

# Roter Zucker

## Infobox

Autoren: Distribution

Art des Abenteuers:

Pulp-Adventure Streetlevel, Moralisches Dilemma

Genre: Cyberpunk

System: Slumdogs

Spieleranzahl: 3-4 (Oneshot // Lückenfüller)

Charakterstufe: Anfänger bis erfahrene Raudies

Dauer: 3-4 Stunden

Ort und Zeit der Handlung:

Metro City, Gang Viertel, (Standard Setting Time – not so distant future)

Triggerwarnung: Drogen, Existenzbedrohung, explizite Gewalt, Erweiterter Suizid

## Setting Einführung

Slumdogs ist ein schnell gelesenes und schnell gelerntes Cyberpunk-Regelsystem. Ein besonderer Fokus liegt dabei auf der Möglichkeit, nicht nur die eigenen Charaktere zu erschaffen, sondern direkt auch die Welt mitzugestalten.

Hauptfokus und zentraler Handlungsort ist die universell nutzbare Megastadt Metro City. Hier können die SpielerInnen kreativ ihr eigenes Viertel erschaffen, formen und beherrschen. Doch die Konzerne sind meistens einen Schritt voraus.

Die eigentliche Frage ist daher, wie lange man sich an seinem Stück des verrottenden Kadavers der vercyberten Stadt festhalten kann. Denn das Ende kommt für jeden schneller, als man glauben möchte.

## Einführung Abenteuer

In diesem Abenteuer gibt es einige wichtige Grundbegriffe, die das Spielen und Leiten erleichtern sollen. Der Begriff für die Spielergruppe ist „die Gang“, da die Rollen aller Spielenden eben Gangmitglieder sind. Man möge sich eine zersplitterte Ganglandschaft mit kleinen Zellen wie im Film *The Warriors* vorstellen.

Da die Gang noch recht klein und neu ist, besitzt sie nur wenig Einfluss und kennt quasi nur ihr Viertel oder ihren Block – hier „Turf“ genannt. Ihr Wort ist nicht immer Gesetz, aber oft eine Drohung dafür, was passiert, wenn man ihnen nicht gehorcht.

Die Spielenden müssen nicht zwangsläufig jeder Person im Turf die Nase abschneiden, um Respekt zu genießen, aber Drohungen und die Ausübung von Gewalt – zumindest gegen Eigentum – sollten dazugehören. Schließlich sind Gangs nicht die freundlichen Nachbarn, sondern ein Effekt eines kaputten Systems. Sie sind weder Lösung noch Tod, sondern ein Problem und im besten Fall ein erträgliches Übel – zumindest im Vergleich zu den Alternativen.

# STORY

## Plot Synopsis

Die Gang geht ihrem Tagesgeschäft nach, als eine Frau aus dem Turf sie um Hilfe bittet.

Die Frau, die sich als Tatjana Casa vorstellt, sieht aus, als käme sie direkt aus einem Krieg. Ihr Blick ist müder und tiefer, als er bei einer Frau von knapp vierzig Jahren sein sollte, oder selbst bei einer Hundertjährigen.

Sie berichtet, dass ihre Tochter Sarah Casa von einem Tag auf den anderen krank geworden ist. Irgendwie ist die Sechzehnjährige mit einer neuen Droge in Kontakt gekommen. Kein Street-Dok kannte die Substanz oder wusste, wie man ihr helfen könnte. Selbst teure Nacro-Injektoren konnten das Zeug nicht aus dem Kreislauf der Teenagerin spülen.

Die Tochter liegt in einem vegetativen Zustand im Bett der kleinen Wohnung. Geld ist mehr als knapp, und die einzige Veränderung besteht darin, dass Sarah immer häufiger aufwacht und sich die Lunge aus dem Leib schreit, als würde sie bei lebendigem Leib gegrillt werden.

Tatjana weiß nicht mehr weiter und will nur noch dem Dealer ein Ende bereiten. Sie sagt, sie habe noch einen Weg (eigenen Organe verkaufen), jedem in der Gang 1.000 Credits zu zahlen, falls der Dealer eine gerechte Strafe bekommt.

Hoffnung hat sie bereits begraben müssen, aber bevor sie auch ihre Tochter zu Grabe tragen muss, will sie wenigstens noch Gerechtigkeit sehen – die Gerechtigkeit der Straße und des Turfs.

## Local

Metro City – der Hometurf der Gang. Beispielname: Little Mansion, da das Viertel angeblich auf den Resten einer Milliardärsvilla erbaut wurde. Das war aber noch vor den großen Bränden und Umsiedlungen.

## Target

Drogendealer der die Straße als Testlabor benutzt - Donnie Zack

## Complication

Auf der Routinetour passieren folgende Ereignisse:

- Ein kleiner Hütchenspieler namens Josh hat keine Spielerlaubnis für euren Turf gekauft. Er möchte euch zu einer Runde „Doppelt oder nichts“ einladen. Wer wird mehr schummeln, die Gang oder Josh?
- Der Lieblingsobdachlose des Viertels benimmt sich plötzlich noch merkwürdiger als sonst und greift Leute mit einer kaputten Bierflasche an. Der Veteran, den alle nur

Jack Daniels nennen, redet im Wahn von roten Lichtern und einem König in roter Seide. Kurz darauf kollabiert er.

Er hat ebenfalls roten Zucker untergeschoben bekommen.

Beim Auftrag:

- Egal wo die Gang sucht, sie bekommt einen Hinweis darauf, dass ein kleiner Dealer mit einem roten Z auf der Jacke im Turf unterwegs ist. Niemand kennt ihn wirklich und nur wenige kaufen Stoff bei ihm. Es gibt Spuren, dass eine neue Droge von ihm ausgeht, die kleine rote Kristalle bildet. Sie sieht fast aus wie Zucker, ist jedoch blutrot.
- Sobald Donnie Zack gestellt wird, kann die Gang ihn um 9 Uhr abends am 24 Stunden Selbstbedienungsautomatenladen antreffen. Er wird betteln, unter Druck vieles verraten und Geld dafür bieten, dass die Droge, die bei zufälligen Personen Wahnsinn statt Euphorie auslöst, weiter im Turf verkauft werden darf.
- Sollte Donnie das Gefühl haben, aus dem Gespräch nicht mehr herauszukommen, drückt er heimlich einen Notfallknopf in seiner Jacke. Kurz darauf erscheinen vier Mitglieder der Cyber Critter, um ihm zu helfen.

## Twist

Der Verdacht eine miesen und raffgierigen kleinen Drogendealer zu suchen ist nicht falsch, bildet jedoch nicht das ganze Ausmaß der Wahrheit ab.

Donnie Zack ist tatsächlich ein erbärmlicher kleiner Dealer, der sich am Leid anderer bereichert. Doch er handelt weder allein noch nur aus eigenem Antrieb im Turf. Er arbeitet als Organisator für Feldversuche unter Vertrag des Konzerns Tetel Inc.

Dieser Konzern hat mit der Gang der Cyber Critter ein Abkommen geschlossen, nach neue Pharmaerzeugnisse in deren Turf oder unter ihrem Schutz an unfreiwilligen und billigen Probanden getestet werden dürfen.

Donnie zu bestrafen oder ihm das Handwerk zu legen, würde im wahrsten Sinne des Wortes in ein Wespennest stechen.

## Mission Type

Ausfindig machen + potentielle Raucheausübung (Wet Job)

## Source

Die Mutter Tatjana Casa

## NSCs/Encounters

- Dealer - Donnie Zack
- Die Mutter - Martha Red
- Opfer - Cassie Red
- Gang: CYBER CRITTERS

## Picking Up The Pieces

### Credits

- 1.000 pro Nase, wenn Donnie Zack genug gelitten hat in den Augen der Mutter
- 7.000 pro Nase, wenn Donnie Zack heil ist und weiter Drogentests machen darf

### KARMA

- 4 – Die Gang ist ein neuer Handlanger von Donnie und den Cyber Critters
- 5 - Donnie und die Cyber Critters haben die Gang auf ihrer Abschussliste
- 7 – Donnie wird keine Probleme mehr machen und die Gang nimmt das Geld der Mutter nicht an

### Ruf

- Neutral – Donnie ist ‚verschwunden‘ & niemand weiß wohin
- Bonus – Donnie ist bestraft (Gefängnis oder tot) und
- Malus – Donnie kann weiter sein Ding machen und hat euren Schutz

### Extras

- Connections – Donnie & Cyber Critters
- Future Events – Drogen-Epidemie & Bandenkrieg

# ENCOUNTERS

- Dealer
  - Name: Donnie Zack
  - Job: Organisiert illegale Drogen Testläufe mit einer breiten Masse an Probanden
  - Aussehen: Schlecht gefälschte Markensachen, ein Basecap, an dem noch das Preisschild hängt, und frisch gemachte weiße Zähne. Auffallend teure Cyberware, die ihm von seinem Auftraggeberkonzern gesponsert wurde.
  - Angewohnheit: Korrigiert ständig Grammatikfehler oder die Aussprache anderer Leute, selbst wenn diese eigentlich nichts falsch ausgesprochen haben.
  - I-Tüpfelchen: Seine Neon Haarimplantate färben sich bei Stress aufgrund eines Softwarefehlers grau.
  - Problem: Muss sich als Drogendealer tarnen, um Testdrogen an möglichst viele und unterschiedliche Personen zu bringen. Gleichzeitig braucht er Informationen über den Verlauf und die Wirkung der Substanzen.
- 
- Die Mutter
    - Name: Tatjana Casa
    - Job: Leih-Köchin in Konzerncafeterien
    - Aussehen: Vor knapp zwei Wochen noch eine fröhliche, wenn auch oft erschöpfte Frau. Nun wirkt sie äußerlich um Jahre gealtert durch die Situation um ihre Tochter.
    - I-Tüpfelchen: Eine graue Strähne, die jedoch in einem falschen, zu dunklen Farbton nachgefärbt wurde.
    - Angewohnheit: Nägelkauen, obwohl sie bereits so kurz sind, dass kaum noch etwas übrig ist.
    - Problem: Ihre Tochter ist durch eine neue Straßendroge ins Koma gefallen und wird zusätzlich von intervallartigen Wahnkrämpfen geplagt.
- 
- Opfer
    - Name: Sarah Casa
    - Job: Schülerin
    - Aussehen: Teenie mit einem Hang zum überschminken. Trägt T-Shirts von Indie Bands, welche ganz bald wirklich groß rauskommen.
    - I-Tüpfelchen: Hat ein unheimliches Cyber-Häschen-Tattoo auf der Leiste, das im Dunkeln leuchtet. Es hat einen 3D-Effekt, sodass es aussieht, als würde es hoppen.
    - Angewohnheit: Haare zu wilden Knoten und Formen flechten

- Problem: Koma durch die Droge „Roter Zucker“ – möglicherweise wurde sie ihr untergeschoben
- Obdachloser Nr. 1 des Viertels
  - Name: Joseph „Jack Daniels“ Black
  - Job: Bettler, ehemaliger Soldat in den Nuklearkriegen
  - Aussehen: Langes vergilbtes Haar
  - I-Tüpfelchen: Angeblich hat er durch eine Mutation drei Nasenlöcher
  - Angewohnheit: Macht sich Sorgen über Meinungs- und Pressefreiheit, obwohl niemand mehr genau weiß, was das einmal war
  - Problem: Durch ins Bier geschmuggelten „Roten Zucker“ wahnsinnig geworden

- Gang: Cyber Critters
  - Hauptgeschäft: Drogenhandel, Menschenhandel
  - Führung: Yusuf die Chimäre
  - Besonderheit: Heimliche Verbindungen zu einem Pharma-Konzern namens Tetel Inc. Die Gang erhält Standarddrogen für ihre Straßen, während der Konzern im Gegenzug neue Substanzen über sie testen kann.
  - Markenzeichen: Alle Mitglieder besitzen mindestens ein Cyberimplantat, das einem Tier nachempfunden ist, etwa Gepardenbeine oder eine Haiflosse
  - Problem: Der Turf ist durch Drogenkonsum bereits stark ausgelaugt. Für weitere Tests werden neue, weniger „ausgebrannte“ Personen benötigt, weshalb sie heimlich in die Turfs anderer Gangs ausweichen
- Gang-Anführer
  - Name: Yusuf die Chimäre
  - Job: Gang-Anführer
  - Aussehen: Alle Gliedmaßen sind tierischen Vorbildern nachempfunden
  - I-Tüpfelchen: Er schleckt Sahne wie eine Katze aus einer Schüssel
  - Angewohnheit: Schnurrt
  - Problem: Die Beziehung zum Pharma-Konzern braucht „neues Blut“

Name	INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
Betty Bandage	5w	8w	6w	14	5	5 Nahkampf

FERTIGKEITEN: Mechanik 5, Menschenkenntnis 4, Einschüchtern 3

VORTEILE/NACHTEILE: Silberzunge & Übertrieben gutes Aussehen,

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

## Gangmitglieder

- Namen: Burt, Bart, Ben
- Job: Beschützen Donnie Zack
- Aussehen: Wilde Tiermuster-Tattoos und tierartige Cyber-Implantate
- Angewohnheit: Bauen ständig Tier-Wortspiele in ihre Sätze ein, z. B. „auf die Hörner nehmen“, „provoziere nicht einen Stier“, „soll ich mich hier zum Affen machen?“
- Problem: Sind nicht besonders kreativ in ihren Wortspielen

Name	INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
B//B//B	5w	6w	6w	13	2	3 Nahkampf

FERTIGKEITEN: Einschüchtern 4, Fahrzeuge 3

AUSRÜSTUNG: Schwere Pistole, Kettensäge