

Cyber Angel

Infobox

Autoren: Distribution

Art des Abenteuers:

Pulp-Adventure Streetlevel, Moralisches Dilemma

Genre: Cyberpunk

System: Slumdogs

Spieleranzahl: 3-4 (Oneshot // Lückenfüller)

Charakterstufe: Eher erfahrene Raudies

Dauer: 3-4 Stunden

Ort und Zeit der Handlung:

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

Triggerwarnung: Krieg, explizite Gewalt, Suizid, 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

Es ist ein normaler Tag in Metro City und die Gang begnügt sich nach getaner „Arbeit“ an den Bürgern und deren Geld mit einer Erfrischung in ihrer Stammkneipe, dem Lone Star.

Nach dem dritten Bier beginnen Leute auf der Straße wild zu schreien. Kurz darauf bricht das Dach der Kneipe ein und in einem Krater mitten auf dem Cyber-Billardtisch befindet sich die Ursache des gesamten Tumults.

Eine junge Frau liegt blutend und mit mehreren Schürfwunden im Krater. Unter ihrer Haut lassen sich feine, dünne Linien erkennen. Sie erinnern beinahe an Leiterbahnen auf Computerchips.

Im gesamten Turf werden Notstandssirenen ausgelöst. Die Frau erwacht kurz und jeder mit Cyberware verbaut, hat das Gefühl, sie zu kennen. Als ob die eigene Schwester oder Ehefrau verletzt vor einem liegen würde.

Der Barkeeper Justin Miningfield, der ein Cyberherz besitzt, bittet die Gang, sie zum Street-Doktor zu bringen. Er bietet jedem 3.000 Credits an, wenn sie sicher bleibt.

Nach einer Schleichaktion vorbei an Sperrstunden-Suchrobotern auf den Straßen erreicht die Gang mit der Frau den Doktor Olly Osaka. In einem wachen Moment auf dem Behandlungstisch gibt die junge Frau Auskunft. Sie sei vor einem Tag nach einem Einsatz in der Nordwüste von Central Stadt aufgewacht.

Central Stadt ist der alte Name von Metro City, bevor die Stadt im Nuklearkrieg übernommen wurde.

Die Frau stellt sich als Emmi Stein vor, Schwadronenführerin Klasse A1 des Siebten Bataillons. Sie wollte zur Zentrale fliegen, als sie von einem Auto-Turret aus der Luft geschossen wurde. Nun möchte sie das Bunkersystem erreichen, in dem sie den Kommandostab vermutet.

Dafür müsste die Gang sie durch die unterirdischen Leitungen führen. Ein Netz aus Tunneln, Gleisen und Dingen, die an der Oberfläche nicht mehr willkommen sind. Ein Gebiet, das als Schauermärchen für Kinder dient und als Ort, um Unerwünschtes verschwinden zu lassen.

Doktor Olly Osaka will sie nicht gehen lassen. Es wirkt, als hätte er einen psychotischen Schub.

Emmi krümmt sich vor Schmerzen. Falls es zum Kampf kommt, wird Osaka schnell fliehen, vorher jedoch die Sicherheitskräfte alarmieren.

Auf dem Weg durch die Tunnel wird die Gang auf mehrere Komplikationen treffen und Gelegenheit haben, mit Emmi weiter zu reden.

Gewinnt sie das Vertrauen der Gang, verrät sie, dass sie ein Cyber Angel ist. Die komplexeste Waffe aus der Zeit des Nuklearkrieges, der fast drei Generationen zurückliegt.

Ein Cyber Angel ist ein Mensch, dessen Körper vollständig mit Cyberware durchwoben wurde und dessen Verstand mit einer KI verschmolzen ist. Dadurch sollten die kriegsentscheidenden KI-Kontrollsysteme für Technik, Drohnen und Cyberware, in menschlichen Moralvorstellungen gebunden werden.

Diese mit silbrig glänzenden, beinahe durchsichtigen Flügeln fliegenden Soldaten konnten ganze Bataillone fernsteuern und sogar Raketen im Anflug hacken.

Gegen Ende des Krieges wurden angeblich alle Cyber Angels auf Selbstmordmissionen gegeneinander geschickt, damit die Kontrolle über sämtliche technischen Systeme wieder in die Hände von Generälen und Staatschefinnen fiel.

Im Zentrum angekommen findet Emmi alles verlassen vor. Nur die zentrale nukleare Aufbereitungsanlage existiert noch. Ein gigantischer Reaktorkomplex aus Strahlenabfällen, Moderationswasser und vergessener Technologie.

Die Schmerzen in ihrer Magengegend werden stärker. Schließlich wird klar, dass ihr eigener kleiner Fusionsreaktor beim Absturz beschädigt wurde.

Der Sicherheitstrupp dessen Kämpfe bereits hinter der Gang zu hören waren trifft nun ein. Commander Elija Brown und seine Leute haben sich schwer bis zu ihnen vorgedrängt, da die Sec-Untis und Rattenmutanten an ihnen ein Ziel gefunden hatten. Sie wollen Emmi Stein für ihre Corpo-Overlords festnehmen. Allerdings wissen sie nicht was Emmi genau ist und vorallem wollen sie nicht in solch einer Kloake sterben. Lassen sich an dieser Stelle etwa noch Verbündete finden? Die ankommenden Sec-Bots sind es auf jeden fall nicht. Der Turf und die Bots gehören einer anderen Corpo offiziell zumindest als der Such-Trupp.

Emmi bittet die Gang, den Krieg nicht zu vergessen und sie in den Reaktor zu werfen, da ihre KI-Ebene ihr jeden Selbstmord verbietet.

Als Dank erhält jedes Gangmitglied einen Edge in Form des Vorteils **Kiss of the Angel**:

Kiss of the Angel: Angriffe durch Cyberware oder Drohnen gegen den Charakter werden mit einem Malus von 1 durchgeführt.

Natürlich könnte Emmi Stein auch einfach erstochen oder ihrem Schicksal überlassen werden. In diesem Fall kommt es jedoch zur Kernschmelze ihres Reaktors, wodurch ein benachbarter Turf ausgelöscht wird.

Idealerweise sollte dies der Turf einer feindlichen Gang sein, die sich bereits in einer offenen Blutfede mit den Charakteren befindet. Dadurch entsteht ein moralisches Dilemma: Retten die Charaktere Tausende Unbekannte oder lassen sie einen langjährigen Feind durch die Katastrophe vernichten?

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

Emmi Stein, verletzter Cyber-Angel

Complication

- Auf der Routine Tour sind folgende Events:
 - Die Drohne eines Kindes steckt im Neon-Schild eines Virtual-Bordells fest.
 - Es wollte wohl heimlich Bilderaufnahmen.
- Auf dem Weg zum Doktor Olly Osaka
 - Ein Sec-Bot patrouliert durch die Straßen des Turfs. Er hat infrarot scanner als auch maschinen gewehre. Kampf ist möglich aber eine Ablenkung ist effektiver besonders bei der Gefahr einen zweiten Bot anzulocken.
- In den Tunneln
 - Nahe der Müllheiden und Abwasserzugänge gehen geräusche herum. Mutierte Menschen oft nur Ratten menschen genannt wollen die Gang überfallen für ihre Habe und vielleicht auch das Fleisch auf ihren Knochen. Der Hunger, die Giftstoffe und die Isolation treiben die Ratten-Mutanten bis zum äußersten.
 - Corpo Suchtrupp, die bereits schwere verluste erfahren haben, schließen zu der Gang und Emmi Stein auf. Sie sind noch zum teil kampffähig aber würden am liebsten einfach ihre Verletzten versorgen und Emmi friedlich mitnehmen. Der Commander Elija verspricht die Gang mittels neuem Pass in die Inner City der Stadt utnerzubringen, falls sie sie unterstützen.

Twist

Emmi Stein ist ein Cyber Angel, ein Mensch, der sich sein Bewusstsein mit einer KI teilt. Nach fast 60 Jahren hat sie ihr Bewusstsein wiedererlangt und wurde kurz darauf vom automatischen Sicherheitssystem von Metro City abgeschossen.

Nun droht ihr beschädigter Fusionsreaktor zu schmelzen und den gesamten Turf mit sich in den Untergang zu reißen.

Mission Type

Escort and Bodyguard

Source

Barkeeper Justin Miningfield & Cyber-Angel Emmi Stein

NSCs/Encounters

- Barkeeper - Justin Miningfield
- Street-Doktor – Olly Osaka
- Cyber-Angel – Emmi Stein
- Ratten-Mutanten
- Sec-Bot
- Corpo – Truppen – Commander – Elija Brown

Picking Up The Pieces

- **Credits**
 - 3.000 Credits pro Nase
- **KARMA**
 - 4 – Übergabe von Emmi an die Corps
 - 6 – Emmi ihren letzten Wunsch erfüllen
- **Ruf**
 - Neutral – Emmi Stein beim Suizid assistieren
 - Bonus – Olly Osaka überleben lassen
 - Malus – Die Corps unterstützen oder anderen Turf explodieren lassen
- **Extras**
 - Connection – Commander Elija Brown
 - Future Events – Corpo-Versprechen, Rattenmutanten oder Gang-Invasionen

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

- Cyber Angel
 - Name: Emmi Stein
 - Job: Humanistische KI für Waffenleitsysteme im Kriegseinsatz, mobile Fronteinheit
 - Aussehen: Schlanke junge Frau mit runden Augen und rotem Haar, das in dichten Locken bis etwa zum Nacken reicht. Unter ihrer blassen Haut schimmern gläserne Leiterbahnen und auf ihrem Rücken befinden sich die Überreste abgebrannter Flügel.
 - I-Tüpfelchen: Zwischen ihrem Herzen und dem Nabel pulsiert ein schmerzhafter Stich und ein schwaches Glühen tritt zwischen ihren Fingern hervor. Es ist ihr Reaktor, der kontinuierlich an Integrität verliert und immer heißer wird, sodass gegen Ende selbst Gangmitglieder in ihrer Nähe die Wärme spüren können.
 - Angewohnheit: Hält ungewöhnlich lange Augenkontakt, da sie auf diese Weise bei Maschinen Kommunikationsprotokolle initiieren kann.
 - Problem: Sie will zum Kriegsstab zurückkehren, um ihre Mission zu erfüllen, obwohl der Krieg längst vorbei ist. Gleichzeitig beginnt ihr Reaktor zu überlasten.

- 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: Hat sich per Cyber-Hypnose in Emmi Stein verguckt. Zuviel Cyberware macht es immer manischer.

Trupp: Suchtrupp Foxtrot Charlie Kilo

- Hauptgeschäft: Einsätze bei Industrieunglücken sowie leichte Spionageoperationen
- Führung: Vom Corpo-Militär Regiment bestimmter Anführer*Inn
- Besonderheit: Kein eigener Turf, da es sich um eine Corpo-Einheit handelt
- Markenzeichen: Weiße Panzerungen, die aussehen, als wären sie aus 70er Jahre Plastik gemacht
- Problem: Der Auftrag, eine Verletzte zu bergen und vor feindlichen Gangs zu retten, führte zu Kämpfen mit Sec-Bots, Rattenmutanten und dem Ausfall des Abendessens.
- Trupp-Commander
 - Name: Elija Brown
 - Job: Security Officer höheren Ranges im Corpo-Regiment Bravo 420
 - Aussehen: Funktionale Corpo-Einsatzkleidung mit deutlichen Gebrauchsspuren vom aktuellen Einsatz
 - I-Tüpfelchen: Trägt ein Lippenpiercing als Glücksbringer und spielt im Einsatz ständig mit der Zunge daran herum
 - Angewohnheit: Übernimmt trotz aller Gefahren selbst die Spitze des Trupps
 - Problem: Das Team ist schwer verletzt und der Auftrag deutlich komplizierter als geplant. Elija sucht nach einer möglichst friedlichen Lösung und besitzt mehr Mitgefühl für andere, als man von den Meisten in seiner Position erwarten würde.

Name	INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
Elija Brown	5w	7w	6w	18	4	5 Fernkampf

FERTIGKEITEN: Mechanik 5, Menschenkenntnis 4, Einschüchtern 3

VORTEILE/NACHTEILE: Silberzunge & Übertrieben gutes Aussehen,

AUSRÜSTUNG: Schweres Gewehr, Cyber-Augen mit Nachtsicht

- Trupp-Mitglieder
 - Name: Tom, Anna, Chang
 - Job: Schmutzarbeit für die Corpos und manchmal den Bösen auf die Fresse hauen.
 - Aussehen: Weiße Panzerausrüstungen mit Corpo Logos. Alle mit schweren Kampfspuren.
 - Angewohnheit: Uralt-Film Referenzen wie zu Aliens oder Predator.
 - Problem: Wollen nicht in einer Kloake der äußeren Turfs verrecken.

Name	INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
T//A//C	5w	6w	5w	13	2	4 Fernkampf

FERTIGKEITEN: Einschüchtern 4, Fahrzeuge 3
 AUSRÜSTUNG: Schwere Pistole, Messer

SEC-BOTs – Bipedal non-humanoid Panzer-Bots

Name	INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
Sec-Bot	3w	8w	5w	15	6	4 Fernkampf

FERTIGKEITEN: Einschüchtern 4,
 AUSRÜSTUNG: Schweres Gewehr, Infrarot-Kamera

Ratten-Mutanten – Wahnsinnig gewordene Menschen durch Abfall, Isolation & Strahlung

Name	INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
Nager	4w	2w	1w	7	0	2 Nahkampf

FERTIGKEITEN: Überleben 4, Schleichen 4, Wahrnehmung 4
 VORTEILE: Katzenhaft
 AUSRÜSTUNG: Mutierte Knochen/Fleisch/Haut