist eine Besenkammer. Es gibt hier nichts Interessantes zu entdecken.

Erkennungsdienstbereich

Ein muffiger, kleiner Raum mit drei Bürostühlen und im Eck angeordneten Tischen, auf denen Geräte stehen: Blutabnahmegerät, Finger- und Augenscanner, Computer und einige mehr.

Hier findet die Feststellung der Personalien statt. Für den DNA-Scanner wird ein Tropfen Blut benötigt.

Hackt man den Computer, hat man Zugang zur Personalien-Datenbank der staatlichen Metro-City Polizei: Namen und biometrische Daten aller vergangener Festnahmen der staatlichen Polizei in Metro-City (nicht landesweit!) sind hier frei verfügbar.

Die Daten können kopiert, aber nicht ausgetauscht oder gelöscht werden – das erfordert eine Freigabe vom staatlichen Polizeipräsidium Metro-City und das Verstreichen einer 24h Frist. Aber es können Informationen hinzugefügt werden, wie: weitere Verbrechen, geschlechtsangleichende Maßnahmen, Kinder, Ehepartner, ein "verstorben" Status...

Kontrollraum (Call-Center)

In diesem Raum befinden sich standardmäßig zwei Polizisten.

Das lange, schmale Büro ist eine Migränenfabrik: vollgestopft mit Bildschirmen, Computern, Virtual-Reality-Helmen, Headsets, Kommlinks und Kaffeetassen. Dauerdnd piepst ein Messenger, klingelt oder leitet ein Telefon um, blinzelt ein Bildschirm von Überwachungskamera zu Überwachungskamera: Straßenkreuzung, Bodycam, Armaturenbrettkamera, öffentlicher Platz... je nachdem, wo der Algorithmus gerade entscheidet, dass hier Aufmerksamkeit gefordert ist.

Von den zwei Polizisten im Raum ist die erste wie in Trance, nimmt hier einmal ab, macht dort eine Notiz, trinkt mechanisch ein Schlückchen Kaffee. Der andere ist mit Datenbuchse voll immersiv in die Armatur eingestöpselt. Er bewegt sich nicht.

Alle Kamerafeeds der Polizeistation Metro-City Nord laufen hier zusammen. Die Aufnahmen werden ein halbes Jahr lang gespeichert, dann bereinigt (tote Luft entfernt) und im Polizeipräsidium archiviert.

Um eine Aufnahme ausfindig zu machen, muss man sich erst einhacken (4) oder das Passwort herausfinden und anschließend das System durchsuchen. Das Passwort kann aus einem der beiden Polizisten herausgepresst werden. Alternativ findet man es mit Wahrnehmung oder Spuren lesen (2) auf einem Zettel unter der Tastatur des rechten Arbeitsplatzes (Metro-City-Nord1234). Die Suche nach der gewünschten Aufnahme dauert 30 min geteilt durch die Erfolge des Spurenlesens-Wurfs.

Archiv und Lagerraum mit Tresor

In diesem Raum ist standardmäßig eine Polizistin: Frau Kathrin Kalb, die hier auf-räumt, wenn sie nicht gerade Insassen verarscht (siehe *Ausbrechen/ ein unmorali-sches Angebot*).

Eine Klimaanlage kämpft surrend und pfeifend gegen die Hitze der Serverfarm, die die Hälfte des Raumes ausfüllt. Die andere Hälfte wird von Schwerlastregalen und beschrifteten Kartons eingenommen. Direkt neben der Tür befindet sich ein Tresor mit altmodischem Drehschloss.

Bemerkt Frau Kalb die Slumdogs, wird sie Alarm schlagen und versuchen, sich aus dem Raum zu manövrieren, um sie einzusperren. Sie greift sie, wenn, dann mit dem elektrischen Schlagstock an, um Serverfarm und Lager zu schützen.

Wird sie in die Ecke getrieben und hat sie zuvor ihr "Deal"-Spielchen mit den Slum-dogs getrieben, gerät sie über deren mögliche Rache so sehr in Panik, dass sie sich erschießt, bevor sie sie einlösen können. Sie kann mit einem sinnvollen Über-reden-Wurf davon abgehalten werden.

Wie auch immer die Slumdogs mit Frau Kalb umgehen; nachdem sie aus dem Weg ist, finden hier die ganz große Beute:

Archiv

Das Archiv ist der Zugang zum Netzwerk.

Polizeistation Metro-City Nord ICE

G	L	Gr		
3	3	2		
Hitpoints	9	Schaden	2	
Initiative	6	Hacken	3	

In die Serverfarm gestöpselt kann der Hacker einiges an Paydata herunterladen:

- Namen und Adressen aller bisher angestellten Polizisten
- Laufende und geschlossene Untersuchungen

Zusätzlich laufen hier die Daten der anderen Computer in der Station zusammen:

- Daten aus dem Erkennungsdienstbereich
- Daten aus dem Kontrolldienstraum
- Daten aus dem Büro des Dienststellenleiters

Lagerraum

In den Boxen stapeln sich die Habseligkeiten vergangener Festnahmen. Hier wer-den sie zwischengelagert, bis es nicht mehr auffällt, wenn etwas daraus "verloren geht". Die Boxen sind mit dem Datum der Festnahme und einem Code versehen; ihre eigene Ausrüstung finden die Slumdogs also schnell (minus Bargeld – dieses hat sich bereits verdünnt).

Wollen sie das Beweismaterial anderer unglücklicher Seelen plündern, braucht es etwas Zeit, Wertgegenstände von Plunder zu trennen.

Lagerraum plündern (Logik + Edge), dann Münze werfen

0	Kopf: Teddy (5)	Zahl: Medaillon mit lächelnder Familie (5)
1	Kopf: Schlagring	Zahl: silberne Ohrringe (50)
2	Kopf: Stim-Patch	Zahl: Medi-Kit
3	Kopf: Cyberdeck MK1	Zahl: Synthlederjacke
4	Kopf: Drohne MK1	Zahl: Monofilamentwaffe
5	Kopf: Kommlink (1000)	Zahl: schwere Waffe
6	Kopf: Drogen (2000)	Zahl: dicke Goldkette (2000)

Geldwert, wo nicht offensichtlich, ist in Klammern angegeben.

Für jeden Wurf auf dieser Tabelle vergehen 5 Minuten – die Slumdogs dürfen aber zeitgleich suchen.

Tresor

Im Tresor befinden sich diverse Geldkarten und Schmuckstücke im Wert von insgesamt 20.000. Die Schwierigkeit zum Knacken ist 6.

Den Code für den Tresor kennt nur der Dienststellenleiter.

Verhörraum und Beobachtungszimmer

Die unterschwelligeren Geräusche, die durch die dünnen Wände in der gesamten Polizeistation nachklingen, dumpfen schlagartig in Stille ab, als die Tür zum Verhörraum hinter euch ins Schloss fällt.

Mitten im Raum: ein Tisch mit bequem aussehenden Stühlen, eine Glasflasche mit Marken-Mineralwasser, drei Trinkgläser. Dennoch tritt kein Wohlgefühl ein. Die Kamera links und der die Wand fast ausfüllende Einwegspiegel rechts verhindern das. Sie, und die schleichende Erkenntnis, dass bei solch guter Schalldämpfung keine Schreie nach draußen dringen würden.

Findet kein Verhör statt, ist die Kamera aus.

In diesem und dem Nebenraum gibt es nichts interessantes zu finden.

Ausrüstung

Im ersten Moment fragt ihr euch, ob dies die am besten verschlossene Besenkammer in Metro-City ist – der Raum ist klein, der kleinste, in dem ihr bisher wart und auch der vollste. Dann gewöhnen sich eure Augen ans Dunkel und ihr erkennt, dass ihr den Ausrüstungsraum gefunden habt.

Mit einem Wahrnehmungswurf (2) sehen die Slumdogs auch, dass oben links eine Kamera auf den Eingang des Raums gerichtet ist. Wenn sie etwas mitnehmen, wird dies auf den Aufnahmen zu sehen sein. Mit etwas Pech wird es im Kontrollraum

angezeigt und ein Alarm ausgelöst (Chance 1:6, wenn sie etwas mitnehmen). Wenn es ihnen einerlei ist oder sie die Kamera ausschalten, können sie so viel mitnehmen, wie sie tragen können:

- 5x leichte Pistole
- 2x schwere Pistole
- 5x Elektroschlagstock
- 5x Taser
- 10x Synthfaser-Uniformen
- 5x Panzerwesten

Personaltoiletten

Links zwei Waschbecken, geradeaus ein großes, vergittertes Fenster und rechts drei Klokabinen. Alles in allem sauber, aber einige der Fliesen sind gesplittert.

Möchten die Slumdogs sich mit Privatsphäre erleichtern, ist hier die Gelegenheit. Davon abgesehen könnten sie, sofern sie sich überwinden können, mit einem gebrauchten Tampon/Slipeinlage als DNA-Quelle Schabernack in der Personalien-Datenbank im Erkennungsdienstbereich treiben. Sonst gibt es hier nichts interessantes zu entdecken.

Umkleide

Abgestandener Schweiß und Sockenmuff umhüllt euch, als ihr die Tür öffnet. Ihr seid in der Umkleidekabine gelandet. Reihen von Spinden stehen stramm die Wände entlang und lassen nach oben hin Platz für einen Spalt mit vermutlich jahrelang nicht geöffneten Fenstern. Zu eurer linken und rechten teilen jeweils zwei aneinander gerückte, hölzerne Sitzbänke den Raum.

Spinde

Schloss knacken 2

Aufbrechen 4

Einen Spind aufzubrechen oder aufzuknacken dauert eine Minute.

Inhalt des geknackten Spinds (Edge)

0 leer

1 eine Uniform

2 eine Uniform, ein Elektroschlagstock

3 eine Uniform, eine leichte Pistole

4 eine Uniform, eine leichte Pistole und ein Elektroschlagstock

Büro des Dienststellenleiters

Das Büro des Dienststellenleiters ist als solches ausgeschildert:
"Herr Fred Ingersleben, Dienststellenleiter".

Ein regulär aussehendes Büro mit Aktenschränken, Desktop-Computer und Schreibtisch. Linkerseits wird die Wand von einer großen Pinnwand eingenommen, wo diverse Zettelchen mit Pins und Schnüren verbunden sind. Scheint als wäre der Dienststellenleiter altmodisch.

Ein Spurenlesen-Wurf auf die Pinnwand (2) enthüllt, dass hier Gang-Territorien und prominente Mitglieder getrackt werden.

Der Computer ist der persönliche Arbeitsplatz des Dienststellenleiters und enthält vor allem E-Mail-Verkehr, Terminkalender, Mitarbeiterevaluationen und anderen Management-Kram.

Der Dienststellenleiter kennt das Passwort für den Tresor im Archiv und Lagerraum. Wird er im Kampf schwer verletzt, rückt er damit heraus, um seine eigene Haut zu retten.

Personalraum

In diesem Raum befinden sich standardmäßig zwei Polizisten: Frau Holtz und Herr Radu. Haben sie die Slumdogs noch nicht entdeckt, labert der letztere die erstere über eine langjährigen Action-Serie zu, die er derzeit anschaut.

Der Personalraum sieht nicht besonders einladend aus: zwei wackelige Plastikstühle mit Stühlen, an denen sich das Vinyl auflöst. Am Ende des Raumes eine Küchenzeile mit Mikrowelle, Herd und Spülbecken. Nicht einmal ein Snackautomat oder eine Soy-Caf-Maschine. Man könnte fast Mitleid haben. Aber nur fast.

Hier finden die Slumdogs außer einem potentiellen Kampf nur eingepackte Sandwiches, Bier und angebrochenen Joghurt.

Einsatzbesprechungsraum

Der Raum ist so lang und düster, dass ihr nichts sehen könnt, außer Reihen an Stühlen, die sich ins Dunkel erstrecken.

Machen die Slumdogs das Licht an:

Die Deckenbeleuchtung blinkt, wie der Rhythmus eines Jazz-Konzerts, bevor sie sich stabilisiert. Die Stuhlreihen enden an einem Pult und einer Smart-Wand. Scheint als wäre das hier eine Art Konferenzraum.

Hier gibt es nichts Interessantes zu finden.

Anzeigenaufnahme & Protokollraum

Die Verhältnisse sind recht beengt: eine Stuhlreihe die Wand mit der Tür entlang, zwei Tische mit je zwei Stühlen sowie einem bildschirmlosen Computer in der Mitte des Raums. Und natürlich die Smartwand, auf die alle Möbel hin ausgerichtet sind.

Früher wurden hier größtenteils Anzeigen und Protokolle aufgenommen. Je mehr die Bürokratie und der Staat insgesamt abgebaut wurden, desto seltener geschah dies. Heutzutage finden hier vor allem Video-Calls mit dem Richter statt.

Hier gibt es nichts interessantes zu entdecken. Die Computer auf den Tischen sind nur zur Datenübertragung da.

Verwaltungsbüro und Rezeption

In diesem Raum sind standardmäßig zwei Polizisten.

Eine um die Ecke gebogene Theke mit Desktop-Computern, die massengedrucktes Landschaftsbild an der Wand und vor allem der Haupteingang identifizieren den Raum auf einen Blick als Rezeption.

Drei Stühle stehen neben dem Eingang für den Ausnahmefall, dass sich ein unbescholtener Bürger tatsächlich einmal hier hinein verirren sollte, um eine Anzeige aufzugeben.

Der Haupteingang ist nicht verschlossen. Wenn die Slumdogs schnell sind, könnten sie einfach an der Rezeption vorbei nach draußen rennen.

Die Computer an der Rezeption sind die persönlichen Arbeitsplätze des Empfangspersonals. Sie enthalten vor allem E-Mail-Verkehr, Terminkalender, Lohnbescheinigungen, Krankschreibungen und anderen Verwaltungskram.

Schießstand

Ihr findet euch in einem sehr, sehr langen, 3 Meter breiten Raum vor. Er erscheint sich tatsächlich die ganze Länge des Gebäudes zu erstrecken. Zielscheiben hängen an der Decke, menschenförmige Papierausschnitte sind an Seiten geklappt. Links ne-

ben dem Eingang steht ein Panel und hängen einige Ohrenschützer an einer Garderobe.

Über das Panel können die Zielscheiben kontrolliert werden. Hier gibt es sonst nichts interessantes zu entdecken.

Ausbrechen

Wird mit Karte gespielt, sollten die Slumdogs nicht die gesamte Karte auf einmal zu sehen bekommen. Anfangs ist nur der Raum mit der Zelle aufgedeckt. Nur wenn sie einen Raum oder den Teil eines Gangs betreten, wird dieser hinzugefügt.

Die nachfolgenden Strategien sind nur ein paar Möglichkeiten. Wir alle wissen, kein Szenario überlebt die Kreativität der Spieler:innen.

Rauskämpfen

Die Polizisten sind am ehesten zu überwältigen, wenn sie zur Feststellung der Personalien oder der Befragung aus der Zelle geholt werden. Die Verletzungsgefahr ist dabei nicht unerheblich: Frau Holtz und Herr Radu greifen notfalls auch auf tödliche Gewalt zurück.

Uniformiert rausschleichen

Uniformen können die Slumdogs entweder von überwältigten Polizisten oder aus der Umkleide bekommen. Polizisten, die sie nicht kennen, werden davon ausgehen, dass sie von einer anderen staatlichen Polizeistation kommen. Erst wenn sie seltsame Dinge tun oder sagen, werden sie misstrauisch.

Als Polizist durchgehen...

... bei Polizisten, die sie nicht kennen (schweigend): Sozial anpassen (2)

... wenn sie das Maul aufmachen: Sozial anpassen (3)

... Polizisten, die sie in der Zelle gesehen haben: unmöglich.

Die ‚Waffe‘

In der Zelle können die Slumdogs ein Metallteil finden, das vom Unterteil einer Bank abgefallen ist. Auf den ersten Blick sieht es aus wie eine Schusswaffe.

Wird die Deckenbeleuchtung ausgeschaltet/zerstört oder wird das Metallteil unter einer Schicht Stoff gehalten, könnten die Slumdogs mit genug Chuzpe und Charisma die nächste Person, die den Raum betritt, mit der "Waffe" als Geisel nehmen und ihr befehlen, die Zellentür zu öffnen (Überreden 4).

Ein unmoralisches Angebot

Eine junge Polizistin, Kathrin Kalb, kommt ungefähr eine Stunde nach der Befragung in den Raum mit der Zelle.

Sie verkündet den Slumdogs mit ernster Stimme, sie habe ein Angebot für sie: *"In der nächsten halben Stunde gesellt sich ein Gast zu euch in die Zelle. Wenn dieser Gast die nächsten 24h nicht überlebt, Sorge ich dafür, dass ihr frei kommt. Und um zu zeigen, dass ich es ernst meine, mache ich die Kamera aus."*

Sie zieht eine kleine Fernbedienung aus der Hosentasche, deutet damit auf die Kamera – und das Licht an der Kamera geht aus.

Auf Rückfragen geht sie nur oberflächlich ein oder antwortet mit Floskeln: *"ist das wichtig?", "das müsst ihr nicht wissen", "das ist zwischen mir und ihm", "er weiß, was er getan hat"*.

Egal, wie sich die Slumdogs entscheiden, eine halbe Stunde später wird Herr Ilja Vrabec (Aussprache: ‚Wrabetsch‘), ein Mann mittleren Alters im künstlichen Fellmantel, in die Zelle gebracht. Ilja weicht den Blicken der Slumdogs aus und setzt sich mit einem gemurmelten "n'Tag", wie man es aus Wartezimmern beim Arzt kennt, auf eine der Bänke.

Verhören sie ihn, weiß er von nichts. Er beharrt darauf, die Polizistin nicht zu kennen und auch nicht zu wissen, was er denn mit ihr verbockt haben könnte. Er sei Verkäufer von Elektroartikeln und wegen Trunkenheit am Steuer hier – seiner Meinung nach ein Kavaliersdelikt, immerhin fährt sein Auto ja von selbst.

Ilja stirbt

Ilja zu töten ist nicht schwer. Er hat keine Waffen, ist betrunken und körperlich schlecht in Form.

Bringen sie ihn um, liegt seine Leiche erst einmal eine Weile auf dem Boden, bevor Frau Kalb zurückkehrt. Wenn sie ihn sieht, fängt sie an zu lachen und zieht ihr Kommlink aus dem Gürtel.

"Mein Gott, seid ihr Idioten – hey, Fred, wir haben doch noch ein paar für den Hochsicherheitstrakt. Ich hab dir doch gesagt, ich krieg die Quote noch voll."

Dann verlässt sie den Raum.

Kathrin Kalb hatte gelogen, Ilja Vrabc war unschuldig – oder zumindest unschuldig der Tat, die sie impliziert hat. Die Kamera war nicht aus, durch die Fernbedienung wurde nur das Lämpchen an der Kamera ausgeschaltet. Das wäre mit z.B. eine Blick in die Matrix (Hacking 1) heraus zu finden.

Kommen die Spieler:innen während des ersten Gesprächs mit ihr auf die Idee, Menschenkenntnis (2) zu würfeln, können sie sie mit einem erfolgreichen Wurf entlarven. Ebenso würden sie mit Menschenkenntnis (1) feststellen, dass Ilja die Wahrheit sagt – betrunken wie er ist, ist er kein guter Lügner.

Ilja lebt

Bleibt Ilja am Leben und kommen die Slumdogs mit ihm (freundlich) ins Gespräch, entpuppt er sich als möglicher Weg aus der Zelle. Als er aus dem Verkehr gezogen wurde, schob er Panik, dass man ihm vielleicht seine neue Hightech-Minidrohne

abnehmen könnte. Also hat er sie verschluckt. Das Gerät ist funktionsfähig, nur aktuell in seinem Magen. Wenn sie es wieder rausbekommen, könnte es sich ja vielleicht als nützlich erweisen.

Iljas Drohne rollt oder fliegt, hat einen kleinen Greifarm, der bis zu 200 g heben kann, eine Kamera und ein Mikrofon. Ilja ist ein Rigger. Vertraut er der Gruppe und hat jemand ebenfalls eine Riggerkontrolle, kann er überzeugt werden, die Drohne zeitweise abzugeben.

Sollte jemand aus der Gruppe bereits eine Drohne rein geschmuggelt haben, wird Iljas Drohne aus dem Abenteuer entfernt. Coole Ideen und rettenden Einfälle werden wo möglich immer den Spieler:innen überlassen.

Brechen die Slumdogs mit Ilja aus, kann er Kontaktperson für Spezialdrohnen und anderen elektronischen Schnickschnack werden.

Ich bin ein Slumdog, holt mich hier raus!

In der Zelle können die Slumdogs nicht nur das annähernd waffenförmige Metallstück, sondern auch eine lose Kachel entdecken (Wahrnehmung 4). Hinter dieser befindet sich ein handgroßes Loch, das nach draußen führt.

Durch dieses Loch könnten sie zum Beispiel eine Drohne schicken, um Hilfe zu holen. Haben die Slumdogs ein Kommlink oder Zugriff auf ein Cyberdeck, können sie natürlich auch darüber freundliche Nichtspielercharaktere anfunken.

Wie die Hilfe aussieht, hängt von dem Temperament des kontaktierten Nichtspielercharakters ab, aber Polizisten bestechen oder einen Van vom Parkplatz stehlen und damit durch die Wand der Zelle fahren, wären zwei Möglichkeiten.

Hat jemand aus der Gruppe einen Teleportzauber, könnte sich dieser Slumdog auch durch das Loch nach draußen teleportieren – oder durch jedes andere Fens-

ter in der Station. Da bleibt zu hoffen, dass er seine Co-Inhaftierten nicht im Stich lässt, sondern dass dies Schritt 1 ist, um sie ebenfalls zu befreien.

Aber wer weiß...?

In Freiheit

Die Slumdogs können sich als entkommen betrachten, wenn sie ca. 30 min Fußweg von der Polizeistation entfernt sind und nicht aktiv verfolgt werden.

Auch wenn der Aufenthalt nur kurz war, er kann er Konsequenzen haben – je nachdem, wie schwer man als Spielleiter:in den Slumdogs das Leben machen möchte.

Sind ihre Personalien im System der staatlichen Polizei, können sie auf öffentlichen Plätzen mit Gesichtserkennung ausfindig gemacht werden. (Würfelpool: 3w, bei drei Einsen kommt die Polizei nach 15 min).

Haben sie zusätzlich Inventar gestohlen oder mit Polizisten gekämpft, wird ein Kopfgeld auf sie ausgesetzt, das manche Nichtspielercharaktere dazu motivieren könnte, sie verraten.

Kopfgeld

Pro Item	Preis des Items x2
Pro verletztem Polizist	3000
Pro totem Polizist	5000

Der Groll der Polizei hält ein halbes bis maximal ein Jahr lang an.

Karte & Nichtspielercharaktere

Legende für die Spielleiter:innen-Karte



Schloss Stufe 4 (mechanisch)



Kamera mit Blickwinkel (Umkreis)

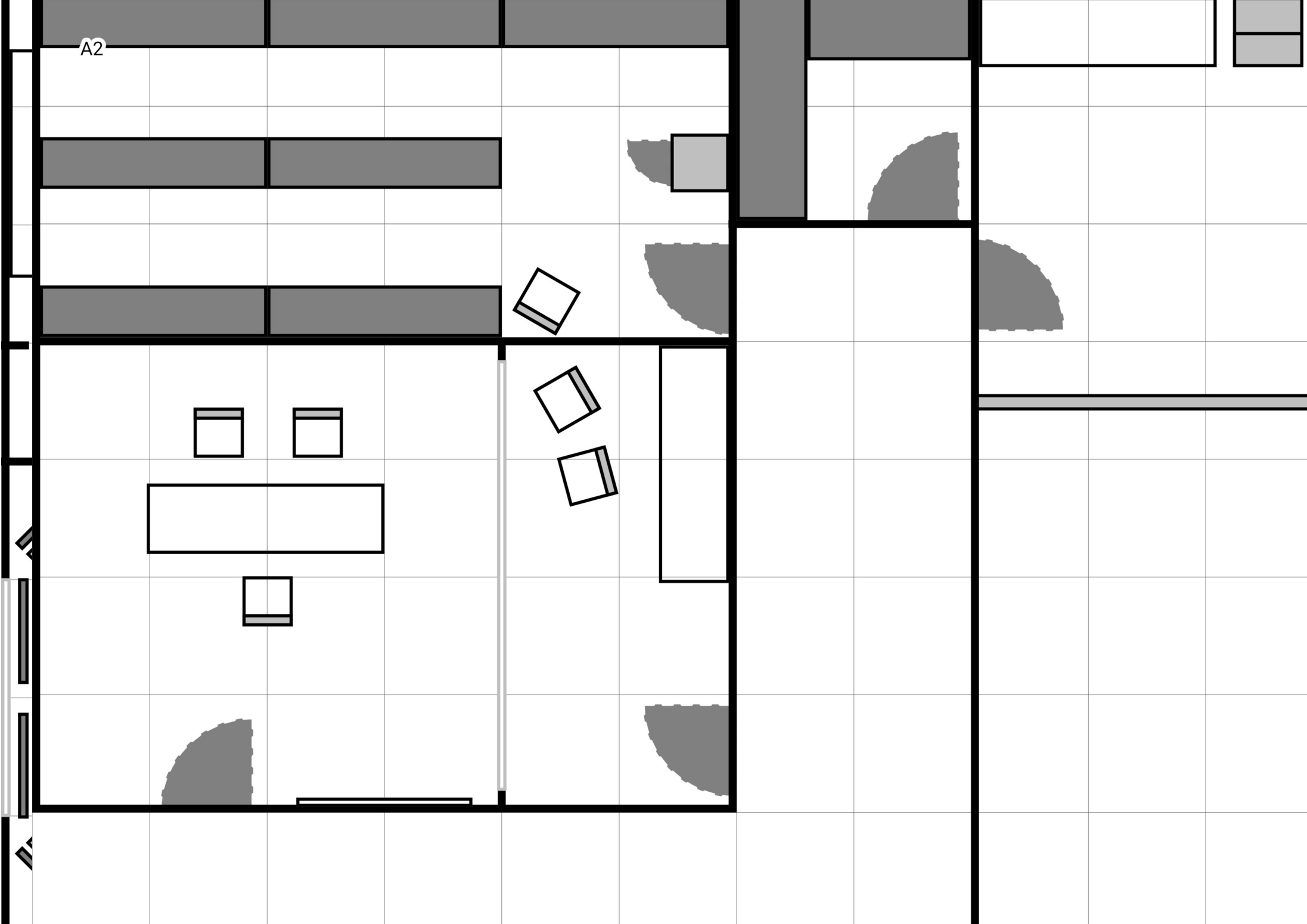


Polizist

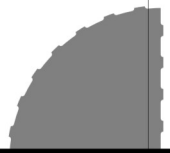
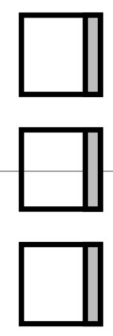
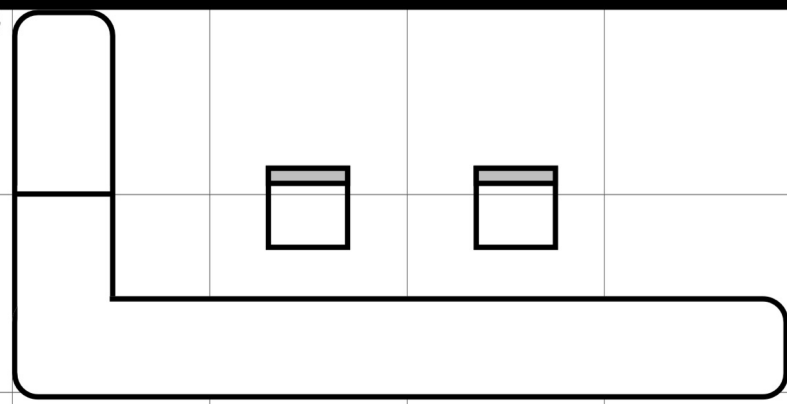
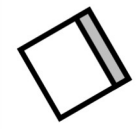
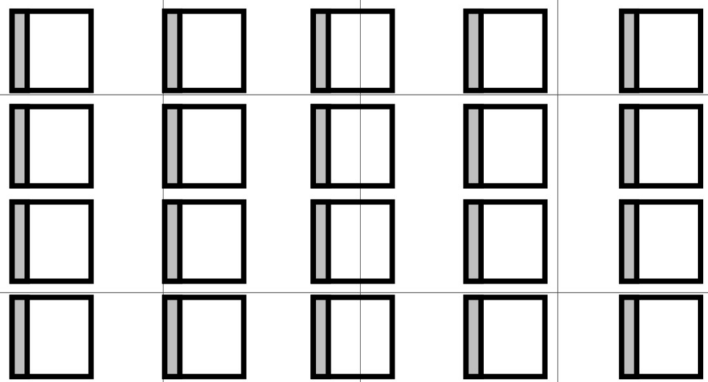
Die großen Karten ohne diese Symbole sind für die Spieler:innen bestimmt und sollten beim Erkunden der Polizeistation Raum für Raum ausgelegt werden.

Die vier Spieler:innen-Kartenteile sind für den Ausdruck auf Din A4-Format designt und bilden zusammen eine Karte im Din A3-Format.

A2



B2



Frau Fritzi Holtz

S	G	W	L	C	Gr	Ess
4	4	3	2	2	2	6

Hitpoints	13	Schaden	3/5
Panzerung	2		

Initiative	2	Fahrzeuge	2
Nahkampf	2	Menschenk.	2
Fernkampf	2	Sozial anp.	2

<i>Elektro-Schlagstock</i>	<i>3 – nicht tödlich</i>
<i>Leichte Pistole</i>	<i>5</i>

Synthfaser-Uniform
Kommlink (billig)

Cyberarme *2 Misserfolge bei Geschicklichkeitsproben neu würfeln*

Herr Dacian Radu

S	G	W	L	C	Gr	Ess
2	2	3	4	4	2	5

Hitpoints	9	Schaden	3/5
Panzerung	2		

Initiative	2	Fahrzeuge	2
Nahkampf	2	Menschenk.	2
Fernkampf	2	Sozial anp.	2

<i>Elektro-Schlagstock</i>	<i>3 – nicht tödlich</i>
<i>Leichte Pistole</i>	<i>5</i>

Synthfaser-Uniform
Kommlink (billig)

Cyberaugen *2 Misserfolge im Fernkampf neu würfeln*

Polizist:in (generisch)

S	G	W	L	C	Gr	Ess
3	3	3	3	3	2	6
Hitpoints		11		Schaden		5
Panzerung		2		Fahrzeuge		2
Initiative		2		Menschenk.		2
Nahkampf		2		Sozial anp.		2
Fernkampf		2				
<i>Elektro-Schlagstock</i>		3 – nicht tödlich				
<i>Leichte Pistole</i>		5				
<i>Synthfaser-Uniform</i>						
<i>Kommlink (billig)</i>						

Herr Ilja Vrabec

S	G	W	L	C	Gr	Ess
1	3	2	5	5	2	5
Hitpoints		7		Fahrzeuge		1
Panzerung		0		Elektronik		4
Navigation		1		Mechanik		2
				Menschenkenntnis		4
<i>Riggerkontrolle</i>						
<i>High-Tech Drohne</i>		<i>Fliegende, fahrende Mini-Drohne mit Greifarm (Tragkraft bis 200 g)</i>				

Ilja ist betrunken, seine Proben sind erschwert (-3 auf den Würfelpool).



Frau Fritzi Holtz



Herr Dacian Radu



Frau Kathrin Kalb



Herr Ilja Vrabc