

Sternchen in der Gasse

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: Infektionen, explizite Gewalt, Blut, Moralisches Dilemma

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

Ein normaler Routinetrip durch den Turf lässt die Gang in der heimischen Stammkneipe, dem Lone Star, einkehren. Dort wird bei ein paar Bieren und Schnäpsen verschiedenster Couleur auf einmal die Aufmerksamkeit auf einen Prominenten Willow James gelenkt, der sich mit seinem Kumpel Freddy Funky in dieses heruntergekommene Viertel verirrt hat.

Doch noch bevor überlegt werden kann, ob man ihn ausrauben, bedrohen oder für den eigenen Feed-Kanal zu einem Selfie überreden sollte, kollabiert der berühmte Raketen-Tennis-Star Willow. Es beginnt ein Rennen gegen die Zeit, um ihn zu retten – für Credits, Ruhm und Dankbarkeit.

Doch etwas in ihm, von dem niemand wusste, verfolgt ganz andere Pläne und könnte das gesamte Viertel der Gang vernichten. Bei der Not-OP durch den Straßendoktor Olly Osaka stellt sich heraus, dass das Sternchen Willow auf dem OP-Tisch mit einer Krankheit infiziert ist, die Cyberware-Abstoßung und Allergien auslöst. Eine Krankheit, die normalerweise nur mit dem Tod oder der Übergabe der Infizierten an die Behörden endet. Was wird geschehen, wenn die Konzerne erfahren, dass so etwas im Turf der Gang ausgebrochen ist?

Die Gang muss nach mehreren Auseinandersetzungen zu einer Entscheidung kommen, ob sie den Patienten aufgeben oder retten will.

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

Kollabierter Raketen-Tennis Athlet - Willow James

Complication

- Auf der Routine Tour sind folgende Events:
 - Die Kohlverkäuferin, eine kleine alte Chinesin Mrs Wu, weigert sich, ihr wöchentliches Schutzgeld zu zahlen. Die umstehenden Leute schauen zu und warten darauf, ob die Gang Stärke oder Schwäche zeigt.
 - Der Street-Doktor Olly Osaka hat einen Patienten Kay, der seinen Cyber-Dong tunen lassen will, aber nicht zahlen kann.
- Beim Street-Doktor Olly Osaka, während Willow behandelt wird

- Es werden Blutkonserven gebraucht – ein Doktor @ im Turf eine Straße weiter schuldet ihm angeblich eine Kiste mit Kunstblut. Der andere Doc Q sieht das jedoch nicht so. Er wirft Betäubungsgas-Granaten aus der Tür. Sie könnten gut zurückgeworfen werden.
- Sobald die Konserven da sind, machen die BLOODY DAISIES Probleme. Sie wollen den Street-Dok Osaka als ihren neuen Turf annectieren. Es kann blutig werden; Verhandlungen wären schwierig und könnten als Schwäche ausgelegt werden. Sie Rücken mit allem an, was nicht besonders viel ist. Die Anführerin Bettie Bandage und ihre drei Helferinnen Abby, Ashley & Attila. Sie versuchen die Sicherheitstür von Olly Osaka mit Gewalt aufzubrechen. Sprayen auch schon überall ihr Gang-Symbol hin.

Twist

Gerade haben sich die Wogen geglättet und die Gang glaubt, dass es mit dem Abend nicht mehr weiter bergabgeht, da schreit der Doktor aus dem OP-Saal.

Der Dr. Osaka ist schneeweiß und weigert sich, weiter zu behandeln, obwohl sein Patient Willow gerade offen mit extrahierten Cyberorganen auf dem dreckigen und wenig in Schuss gehaltenen OP-Tisch liegt.

Die Diagnosemaschine hat länger gebraucht, das Ergebnis ist aber zu 87 % sicher: Willow James hat die extrem ansteckende und tödliche Cyber-Syphil-Zenofalatitis. Eine unheilbare, ansteckende Mutation, bei der Infizierte ihre Cyberware immer wieder kritisch abstoßen und „Normies“ die Möglichkeit verlieren, jemals Cyberware zu bekommen.

Konzerne haben offiziell die Abgabe der Infizierten in einen Bio-Filter-Komplex angeordnet. Dies sind Anlagen, aus denen noch nie jemand zurückgekehrt ist und die nur von Bots betrieben werden. Meistens werden Infizierte jedoch einfach von ihren Familien getötet und verbrannt, denn häufig verschwinden alle, die Kontakt mit der Person hatten, kurz darauf auf sehr mysteriöse Weise.

Doch wie viel an diesen Straßengeschichten wirklich wahr ist, und wie zuverlässig eine Maschine sein kann, die schon zweimal mit alten Waschmaschinenteilen repariert wurde, steht auf einem anderen Blatt.

Freddy fleht um das Leben seines Freundes. Es wären doch nur die vielen neuen Organe und die Booster, die die Symptome auslösen – er bietet eine gute Menge Credits.

Mission Type

Collect+Transport, gefolgt von Bodyguard und moralischer Entscheidung.

Source

Die Routinekontrolle des Turfs endet beim Feierabend: Soy-Bier und Synth-Tequila in der Lone-Star-Kneipe von Justin Miningfield.

Hier bittet der Barkeeper die Gang, sich um den kollabierten Starathleten zu kümmern und ihn zu retten. Sie sollen auch mal für ihr Schutzgeld arbeiten.

NSCs/Encounters

- Barkeeper - Justin Miningfield
- Athlet - Willow James
- Athlet-Kumpel - Freddy Funky
- Street-Doktor - Olly Osaka
- Gang: BLOODY DAISIES

Picking Up The Pieces

Credits

- 4.000 pro Nase, nach seiner Rettung oder nach verkauf von den Organen von Willow

KARMA

- **4** - Willow stirbt
- **6** - Willow überlebt

Ruf

- Neutral – Bloody Daisies abgeschlachtet; Willow und Leiche verschwinden lassen
- Bonus – Abkommen mit Bloody Daisies
- Malus – Sich Den Bloody Daisies gebeugt; Willow überleben lassen

Extras

- Connections – Willow, Freddy & Bloody Daisies, bei einem positiven Auseinandergehen
- Future Events – Corpo suche nach Willow; Rache der Bloody Daisies

ENCOUNTERS

- Barkeeper
 - Name: Justin Miningfield
 - Job: Barkeeper in der Kneipe *Lone Star* in Metro City
 - Aussehen: Nach hinten gegeltes schwarzes Haar und ein Küchentuch über der Schulter
 - Angewohnheit: Gläser abtrocknen, die noch nicht gespült wurden und es auch nicht mehr werden
 - Problem: Der Ruf einer urigen Kneipe lockt Idioten, Verirrte und Poser an

- Athlet
 - Name: Willow James
 - Job: Neuestes Sternchen am Raketen-Tennis-Himmel. Sowohl Schläger als auch Bälle sind mit Antrieben ausgerüstet, um den Gegner oder dessen Ausrüstung zu zerfetzen. Notfall-Cyberware ist nicht selten die Rettung in der Halbzeit für einen der Spieler.
 - Aussehen: Blond gestrahnt, Beach-Boy-Look mit Solarium-Bräune. Sponsoren-Tattoos an vielen Stellen seines Körpers. Gerüchten zufolge steht irgendwo der Slogan „Wahrscheinlich die längste Praline in MetroCity“ am Stück.
 - Angewohnheit: Komasaufen und so lange pöbeln, bis er Hausverbot in einer Kneipe bekommt. Es ist ein Hobby, das ihn vergessen lässt, dass jedes Spiel sein letztes sein kann.
 - Problem: Die viele Cyberware hat bereits mehr als nur Credits gekostet. Die Ausmaße kennt er noch nicht.

- Athlet-Kumpel
 - Name: Freddy Funky
 - Job: Personal Aura-Farming Guru auf dem Feed (Zielgruppe: Männer unter 25)
 - Aussehen: Getönter als die Fenster einer Limo und ungefähr genauso hohl. Trotz seiner Lampensets für spezielle Bereiche ist er ein echter Freund für Willow und trägt ihn nach Sauf Touren immer zum nächsten Hover-Taxi.
 - I-Tüpfelchen: Hat im linken Cyber-Arm eine Sprühdose-Tönungslack und im der Hosentasche ein Flasche Tönungs-Tinktur. Wenn er nervös wird, läuft der Lack manchmal aus.

- Angewohnheit: Trägt zu enge Hosen und muss daher auf Barhockern ständig hin und her wackeln, damit nichts abschnürt.
- Problem: Sein Kumpel ist in einer Kneipe kollabiert.
- Street-Doktor
 - Name: Olly Osaka
 - Job: Doktor fürs Grobe, der schon mal eine offizielle Lizenz als Bild auf dem Feed gesehen hat. Irrt sich vielleicht gelegentlich, auf welcher Seite der Blinddarm liegt, aber für den zweiten Schnitt will er keine Extrazahlung.
 - Aussehen: Japanisch-brasilianische Wurzeln. Mit Bierbauch und kurzen Beinen hat er ein doppelt so großes Ego.
 - I-Tüpfelchen: Hat drei Augen und eins der Cyber-Augen kann per Gummi-Tentakel über den Boden robben. Hinterlässt eine Gel-Spur.
 - Angewohnheit: Poliert Skalpelle, obwohl es eigentlich Einwegteile sind, die in Plastik eingeschweißt gehören.
 - Problem: Eine auswärtige Gang will sich seinen Laden als Turf sichern.

- Gang: BLOODY DAISIES
 - Hauptgeschäft: Schutzgelderpressung, Glücksspiel, Cyberware-Straßenhandel
 - Führung: Eine Anführerin - Gründerin mit Position auf Lebenszeit
 - Besonderheit: Eine aufstrebende weibliche Gang
 - Markenzeichen: Blumenkronen mit hoffentlich Kunstblut darüber.
 - Problem: Der Turf ist zu klein, um finanziell stabil zu bleiben – sie müssen expandieren oder kooperieren, um zu überleben

- Gang-Anführerin
 - Name: Betty Bandage
 - Job: Anführerin der BLOODY DAISIES
 - Aussehen: Anzugkostüm mit tiefem Ausschnitt und seitlichem Zopf. Eine blutige Brechstange ist ihr liebstes Arbeitsinstrument.
 - I-Tüpfelchen: Sie trägt anstatt einer Perlenkette eine Kette aus Fingernägeln um den Hals. An einzelnen ist auch ein bisschen Finger noch mit dran.
 - Angewohnheit: Pfeift Pre-Corpo-Songs vor sich hin
 - Problem: Ihre neue Gang hat noch keinen ausreichenden Turf. Sie ist jedoch Businesswoman und würde Verhandlungen über eine Kooperation zumindest anhören

Name	INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
Betty Bandage	5w	7w	6w	14	3	5 Nahkampf

FERTIGKEITEN: Mechanik 5, Menschenkenntnis 4, Einschüchtern 3

VORTEILE/NACHTEILE: Silberzunge & Übertrieben gutes Aussehen,

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

- Gangmitglieder
 - Name: Abby, Ashley, Attila
 - Job: Herzen und Finger brechen. Nein, das ist keine Methaper
 - Aussehen: Harley Quinn aber weniger Filter und doppelt so gemein.
 - Angewohnheit: Kaugummi kauen und shoppen.
 - Problem: Ihr Turf ist zu klein und die Wohnung zu teuer.

Name	INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
A//A//A	5w	6w	5w	13	1	3 Nahkampf

FERTIGKEITEN: Einschüchtern 4, Fahrzeuge 3

AUSRÜSTUNG: Schwere Pistole, Kettensäge

Probe-Charaktere und Gang

SpielerInnen Gang - Die Digitale Nomaden

Name: Die Digitale Nomaden

Hauptgeschäft: Schutzgelderpressung, Wettbetrug

Führung: Spieler*In mit dem tiefsten Bauchnabel oder Barkeeper Justin Miningfield

Besonderheit: Der Anführer oder die Anführerin wechselt sofort, wenn ein Mitglied bemerkt wie die derzeitige Spitze das Wort ‚Gang‘ sagt.

Markenzeichen: Schwarze Hemden und rote Krawatten

Gangsymbol: Herz in Form einer Handgarante

Problem: Der Leitung der Gang ändert sich ständig.

Charakter 1 Das Sprachorgan

Name: Stevie/Steffani Luck

Spezies: Mensch

Hitpoints (5 + ST+ST): 7

Panzerung: 0

Essenz: 6

Karma: 0

Attribute:

Stärke: 1

Geschickl.: 2

Willenskraft: 2

Logik: 1

Charisma: 6

Edge: 1 +2 = 3

Wahrnehmung (WI+LO): 3

Ausweichen (GE+LO): 3

Überleben (WI + ST): 3

Fertigkeiten:

- Menschenkenntnis: 4
- Fernkampf: 4
- Medizin: 3
- Sozial anpassen: 1

Booster:

- Keine

Waffen:

- Maschinenpistole: 7 + Erfolge Schaden – Einen Misserfolg neu würfeln.

Ausrüstung:

- Gang-Uniform

Vor- und Nachteile:

- Silberzunge: + 2 Würfel auf alle Proben mit Charisma.

Charakter 2 Der starke Rücken

Name: Frank/Franzi Umme

Spezies: Troll → Nachtsicht

Hitpoints (5 + ST+ST+Bonus): 24

Panzerung: 1 (Natürliche Panzerung)

Essenz: 5

Karma: 0

Attribute:

Stärke: $4+3 = 7$

Geschickl.: 2

Willenskraft: 6

Logik: 2

Charisma: 1

Edge: 1

Wahrnehmung (WI+LO): 8

Ausweichen (GE+LO): 4

Überleben (WI + ST): 13

Fertigkeiten:

- Nahkampf: 4
- Fahrzeuge: 2
- Initiative: 1

Booster:

- Cyberarm: 2 Misserfolge bei allen Proben mit Geschicklichkeit neu würfeln.

Waffen:

- Kettensäge: 5 + Erfolge Schaden.

Ausrüstung:

- Gang-Uniform

Vor- und Nachteile:

- Resistent: + 5 Hitpoints.

Charakter 3 Die Funkenden Finger

Name: Sasha/Alexa Luck

Spezies: Elf

Hitpoints (5 + ST+ST):

Panzerung: 0

Essenz: 6

Karma: 0

Attribute:

Stärke: 1

Geschickl.: 1

Willenskraft: 7

Logik: 4

Charisma: 3

Edge: 2

Wahrnehmung (WI+LO): 11

Ausweichen (GE+LO): 5

Überleben (WI + ST): 8

Fertigkeiten:

- Zaubern: 6
- Schleichen: 2
- Initiative: 2
- Menschenkenntnis: 1

Booster:

- Feuerball (Zauber): 8 + Erfolge Schaden in 6 Meter Umkreis.
- Heilen (Zauber): 3 Heilung + Zaubererfolge.

Waffen:

- Keine

Ausrüstung:

- Gang-Uniform

Vor- und Nachteile:

- Magisches Talent: + 2 Würfel auf Zaubern.

Charakter 4 Die glühenden Zähne

Name: Jim/Jamie LaCroix

Spezies: Zwerg → Nachtsicht

Hitpoints (5 + ST+ST):

Panzerung: 0

Essenz: 5

Karma: 0

Attribute:

Stärke: 3

Geschickl.: 4

Willenskraft: 3

Logik: 6

Charisma: 1

Edge: 1

Wahrnehmung (WI+LO): 9

Ausweichen (GE+LO): 10

Überleben (WI + ST): 6

Fertigkeiten:

- Elektronik: 4
- Hacken: 2
- Mechanik: 2
- Nahkampf: 1

Booster:

- Datenbuchse: Ermöglicht Cyberdeck-Nutzung.

Waffen:

- Axt: 4 + Erfolge Schaden.

Ausrüstung:

- Cyberdeck MK 1 - Ermöglicht Hacking.
- Gang-Uniform

Vor- und Nachteile:

- Techniker: + 2 Würfel bei Proben auf Elektronik und Mechanik.