CYBERPUNK MOSKWA

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 12. Oktober 2026





INHALT

Cyberpunk Moskwa 3
- Die Welt 3
- Das Abenteuer (Spoiler!) 5
- Vorbereitung 5
- Kapitel I: Fragemente einer Stadt 8
- Kapitel II: Die Schwestern des Chaos 14
- Kapitel III: Die Spur des Geldes 19
- Kapitel IV: Der gefallene Engel 24
- Kapitel V: Sturm säen 29
- Epilog 36

CYBERPUNK MOSKWA

Cyberpunk Moskwa ist ein dystopisches Abenteuer in der nahen Zukunft. Es spielt in einer gewaltigen Metropole, die die Spieler:innen aktiv mitgestalten können. Die Haupthandlung von Cyberpunk Moskwa dreht sich um einen finsteren Plan der Zentralregierung und die Bemühungen der Charaktere, diesen zu durchkreuzen.

Wo spielt das Abenteuer?: in Novy Moskwa

Wann spielt das Abenteuer?: in der nahen Zukunft

Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?: How-To-Be-A-Hero-Grundsystem

Für wie viele Leute ist es gemacht?: drei bis fünf Spieler:innen plus einen oder eine Spielleiter:in

Schwierigkeit für Spieler'innen: Die Spieler:innen sind selbst an der Gestaltung der Welt beteiligt. Durch diese offene Gestaltung der Welt müssen sie gelegentlich die Handlung auch selbst vorantreiben.

Schwierigkeiten für Spielleiter:innen: Das Abenteuer ist relativ komplex. Der oder die Spielleiter:in muss nicht nur der Überblick über die Haupthandlung behalten, sondern auch über die Nebenschauplätze, die gegebenenfalls von Spieler:innen geöffnet werden. Außerdem muss oder oder die Spielleiter:in relativ viele Nicht-Spieler:innen-Charaktere verkörpern.

Spieldauer: etwa 50 Stunden, aufzuteilen in mehrere Sessions

Hier gibt es weitere Abenteuer des Autors.

Die Welt

Westen und Osten

Im Laufe der ersten Hälfte des 21. Jahrhunderts begannen die westlichen Gesellschaften zu verfallen. Ihre Eitelkeit, ihr Egoismus und ihre Gier wurden ihnen am Ende zum Verhängnis. Doch als die einen fielen, erhob sich ein schlafender Riese. **Die Sostoyanye** ("der Staat") erwuchs aus der Russischen Föderation. Schnell schlossen sich ihr viele Staaten Osteuropas und Asiens an. Mit einer Neuauslegung sozialistischer Ideale und einem totalitären Regierungsapparat geführt von der einzigen Partei, wurde die Sostoyanye zum Gegenentwurf zum liberalen westlichen Lebensstil - mit einem gewissen Erfolg. Technologie und Wirtschaft holten ihren Rückstand gegenüber dem Westen überraschend schnell auf. Wenig später kapselte sich die Sostoyanye vollständig vom Rest der Welt ab. Alle Informationen, die die Bevölkerung erreichten, wurden vom Regierungsapparat gefiltert. Die Herrschenden begannen mehr und mehr das tägliche Leben aller Menschen zu gestalten.

Doch es regte sich auch Widerstand gegen den allgegenwärtigen Staat. Gruppen bildeten sich, die neue Technologien nutzen, um die Herrschenden zu hinterfragen. Manche schlossen sich freiwillig an, andere wurden von den Umständen in den Untergrund getrieben. Sie alle eint, dass der Staat sie jagdt. Diese Rebell:innen nennen sich selbst **Cyberpunks**.

Innen und Außen

Das Herz von Novy Moskwa bildet **die Kristallstadt**. Hier liegen inmitten weitläufiger Parkanlagen die Regierungsgebäude und die Wohnpaläste der reichsten und mächtigsten Menschen. Während die Übergänge zwischen den anderen Bezirken fließend sind, hat die Kristallstadt eine harte Grenze, deren

Übergänge von der Geheimpolizei bewacht werden.

Doch auch vor die Toren dieses strahlenden Zentrums hat sich der Reichtum ausgebreitet. Hier liegt, einem Ring gleich, **der Vergnügungsbezirk**. Das Vergnügen der Wohlhabenden reicht von cybertronischem Ballett und Brute-Kämpfen über luxuriöse Einkaufszentren bis zu den besten Modifikations-Kliniken. Das Vergnügen der weniger Wohlhabenden in den unteren Ebenenen der Vergnügungsbezirke findet eher in Lucid-Dreaming-Studios, in mehr oder weniger heruntergekommenen Bars und beim Drogenkonsum auf der Straße statt.

Der nächste und flächenmäßig weitaus größte Ring von Novy Moskwa beherbergt den Großteil der Bevölkerung der Stadt. **Der Wohnbezirk** teilt sich in vier Viertel auf, je einen für die Angestellten der vier großen Staatskonzerne: Sistema, Magnit, Polytek und Sovschestnia.

Im **Außenbezirk** stößt selbst der lange Arm des Regierungsapparats an seine Grenzen. Zahllose verlassenen Industrieanlagen aus der Zeit des “großen Sprints” im technologischen Rennen gegen den Westen umringen Novy Moskwa. Zwischen ihnen ist ein Meer aus Slums entstanden. Für die meisten Bürger:innen ist der Außenbezirk die unpassierbare Grenze zur Welt außerhalb von Novy Moskwa. Nur eine, schwer gesicherte mehrgleisige Zugverbindung durchschneidet den Außenbezirk und bindet Novy-Moskwa an den Rest der Sostoyanye an - nicht das sich die meisten Menschen in der Stadt dafür groß interessieren würden.

Oben und Unten

In der **Gesellschaft** von Novy Moskwa dreht sich alles um Einfluss, Parteitreue und Geld - in dieser Reihenfolge. Zwar behauptet die Regierung von sich selbst, allen Menschen das Nötige bereit zu stellen. Was nötig ist, wird aber gern flexibel ausgelegt.

Die Hierarchie in der Gesellschaft hat sich auch auf die Entwicklung der Stadt selbst ausgewirkt. Je weiter oben man steht, desto weiter oben wohnt man auch - und desto angenehmer ist das Leben. Liegen die meisten **Ebenen der Stadt** im ewigen Schatten der Häuserschluchten, befinden sich in den oberten Etagen der Hochhäuser luxoriöse sonnendurchflutete Apartments. Wer Einfluss hat, kann in den besten Restaurants speisen und in den teuersten Geschäften einkaufen. Diejenigen, die es durch geschickte Ränkespiele oder Geburtsrecht besonders gut getroffen haben, leben buchstäblich über den Wolken, in Glaskuppeln mit blühenden Gärten auf den Spitzen der höchsten Hochhäuser. Weiter unten sind die Häuserblöcke verbunden durch mehrere Ebenen von Straßen und Fußwegen, die sich von oben betrachtet wie ein Netz durch die Schluchten zwischen den Gebäude ziehen. Manche Menschen überleben, in dem sie wie Spinnen in diesem Netz sitzen, und jede Gelegenheit nutzen, die sich ihnen bietet - ständig beobachtet von zahllosen Kameras, Drohnen und Geheimpolizisten. Doch nicht immer greifen diese ein. Denn auf den untersten Ebenen von Novy Moskwa gilt nur das Recht des Stärkeren.

Partei und Konzerne

Die Partei braucht keinen Namen. Es gibt nur diese eine. Sie bestimmt das Leben in der Sostoyanye. Geleitet wird die Partei von einem verschwörenen Gremium, dessen Mitglieder kaum jemandem bekannt sind. Mit einem System, das blinde Treue belohnt und Kritik bestraft, haben die Ideale der Partei in jeder Ebene der Gesellschaft Einzug gehalten. Und wenn sich diese Ideale ändern, ist es besser, sich schnell anzupassen.

Den starken Arm der Partei bildet das **Komitet po Bezopasnosti Naroda** ("Komitee für die Sicherheit des Volkes", kurz: "K.P.B.N." oder "das Komitee"). Diese Organisation steuert die militärische Polizei und die Geheimdienste. Sie ist für die Durchsetzung der Gestze aber auch für die Aufrechterhaltung von Moral und Parteitreue zuständig. Für viele Bürger:innen Novy Moskwas sind die Einsatzkräfte des K.P.B.N alltägliche Begleiter:innen - und die meisten von ihnen hoffen, nie nähere Bekanntschaft mit ihnen zu machen.

Neben der Partei aber eng mit ihr verflochten existieren die **vier Staatskonzerne**: Sistema (IT und Forschung), Magnit (Handel und Fabriaktion), Polytek (Rüstungsindustrie) und Sovschestnia (Infrastruktur und Gesundheit). Fast alle Bürger:innen von Novy Moskwa sind bei einem der vier Konzerne beschäftigt. Und wer das nicht ist, erregt schnell Verdacht.

Bruderschaft und Außenseiter

In Novy Moskwa gibt es nur eine Organisation mit nennenswertem Einfluss, die nicht zur Partei gehört. **Die Bratva** ("die Bruderschaft"), kontrolliert die unteren Ebenen des Wohn- und Vergnügungsbezirks - oft mit roher Gewalt. Doch die Strukturen der organisierten Kriminalität durchdringen alle Ebenen von Novy Moskwa und es wird sich erzählt, dass die Anführer der Bratva mit den Anführern der Partei einen regen Austausch pflegen.

Ihr Geld verdient die Bruderschaft vor allem mit dem Handel mit der allgegenwärtigen Droge **Cylny**, mit Prostitution und mit Auftragsmord. Aber auch für alle anderen Aufgaben, die erledigt werden müssen aber auf legalem Weg nicht zu erledigen sind, steht die Bratva gegen die richtige Summe zur Verfügung. Auch für die Partei soll die Bruderschaft angeblich arbeiten, im Gegenzug soll das K.P.B.N. ein und gelegentlich auch beide Augen zudrücken. Aber wer so etwas behauptet, lebt meist nicht lange.

Vor allem im Außenbezirk haben sich **weitere Gruppen** organisiert, die dort um die wenigen Ressourcen wetteifern. Die größte unter ihnen sind wohl die Schrottsammler, die sich weniger durch eine strukturierte Organisation als durch eine Art gemeinsamen Lebensstil kennzeichnen. Auch in den Wohnbezirken haben sich kleinere Gangs und Gruppen zusammengefunden - sie gehen ihren Geschäften meist in den unteren Ebenen der Stadt nach, wo der lange Arm des Staates sie in Ruhe lässt.

Das Abenteuer (Spoiler!)

In **Cyberpunk Moskwa** geht es um einen Überwachungsstaat, der seine Kontrolle über die Bevölkerung zementieren will, und den Widerstand gegen diese Vorhaben. Die Charaktere kommen mehr oder weniger durch Zufall in den Besitz eines Datensatzes, der sie auf die Spur des Proyekts Poslushno führt. Ein geheimes Unterfangen der Regierung, dem Großteil der Bevölkerung Implantate einzusetzen, mit denen deren Handlung kontrolliert werden kann. Die Zusammenhänge zwischen diesem Projekt, der Bruderschaft, der Partei und deren Oberhaupt, Gabriel Viktorovic Romanov, deckt die Gruppe im Laufe des Abenteuers auf. Im finalen Akt gelingt es ihnen schließlich zusammen mit den Verbündeten, die sie gewonnen haben, die geheimen Einrichtungen des Proyekt Poslushno zu zerstören und den Kopf der Partei zu stürzen.

Vorbereitung

Spielleiter:innen sollten sich vor der ersten Session mit dem Verlauf der Handlung und den **Grundlagen des Settings** gründlich vertraut machen, um im freien Spiel nicht etwas zu einem Teil der Welt zu mache, das später zu Problemen führen kann.

Spieler:innen sollten sich vor der ersten Session eine **Hintergrundgeschichte** ihrer Charaktere überlegen. Sie sollten einem normalen Beruf in der Welt nachgehen, aber etwas getan haben, das der Zentralregierung missfallen würden. Darüber hinaus gibt es keien zwingenden Vorgaben für die Charaktererstellung.

Struktur

Die Handlung teilt sich in **fünf Akte**, die jeweils anhand der weiteren Unterteilung auf mehrere Sessions verteilt werden sollten.

Das Abenteuer ist **nur teilweise linear**. Die Gruppe kann Novy Moskwa grundsätzlich frei erkunden und nach Absprache mit dem oder der Spielleiter:in weitere Orte oder Nebenhandlungen zum Teil der Welt machen.

Folgende **Formatierungen** sollen diesen Leitfaden lesbarer machen:

Kursiver Text kann von dem oder der Spielleiter:in so oder so ähnlich vorgetragen werden. Diese Vorlese-Passagen dienen meist dazu einen Ort einzuführen oder bestimmte dramaturgisch zwingende Ereignisse passieren zu lassen.

```
In solchen Boxen finden sich Hinweise für den oder die Spielleiter:in, zum Beispiel auf wichtige Hintergründe von bestimmten Ereignissen, mögliche Varianten einer Szene oder zum Gameplay.
```

In jedem Absatz ist stets mindestens ein **wichtiger Begriff** fett gesetzt, um den es in diesem Absatz vornehmlich geht.

Wenn es bei der Interaktion mit Nicht-Spieler:innen-Charakteren zum **Kampf** kommen kann, finden sich Kampfwerte und mitgeführte erbeutbare Gegenstände in einer Tabelle:

Name	Lebenspunkte	Kampffähigkeit	Schaden	Gegenstände
K.P.B.N.-Polizist	50	Pistole 60	4W10	Standard-K.P.B.N.-Pistole, Stimpack, K.P.B.N.-Marke

Cyberpunk Moskwa hat einen **Soundtrack** der zum Beispiel über Spotify (https://open.spotify.com/playlist/2IrBylcq5sW0lOBzOltq) zu hören ist. Bestimmte Schlüsselszenen haben also ihre eigene Musik. Weitere passende Musik lässt sich anhand dieser Beispiele leicht finden. Hinweise auf den Soundtrack sind **in Farbe** geschrieben und mit einem ♫ markiert.

Modifikationen

Als Besonderheit des Settings können Spieler:innen bei der Charaktererstellung **bis zu zwei Fähigkeiten** wählen, die sich phyisch als sichtbare oder unsichtbare Modifikationen abbilden (also zum Beispiel bionische Augen, Sprungfedern in den Beinen oder ein holografisches Overlay des Gesichts). Entscheiden sie sich dafür, erhalten diese auf bis zu zwei Fähigkeiten einen Bonus von 20 Punkten.

Allerdings bringen Modifikationen auch **Nachteile** mit sich: Sie können Aufmerksamkeit auf sich ziehen und manche Nicht-Spieler:innen-Charaktere können sie manipulieren. Das kann dazu führen, dass Fähigkeiten zeitweise einen Malus erhalten oder sogar ganz ausgeschaltet werden. Freundliche Nicht-Spieler:innen-Charaktere können Modifikationen jedoch auch verbessern.

Modifikationen können auch im Laufe des Abenteuers **erworben** werden, allerdings nur für Fähigkeiten, die der jeweilige Charakter bereits hat. Modifikationen können in unterschiedlicher Qualität in entsprechenden Kliniken eingebaut werden. Je mächtiger die Modifikation, desto teurer und exkluxiver ist der notwendige Eingriff.

Charaktere

Gabriel Viktorovic Romanov ist Generalsekretär der Partei, Staatschef und Direktor des K.P.B.N.. Er sich selbst als einziger Nachfahre der russischen Zaren, auch wenn es dafür keinerlei Belege gibt. Romanov bedient sich des Staatsapparates und der Konzerne, um seinen Willen durchzusetzen. Romanov selbst hat seinen Körper massiv modifizieren lassen. Insbesondere muss er nur zwei Stunden schlafen und altert etwa zehnmal langsamer als natürliche Menschen.

Wenn die Cyberpunks so etwas wie eine Anführerin haben, dann ist es **Lilith**. Eigentlich heißt sie Ivana Jalenkova, das weiß aber kaum jemand. Lilith hat als Eisbrecherin für Polytek gearbeitet und ist dabei auf Regierungsgeheimnisse gestoßen, die sie nicht hätte sehen sollen. Ein auf sie angesetzt Mörder hat sein Ziel zwar nicht erreicht aber Spuren hinterlassen. Mehr als die Hälfte ihres Gesichtes wurde ihr weggeschossen. Als Ersatz nutzt sie eine halboffene Carbon-Konstruktion und ein auf ihr Gesicht zugeschnittenes Hologramm. Nach dem Anschlag hat Lilith Kontakte von Regierungskritikern gesammelt und wurde so nach und nach zur Anführerin der Cyberpunks. Ihr Ziel ist es, Gabriel Viktorovic Romanov als Verbrecher zu entlarven und eine Republik zu etablieren.

Einer der engsten Verbündeten von Lilith ist **Canine**, ein Spion, Hacker und Datenhändler. Er bevorzugt Treffen im virtuellen Raum, wo er ein identifizierendes Merkmal gut verbergen kann: Ihm wurde bei einer Schießerei der Unterkiefer entfernt. Diesen hat er durch eine verchromte Prothese ersetzen lassen.

Akiko Mono ist hochrrangige Offizierin des K.P.B.N. und die persönliche Vollstreckerin von Gabriel Viktorovic Romanov. Sie wurde beauftragt, das Proyekt Poslushno gege alle Bedrohungen von innen und außen abzusichern. Akiko Mono ist schnell, geschickt und prakmatisch. Unterstütz wird dies durch verschiedene Modifikation, insbesondere verchromte Augen, die als Sensoren für das gesamte Wellenspektrum dienen und motorisierte Gelenke, sowie implantierte Klingen. Auch technisch ist Akiko Mono begabt und kann durch einen Störsender die Modifikationen anderer Menschen beeinflussen.

Natalia ist die Anführerin der Schwestern des Chaos, eine der zahlreichen Fraktionen im Außenbezirk. Sie ist außgesprochen groß und stark - sozusagen amazonenartig - und kämpft mit einem schweren, zweihändigen Hammer, der beim Aufprall einen Schockimpuls abgibt. Natalia wirkt zunächst abweisend, ist aber eigentlich eine sehr herzliche Person, hat man ihr Vertrauen einmal gewonnen.

Armitage, selbst den Namen des mysteriösen Strippenziehers der Bratva kennen nur die wenigsten. Angeblich hat ihn niemand je gesehen und dennoch ruft der Name, wenn man es den wagt ihn in den Mund zu nehmen, selbst bei hartgesottenen Schlägern Respekt hervor.

Im Außenbezirk hat sich der verschrobene Netdoktor **Mad Mike** niedergelassen. Er arbeitet regelmäßig mit den Cyberpunks zusammen und hat sich insbesondere auf das schaffen von Virtuellen Umgebungen spezialisiert. In seinem Versteck in einer heruntergekommenen leerstehenden Fabrik, versucht er jeden Kontakt zu anderen Menschen zu vermeiden.

Der Datenhändler **Huxley** legt nicht nur Wert auf ein gepflegtes Auftreten, sondern pflegt auch beste Kontakte in der Unterwelt von Novy Moskwa. Er weiß vieles, und wenn er eine Information nicht bereits hat, kennt er zumindest einen Mensch oder eine Datenbank, bei denen sie zu bekommen ist. Huxley hat lange versucht, sich mit niemandem gemein zu machen - nur so überlebt man so lange in seinem Geschäft, wie er es getan hat. Doch in jüngster Zeit hat der immer strengere Griff der Partei Huxleys Sympathien für die Cyberpunks wachsen lassen.

Waffen

Da die genretypischen Waffen in der Standard-Tabelle relativ hohe Schadenswerte haben, wird empfohlen diese **angepasste Tabelle** als Richtwert zu nutzen.

Improvisierte Waffen und waffenloser Kampf	1W10 Schaden
Messer und andere einfache Nahkampfwafffen	2W10 Schaden
Schwerter und andere komplexere Nahkampfwaffen	3W10 bis 4W10 Schaden
Pistolen und andere kleine Schusswaffen	4W10 bis 5W10 Schaden
Gewehre und andere komplexe Schusswaffen	6W10 bis 8W10 Schaden
Schwere Waffen	5W10 bis 10W10 Schaden

Abhängig von ihrem Typ kann eine Waffe weitere **Kampfeigenschaften** haben. Um Sturmgewehre oder besonders agile Nahkampfwaffen abzubilden, kann der oder die Spielleiter:in Spieler:innen zum Beispiel gestatten, zwei Angriffe hintereinander auszuführen. Analog dazu können besonders komplexe Waffen eine Vorbereitungs- oder Nachladezeit haben. Sprengwaffen können einen Wirkungsradius mit abnehmendem Schaden haben. Auch Schadensmodofikatoren von -10, -5, +5 oder +10 sind möglich. Selbstgebastelte Waffen machen grundsätzlich 1W10 weniger Schaden, als sie es normalerweise würden.

Gegenstände

Der oder die Spielleiter:in kann beliebige Gegenstände in das Abenteuer einführen. Einige häufige Gegenstände kommen in diesem Leitfaden vor und dienen als Referenzwerte.

Stimpack	Kleine, für die einmalige Injektion vorgesehene Heilmittel, die 3W10 Gesundheit wiederherstellen. Knochenbrüche oder große offene Wunden können hiermit nicht geheilt werden.
Med-Kit	Umfangreiche medizinische Ausrüstung, etwa in der Größe eines kleinen Rucksacks, mit der auch Laien aufwendige medizinische Versorgungen vornehmen können. Stellt 5W10+10 Gesundheit wieder her.
Störsender	Unterdrückt Kommunikationssignale in einem kleinen Umkreis.
EMP-Granate	Deaktiviert elektronische Geräte und Modifikationen in einem kleinen Umkreis.
Blendgranate	Sendet einen starken Lichtimpuls und einen lauten Knall aus. Personen in einem kleinen Umkreis müssen für eine Kampfaktion aussetzen.
Cylny	Droge, + 2W10 auf Nahkampfangriffe für einen Kampf, danach -2W10 für die nächsten drei Proben auf Fähigkeiten aus den Begabungen Wissen und Soziales.
Wodka	Beliebter Tauschgegenstand.
Pelmeni	Kleine Teigtaschen, die ein beliebtes Grundnahrungsmittel in Novy Moskwa sind. Heilen 1W10 Lebenspunkte.
Schmieper	Etwa münzgroßes Gerät, dass zur Bezahlung benutzt wird und auf dem d-Rubel gespeichert sind. Macht bei Benutzung "schmiep!".

Kapitel I: Fragemente einer Stadt

♫ Soundtrack: **Imagination** von **Rosentwig** ♫

Novy Moskwa, jeder hier, von den Spitzen der gläsernen Türme bis zu den Slums, die sich wie Motten um das Licht an den Grenzen der Stadt drängen, ist verkommen. Wer danach fragt, fragt schnell nie wieder nach etwas anderem. Diejenigen, die es dennoch tun, die Außenseiter:innen, die Unangepassten, die Rebell:innen, werden gejagt. Sie nennen sich selbst Cyberpunks.

Auch euch ist schon lange bewusst, dass dieser Staat nicht so großartig ist, wie ihr von eurer Kindheit an gelernt hat. Sicher, wer sich an die Regeln hält, der muss zumindest nicht hungern. Die vier großen Firmen sorgen für einen. Aber wer die richtigen Leute kennt oder Geld hat, der kann leben wie ein Tsar. Der Reichtum der Einen funktioniert nur auf Kosten der Anderen. Im ewigen Neonlicht der Häuserschluchten haben sich Elend und Kriminalität ausgebreitet. Wer auch nur ein bisschen von der Linie der Partei abweicht, bekommt es schnell mit dem Komitee zu tun. Auch ihr habt bereits vor einer Weile angefangen, euch Fragen zu stellen. Und irgendwann habt ihr zum ersten Mal danach gehandelt. Bisher hat offenbar niemand davon erfahren. Doch das wird sich bald ändern.

Eine Einladung

♫ Soundtrack: **Golden Dust** von **A.L.I.S.O.N** ♫

Das Abenteuer beginnt in **alltäglichen Situationen** der vier Charaktere diese werden der Reihe nach kurz durchgespielt. Am Ende jeder dieser Szenen erhält der jeweilige Charakter eine ominöse Nachricht: "Wir wissen, was du getan hast. Du bist nicht allein." Sie enthält auch den Hinweis auf eine Zeit und einen Ort.

```
Wie genau diese Szenen aussehen, kann zum Beispiel von den gewählten Berufen oder anderen Hintergründen der Charaktere abhängen. Spieler:innen können hier auch schon erste kleine Proben werfen, um "ins Spiel zu kommen".
```

♫ Soundtrack: **Wishbone** von **nervous_testpilot** ♫

Die Charaktere kommen am Abend einzeln am genannten Ort an und finden nach und nach zusammen, je nachdem, wie sie vorgehen. Der Ort ist ein **Wohnblock**, der noch in Zeiten der Russischen Föderation gebaut wurde. Er liegt am äußeren Rand des Wohnbezirks im Schatten modernerer Hochhäuser und einer Schnellstraße. Hinter einigen Fenstern des Wohnblocks ist Licht zu sehen. Der Haupteingang des Gebäudes ist aber verschlossen. Auf Klingeln erfolgt keine Reaktion. An der Seite des Gebäudes führt eine unscheinbare Treppe in den Keller des Wohnblocks. Charaktere, die sich mit Gerüchten auskennen, können erfahren, dass sich dort der Untergrund Club "Der Bunker" befindet - ein Treffpunkt für Cyberpunks.

Am Fuße der Treppe wacht ein bulliger **Türsteher** vor einer Metalltür. Er will die Charaktere zunächst nicht hinein lassen. Zeigen die Charaktere ihm die Nachricht, die sie hergeführt hat, lässt er sie passieren. Alternativ können die Charaktere den Türsteher auch bestechen, einschüchtern oder belügen. Kommt es zum Kampf, können sie den Türsteher auch damit überzeugen.

```
Der Türsteher tötet niemals die Charaktere und gibt auf, wenn seine Gesundheit auf 40 fällt.
```

Name	Lebenspunkte	Kampffähigkeit	Schaden	Gegenstände
Türsteher	80	Nahkampf 70	2W10	nichts

♫ Soundtrack: **I Love Hardbass** von **GSPD, XS Project** ♫

Im **Bunker** halten sich bereits viele Menschen auf: Frauen und Männer zwischen 15 und 50, viele von ihnen mit Modifikationen. Die meisten tanzen, einige stehen aber auch an einer neon-beleuchteten Bar und reden. An der Stirnseite des Raumes wurde aus Metallkisten eine improvisierte Bühne aufgebaut. Die Charaktere können sich zunächst frei bewegen. Irgendwann steigt plötzlich Lilith auf die Bühne. Die Gruppe hört, wie vereinzelt ihr Name geflüstert wird. Mit einer erfolgreichen Probe auf Gerüchte können Charaktere auch erste Hintergrundinformationen zu ihr bekommen. Die Musik stoppt und Lilith beginnt zu reden:

Wow, krass, dass ihr so viele seid. Willkommen im Untergrund! (Jubel) Ihr alle seid hier, weil ihr Fragen stellt. Weil ihr euch nicht mit den Zuständen in dieser Stadt abfindet. Weil ihr wisst, dass die Scheiße immer von oben nach unten fällt. (Jubel) Für die unter euch, die neu hier sind: Ich bin Lilith. Allein das ihr mit mir in einem Raum seid ist wahrscheinlich schon ein Verbrechen. (Lachen) Noch habt ihr also Gelegenheit zu gehen. Falls ihr hier bleibt: Das hier ist keine Vortragshalle. Lernt euch kennen, tauscht Ideen aus. Alle Revolutionen fangen ...

♫ Soundtrack: **Vodovorot** von **XS Project** ♫

Mitten im Satz werden die Tür zur Treppe und Stücke der Wand offen gesprengt und bewaffnete **Kräfte des K.P.B.N** stürmen in den Raum. Wenn ein Charakter besonders aufmerksam ist, bemerkt er eine Frau mit verchromten Augen, die die Truppe anzuführen scheint (es handelt sich um Akiko Mono). Sofort entbrennt ein Feuergefecht zwischen den Polizisten und den Cyberpunks. Lilith fordert die Gruppe auf, mit

ihr durch eine versteckt Tür zu fliehen. Auf der Flucht im Tunnel müssen sie drei bis vier Verfolger abwehren. Lilith ist selbst allein mit zwei hochgerüsteten K.P.B.N.-Soldaten beschäftigt und kann nicht helfen.

Name	Lebenspunkte	Kampffähigkeit	Schaden	Gegenstände
K.P.B.N.-Polizist	30	Pistole 50	4W10-5	Standard-K.P.B.N.-Pistole, Stimpack, K.P.B.N.-Marke

Nach mehreren hundert Metern, erreicht die Gruppen den Ausgang des Tunnels auf einer Anhöhe in der Nähe der Schnellstraße. Von dort aus sehen sie den Wohnblock in der Entfernung liegen. Hovercopter schweben darüber und werfen grelles Scheinwerferlicht auf das Gebäude. Immer wieder sind Schüsse zu hören. Von der Anhöhe aus kann die Gruppe außerdem ganz Novy Moskwa überblicken. Lilith überträgt der Gruppe ein **verschlüsseltes Datenpaket** und vermutet, dass das K.P.B.N. deshalb erschienen ist. Die Gruppe soll einen Mann namens Canine finden, der dan Datensatz entschlüsseln kann. Dann verschwindet sie wieder im Tunnel.

♫ Soundtrack: **Emerald Rising** von **Lueur Verte** ♫

Von der Anhöhe aus seht ihr Novy Moskwa vor euch liegen. Die Weite des Wohnbezirkes, aus dem einzelne Mega-Blöcke wie Zähe hervorragend. Rund 200 Millionen Menschen leben hier in der dichtesten Ansammlung von Glück und Unglück die die Welt hervorgebracht hat. Auch die markanten Zentralen der vier Staatskonzerne könnt ihr erkennen. Auf ihren Fassaden laufen in ständiger Dauerschleife weithin sichtbar Werbespots für die Produkte. Dort wo die Wohnbezirke enden, erhebt sich einer Klippe gleich der Vergnügungsbezirk, mit seinen tausenden, in ewigem Neonlicht liegenden, Ebenen. Die höchsten Gebäude des Vergnügungsbezirks noch überragend seht ihr dahinter die in die Nacht herein gleißenden Spitzen der Kristallstadt im Zentrum der Stadt. Das höchste Gebäude, die gewaltige, pyramidenförmige Zentrale der Partei in ihrem Herzen stößt weit in die Wolken hinein. In eurem Rücken liegt nur noch der Außenbezirk. Eine endlose Weite von Slums und nicht mehr genutzten Industrieanlagen aus der Zeit des Dritten Industriellen Wettrennens gegen den mittlerweile verfallenen Westen. Dies ist eure Welt, mit all ihren Geheimnissen, Gefahren und Versuchungen. Und offenbar sind hier Dinge im Gange, deren Ausmaß ihr noch nicht zu erfassen vermögt.

Gejagd

♫ Soundtrack: **Dust** von **M|O|O|N** ♫

Versuchen die Charaktere den **Datensatz** zu entschlüsseln erfahren sie nur bei einem kritischen Erfolg den Datentyp: es handelt sich um Konto-Transaktionen. Die Daten selbst können sie nicht entschlüsseln. Optimalerweise versucht die Gruppe nun selbst an **Informationen über Canine** zu kommen. Sie können dafür zum Beispiel mit dem oder der Inhaber:in einer zwielichtigen Bar oder eines anderen Ladens reden, die Information aus einem Ganoven herauspresse, im Sovnet einen Fahndungsaufruf finden oder was ihnen sonst so einfällt. Jedenfalls sollte es der Gruppe hier nicht unnötig schwer gemacht werden. Braucht die Gruppe einen kleinen Schubs, können sie von einem unbekannten Cyberpunk eine Nachricht mit Koordinaten erhalten, die sie in den Vergnügungsbezirk führen. Der Weg dahin führt die Gruppe in die unterirdische Metro.

♫ Soundtrack: **Archive Seven** von **Pilotpriest** ♫

In der **Metro-Station** bittet ein Bettler die Gruppe um “etwas Kleingeld”. Nach der in Zeiten des digitalen Gelds ungewöhnlichen Formulierung gefragt, antwortet er “naja, das sagt mal halt so”. Sendet die Gruppe dem Bettler etwas Geld, hilft er ihnen in Kapitel 3, sonst nicht.

Die Gruppe gelangt schließlich an einen Bahnsteig und steigt dort in einen Zug der Metro ein. Die **Bahn** fährt einige Station dann hält sie plötzlich mitten in einem Tunnel an. An jeder der drei Türen steigt eine Person im schwarzen Anzug ein. Charactere mit entsprechender Fähigkeit können bei erfolgreicher Probe

erfahren, dass es sich um **Mitglieder der Bratva** handelt.

♫ Soundtrack: **Assassination** von **Neon Nox** ♫

Die Personen beginnen durch den Zug zu gehen und Ausweise zu kontrollieren. Spätestens als eine Person aus dem Zug herausgezerrt wird, wird der Gruppe klar, dass die Situation gefährlich ist. Die Gruppe kann versuchen, aus dem Zug zu entkommen, oder sich mit den Bratvasi anlegen. Gewinnen sie den Kampf, hören sie jedoch aus einem Headset, dass einer von ihnen trägt, dass Verstärkung kommt. So oder so bleibt schließlich nur die **Flucht** in den Tunnel.

Name	Lebenspunkte	Kampffähigkeit	Schaden	Gegenstände
Bratvasi	40	Schießen 50	4W10	Modifizierte Uzi (erlaubt zwei Attacken pro Zug, die zweite mit Malus 30), d-Rubel (500-700), diverse Elektro-Teile

Name	Lebenspunkte	Kampffähigkeit	Schaden	Gegenstände
Bratvasi	50	Nahkampf 60	2W10	beliebige stumpfe Schlagwaffe, Stimpack, d-Rubel (200 - 400), Cylny

```
Wenn die Gruppe das Cylny findet, kann sie damit nicht einfach so etwas anfangen. Es braucht schon einen Character mit einer entsprechenden Fähigkeit und erfolgreicher Probe, um zu erkennen, worum es sich bei den Plexiglas-Ampullen handelt. Alternativ kann die Gruppe auf dem Nachtmarkt von einem Cylny-Händler angesprochen werden und so von der Droge erfahren.
```

Durch den Metro-Tunnel und einen **Wartungsschacht** gelangen die Charaktere in den Vergnügungsbezirk. Genauer gesagt, finden sie sich auf dem Nachtmarkt wieder. Einem Teil des Viertels, wo auch semi-legale Waren und Dienstleistungen angeboten werden, der aber dennoch (oder deshalb) bei allen Schichten der Stadt beliebt ist. Eventuelle Verfolger:innen geben spätestens in der öffentlichen Situation geben auf und zerstreuen sich.

Der Nachtmarkt

♫ Soundtrack: **23rd Street** von **Uppermost** ♫

Die Einkaufsstraße, auf der ihr euch unerwartet wiederfindet, ist voller Leben. Gruppen von Menschen laufen umher, reden und lachen. Aus den kleinen und großen Geschäften an allen Seite kommen Kunden mit vollen Taschen. Es gibt einen Schuhmacher, eine Pelmeni-Bar, ein Geschäft für Elektronikbauteile, einen Händler für Kuriositäten, eine Tabledance-Bar, ein Waffenladen, eine Spielhalle und einen Club. Das sind zumindest die Geschäfte, die ihr auf den ersten Blick seht. Was sich hinter den Fassaden des Nachtmarkts verbirgt ist oft auf den ersten Blick nicht zu erkennen. Die Stimmung auf der Straße spricht jedenfalls dafür, dass hier verschiedenste Arten von Rauschmitteln und Vergnügungen zu bekommen sind. Und zu den Waren, die hier gehandelt werden, dürften wohl auch Informationen gehören.

Die Gruppe kann den Nachtmarkt frei erkunden, einkaufen, essen, sich unterhalten, eine Klinik aufsuchen was auch immer sie tun möchten. Fragen sie nach Canine rum, erhalten sie nicht sofort eine hilfreiche Antwort, irgendwann erfahren sie, dass eine Frau names **Sweetpea** Kontakt zu ihm haben soll. Geht die Gruppe diesem Namen weiter nach, erfahren sie den semi-hilfreichen Satz "klingt wie ne Nutte".

Sucht die Gruppe mit diesem Hinweis ein **zwielichtiges Etablissement** auf treffen sie auf den Besitzer, Mikael Kasimirowicz, der ihnen nach einiger Überzeugungsarbeit (wie auch immer) verrät, dass Sweetpea sich auf Lucid-Dreaming (VR-unterstütze Trance mit erotischer Komponente) spezialisiert hat und einige Ebenen weiter oben im "Garten Eden" arbeitet.

Auf dem Weg dorthin bemerkt die Gruppe einen Mann, der eine Frau anpöbelt und sie nach einem kurzen Streit in eine Gasse zerrt. Folgen sie, geraten sie in **eine Falle** und müssen die Frau und den Mann, beide Ganoven, bekämpfen. Sie können die Situation aber auch einfach ignorieren

♫ Soundtrack: **Turbo Killer** von **Carpenter Brut** ♫

Name	Lebenspunkte	Kampffähigkeit	Schaden	Gegenstände
Ganove	40	Messer 60	2W10	elektrifiziertes Messer, Stimpack x3

Name	Lebenspunkte	Kampffähigkeit	Schaden	Gegenstände
Ganovin	50	Gewehr 40	2-5W10-10	Selbstgebaute Schrotflinte, d-Rubel (200-400), verschiedene einfache Waffenkomponenten

```
Der Schaden, den die Ganovin mit Schrotflinte macht, ist davon abhängig, wie nah sie sich an den Charakteren befinden.
```

So oder so gelangt die Gruppe danach **ohne weitere Zwischenfälle** zum "Garten Eden".

Im Garten Eden

♫ Soundtrack: **Fuck the Pain Away** von **Peaches** ♫

Das "Garten Eden" sticht schon von außen ins Auge. Die Fassade ist komplett mit Efeu bewachsen. Über einer roten Holzimitattür steht in Messing-Buchstaben der Name des Etablissements. Innen erwartet euch eine im Art-Deco-Stil eingerichtete Lobby mit einem Tresen und mehreren Nischen, in denen sich fest verbaute Sofas befinden. Hinter dem Tresen steht eine resolut aussehende Frau in ihren Vierzigern deren offenherzige Kleidung verschiedene in die Haut eingelassene Schnittstellen, leuchtende LED-Bänder, metallische Ornamente aber auch normale Tattoos erkennen lässt.

Die resolute Frau hinter dem Tresen nimmt die Gruppe in **Empfang**. Fragen sie direkt nach Sweetpea, können sie eine Session mit ihr für 2000 Rubel pro Kopf buchen. Wollen oder können sie diese relativ hohe Summe nicht zahlen, müssen sie eine andere Lösung finden: Sie können beispielsweise den Kalender der bereits bezahlten Termine hacken oder die Frau ablenken und sich weiter in das Etablissement schleichen. Dafür müssen sie aber erst herausfinden, welcher Raum Sweetpea gehört. Das können sie zum Beispiel von einer Frau, die gerade in einem Hinterhof Pause macht, gegen eine Bestechung erfahren.

Weiter hinten im "Garten Eden" befinden sich entlang eines Flurs zahlreiche Türen. Im **Raum von Sweetpea** steht ein großes, rundes und schwarz bezogenes Bett. Auch der Raum selbst ist eher in dunklen Tönen gehalten. Über dem Bett ist an der Decke eine komplexe technische Apparatur angebracht, von der zwei VR-Headsets herunterhängen. An der Seite des Raumes steht gerade Sweetpea und trinkt ein Glas Wasser. Sweetpea ist mitte zwanzig, hat schulterlange schwarze Haare und trägt eng anliegende, technisch aussehende Kleidung, die viel Haut erkennen lässt. Auffällig sind ihre robusten Stiefel. Hat die Gruppe bezahlt oder das System geändert und betritt zunächst nur ein Charakter den Raum, verhält sich Sweetpea zunächst wie gegenüber einem normalen Kunden oder einer normalen Kundin. Sind sie nicht angemeldet oder betreten den Raum unerwartet mit mehreren Personen, muss Sweetpea erst beruhigt werden.

♫ Soundtrack: **Anvil** von **Lorn** ♫

```
Ob ein Charakter gegebenfalls tatsächlich das bezahlte Lucid-Dreaming nutzt oder ob sie direkt zur eigentlichen Sachen komme, steht der Gruppe frei.
```

Fragt die Gruppe schließlich nach Canine und erzählt vom Auftrag, den sie von Lilith bekommen haben, offenbart sich **Sweetpea als Cyberpunk**. Sie erklärt der Gruppe, dass Canine nach dem Vorfall im Bunker seine Spuren verwischen musste. Die Gruppe kann ihn allerdings treffen, indem sie sich in einer virtuellen

Umgebung in einem Teil des Sovnets, den die Cyberpunks für sich beanspruchen, treffen. Zugang dazu soll ihnen ein Mann namens Mad Mike verschaffen, den die Gruppe im Außenbezirk treffen soll. Sweetpea erklärt der Gruppe den Weg.

Als die Gruppe wieder auf den Flur des “Garten Eden” tritt, bemerken sie zwei Geheimpolizisten, die gerade mit einer anderen Frau sprechen. Sweetpea drängt die Gruppe daraufhin, **schnell zu verschwinden** und zeigt ihnen einen Hinterausgang des Gebäudes. Sie gibt ihnen auch einen Autoschlüssel. Im Hinterhof des "Garten Eden" steht das zugehörige Fahrzeug. Mit diesem bricht die Gruppein Richtung des Außenbezirks auf.

Staub und Rost

♫ Soundtrack: **Overdrive** von **Lazerhawk** ♫

Über eine der **Schnellstraßen Novy Moskwas** lässt die Gruppe die Stadt hinter sich. Verfolgt werden sie dabei nicht. Nach und nach wird die Gegend heruntergekommener, bis die ausgebaute Straße schließlich endet und sie auf ramponierten Betonplatten durch ein Meer von Wellblechhütten in einer staubigen Einöde fahren. Zwischen denen Hütten sind gelegentlich die Schornsteine und Gerüste verfallener Fabrikhallen zu sehen. Die Gruppe hat den Außenbezirk erreicht.

Eine Gruppe von **Schrottsammler:innen**, die in den Ruinen leben, lauert der Gruppe auf und nimmt mit einem modifizierten Lada die Verfolgung auf. Mehrere Personen schießen aus dem Lada auf das Fahrzeug der Gruppe. Dabei wird schließlich der Reifen getroffen. Eine passende Probe entscheidet darüber, ob die Gruppe ihr Fahrzeug unter Kontrolle halten kann. Gelingt das, kann die Gruppe anhalten oder versuchen zu fliehen, wofür eine weitere Probe fällig wird. Misslingt eine der Proben, verlieren sie die Kontrolle und setzen das Fahrzeug vor eine Wand. Dafür erhalten alle Charaktere 1W10 Schaden. In diesem Fall oder falls die Gruppe freiwillig anhält, müssen sie die fünf Schrottsammler:innen bekämpfen.

♫ Soundtrack: **Murdercycle** von **Street Cleaner** ♫

Name	Lebenspunkte	Kampffähigkeit	Schaden	Gegenstände
Schrottsammler:in	40	Schießen 40	4W10-10	selbstgebaute Waffe, diverser Schrott, selbstgebrannter Schnaps

```
Die beiden Fahrzeuge können im Kampf ebenfalls genutzt werden, zum Beispiel als Deckung
oder auch durch einen gezielten Schuss auf den Tank, wenn gerade Gegner daneben stehen.
```

Nachdem die Gruppe die Schrottsammler:innen besiegt hat, können sie mit ihrem (vermutlich beschädigten) Gefährt weiter in Richtung des **Aufenthaltsortes von Mad** Mike fahren. Wurde ihr Fahrzeug sogar zerstört, müssen sie wohl laufen. So oder so kommen sie dort ohne weitere Zwischenfälle an.

♫ Soundtrack: **Rust** von **El Huervo** ♫

Ihr kommt an einer völlig entkernten Fabrikhalle an, die wie ein Gerippe aus dem Meer an Wellblechhütten hervorragt. Um euch herum ist es still. Das ist der Ort, den euch Sweetpea beschrieben hat. Vorsichtig sucht ihr euren Weg zu einem Eingang. In der Halle selbst stehen große Kessel auf fahrbaren Gestellen und verschiedene kleinere mechanische Gerätschaften. Der Boden ist mit grau-schwarzem Staub bedeckt. Von der Kopfseite der Halle aus seht ihr einen Lichtschein. In einem erhöhten Büro, dessen angelaufene Glasfront die Halle überblickt, seht ihr den Schemen einer Person.

Eine Treppe führt aus der Halle der alten Metallgießerei hinauf zu dem Aufseherbüro. Die Tür selbst ist verschlossen, klopft die Gruppe an, öffnet der verschrobene Netdoktor **Mad Mike** eine Luke und spricht mit der Gruppe. Er lässt sich jedoch leicht davon überzeugen, dass die Charaktere Freunde sind und lässt sie hinein. Der Büroraum selbst ist vollgestopft mit technischen Gerätschaften. In einer Ecke gibt es eine

improvisierte Schlafstätte. Dominiert wird der Raum von einem großen Server-Rack mit mehreren VR-Headsets. Mad Mike erklärt, dass er damit Verbindung zu Canine aufnehmen kann. Die Gruppe muss sich dafür an das System anschließen lassen.

♫ Soundtrack: **Schwanensee, Akt II Nr. 14** von **Pyotr Ilyich Tchaikovsky** ♫

Die Gruppe findet sich in einer leeren Kathedrale. Mit entsprechender Fähigkeit kann ein Charakter erkennen, dass es die Basilius-Kathedrale am Roten Platz ist. Der gesamte Platz und alle umliegenden Gebäude befinden sich eigentlich als Denkmal unter einer Kuppel in der Kristallstadt. Verlässt die Gruppe der Cyberpunks. Hier kann die Gruppe auch erfahren, dass sie in den Bunker eingeladen wurden, weil sie als potenzielle Gefährder auf einer Beobachtungsliste des K.P.B.N. stehen. Schließlich überträgt die Gruppe den Datensatz von Lilith an Canine. Dieser scheint sich einen kurzen Moment damit zu beschäftigen, blickt dann wieder auf und sagt in Richtung der Gruppe: “Ihr habt keine Ahnung, in was ihr da rein geraten seid.”

Kapitel II: Die Schwestern des Chaos

♫ Soundtrack: **Daisuke** von **El Huervo** ♫

Nach eurem Treffen mit Canine braucht ihr einen Moment, bis ihr wieder zu euch kommt und realisiert, wo ihr seid. Die virtuelle Umgebung des Roten Platzes verschwimmt in verzerrten Farben und löst sich schließlich auf in weißes Rauschen. Als ihr eure Sovnet-Rigs abnehmt, findet ihr euch wieder im mit technischen Geräten vollgestopften Büro von Mad Mike im Außenbezirk vor Novy Moskwa. Ihr könnt nicht genau sagen, wie viel Zeit vergangen ist, aber ihr fühlt euch körperlich erschöpft. Mad Mike scheint mit einigen seiner Geräte beschäftigt, als er bemerkt, dass ihr zurück seid. Canine ist es gelungen, die Daten, die ihr von der Cyberpunk-Anführerin Lilith bekommen habt, zu entschlüsseln. Aus ihnen lest ihr heraus, dass von einem unbekannten Nummernkonto gewaltige Summen an eine Person mit dem Decknamen "Armitage" überwiesen wurden. Die Zahlungen sollen an ein "Proyekt Poslushno" fließen. Von wem diese Zahlungen kommen und was "Proyekt Poslushno" ist, müsst ihr wohl selbst herausfinden.

Erwachen beim Netdoktor

Wenn ein Charakter eine entsprechende Fähigkeit hat, kenn er bei erfolgreicher Probe erfahren, dass **Armitage** häufig in Verbindung mit der Bratva genannt wird, bei einem kritischen Erfolg sogar, dass er oder sie ein "hohes Tier" sein muss.

♫ Soundtrack: **Strange Impalas** von **Flynn Hendry** ♫

Im **Gespräch mit Mad Mike** erfährt die Gruppe, dass sich seit einigen Monaten mehr und mehr Menschen dem Widerstand der Cyberpunks anschließen. Mad Mike ist einer von ihnen. Als Netdoktor hat er sich auf das Bauen von virtuellen Umgebungen spezialisiert, um anonyme Treffen der Gruppe zu organisieren. Das Gegenstück zu einem Netdoktor sind sogenannte Brecher, die auf beiden Seiten des Konflikts versuchen, die technischen Schutzmaßnahmen solcher Treffen und von Datenbanken zu durchdringen. Aber die Cyberpunks sind nicht nur im virtuellen aktiv sondern führen auch militante Aktionen in der echten Welt durch. Mad Mike erklärt der Gruppe auch, dass er seit dem Vorfall im Bunker nichts mehr von Lilith gehört hat und dass Canine vorläufig die Koordination der Cyberpunks übernommen hat. Die Gruppe soll aber nicht nach Lilith suchen, sondern die Aufgabe, die sie von ihr bekommen hat weiterverfolgen, weil diese wichtig zu sein scheint.

Die Gruppe kann im Unterschlupf von Mad Mike **übernachten**, essen, basteln und einfache medizinische Versorgung nutzen.

```
Der oder die Spielleiter:in sollte hier ein Problem von Ressourcenknappheit schaffen, das
weder die Spieler:innen noch Mad Mike losen können, z. B. größere notwendige Reparaturen
```

```
am Fahrzeug, weitergehende medizinische Versorgung, Munitionsknappheit. So wird ein
Anreiz geschaffen, weitere Hilfe zu suchen.
```

Mad Mike der Gruppe, die **Schwestern des Chaos** aufzusuchen. Sie haben ihren Stützpunkt in den Außenbezirken und sind eine unabhängige Gruppe, die aber bereits gelegentlich mit den Cyberpunks zusammengearbeitet hat.

Der Kosmodrom

Die Schwestern des Chaos haben sich in einem stark **umgebauten Wohnblock** in der Nähe niedergelassen - dem Kosmodrom. Dorthin macht sich die Gruppe auf den Weg.

♫ Soundtrack: **ГРОМЧЕ И ЗЛЕЙ!** von **Louna** ♫

Das Gebäude vor euch sticht aus dem Meer der Wellblechhütten hervor. Nicht weil es weniger schäbig wäre, sondern wegen dem, was dessen Bewohnerinnen daraus gemacht haben. Ihr bewegt euch auf einen viergeschossigen Wohnblock zu, aus dem ein Stück komplett herausgetrennt wurde und den Blick auf eine Art Innenhof freilegt. Eine stählerne Rampe führt über Fundamentreste ins innere des u-förmigen Baus. Im Innen, das Gebäude weit überragend, steht der Korpus einer Rakete des ehemaligen russischen Raumfahrtprogramms auf einem schweren Kettenfahrzeug. Von der Rakete aus führen zahlreiche dicke Kabel und Rohre in verschiedene Teile des Gebäudes. Als ihr euch der Einrichtung nähert, hört ihr zunehmend Geräusche die von mechanischen Arbeiten zu kommen scheinen und Stimmen.

An der Rampe in den Wohnblock nimmt eine der Schwestern des Chaos die Gruppe in Empfang. Sie trägt eine Rüstung aus Schrottteilen und eine modifizierte AK47. Sie führt die Gruppe in den hinteren Teil des Gebäudes. Dort, in einem mit allerlei Technik vollgestellten Raum trifft die Gruppe auf **Natalia**. Die Anführerin der Schwestern bietet der Gruppe ihre Hilfe an, wenn sie sich um die Gemeinschaft verdient machen. Sie selbst wartet noch auf einen wichtigen Aufklärungsbericht, daher will sie der Gruppe selbst keine Aufgaben zuweisen. Sie sollen sich einfach im Kosmodrom umhören.

Das Kosmodrom funktioniert wie eine **kleine Stadt**. Es gibt Händler, eine Bar, Möglichkeiten für die Gruppe sich auszuruhen und sozial zu interagieren. An verschiedenen Stellen im Kosmodrom stößt die Gruppe dabei auf Möglichkeiten, sich nützlich zu machen.

```
Die Gruppe kann grundsätzliche alle der unten aufgelistet Aufgaben spielen. Der oder die
Spielleiter:in kann zudem selbstverständlich auch andere Aufgaben erfinden.
```

♫ Soundtrack: **Ya Taschus Ot Kolotushek** von **XS Project** ♫

(1) Im Innenhof des Gebäudes ist ein Käfig aufgebaut um den herum sich mehrere Frauen aufhalten. Gegen eine von ihnen, Dunja, kann ein Charakter einen **Schaukampf** bestreiten. Die Wahl der Waffen darf der Spieler:innen-Charakter treffen. Der Kampf findet unter geänderten Regeln statt. Beide Kontrahenten haben einen “Durchhaltewert” von 100. Wessen Wert zuerst auf 0 sinkt, gibt auf. Die Charaktere können sich bei dem Kampf durchaus verletzten, bleibende oder gar tödliche Wunden gibt es aber nicht. Gewinnt ein Spieler:innen-Charakter den Kampf, erfährt die Gruppe zusätzlich, dass die Schwestern in der jüngsten Zeit besonders hart trainieren, weil die Angriffe von Schrottsammlern zugenommen haben.

Name	Durchhaltewert	Kampffähigkeit	Schaden	Gegenstände
Dunja	100	Kämpfen 70	2W10	Waffe nach Wahl

♫ Soundtrack: **Noisemaker** von **nervous_testpilot** ♫

(2) Auf einem Steg, der aus der zweiten Etage des Gebäudes an die Rakete heran führt, trifft die Gruppe auf eine Technikerin, die am Inneren der Rakete arbeitet. Wer sich gut mit Technik auskennt, erkennt, dass der Raketenmotor offenbar in einen Verbrennungsgenerator umgebaut wurde, der die Anlage betreibt. Mit diesem gibt es ein Problem, bei dem die Technikerin Hilfe braucht. Die Charaktere müssen dazu mit entsprechenden Proben zunächst erkennen, was defekt ist und dann das **defekte Teil reparieren**. Gelingt es ihnen nicht, zu erkennen, was defekt ist, halten sie eine falsche Komponent für kaputt und müssen ein Ersatzteil besorgen, dass sie einige Rubel kostet. Als das nicht funktioniert, kommt der Technikerin die Idee auf das richtige Teil, dass die Charaktere dann versuchen können zu reparieren. Gelingt dies nicht, müssen sie noch mal los und das richtige Ersatzteil holen.

(3) Im **Kommunikationszentrum** des Kosmodroms gibt es in der letzten Zeit häufiger Probleme, Erkundungstrupps zu erreichen. Die Gruppe soll die Antenne untersuchen und die dort eingehenden Signale auf Störungen untersuchen. Dabei stellen sie bei erfolgreicher Probe fest, dass kein technischer Defekt vorliegt, sondern eine andere Frequenz die Kommunikation überlagert. Gelingt ihnen ein kritischer Erfolg, können sie auch Fragmente des Signals entschlüsseln und finden darin die Worte “Proyekt Poslushno”. In jedem Fall gelingt es mit der Kenntnis über das störende Signal, diese Frequenz zu isolieren und die Verbindung zu den Erkundungstrupps wieder herzustellen.

♫ Soundtrack: **Girls Just Wanna Have Some** von **Chromatics** ♫

(4) In der Bar des Kosmodroms, trifft die Gruppe auf eine **unglücklich verliebte** Schwester namens Lydmilla. Sie möchte die schöne Margarete Koslowski, die die Bar betreibt, für sich gewinnen - mit einem Gedicht. Nur ist sie leider nicht gut im dichten. Die Gruppe muss ihr dabei helfen und das Gedicht in ihrem Namen vortragen. Alternativ kann auch eine andere künstlerische Vorführung angeboten werden. Kriegen die Spieler:innen etwas halbwegs brauchbares zusammen, kommen sich Lydmilla und Margarete näher.

(5) In der Klinik des Kosmodroms trifft die Gruppe auf die Ärztin der Schwestern des Chaos. Sie hat gerade eine geplünderte **Ladung an Medikamenten** erhalten, weiß aber nicht, was die einzelnen Tabletten und Spritzen genau tun. Ein Charakter mit einer passenden Fähigkeit, kann bei der Analyse der Substanzen helfen. Alternativ können sich natürlich auch Charaktere als Versuchskaninchen hergeben.

```
Sind alle Aufgaben erledigt oder mindestens eine und die Spieler:innen haben erkennbar
keine Lust auf weitere Aufgaben, wird die Gruppe wieder zu Natalia gerufen.
```

Natalia hat von den Taten der Gruppe erfahren und **vertraut ihen nun**. Mittlerweile hat sie auch den Bericht des ausgesandten Erkundungstrupps erhalten - und der beunruhigt sie. Denn der Trupp hat ungewöhnliche Aktivitäten bei einem in der Nähe liegenden Hochbunker bemerkt. Späher haben auch gerede von einem geheimen Projekt überhört. Kisten mit Technik wurden in den Bunker gebracht. Natalia bittet die Gruppe, sich die Sache anzusehen, wenn möglich in den Bunker einzudringen und herauszufinden, was dort vor sich geht und das Signal abzuschalten oder notfalls den Bunker zu zerstören.

Experimentelle Sendeanlage Eins

♫ Soundtrack: **Break Point** von **Garth Knight** ♫

Für die Mission bekommt die Gruppe falls nötig ein Fahrzeug von den Schwestern des Chaos gestellt. Auf der Fahrt durch die Außenbezirke muss der oder die Spieler:inn, dessen oder deren Charakter das **Fahrzeug steuert**, eine entsprechende Probe werfen (notfalls auf die Begabung Handeln). Schlägt diese fehl, kann z. B. das Gefährt liegen bleiben oder einige Schrotsammler:innen greifen an - oder beides. Schließlich kommt die Gruppe an ihr Ziel.

Name	Lebenspunkte	Kampffähigkeit	Schaden	Gegenstände

Schrottsammler:in	40	Schießen 40	4W10-10	selbstgebaute Waffe, diverser Komponenten, gegrillte Insekten (Nahrung, heilen 1W10 Gesundheit)

Schon aus einiger Entfernung fällt euch ein Gebäude auf, das zu Natalias Beschreibung passt. Der Hochbunker stammt wohl noch aus den Zeiten des Kalten Krieges. Ein Betonkubus mit etwa 20 Metern Seitenlänge. An den Seiten befinden sich auf verschiedenen Ebenen Balkone, auf denen früher mal Flugabwehrgeschütze postiert waren. Oben auf dem Bunker seht ihr etwas, das dort aber vor knapp 100 Jahren sicher noch nicht war: Eine gewaltige Sendeanlage mit verschiedenen Antennen ragt in den Himmel. Das muss die Quelle der Signale sein.

Die Gruppe muss nun zeitkritisch entscheiden, ob sie weiter auf den Bunker zufährt oder anhält und sich auf andere Weise dem Gebäude nähert. Letzteres sollte der oder die Spielleiter:in ihnen nahe legen. Denn wenn sie **einfach beim Bunker vorfahren**, kommt es direkt zu einer üblen Schießerei mit mehreren Wachsoldat:innen.

♫ Soundtrack: **Black Ice Phage** von **Void Stare** ♫

Name	Lebenspunkte	Kampffähigkeit	Schaden	Gegenstände
Wachsoldat:in	60	Schießen 70	6W10	Sturmgewehr (erlaubt zwei Attacken pro Zug, der zweite mit Malus 20), Blendgranate, Med-Kit, Keycard, d-Rubel (1000 - 2000)

Hält die Gruppe vorher an, kann sie bereits im Umfeld des Bunkders Informationen sammeln. Beobachten sie den Bunker, am besten mit passender Ausrüstung, können sie eine Gruppe Schrottsammler:innen sehen, die unter vorgehaltener Waffe in den Bunker geführt werden. Eine andere Gruppe geht ohne Begleitung in Reih und Glied hinaus. Sie können auch den Haupteingang und die Beachwung ausspionieren. Mit einem entsprechenden Gerät kann ein Charakter auf das Dach gelangen und findet dort Hinweise auf das Proyekt Poslushno.

♫ Soundtrack: **Do Matter** von **Plaid** ♫

Eine besondere Entdeckung kann die Gruppe machen, wenn sie sich mit den Signalen der Sendeanlage auseinandersetzt. Besitzen oder Bauen sie ein Gerät, mit dem sie die Signale analysieren können, entdecken sie einen **Empfänger in der Nähe**. Folgen sie der Spur, kommen sie zu einer verschlossenen Hütte. Auf Klopfen hin öffnet ein nervöses Schrottsammler-Paar und führen ein halbwegs normales Gespräch, mit dem Ziel, die Gruppe abzuwimmeln. Fragen sie hartnäckig nach dem Empfänger, wollen Zutritt zur Hütte oder werden aggressiv, kommt es zum Kampf mit beiden. Untersuchen sie die Leichen, kann die Gruppe eine sehr kleine Modifikation in der Halswirbelsäule des männlichen Schrottsammlers entdecken, die anscheinend die Signale empfangen hat und direkt mit dem zentralen Nervensystem verbunden ist. Mit entsprechenden Fähigkeiten können sie dieses Teil des Proyekt Poslushno auch ausbauen und an sich nehmen.

Um mehr herauszufinden, muss die Gruppe **in den Bunker eindringen**. Haben sie sich angeschlichen, können sie ein Überraschungsmoment nutzen oder einen Hinterhalt legen um die Wachsoldat:innen auszuschalten. So oder so müssen sie mindestens eine Keycard bekommen, um die Tür des Bunkers zu öffnen.

♫ Soundtrack: **Celestial Breakdown** von **Tonebox** ♫

Durch das Tor des Bunkers betretet ihr einen Flur, der zunächst um einen unbesetzten Sicherheitsposten im Eingangsbereich herum führt und sich dann nach hinten in den Bunker erstreckt. Die Decke ist etwa fünf bis sechs Meter hoch und der Flur wird von Zweckmäßigen Lampen in ein kaltes Licht getaucht. Ihr müsst aufpassen, dass eure Schritte nicht allzu sehr widerhallen. In die massiven Betonwände sind insgesamt sechs Türen eingelassen: Drei auf der vom Eingang aus gesehen rechten seite, zwei etwas weiter auseinander auf der linken Seite und eine Doppeltür an der euch gegenüberliegenden Stirnseite des Flurs.

Falls die Gruppe vor dem Bunker besonders laut war, erwarten sie im Bunker weitere **Wachsoldati:innen und eine Bratva-Offizierin**. Waren sie halbwegs leise, können sie durch den Bunker schleichen. Die Bunker-Besatzung kann aber jederzeit alarmiert werden.

```
Um ggf. nicht zu viele Kämpfe nacheinander zu haben, kann der oder die Spielleiter:in
hier großzügig auslegen, wann die Wachen alarmiert werden, und wann nicht.
```

Name	Lebenspunkte	Kampffähigkeit	Schaden	Gegenstände
Wachsoldat:in	50	Schießen 70	6W10	Sturmgewehr (erlaubt zwei Attacken pro Zug, der zweite mit Malus 20), Stimpack x3, Keycard, d-Rubel (1000 - 2000)

Name	Lebenspunkte	Kampffähigkeit	Schaden	Gegenstände
Bratva-Offizierin	80	Schwertkampf 80	3W10+5	Katana, Stimpack x5, Cylny, d-Rubel (3000 - 5000)

♫ Soundtrack: **5 AM** von **Lucy In Disguise** ♫

Die **Türen im Flur im Erdgeschoss** führen in diverse Räume: Die erste Tür auf der rechten Seite führt in ein Treppenhaus zur zweiten Etage und aufs Dach. zweite Tür rechts führt in eine kleine Waffenkammer (dort kann auch Sprengstoff gefunden werden) und ist verschlossen. Die dritte Tür rechts führt in den Generatorraum der Anlage, wo die Gruppe mit entsprechender Probe den Strom abstellen kann. Die erste Tür auf der linken Seite führt in ein Labor voller Geräte für die Analyse von elektrischen Impulsen im zentralen Nervensystem. Dort kann die Gruppe auch einen Forscher zum Proyekt Poslushno verhören. Die zweite Tür links führt in eine Zelle und ist verschlossen. Gelingt es der Gruppe, sie zu öffnen, finden sie dahinter zwei Schrottsammler, die erzählen, dass sie entführt wurden, dass das zuletzt häufiger vorkam und dass ihre Freunde, die aus dem Bunker zurück gekommen sind, merkwürdig teilnahmslos geworden sind. Die Schrottsammler fliehen dann aus dem Bunker. Die Tür am Ende des Flurs führt in einen großen Aufenthaltsraum, wo sich auch die Wachen befinden.

♫ Soundtrack: **Extinction** von **Thomas Barrandon** ♫

Die **Türen im Flur der zweiten Etage** sind gleich angeordnet. Die drei Türen auf der rechten Seite führen in Schlafräume für je vier Personen. Die erste Tür links führt in einen großen Lagerraum, wo sich Komponenten für Sendetechnik und Kisten mit der Aufschrift "Proyekt Poslushno" finden lassen. Die zweite Tür links führt in einen improvisierten Operationsraum. Hier können sie neben Operationsbesteck auch mehrere der Poslushno-Empfänger finden. Die Tür am Ende des Flurs führt in den Kontrollraum und lässt sich mit einer Keycard öffnen. Dort kann die Gruppe weitere Informationen über das Proyekt Poslushno erfahren, insbesondere, dass es noch zwei weitere Sendestationen im Außenbezirk gibt und eine in der Kristallstadt. Es findet sich auch eine Kommunikation mit "Armitage". Die Gruppe kann hier auch die Sendeanlage sabotieren, so dass sie sich selbst zerstört. Eine Leiter führt aus dem Kontrollraum auf das Dach.

Auf dem Dach kann die Gruppe die Sendeanlage mit physischer Gewalt sabotieren oder Sprengstoff anbringen, um sie aus sicherer Entfernung zu zerstören.

```
Der oder die Spielleiter:in sollte dafür sorgen, dass die Gruppe im Bunker genügend
Ausrüstung und Heilmittel findet, um gestärkt zurück zu den Schwestern des Chaos zu
fahren. Da da erwartet sie ein unausweichlicher Kampf.
```

Der letzte Stand der Schwestern

Nach erledigter Mission kehrt die Gruppe **zum Kosmodrom zurück** und kann Natalia Bericht erstatten. Lang dauert das Gespräch allerdings nicht. Plötzlich wird eine Außenwand des Raumes aufgesprengt und mehrere Polizisten des K.P.B.N seilen sich in den Raum ab.

♫ Soundtrack: **Mechanical Rhythm** von **RichaadEB** ♫

Name	Lebenspunkte	Kampffähigkeit	Schaden	Gegenstände
K.P.B.N.-Polizisti:in	40	Schießen 60	4W10	Pistole, Stimpack x2, d-Rubel (300 - 500)

Natalia und die Schwestern des Chaos sind sehr wehrhaft. Die Gruppe kann sie für eine Weile **im Kampf** unterstützen, wenn sie zu angeschlagen werden drängt Natalia sie jedoch, zu fliehen und Proyekt Poslushno zu stoppen. Auf ihrer Flucht muss die Gruppe ggf. im Kosmodrom gegen weitere Geheimpolizist:innen kämpfen. Schließlich kann die Gruppe mit einem Fahrzeug der Schwestern des Chaos in Richtung Stadt.

♫ Soundtrack: **Invader** von **Dance With the Dead** ♫

Schweren Herzens habt ihr auf Drängen von Natalia eure neu gewonnen Freundinnen hinter euch. Es gelingt euch unbemerkt vom Kosmodrom zu entkommen und ihr fahrt zurück in die Stadt, um dort mehr über Proyekt Poslushno und dessen mysteriösen Geldgeber herauszufinden. Währen ihr über die Schnellstraße fahrt, bricht die Nacht herein. Ihr kommt schließlich auf einem Parkplatz am äußeren Rand des Wohnbezirks zum stehen. Gebeutelt von euren Erlebnissen im Außenbezirk sucht ihr euch ein schäbiges aber immerhin Anonymität garantierendes Mietapartment in der Nähe und bucht euch dort für eine Nacht ein. Eins ist sicher: Ihr seid noch lange nicht am Boden des Kaninchenbaus angekommen.

Kapitel III: Die Spur des Geldes

♫ Soundtrack: **Elements** von **Jasper De Ceuster** ♫

Ihr habt die Außenbezirke und die Schwestern des Chaos hinter euch gelassen und habt Unterschlupf gesucht in einem der zahl- und gesichtslosen Miet-Apartments im äußeren Wohnbezirk. Wohlwollend lässt es sich vielleicht als heruntergekommen bezeichnen. Aber immerhin hat der Gebäudeverwalter, als ihr eingecheckt habt, keine Fragen gestellt. Ihr dagegen habt eine ganze Menge Fragen: Warum experimentiert die Bratva mit Gedankenkontrolle - offenbar erfolgreich? Wie viele Menschen tragen bereits die Implantate des Proyekt Poslushno? Wer ist Armitage? Und wer finanziert das alles? Nur eins ist sicher: In einer Stadt, in der ohnehin schon zu viele Menschen wegschauen, statt Fragen zu stellen, ist Gedankenkontrolle das letzte, was ihr braucht. Ihr müsst die Zusammenhänge aufdecken - ganz gleich, was oder wen ihr dabei vielleicht noch ans Licht zerrt.

```
Als kleines Foreshadowing kann die Gruppe in diesem Kapitel Werbung für das anstehende
Konzert des DJs Iwan Grozny sehen. Dieses spielt in Kapitel IV eine wichtige Rolle.
```

Detektivarbeit

Die Gruppe erwacht im Miet-Apartment. Sollte ein Charakter am Ende der letzten Session schwer **verletzt** gewesen sein, sind die Wunden zumindest grundlegend versorgt. Die Gesundheit ist mindestens auf die Hälfte aufgefüllt.

♫ Soundtrack: **Searching** von **Forhill** ♫

Die Gruppe sollte nun der Spur der Daten von Lilith folgen. Das Ziel ist herauszufinden, wem das **Nummernkonto** gehört, von dem aus Proyekt Poslushno finanziert wird. Versuchen sie **Kontakt zu einem oder einer Verbündeten** aufzunehmen, gelingt ihnen dies nicht. Durch eigene Recherche im Sovnet, vorheriges Wissen oder einen Tipp vom grummeligen Hausverwalter, erfährt die Gruppe schließlich, dass solche Informationen eher in der buchstäblichen Unterwelt zu bekommen sind. Auf den unteren Ebenen handeln zwielichtige Gestalten mit aller Art von Informationen. Sie verlangen aber meist eine Gegenleistung.

♫ Soundtrack: **The Quiet Earth** von **Thomas Barrandon** ♫

Auf dem einen oder anderen Weg gelangt die Gruppe schließlich in eine sehr **belebte Gegend** mit kleinen, teils zwielichtigen Geschäften, verwinkelten Gassen und offen Plätzen mit Marktständen. Das Gebiet erstreckt sich über mehrere Etagen, die mit Treppen und Brücken verbunden sind. Es ist eine Gegend, in der man auf Taschendiebe aufpassen sollte.

```
Diesen Ort muss der oder die Spielleiter:in zusammen mit den Spieler:innen ausgestalten. Wenn sie ein bestimmtes Geschäft besuchen wollen, nach einer bestimmten Art von Person (Drogendealer, Finanzhai, Spion, etc.) suchen oder sonst eine Anforderung an den Ort stellen, kann ihnen dies erfüllt werden. Die jeweiligen Personen können den Charakteren durchaus auch Geld oder eine kleine Probe für ihre Hilfe abverlangen.
```

Durch Zufall oder auf einen Hinweis hin sucht die Gruppe schließlich nach Pjetro, einem **Pelmeni-Verkäufer** mit einem kleinen Stand an einem der Märkte. Als sie an dem Markt ankommen, bemerkt die Gruppe plötzlich einen Übergriff von drei Geheimpolizisten auf einen Mann, der von einem Wagen am Straßenrand aus Pelmeni verkauft. Die uniformierten Männer prügeln ohne erkennbaren Grund auf den hageren Mann ein. Greift die Gruppe ein, müssen sie nicht zwingend kämpfen - eine gute Lüge oder etwas Überzeugungsarbeit tun es auch. Sie können aber natürlich kämpfen.

♫ Soundtrack: **22:39** von **Danger** ♫

Name	Lebenspunkte	Kampffähigkeit	Schaden	Gegenstände
K.P.B.N.-Polizisti:in	50	Prügeln 80	2W10	K.P.B.N.-Schockschlagstock, Stimpack, d-Rubel (400 - 700)

Nachdem die Gruppe **Pjetro gerettet** hat, zeigt dieser sich dankbar. Fragt die Gruppe nach Informationen, sagt Pjetro, er wisse zwar selbst nichts, aber kenne fast jeden im Viertel. Die Gruppe soll mal in Mashas Menagerie vorbeischauen und mit der Eigentümerin sprechen. Sie wisse, wo man an Informationen kommt.

♫ Soundtrack: **Play 'Em Off** von **PrototypeRaptor** ♫

Nach einigem Suchen findet ihr einen unscheinbaren Laden über dem in altmodischen Neonbuchstaben "Mashas Menagerie" steht. Das Geschäft hat zwar Schaufenster, aber die sind mit allerhand Boxen vollgestellt, so dass ihr nicht wirklich etwas erkennen könnt. Also geht ihr rein. Drinnen findet ihr euch in einer Art Werkstatt wieder, in der aber auch einige Verkaufsregale aufgestellt sind. Und die sind vollgestopft mit Tieren. Einige sehen täuschend echt aus, bei anderen ist sehr offensichtlich, dass es sich um Roboter handelt. Robo-Pets sind nichts ungewöhnliches, normalerweise werden sie aber von Magnit am Fließband hergestellt. Hier scheint jemand wert auf Handarbeit zu legen. Und dieser jemand, eine junge Frau, blickt gerade, als ihr den Laden betreten habt, von ihrer Arbeit auf: "Wie kann ich euch helfen?"

Masha, die junge Frau, hält die Gruppe je nach Verhalten für Kunden oder Ermittler des K.P.B.N.. Schließlich gelingt es der Gruppe jedoch, Masha zu überzeugen und sie zeigt sich bereit der Gruppe zu helfen - gegen einen kleinen Gefallen. Masha hat offenbar Ärger mit einem anderen Ladeninhaber. Sie möchte, dass die Gruppe ihn blamiert. Die Charaktere können dazu zum Beispiel durch Hacken

Informationen über ihn fälschen, die Leuchtreklame an seinem Laden verändern, sie können Gerüchte streuen oder sich als unzufriedene Kunden ausgeben. Masha will aber ausdrücklich keine Gewalt. Ist die Gruppe erfolgreich, verrät Masha ihnen, dass Informationen über geheime Nummernkonten schwierig zu bekommen sind. Wenn jemand weiß, wem das Konto gehört, dann der **Datenhändler** Huxley. Er hält sich meist in einer Bar namens Motherboard auf. Dorthin macht sich die Gruppe schließlich auf den Weg.

Das Motherboard

Zwischen den verschiedenen Geschäften, eingerahmt von einem Schuhmacher und einem Wettbüro, befindet sich euer Ziel. In lilafarbenen Buchstaben über einer Metalltür lest ihr "Motherboard". Links und rechts neben der Tür ist die Fassade hoch mit Grünpflanzen bewachsen, hinter denen ein gedämpftes Licht hervorscheint - wohl durch dahinter liegende Fenster. Von draußen könnt ihr Stimmengewirr und Musik erahnen, die sich, als ihr das "Motherboard" betretet, als Klassiker aus dem letzten Jahrhundert herausstellen.

♫ Soundtrack: **September** von **Earth, Wind & Fire** ♫

Im "Motherboard" scheinen so ziemlich alle auf jeden zu treffen: Kopfgeldjäger, Eisbrecher, noch unbekannte Bands, leichte Mädchen und Jungunternehmer, die mal etwas anderes, als das Büro sehen wollen. Die Gruppe kann an einem der Tische Platz nehmen und sich untereinander oder mit (meist uninteressierten) Gästen unterhalten. Nach einer Weile oder wenn ein Charakter aktiv nach ihm Fragt, tritt **Huxley** an die Gruppe heran. Der gepflegte aber gleichzeitig etwas nerdige und hochnäsige junge Mann trägt eine Brille, in der aufmerksame Charaktere schwach die Reflektionen von Dateneinblendungen erkennen können. Huxley fragt die Gruppe, warum sie nach ihm suchen. Schließlich bietet er seine Hilfe an.

Auch Huxley kann allerdings nicht einfach so herausfinden, wem das geheime Nummernkonto aus dem Datensatz von Lilith gehört. Diese Information ist nur im **Stammdatensatz von Sistema** mit dem dazugehörigen Klarnamen gespeichert. Dieser Datensatz ist von extrem mächtigen I.C.E. von Sovnet abgeschirmt und wurde - trotz zahlreicher versuche - bisher niemals von außen gehackt. Huxley denkt, dass man allerdings, dass die Schutzmaßnahmen vom inneren des Rechenzentrums aus leichter zu überwinden sind. In anderen Worten: Die Gruppe muss in die Sistema-Zentrale eindringen um den mysteriösen Finanzier des Projektes zu identifizieren. Die Gruppe schmiedet zusammen mit Huxley **einen Plan**. Dafür müssen sie drei Gegenstände besorgen: Sistema-Uniformen, um im Gebäude nicht aufzufallen, die Keycard des Sistema CTO, der Zugang zum Serverraum hat, und Bau- und Schaltpläne des Gebäudes, um das Rechenzentrum zu lokalisieren, den Weg dorthin zu finden und über eventuelle Sicherheitsmaßnahmen informiert zu sein.

```
Huxley sollte der Gruppe direkt die relevanten Informationen für alle drei Gegenstände
geben. In welcher Reihenfolge die Gruppe sie besorgt, ist egal. Die folgenden
Unterkapitel können weitgehend unabhängig voneinander gespielt werden. Hat die Gruppe
alles besorgt, erhalten Sie eine Nachricht von Canine.
```

Die Uniformen: Irgendwas ist ja immer

Falls ein Charakter oder sogar mehrere **bei Sistema arbeiten**, haben diese jeweils zwei (falls bereits genügend wären, nur eine) Uniform in der eigenen Wohnung. Die fehlenden Uniformen muss die Gruppe anders beschaffen.

```
Sistema-Uniformen sind aus anpassungsfähigem Stoff, also für alle Geschlechter und
Körperformen gleich.
```

♫ Soundtrack: **3am** von **ALEX, TOKYO ROSE** ♫

(1) **Eine Sistema-Mitarbeiterin verfolgen**: Fängt die Gruppe eine Sistema-Angestellte nach Feierabend ab, begibt diese sich zu einem Industriehafen und kauft dort Drogen. Mit diesem Wissen kann die Gruppe die Frau erpressen, sie können sie aber auch schon unterwegs überfallen und ihr die Uniform gewaltsam abnehmen.

Name	Lebenspunkte	Kampffähigkeit	Schaden	Gegenstände
Sistema-Mitarbeiterin	40	Selbstverteidigung 40	2W10	Sistema-Uniform, Cylny x 3, d-Rubel (200 - 400)

♫ Soundtrack: **Eclipse** von **Hotel Pools** ♫

(2) **Einen Sistema-Mitarbeiter abfüllen**: In einer Bar, in der einige Sistema-Mitarbeiter nach Feierabend gern feiern, kann die Gruppe durch List an eine Uniform kommen. Sie können zum Beispiel einen Mitarbeiter in ein Wettzechen verwickeln und diesen anschließend auf der Toilette ausschalten. Alternativ können sie auch einen Mitarbeiter verführen und ihn so aus seiner Uniform kriegen.

♫ Soundtrack: **Life Is Pump** von **XS Project** ♫

(3) **Einem ehemaligen Sistema-Mitarbeiter helfen**: Eine Uniform kann die Gruppe von einem ehemaligen Sistema-Mitarbeiter bekommen. Er hat sich als Koch mit einem kleinen Imbiss selbstständig gemacht. An diesem kommt die Gruppe vorbei und ihnen fällt eine riesige Menschentraube auf. Drinnen erzählt ihnen der Koch, dass sein Gehilfe heute nicht nur Arbeit gekommen ist. Die Gruppe soll einspringen. Als Belohnung gibt es die alte Sistema-Uniform des Inhabers.

♫ Soundtrack: **Fahrenheit** von **Neon Nox** ♫

(4) **Eine Uniform auf dem Scharzmarkt besorgen**: Ein Schwarzmarkthändler bietet der Gruppe eine Uniform an. Er will dafür entweder 15000 d-Rubel oder Hilfe bei einem vielversprechenden Geschäft. Er hat eine Kundin, die auf der Suche nach einem seltenen Schnaps ist. Die Gruppe soll diesen auftreiben. Fündig werden sie in einem kleinen Laden in einer Seitengasse. Die Flasche kostet 1000 d-Rubel, allerdings spricht der Händler kein Russisch.

(5) **Selbst herstellen**: Die Gruppe kann aus einfach zu besorgenden Materialien auch selbst Uniformen herstellen. Dafür brauchen sie aber mindestens eine Uniform als Vorlage.

Die Keycard: Viel zu verlieren

Zunächst muss die Gruppe **Informationen** über den CTO, Yuri Hashimoto, dammeln. Haben sie dem Bettler in der U-Bahn-Station in Kapitel 1 etwas gegeben, treffen sie wieder auf ihn und er gibt ihnen diese. Sonst musst die Gruppe bei einem Informanten 5000 d-Rubel zahlen.

Auf die eine oder andere Weise erfahren sie, dass **Yuri eine Affäre hat** und sich nach Feierabend oft erst zu einem gehobenen Bordell fahren lässt. Dort sucht er sich einen Tänzer oder eine Tänzerin aus und verschwindet mit diesem oder dieser in eine privat gemietete Wohnung in der Nähe. In der Öffentlichkeit lebt Yuri Hashimoto hingegen die scheinbar perfekte Ehe mit der Tochter des Sistema CEO.

♫ Soundtrack: **Let's Get It On** von **Marvin Gaye** ♫

Die Gruppe kann sich als Fahrer oder Tänzer ausgeben oder auf eine andere Weise im **Umfeld des Bordellbesuchs** an Yuri herankommen. So können sie Beweise für Yuris Umtriebe sammeln und ihn damit erpressen. Alternativ können sie Yuri natürlich auch entführen oder ihm die Keycard mit Gewalt abnehmen.

Die Pläne: Ein einfacher Fang

Die Bau- und Schaltpläne der Sistema-Zentrale will Huxley sich schon länger von einer **konkurrierenden Datenhändlerin** namens Prologue beschaffen. Da die Gruppe sie nun ebenfalls braucht, wäscht nun eine Hand die andere: Huxley verrät der Gruppe, wo Prologue ihre sichere und abgeschirmte Wohnung hat und dass sie sich dort in der Regel allein aufhält.

♫ Soundtrack: **Decay** von **Home** ♫

Die Gruppe macht sich also dahin auf den Weg. Die **Wohnung** befindet nsich über einem Nahrungsmittelgeschäft. Allerdings gibt es nicht ohne weiteres Zugang zur obersten Etage, die Gruppe kann klettern, ein Tür aufbrechen oder hacken oder sich über den Nahrungsmittelladen Zugang verschaffen, wenn sie den Inhaber geschickt belügen oder bestechen. Was Huxley und die Gruppe nicht wissen: Prologue arbeitet eng mit der Bratva zusammen. Egal welchen Weg die Gruppe wählt: Sie lösen damit einen Alarm aus, der später die Bruderschaft auf den Plan ruft.

Die Wohnung von **Prologue** kann die Gruppe ohne Probleme betreten. Die ältere Frau ist unbewaffnet und machte keinerlei Anstalten, sich zu wehren. Verlangt die Gruppe die Herausgabe der Pläne, händigt sie diese ohne Forderung einer Gegenleistung aus.

♫ Soundtrack: **ERROR** von **KLOUD** ♫

Will die Gruppe die Wohnung verlassen, ändert sich die Situation. Wenn sie eine entsprechende Probe schaffen, können sie die anrückende Verstärkung der Bratva hören und haben einen Moment, in Stellung zu gehen, sonst wird einfach die Tür aufgebrochen und vier bis sechs **Bratvasi** stürmen den Raum. Prologue selbst verschwindet durch eine Hintertür, die danach versiegelt wird. Die Gruppe kann den Raum erst mit den Plänen verlassen, wenn sie die Bratvasi besiegt hat.

Name	Lebenspunkte	Kampffähigkeit	Schaden	Gegenstände
Bratvasi	40	Schießen 40	4W10	Pistole, Stimpack x2, diverse Teile, d-Rubel (300 - 700)

Name	Lebenspunkte	Kampffähigkeit	Schaden	Gegenstände
Bratvasi	60	Schießen 50	5W10	Maschinenpistole (erlaubt zwei Attacken pro Zug, der zweite mit Malus 30), Stimpack x2, d-Rubel (400 - 800)

Name	Lebenspunkte	Kampffähigkeit	Schaden	Gegenstände
Bratvasi	60	Schießen 40	2 - 6W10	Schrotflinte, Granate, Stimpack x1, d-Rubel (500 - 900)

```
Der Schaden, den die Bratvasi mit Schrotflinte machen, ist davon abhängig, wie nah sie sich an den Charakteren befinden.
```

Eine Nachricht von Canine

Hat die Gruppe alle drei Gegenstände besorgt, erhält sie eine Nachricht von Canine. Dieser fordert die Charatkere auf, ihn umgehend bei Mashas Menagerie zu treffen. Im Hinterzimmer des Ladens, erfährt die Gruppe von, dass **Lilith nach dem Kampf im Bunker gefangen genommen** wurde. Canine hat nun herausgefunden, wo sie festgehalten wird: Unter der Sistema-Zentrale soll es ein geheimes Labor geben. Dort, so vermutet Canine, wird Lilith aktuell gefoltert. Sein Informant hat ihm außerdem mitgeteilt, dass Lilith beim anstehenden Konzert des DJs Iwan Grozny einen tödlichen "Unfall" haben soll. Die Gruppe soll bei ihrem Einbruch in der Sistema-Zentrale also zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen: Erst die Identität des Finanziers des Proyekt Poslushno aufdecken und dann die Anführerin der Cyberpunks retten. Huxley soll von Liliths Gefangenschaft allerdings nichts erfahren.

Schließlich macht sich die Gruppe auf den Weg zurück ins "Motherboard" und trifft dort auf Huxley. Für ihn ist alles **für die Mission bereit**, er wird aber selbst nicht mitkommen, sondern die Gruppe mit Informationen unterstützen. Die Charaktere können sich noch einmal in einer zum Motherboard gehörenden Wohnung erholen und kleinere Dinge erledigen oder den Plan durchgehen. Dann machen sie sich auf den Weg.

♫ Soundtrack: **Remember When** von **Mitch Murder** ♫

Endlich bekommt ihr Antworten zu den Machenschafften, in die euch Lilith verstrickt hat. Getrieben von dieser Hoffnung macht ihr euch auf den Weg zur Sistema-Zentrale im Kern des Wohnbezirks. In das imposante Hochhaus einzudringen dürfte nicht einfach sein. Es steht nicht nur an einem überaus belebten Platz sondern wird auch schwer bewacht. Aber ihr habt alles was ihr braucht.

Kapitel IV: Der gefallene Engel

♫ Soundtrack: **The Perfect System** von **Occams Laser** ♫

Die Zentrale von Sistema lieg weit innen im Ring des Außenbezirks. Es nimmt eine besondere Stellung im Gefüge von Novy Moskwa ein. Als eines von wenigen Gebäuden der Stadt steht es frei, umgeben von einem kleinen künstlich angelegten Park. Ein gewaltiger, helixförmig in sich selbst verschlungener Glaskomplex. Als ihr versucht, dessen Spitze zu sehen, müsst ihr eure Köpfe soweit in den Nacken legen, dass es wehtut. Ihr habt die Nacht abgewartet und nähert euch nun im Dunkeln. Dann geht plötzlich die Sonne auf. Nicht wirklich allerdings. Die Fassade des Turmes wird plötzlich gänzlich von einer stilisierten aufgehenden Sonne eingenommen, die den Park in ein warmes und gleichzeitig besonders künstlich wirkendes Licht taucht. Schließlich formt sich der Sonnenaufgang um, zerfällt in Fragmente, die sich neu arrangieren. "Fortschritt durch Einigkeit" ist dort zu lesen. Auch diese Worte formen sich um, bis ihr schließlich das Firmenlogo von Sistema seht. Es überstrahlt alle Neonschilder an den Fassaden und die Straßenbeleuchtung bei weitem. Dann verschwindet das Licht und lässt euch in der Nacht allein zurück. Zeit für euch, in den Kaninchenbau einzubrechen.

Nächtliche Mission

♫ Soundtrack: **Neokarma** von **Zero Cult** ♫

Die Gruppe kann die **Sistema-Zentrale** entweder durch den Haupteingang oder durch einen Seiteneingang betreten.

(1) Bei **Zugang durch den Haupteingang** betritt die Gruppe zunächst das weitgehend leere Foyer. In der Mitte steht eine mehrere Stockwerke hohe Projektion des Sistema-Chefs, die Werbesprüche aufsagt. Die Sicherheitsschleuse ist mit einem Mitarbeiter besetzt. Da die Gruppe Sistema-Uniformen trägt, schlägt er nicht sofort Alarm. Der Sicherheitsmann ist allerdings etwas verwundert, dass mehrere Personen außerhalb der Schichtwechsel-Zeiten ankommen, bei einer zumindest halbwegs guten Lüge, lässt er die Gruppe aber ohne Weiteres in Richtung der Aufzüge passieren. Mit einem der Aufzüge und der Keycard von Yuri Hashimoto kann die Gruppe in den gesicherten Bereich des Gebäudes vordringen.

(2) Der **Seiteneingang** ist etwas versteckt aber gänzlich unbewacht. Die Tür ist jedoch elektronisch gesichert und die Gruppe muss sich Zugang verschaffen, indem sie das Schloss hackt oder mit Gewalt aufbricht. Hinter der Tür liegt ein Wartungsbereich, wo die Gruppe auf einen überraschten Hausmeister trifft. Da die Gruppe Sistema-Uniformen trägt, halt er die Charaktere für Mitarbeitende und fragt, was sie im Wartungsbereich tun. Sie können den Hausmeister anlügen oder ohne große Gegenwehr ausschalten. Im Wartungsbereich muss die Gruppe dann den Aufzugsschacht suchen. Auf dem Weg dahin können potenziell verschiedene Hindernisse wie gefährliche Maschinen, weitere Mitarbeitende oder Kameras

eingebaut werden. Den Aufzugsschacht kann die Gruppe schließlich ohne Probleme öffnen und den Aufzug rufen. Die Keycard von Yuri Hashimoto erlaubt den Charaktere dann, in den gesicherten Bereich zu fahren.

♫ Soundtrack: **Earthwork** von **Pye Corner Audio** ♫

Die Gruppe verlässt den Aufzug im **gesicherten Bereich** der Sistema-Zentrale. Anhand der Pläne findet die Gruppe den Weg zum Data-Lake relativ einfach. Unterwegs treffen sie jedoch auf einige Hindernisse wie kameraüberwachte Flure und Wachen (die Charaktere mit einer guten Probe aber frühzeitig hören können). Im gesichertern Bereich befinden sich unter anderem Archive, Büroräume und Räume für abhörsichere Besprechungen sowie für Verhöre. Die Gruppe kann den gesicherten Bereich erkunden, dabei können sie brauchbare Gegenstände und auch Waffen finden. Auch an einem Labor kommt die Gruppe vorbei. Dort können Charaktere, die den Raum gründlich durchsuchen, Datein in Bezug auf das Proyekt Poslushno finden.

Name	Lebenspunkte	Kampffähigkeit	Schaden	Gegenstände
Wache	50	Schießen 50	4W10	Pistole, Stimpack x1, d-Rubel (500 - 800)

Die Daten, nach denen die Gruppe sucht, kann sie nur an einer Stelle abrufen: der zentralen **Interface-Einheit des Data-Lakes**. In diesem Supercomputer speichert und verwaltet Sistema sämtliche Kundendaten, was Daten über alle Menschen in Novy Moskwa und darüber hinaus entspricht. Die Sicherheitstür zur Interface-Einheit wird von zwei Elite-Wache mit Sturmgewähren bewacht. Obwohl sie Uniformen tragen kommen die Charaktere hier mit Täuschungen nicht weiter, denn die Wachen kennen alle Personen, die Zugang zum Interface haben. Die Gruppe kann versuchen die Wachen abzulenken oder sie im Kampf ausschalten. Schließlich öffnet die Keycard von Yuri Hashimoto die Tür zum Data-Lake.

♫ Soundtrack: **Firewall** von **Daniel Deluxe** ♫

Name	Lebenspunkte	Kampffähigkeit	Schaden	Gegenstände
Elite-Wache	70	Schießen 60	6W10	Sturmgewehr (erlaubt zwei Attacken pro Zug, der zweite mit Malus 20), Med-Kit, diverse Ausrüstung oder Teile, d-Rubel (1000 - 2000)

Der Data-Lake

♫ Soundtrack: **System Error** von **Tonebox** ♫

Die schwere Panzertür dreht sich zur Seite. Dahinter geht ihr durch einen langen Gang, der von einer gläsernen Halbröhre umschlossen ist. Durch die dicken Scheiben seht ihr unter euch den Data-Lake: unzählige blinkende Lichter tauchen die Reihen von Server-Racks in ein schwach cyan-farbenes Zwielicht. Die Wände des Raumes könnt ihr in der Dunkelheit nicht sehen. Am Ende des Ganges betretet ihr einen Plattform aus poliertem Metall, die von einer Gläsernen Kugel eingeschlossen wird. In der Mitte stehen einander zugewandt zwölf gepolsterte, schalenförmiege Liegen, in denen jeweils eine Person Platz findet. Sie alle sind mit Kabeln mit einer großen Recheneinheit in der Mitte der Plattform verbunden.

Die Gruppe muss sich über die Liegen in das System des Data-Lake einklinken. In der virtuellen Umgebung müssen die Charaktere dann das **ICE des Data-Lake brechen** (also das System hacken).

```
Wie das ICE-Brechen abläuft, als Mini-Abenteuer, als Reihe von Proben oder einfach nur
durch einen Würfelwurf, kann frei gestaltet werden. Die folgende Version ist also nur ein
Vorschlag.
```

♫ Soundtrack: **The Fellowship** von **Christoffer Moe Ditlevsen** ♫

Als ihr euch in die Pods legt, umfängt euch zunächst Dunkelheit. Ihr verliert jede Sinnenswahrnehmung und jedes Gefühl für euren Körper. Dann kehrt eure Wahrnehmung der Welt zu euch zurück. Ihr findet euch plötzlich in andere Gestalt versetzt wieder. Eure Körper sind dieselben doch statt der Sistema-Uniformen tragt ihr etwas, dass euch wie Kostüme anmutet: stählerne Rüstungen aus lang vergessener Zeit und Roben aus grobem Stoff, Schwert, Schild und Stab in den Händen. Und auch eure Umgebung hat sich radikal verwandelt. Ihr steht in einer aus grobem Stein gehauenen Halle, durch ein Fenster in der Kuppelförmigen Decke fällt ein einzelner Lichtstrahl durch die staubige Luft. Vor euch seht ihr eine gewaltige Flügeltür aus dunklem Holz und Eisen, über fünf Meter hoch und reich verziert.

Die Spieler:innen spielen für diesen Teil des Abenteuers klassische Fantasy-Charaktere, inklusive derer jeweiligen Fähigkeiten. Welche genau, kann der oder die Spielleiter:in frei gestalten und entsprechende Charakterbögen vorbereiten. Die Gruppe muss ein klassischen **Fantasy-Dungeon** bewältigen, um am Ende die erwünschten Daten zu erhalten. Zunächst muss die Gruppe drei Rätsel bewältigen und am Ende einen Boss besiegen.

♫ Soundtrack: **Traveler** von **Fiddlewold** ♫

Öffnet die Gruppe die schwere Flügeltür, sehen Sie dahinter zunächst nur einen **dunklen Raum**. Es handelt sich um magische Dunkelheit, die nicht von außen zu erhellen ist. Ein Charakter muss durch die Tür vorausgehen und mit einem Zauber oder durch Tasten einen steinernen Tisch in der Mitte des Raumes finden. Auf dem Tisch liegt ein Pergament. Berührt ein Charakter dieses, erhellt sich der Raum. Die Wände sind voller kleiner Nischen in denen verschiedenste kleine und große Gerätschaften stehen. Teilweise ist eindeutig, um was es sich handelt, manche Geräte haben die Charaktere aber auch noch nie gesehen. Plötzlich fangen alle Dinge gleichzeitig an, die jeweils für sie typischen Geräusche zu machen. An der dem Eingang gegenüberliegenden Seite des Raumes ist eine weitere gewaltige Flügeltür. Liest die Gruppe das Pergament, steht darauf: "Einmal gesprochen, bin ich gebrochen." Die Lösung des Rätsels ist Stille. Die Gruppe muss alle Gegenstände in den Nischen zerschlagen. Wenn im Raum wieder Stille eingekehrt ist, öffnet sich die zweite Tür.

♫ Soundtrack: **Mansion in the Mist** von **Midnight Syndicate** ♫

Der nächste Raum wird nicht von magischer Dunkelheit erfüllt. Massive Säulen tragen eine hohe Decke von der Wasser tropft. Zwischen den Säulen und der Wand führt rund um den Raum ein Weg zur anderen Seite, wo sich erneut eine gewaltige Flügeltür befindet. Die Mitte des Raumes ist etwa zwei Treppenstufen tief abgesenkt. Dort ist aus Mosaiksteinen ein **Fragezeichen** in den Boden eingelegt. Die Gruppe muss zunächst diesen mittleren Bereich des Raumes betreten. Tun sie dies, hören sie plötzlich aus Richtung der verschlossenen Tür eine grollende Stimme, die fragt: "Wie viele Tropfen fasst das Meer?" Antwortet die Gruppe, folgt eine weitere Frage (z. B. "Wie viele Sterne stehen am Himmel?", "Welchen Wert hat die Wahrheit?", "Wovon träumen Wolken?", "Wie lang lebt ein Fels?", "Was wird nie von der Sonne berührt?"). Die Antworten darauf sind völlig egal. Die schwere Tür öffnet sich nur, wenn die Gruppe fragt, wie sich die Tür öffnen lässt. Auf andere Gegenfragen reagiert die Tür nicht.

♫ Soundtrack: **The Sanctuary Within** von **Erasmus Talbot** ♫

Hinter der Tür erstreckt sich ein **langer Flur**, etwa zehn Meter breit, dessen Ende die Gruppe nicht sehen kann. Auf der rechten Seite fällt Sonnenlicht durch Buntglasfenster in abstrakten Mustern und Farben. Macht die Gruppe die ersten paar Schritte den Flur entlang, schließt sich hinter ihnen die schwere Flügeltür. Ab diesem Zeitpunkt muss die Gruppe einfach nur umkehren und die Tür erneut öffnen, um in den letzten Raum zu gelangen. Folgen sie dem Flur einfach immer weiter, passiert nichts, außer dass das Licht, das durch die Buntglasfenster fällt, immer schwächer und farbloser wird.

```
Sollte dieses Rätsel zu schwer sein, kann der oder die Spielleiter:in auch subtile
Hinweise geben wie ein Flüstern aus Richtung der Eingangstür oder eine Wärme, die die
```

```
Charaktere in ihrem Rücken spüren. Falls auch das nicht hilft, kann ihnen eine Stimme den
Tipp geben: "Um voranzuschreiten, müsst ihr umkehren."
```

♫ Soundtrack: **Neurochemistry** von **Ace Ventura, Liquid Soul** ♫

Durschreitet die Gruppe die letzte Tür, findet sie sich in einer großen Halle, einer Art Katherale wieder. Ihr Blick fällt direkt auf einen imposanten Altar, auf dem ein **goldenes Buch** liegt. Nähert sich die Gruppe, wird sie jedoch von einem **gestaltwandelnden Monster** angegriffen. Ist der Gegner besiegt, kann die Gruppe das goldene Buch vom Altar nehmen und die Simulation endet.

```
Welche Formen das Monster annimmt, kann der oder die Spielleiter:in frei gestalten. Die
Vorgeschichte der Charaktere kann zur Inspiration dienen. Es können aber auch bekannte
Monster aus diversen Regelwerken verwendet werden. Auch die Einbindung des Elements Eis
kann spannend sein, es geht schließlich ums ICE-Brechen. Die Kampfmechanik sollte diesen
Formen und den Charakteren angepasst werden. Insgesamt soll der Kampf herausfordernd sein
und kann auch zum (virtuellen) Tod eines oder mehrerer Charaktere führen. Erlittener
Schaden überträgt sich allerdings nicht in die reale Welt. Die Gruppe kehrt exakt in dem
Zustand aus der Simulation zurück, in dem sie sich hineinbegeben hat.
```

Ihr schlag das goldene Buch auf, wie auf eine bestimmte Seite hin geleitet. Auf dieser lest ihr einen einzelnen Namen: Gabriel Viktorovic Romanow. Das Nummernkonto, von dem das gesamte Proyekt Poslushno finanziert wird, mit dessen Kennung die Anweisungen an die Bratva erteilt werden, gehört dem Vorsitzenden der Partei. Dem obersten Mann im Staat.

Tiefer in den Kaninchenbau

Nachdem die Gruppe aus der virtuellen Realität zurück ist und die erste Hälfte der Mission erfüllt hat, muss sie nun in das geheime Labor unter der Sistema-Zentrale vordringen. Dazu müssen die Charaktere zurück zum Aufzug. Mit der Keycard des CTO können sie in die **Sektion X** hinabfahren.

♫ Soundtrack: **The Beginning of the End** von **Kick Puncher** ♫

Nach einer mehrminütigen Fahrt verlässt die Gruppe den Aufzug wieder. Ein Flur führt geradeaus, einer nach rechts, einer nach links. Auf dem Boden sind drei farbige Linien angebracht, die als **Leitsystem** durch die weitläufige Anlage in verschiedene wichtige Bereiche des geheimen Labors führen: die grüne Linie (rechter Flur) ist beschriftet mit “Armitage-Kern”, die gelbe Linie (mittlerer Flur) ist beschriftet mit "Zentrallabor" und die blaue Linie (linker Flur) ist beschriftet mit “Operationssaal”. Die Gänge nach links und rechts sind leicht gebogen, so dass die Annahme nahe liegt, dass die Einrichtung als Kreis aufgebaut ist.

```
Auch im geheimen Labor muss die Gruppe selbstverständlich wieder darauf achten, keinen
Alarm auszulösen und kann gegebenenfalls mit kleineren Hindernissen konfrontiert werden.
Der oder die Spielleiter:in sollte die Passagen zwischen den Orten aber nicht unnötig in
die Länge ziehen.
```

♫ Soundtrack: **Why You Got To Be** von **nervous_testpilot** ♫

Im **Zentrallabor** der geheimen Anlage kann die Gruppe zahlreiche weitere Hinweise auf das Proyekt Poslushno finden, insbesondere, dass es ein Projekt der Regierung ist, das auf die gesamte Bevölkerung ausgedehnt werden soll. Wer ein Implantat trägt soll zwar noch freien Willen haben aber nicht dazu in der Lage sein, sich entgegen bestimmter Leitlinien zu entscheiden, die die Partei setzen kann. Das Implantations-Programm hat bereits begonnen. Im Operationssaal hier werden besonders ausgewählte Schlüssel-Individuen aus mit Implantaten versehen. In einem Nebenraum kann die Gruppe vier Menschen

finden, die an ein Computersystem angeschlossen sind und auf nichts reagieren. Wer entsprechende Kenntnisse hat und eine Probe schafft, kann herausfinden, dass die Anlage die Reaktion der Gehirne der Menschen auf elektrische Stimuli erforscht. Auch einige Poslushno-Implantate kann die Gruppe finden.

♫ Soundtrack: **Terrabot** von **Waveshaper** ♫

Begibt sich die Gruppe zum **Armitage-Kern**, kommen sie an eine gesicherte, schwere Stahltür. Die Keycard funktioniert hier nicht. Gelingt es ihnen, diese zu öffnen, zum Beispiel durch Hacken oder indem sie die Tür sprengen (einfaches Aufbrechen funktioniert nicht), finden sie dahinter ein Rechenzentrum. Analysieren sie die Datenströme, finden sie heraus, dass von hieraus zahlreiche Kommunikationen an einzelne Mitglieder der Bratva versendet werden und empfangen werden. Das System arbeitet jedoch eigenständig, mit nur minimaler Kontrolle von außen. Armitage, der gefürchtete Anführer der Bratva, ist also eine Künstliche Intelligenz im Dienste des Staates.

Der Weg zum **Operationssaal** ist der weiteste. Er kann unmöglich noch unter dem oberirdischen Teil der Sistema-Zentrale liegen. Die Tür zum Operationssaal wird von zwei Elite-Wachen bewacht. Wie bereits zuvor beim Interface des Data-Lakes kann die Gruppe es mit einer Ablenkung oder mit Kampf versuchen. Sind die Gegner besiegt, können die Charaktere den Operationssaal betreten.

Name	Lebenspunkte	Kampffähigkeit	Schaden	Gegenstände
Elite-Wache	60	Schießen 60	6W10	Sturmgewehr (erlaubt zwei Attacken pro Zug, der zweite mit Malus 20), Stimpack x2, EMP-Granate, d-Rubel (800 - 1600)

```
Die Gruppe sollte vor der folgenden Szene und dem Boss-Kampf genügend Gelegenheit
bekommen, sich zu heilen.
```

Ihr betretet einen gewaltigen runden Raum, der sich leicht zu einer Plattform hin erhöht Auf der Plattform sind in zwei Ringen etwa 20 Operationstische aufgebaut. Entlang des Umrisses einer kreisförmigen Öffnung in der Decke sind zahlreiche robotische Gerätschaften angebracht, die an langen beweglichen Armen montiert sind. An einigen erkennt ihr Werkzeuge zur Injektion, an anderen sind feine Messer montiert. Zusätzlich zu der Tür, durch die ihr gekommen seid, seht ihr noch sieben weitere Türen entlang der Außenwand des Raumes. Zunächst denkt ihr, dass sich außer auch niemand im Operationssaal aufhält, doch denn bemerkt ihr plötzlich eine Person, die auf einem der Tische im inneren Ring der Plattform liegt.

Nähert sich die Gruppe, bemerkt sie schnell, dass die Person **Lilith** ist, die mit Kohlefaserbändern an das Metallgestell des Tisches geschnallt wurde. Ihr Körper krampft heftig, obwohl sie nicht bei Bewusstsein ist. Untersucht ein Charakter mit medizinischen Kenntnisen sie, kann die Gruppe erfahren, dass Lilith unter Anwendung von physischer Gewalt als auch von Drogen verhört wurde. Sie ist am Leben - aber nur so eben. Versucht die Gruppe Lilith zu wecken oder mit sich zu nehmen, kommt **Akiko Mono** plötzlich durch die Tür, durch die zuvor die Gruppe den Operationssaal betreten hat.

```
Der oder die Spielleiter:in kann die Gruppe daran erinnern, dass sie Akiko Mono bereits
im Bunker und beim Angriff auf die Schwestern des Chaos gesehen haben.
```

Iwan Grozny

♫ Soundtrack: **Antagonist** von **ALEX, TOKYO ROSE** ♫

Im **Dialog** zwischen Akiko Mono und der Gruppe erklärt, dass sie sich an die bisherigen Aufeinandertreffen mit der Gruppe erinnert und sie mittlerweile wohl wider Erwarten eine gewisse Bedrohung darstellen. Dem will sie ein Ende machen.

♫ Soundtrack: **Blue Flame** von **Soman** ♫

Es folgt **Phase 1** des Boss-Kampfes gegen Akiko Mono. Diese verläuft weitgehend unspektakulär. Akiko Mono ist sehr gelenkig, nutzt die Umgebung für Deckung und greift mit implantierten Klingen an.

Name	Lebenspunkte	Kampffähigkeit	Schaden	Gegenstände
Akiko Mono (Phase 1)	50	Schlitzen 80	3W10+5	nichts

Hat Akiko Mono 50 Punkte Schaden (mindestens aber drei Treffer) erlitten, beginnt **Phase 2**.

♫ Soundtrack: **Grozny** von **XS Project** ♫

Plötzlich geht ein Ruck durch den Boden des Operationssaals und über euch tut sich die Decke auf. Wie ein Aufzug bewegt sich der Boden unter euren Füßen den Operationstischen und Lilith nach oben. Der Aufzug nimmt Fahrt auf und kommt zügig wieder zum stehen. Als ihr euch umseht, bemerkt ihr plötzlich, dass ihr euch hinter einer großen Bühne wiederfindet. Durch die halbdurchsichtige LED-Wand, die wohl das Bühnenbild bildet, könnt ihr an einem DJ Pult Iwan Grozny sehen. Er scheint gerade seine Show zu beginnen. Merkwürdigerweise jedoch vor einer völlig leeren Konzerthalle. Akiko Mono wischt sich ein kleines Rinnsal Blut aus dem Mundwinkel und sagt: "So macht das doch gleich viel mehr Spaß!"

```
Bei Iwan Grozny handelt es sich um ein Hologramm. Das kann die Gruppe während des Kampfes
herausfinden, zum Beispiel wenn Querschläger durch ihn hindurchgehen aber auch durch
gekonnte Beobachtung.
```

In der **zweiten Phase des Kampfes** benutzt Akiko Mono neben ihren implantierten Klingen auch ihre Spezialfähigkeit: Sie kann eventuelle Modfikationen der Charaktere auslösen oder zeitweise außer Gefecht setzen. Dazu ist jedoch stets eine Probe mit Fähigkeitswert 40 zu werfen. Setzt die Gruppe ein EMP ein, wird diese Spezialfähigkeit deaktiviert.

Name	Lebenspunkte	Kampffähigkeit	Schaden	Gegenstände
Akiko Mono (Phase 2)	150	Schlitzen 80	3W10+10	implantierte Vibro-Klinge, Spektral-Visor, Hochleistungs-Sender

Nachdem die Gruppe den **Kampf gewonnen** hat, haben sie einem kurzen Moment Zeit, Beute einzusammeln. Dann überschlagen sich die Ereignisse.

Von allen Seiten stürmen Geheimpolizisten in die Arena. Die meisten von ihnen scheinen normalen Streifendienst verrichtet zu haben und eilig hierhin beorder worden zu sein. Doch es müssen tausende sein. Ihr geht auf der Bühne in Stellung und rechnet mit dem Schlimmsten, als plötzlich eine gewaltige Explosion die Halle erschüttert. Als der Staub sich legt, seht ihr, wie ein Hovercopter durch ein gesprengtes Loch im Dach der Arena fliegt. Aus mehreren Geschützen wird euch Deckungsfeuer gegeben und aus einer Luke an der Seite gestikuliert Canine euch zu, Lilith zu schnappen und in das Fluggerät einzusteigen. Unter schwerem Beschuss aber ohne weitere ernsthafte Verletzungen gelingt euch das und der Hovercopter fliegt mit Höchsgeschwindigkeit davon. Unter euch seht ihr ein Meer von Fahrzeugen der Geheimpolizei - und es werden immer mehr. Das K.P.B.N. scheint in höchste Alarmbereitschaft versetzt und wie und wo ihr euch jetzt noch verstecken sollt, ist euch kaum vorstellbar.

Kapitel V: Sturm säen

♫ Soundtrack: **SEGA SUNSET** von **Lorn** ♫

Eine Woche ist vergangen, seit ihr in das Datenzentrum von Sistema eingedrungen seid. Seit dem ihr herausgefunden habt, dass Gabriel Viktorovic Romanov, der Kopf der Partei, hinter Proyekt Poslushno steht. Seit dem ihr Lilith vor der Exekution geretet habt. Bereits Tag danach waren die Nachrichten voll mit euren Gesichtern. Ihr werdet als Terroristen dargestellt. Euer Einbruch und der Kampf in der Konzerthalle werden als Zeichen eines beginnenden Aufruhrs gesehen. Die Regierung hat Maßnahmen ergriffen - angeblich um die Sicherheit des Volkes

zu gewährleisten. Überall in der Stadt wurden Checkpoints eingerichtet. Ihr befindet euch in einem abgedunkelten und spärlich möblierten Zimmer in einem der Megablocks des Wohnbezirks. Eine von zehntausenden Wohnungen hinter einer gesichtslosen Tür in einem gewaltigen Gebäude, bis in dessen Eingeweide selbst der lange Arm des K.P.B.N. bisher nicht gereicht hat. Hier habt ihr die letzten Tage verbracht, eure Wunden nach dem Kampf gegen Akiko Mono gepflegt und gewartet, ob und wie es für euch weitergeht. Jeden Moment rechnet ihr damit, dass man euch findet, festnimmt, und verschwinden lässt. Dann klopft es an der Tür.

Flucht nach vorn

In die sichere Wohnung kommen die **Verbündeten der Gruppe**: Lilith, Canine, Huxley, Masha, Mad Mike und Natalia. Lilith begrüßt die Gruppe ernst aber herzlich und bedankt sich, dass diese das Rätsel um Proyekt Poslushno gelöst hat. Huxley und Masha berichten, dass sich die Lage in der Stadt zugespitzt hat: Menschen wurden massenhaft entführt, zuerst aus den ärmeren Gegenden und tauchten mit merkwürdig verändertem Verhalten wieder auf. Natalia und Mad Mike berichten von Aufklärungsmissionen, bei denen sie zwei weitere Sendeanlagen in den äußeren Bezirken finden konnten. Lilith betont, dass Proyekt Poslushno die Herrschaft der Partei für alle Zeit sichern würde und das es auf jeden Fall verhindert werden muss. Sie stellt deshalb die **Operation Enthauptung** vor. Mit mehreren gleichzeitigen gezielten Schlägen, sollen zunächst die verbliebenen drei Sendeanlagen des Projektes zerstört und schließlich der Kopf des ganzen, Gabriel Viktorovic Romanov getötet werden.

♫ Soundtrack: **TOMIE** von **GHOST DATA** ♫

Es sollen drei Gruppen gebildet werden: Die Spieler:innen-Charaktere sollen in die Kristallstadt eindringen und dort die zentrale Sendeeinheit in der Parteizentrale deaktivieren und Romanov töten. Die anderen beiden Gruppen sollen die zwei übrigen Sendeanlagen im Außenbezirk zerstören. Lilith überlässt die Entscheidung, wie diese beiden **Gruppen zusammengestellt** werden, den Spieler:innen-Charakteren. Insgesamt stehen zehn Personen zur Auswahl, die jeweils besondere Spezialisierungen haben:

- Lilith (Anführer)
- Natalia (Anführer)
- Canine (keine)
- Huxley (Aufklärung)
- Masha (Technik)
- Mad Mike (Technik)
- zwei Soldaten der Cyberpunks (keine)
- zwei Infiltratoren der Cyberpunks (Aufklärung oder Technik).

Jede **Gruppe** muss eine Anführerin haben, eine Person mit Fähigkeit Aufklärung und eine Person mit Fähigkeit Technik. Fehlt in einer Gruppe die Anführerin, stirbt einer der Charaktere aus dieser Gruppe bei der Mission. Fehlen Aufklärung oder Technik in einer der Gruppen, kommt es zu Problemen bei der Mission, die Aufmerksamkeit erzeugen und es herrscht für die Spieler:innen-Charaktere in der Parteizentrale erhöhte Alarmbereitschaft.

Die Gruppe erhält einen **Datenträger**, auf dem alle Informationen über das Proyekt Poslushno enthalten sind. Diese sollen sie über die zentrale Sendeeinheit der Parteizentrale verbreiten und diese dann zerstören. Zugang zur Parteizentrale soll ihnen ein Kontaktmann in der Kristallstadt verschaffen. Die Gruppe hat darüber hinaus noch Gelegenheit, sich auszurüsten und mit ihren Verbündeten zu reten. Nach einer gewissen Zeit platzt plötzlich ein Cyberpunk in das Treffen und alarmiert die Versammlung, dass das Versteck aufgeflogen ist.

♫ Soundtrack: **Brutal Moves** von **Neoslave** ♫

Die Cyberpunks und die Gruppe müssen **aus dem Megablock fliehen**. Die sichere Wohnung liegt in einer der oberen Etagen, sie müssen also ein gewisse Strecke zurücklegen. Bei den dafür notwendigen Kämpfen, zeigen sie die Verbündeten durchaus schlagkräftig. Durch einen verdeckten Schacht in einer der unteren Etagen können alle schließlich entkommen und teilen sich auf. Die Spieler:innen-Charaktere erhalten noch den Tipp, dass sie, um in die Kristallstadt gelangen zu könen, eine Expertin für falsche Identitäten aufsuchen sollen. Sie hat Büro hinter einem Pachinko-Laden im Vergnügungsbezirk.

Name	Lebenspunkte	Kampffähigkeit	Schaden	Gegenstände
K.P.B.N.-Polizisti:in	50	Schießen 60	4W10	Pistole, Stimpack, d-Rubel (400 - 800)

Identitäten

♫ Soundtrack: **Converter** von **Mega Drive** ♫

Auf dem Weg zu dem Pachinko-Laden, muss die Gruppe einen **Checkpoint des K.P.B.N.** überweinden. Kampf steht außer Frage, da zahlreiche Polizisten und gepanzerte Fahrzeuge anwesend sind. Die Gruppe kann sich über Leitern, durch Seitengassen, durch Wohnungen oder Läden an dem Checkpoint vorbei schleichen. Dabei werden entsprechende Proben fällig. Gegebenenfalls muss auch ein Ladenbesitzer oder Anwohner beruhigt werden oder ein schwieriger Abgrund überwunden werden. Sollte sich die Gruppe entscheiden, einen ganz anderen Weg zu nehmen, ist das auch möglich, hat allerdings später Konsequenzen.

Denn hat die Gruppe einfach einen anderen Weg gewählt, wird sie in einer stillen Gasse, kurz bevor sie bei dem Laden ankommt, von zwei Geheimpolizist:innen **angesprochen und kontrolliert**. Die Charaktere können sich rausreden oder die Polizisten bekämpfen.

Name	Lebenspunkte	Kampffähigkeit	Schaden	Gegenstände
K.P.B.N.-Polizisti:in	50	Schießen 60	4W10	Pistole, Stimpack, d-Rubel (400 - 800)

♫ Soundtrack: **Head First** von **Home** ♫

Schließlich kommt die Gruppe an dem Pachinko-Laden an. Vor dem winzigen Geschäft hat sich allerdings aus unerfindlichen Gründen eine **Menschentraube** gebildet. Da die Charaktere (hoffentlich) kein Massaker veranstaltet wollen, müssen sie sich einen Weg durch die Masse bahnen. Dafür müssen sie nacheinander folgende kleine Aufgaben lösen. Alternativ können alle Wartenden auch mit jeweils 5000 d-Rubel bestochen werden.

1. Eine nervige Frau will sie nur durchlassen, wenn die Gruppe ihr etwas dafür gibt. Sie fragt nach einem bestimmten Gegenstand, den ein Charakter bei sich hat.
2. Ein Mann ist hysterisch und die Gruppe kommt nicht an ihm vorbei. Sie müssen ihn beruhigen.
3. Ein älterer aber sehr kerniger Mann will um einen Platz in der Schlange boxen.

```
Die Mini-Aufgaben können beliebig ausgetauscht werden, falls etwas anderes besser zu den
Fähigkeiten der Charaktere oder den Vorlieben den Spieler:innen passt.
```

♫ Soundtrack: **Shadow Lady** von **Portwave** ♫

Als ihr endlich den Pachinko-Laden betretet, schlägt euch der Lärm von etwa 20 Spielautomaten entgegen. An beiden Wänden aufgestellt dominieren sie den kleinen Raum. Vor ihnen sitzen abwesend wirkende Menschen mit Headset-Brillen, zwischen denen euch nur ein kleiner Gang zur Tür am hinteren Ende des Ladens bleibt. Der bullig aussehende Wachmann ist offenbar bereits informiert worden, dass ihr kommt, und winkt euch durch. Eine schmale Treppe führt hinunter in den Keller. Dann betretet ihr einen langen Flur mit mindestens 4 Meter hohen Decken, von dem links und rechts weitere Verzweigungen abgehen. Die Wände sind überall mit leicht flackernden blassen Projektionen von Gesichtern verschiedenster Menschen bedeckt: Männer und Frauen aller Hautfarben,

Kinder und Greise, manche auffallend gut aussehend andere auffallend hässlich. Am anderen Ende des Flurs könnt ihr im fahlen Licht eine Person erahnen, die sich, als ihr den Laden betretet, kurz zu euch umzudrehen scheint, dann aber weiter ihren Geschäften nachgeht.

Petra Nemkowa, so nennt sich die mysteriöse **Identitäten-Händlerin** zumindest, kann der Gruppe helfen, in die Kristallstadt zu gelangen. Sie bietet an, ihnen die Identitäten von Bewohner:innen zu vermieten. Zusammen mit einem entsprechenden ID-Scrambler, der mit einem Hologramm das Gesicht für Menschen wie Scanner verfälscht, kann die Gruppe so in die gesicherte Kristallstadt eindringen. Das ganze hat allerdings seinen Preis: Denn die Identitäten, die Petra Nemkowa vermietet, müssen von lebenden, unfauffälligen Personen stammen. Um ihr Geschäft am laufen zu halten, pflegt Petra für jede vermiete Identität als Gegenleistung ebenfalls eine Identität zu verlangen. Die echten Menschen, denen sie gehören, werden für die Zeit in denen ihre Identiät vermietet ist, in “Schutzhaft” genommen. Wenn die Gruppe das um jeden Preis vermeiden möchte, kann sie auch eine wirklich hohe Summe an d-Rubel zahlen - praktisch alles, was die Charaktere bei sich haben.

Mit den neuen Identitäten und den ID-Scramblern bricht die Gruppe schließlich in Richtung der Kristallstadt auf. Je mehr sie sich dem Herzen der Stadt nähern, desto dichter und höher wird die Bebauung - und desto mehr Geheimpolizei ist überall unterwegs. Schließlich kommen sie an einem der **Übergänge zur Kristallstadt** an.

♫ Soundtrack: **0:59** von **Danger** ♫

Der durchdringende Blick der Kameraaugen am Übergang zur Kristallstadt prüft euch. Den im Hintergrund ablaufenden Abgleich mit einer Datenbank aller Einwohner von Novy Moskwa könnt ihr nur erahnen. Nach einigen spannungsvollen Sekunden hört ihr dann, mehr in eurem Kopf als von außen: “Zugangsberechtigung verifiziert. Bitte weitergehen.” Und genau das tut ihr auch. Nach wenigen hundert Metern lichtet sich die Häuserschlucht und ihr betretet einen großen begrünten Platz, mit Bäumen, Rasenflächen und breiten Wegen. Diese Grünfllächen scheinen sich wie ein Geflecht durch die gesamte Kristallstadt zu ziehen. An ihr liegen gewaltige Gebäude an, jedes gleichzeitig Kunstwerk und Monumentalbau. In den gläsernen Türme, die selbst die inneren Bezirke, die sich hinter euch wie eine dunkle Wand erheben um hunderte Meter überragen, bricht sich das warme Licht der Sonne. Im Mittelpunkt der Kristallstadt steht das gewaltige pyramidenartige Gebäude, die Zentrale der Partei. Ihr kommt nicht umhin, euch einen Moment zu nehmen, um all das auf euch wirken zu lassen. Dann steuert ihr auf den verabredeten Treffepunkt mit eurem Kontaktmann zu.

Die Wahrheit kommt ans Licht

In einer ruhigen Ecke einer Prakanlage wartet eine Person auf die Gruppe, die alle Charaktere kennen, aber noch nie getroffen haben: **Iwan Gregorsky**, Filmstar und unter bekannt aus dem Klassiker-Remake "Attacka Klonov". Iwan Gregorsky hat als angesehene Persönlichkeit eine Wohnung in der Kristallstadt, praktischerweise direkt neben der Parteizentrale. Dorthin nimmt er die Gruppe mit.

♫ Soundtrack: **Trinity** von **Lueur Verte** ♫

In der Wohnung von Iwan Gregorsky stehen allerlei technische Gerätschaften. Er scheint ein sehr aktiver Cyberpunk zu sein. Der Gruppe erklärt er, dass diese sich mit einem **Seil zur gegenüberliegenden Parteizentrale** herunterlassen soll, direkt auf die Etage, in der sich die Sendezentrale befindet. Das ganze soll beim Schichtwechsel passieren, so dass es ein kurzes Zeitfenster ohne Wachen auf der Etage gibt. Iwan Gregorsky überreicht der Gruppe auch einen Glasschneider für die Fassade, dann greift er zu einem Seilschussgerät, tritt ans Fenster und schießt ein Stahlseil über den klaffenden Abgrund. Die Gruppe muss sich darin einhaken und zur Parteizentrale hinüber herablassen. Mit dem Glasschneider öffnen sie die Fassade der Parteizentrale und betreten einen gesichtslosen Flur mit Büros.

Dort kann sich die Gruppe frei bewegen. In den **Büroräumen** sitzt jeweils ein völlig harmloser Mitarbeiter, der Daten in eine Tabelle einpflegt oder eine ähnlich langweilige Aufgabe erfüllt. Beim Gang über den Flur kommt die Gruppe an einem **Steuerungsraum für das Sicherheitssystem** vorbei. Dort findet sie einen Plan des Gebäudes, auf dem auch die Sendezentrale verzeichnet ist. Die Gruppe kann hier den Zugang zur Sendezentrale erleichtern, in dem sie die Tür öffnen, einen Alarm in einem anderen Teil der Etage auslöst und so Wachen ablenkt und die automatischen Geschütze im Raum deaktivieren. Jede dieser Tätigkeiten ist allerdings eine separate Probe. Schließlich begibt sich die Gruppe zur Sendezentrale.

Um den Raum unter Kontrolle zu bringen, muss die Gruppe verschiedene **Hürden** nehmen, sofern sie diese nicht im Sicherheitsraum beseitigt hat.

Zunächst wird die Tür zur Sendezentrale von zwei **Wachleuten** flankiert. Hat die Gruppe die Wachen abgelenkt, sind diese nicht da. Sonst muss die Gruppe sie ausschalten. Wurden die Wachen nicht abgelenkt aber die Tür geöffnet, sind die Wachen in erhöhter Alarmbereitschaft und erhalten jeweils + 10 Lebenspunkte und + 10 Schaden.

Name	Lebenspunkte	Kampffähigkeit	Schaden	Gegenstände
Wache	50 (60)	Schießen 60	5W10 (+10)	Maschinenpistole, Stimpack x2, d-Rubel (1200 - 1700)

Die **Tür** zur Sendezentrale selbst ist gesichert und kann nur durch hacken oder sprengen geöffnet werden. Sollte die Gruppe keinen Sprengstoff dabei haben, findet sie Granaten bei den Wachen und kann etwas basteln. Wurde die Tür bereits vom Sicherheitsraum aus geöffnet, stellt sie kein Hindernis dar.

Im Flur hinter der Sicherheitstür, sind vier **automatische Geschütze** angebracht. Betritt die Gruppe den Flur, erhalten alle Charaktere 2W10 Schaden. Die Geschütze können jeweils mit einem Treffer aus einer Schusswaffe zerstört werden. Für jeden Fehlschuss macht ein Geschütz an dem Charakter, der geschossen hat, noch einmal 2W10 Schaden. Wurden die Geschütze im Sicherheitsraum deaktiviert, stellen sie keine Gefahr dar.

♫ Soundtrack: **The Now Eternal** von **Indian Wells** ♫

Am Ende des Flurs gelangt ihr durch eine weitere Tür in die Sendezentrale. Ihr betretet einen großen abgedunkelten Raum, der soweit ihr das einschätzen könnt, zylindrisch ist. Die Wände sind mit Displays komplett bedeckt, auf denen in rascher Folge Feeds von verschiedenen Sendungen, von privaten Video-Streams und von Überwachungskameras einlaufen. An der euch gegenüberliegenden Seite des Raums befindet sich ein komplexes Bedienpult für die Sendeanlage der Partei. Im Raum stehen außerdem einige Metalltische und -stühle, Regale und Kisten.

Die Gruppe kann die **Sendezentrale** durchsuchen und dabei vor allem Elektronikteile finden. Beginnt die Gruppe, den Sender zu überschreiben und so die gesammelten Daten zum Proyekt Poslushno zu verbreiten, sehen sie plötzlich auf einem der Monitore eine Gruppe von Elite-Wachen, die sich raschen Schrittes der Sendezentrale nähert.

♫ Soundtrack: **Frequencies** von **Transient Disorder, A-Tech** ♫

Die Gruppe hat einen Moment Zeit, den Raum zu verriegeln, Barrikaden aufzubauen, sich zu heilen und Verteidigungsposition zu beziehen. Dann müssen sie mehrere Wellen von Angreifern abwehren, bis die Anlage komplett unter Kontrolle ist. Wie viele, hängt vom Erfolg der Teams bei den anderen Sendeanalagen ab. Standardmäßig muss die Gruppe zwei Wellen á drei **Elite-Wachen** besiegen. Ist die Parteizentrale in erhöhter Alarmbereitschaft, weil in einer der anderen Teams die Funktion Aufklärung oder Technik fehlt, sind es drei Wellen. So oder so muss anschließend eine letzte Welle á vier Elite-Wachen besiegt werden, von denen zwei eine durchschlagende Railgun verwenden.

Name	Lebenspunkte	Kampffähigkeit	Schaden	Gegenstände

Elite-Wache	50	Schießen 60	6W10	Sturmgewehr (erlaubt zwei Attacken pro Zug, der zweite mit Malus 20), diverse Komponenten, Stimpack x 2 d-Rubel (1200 - 2000)

Name	Lebenspunkte	Kampffähigkeit	Schaden	Gegenstände
Elite-Wache	70	Schießen 60	7W10	Railgun, Med-Kit, diverse Ausrüstung, d-Rubel (1700 - 2500)

```
Dieser Kampf ist ausgesprochen schwer. Die Gruppe sollte dazu angeleitet werden, aus dem
Material im Raum Deckung zu bauen. Bei Schüssen auf Charaktere hinter Deckung, ist die
entsprechende Fähigkeit der Schützen um 30 verringert, nicht jedoch für die Wachen mit
Railgun.
Während des Kampfes kann der oder die Spielleiter:in das verstreichen der Wellen durch
Informationen von den anderen Teams oder durch den Ablauf eines "Ladebalkens" für das
Überschreiben der Sendezentrale markieren.
```

Nach dem Kampf findet die Gruppe bei den Soldaten die notwendigen Gebrauchsgegenstände, um sich wieder auf volle Gesundheit zu heilen. Dabei ist auch eine Keycard für die oberste Etage des Turms, in dem sich Gabriel Viktorovic Romanov aufhalten soll. Dahin macht sich die Gruppe auf den Weg. Bis zum Aufzug stoßen sie auf keine weiteren Hindernisse. Diesen verlassen sie in der obersten Etage.

Enthauptung

♫ Soundtrack: **In The Face Of Evil** von **Magic Sword** ♫

Ihr gelangt in einen langen, marmornen Flur, dessen gewölbte Glasdecke von massiven weißen Säulen getragen wird. Durch sie könnt ihr direkt die Sonne sehen, da ihr euch über der Wolkendecke befindet. Den Boden bedeckt ein reich verzierter, langer Teppich. Zwischen den Säulen hängen auf beiden Seiten große Gemälde in schweren Goldrahmen, die historische Figuren in Lebensgröße zeigen. Viele von ihnen tragen Kronen oder andere Insignien der russischen Zaren. Der Gang endet in einer etwa 10 Meter hohen massiven, goldenen Flügeltür. In die Tür ist ein Adler eingraviert, dessen Körper genau in der Mitte der beiden Türen sitzt und beim öffnen geteilt wird. Hinter der Tür erwartet euch ein blühende Landschaft, ein Garten in einer Kuppel über den Wolken durch den sich ein golden gepflasterter Weg zieht. Ein Flusslauf wird von einer kleinen Brücke überquert. Auch Tiere leben hier, ihr hört Vögel, eine Katze, von euch verschreckt, flüchtet durch ein Strauchgewächs, eine Giraffe pflückt etwas von einem Baum. Euch ist sofort klar, dass es sich hier nicht um mechanische Tiere handelt - diese haben etwas Echtes, das keine Nachbildung zu imitieren vermag. Kleine umherschwirrende Drohnen scheinen dieses Biotop zu umsorgen. In der Ferne könnt ihr einen dreigeschossigen, mintfarbener Palast mit weißen Säulen und reichen goldenen Verzierungen sehen.

Der Weg zur Residenz von Gabriel Viktorovic Romanov verläuft ohne Zwischenfälle. Die Gruppe kann das Gebäude auch ohne weiteres betreten.

♫ Soundtrack: **Mazurka in C-Sharp Minor Op. 63, No. 3** von **Frédéric Chopin, Sergei Rachmaninoff** ♫

Der **Palast** ist eine merkwürdige Mischung aus antik und hochtechnologisch. In einer Bibliothek finden sich Bücher aber auch ein hochmoderner Datenspeicher. In einem Speisesaal steht ein deaktivierter Roboter-Diener. Der gesamte Palast ist menschenleer. Schließlich gelangt die Gruppe im Westflügel des Gebäudes in eine Thronsaal, in dem **Gabriel Viktorovic Romanov** gerade auf einem gewaltigen, goldenen Thron sitzt und auf eine Reihe Holo-Displays blickt. Als die Gruppe eintrifft, scheint er nicht überrascht. Er weiß, dass die Gruppe das Proyekt Poslushno sabotiert hat und beginnt dieses zu rechtfertigen:

Schaut euch einen Ameisenhaufen an. Die einzelne Ameise ist gänzlich unbedeutend, ein hilfloses Opfer für beinahe jeden Feind. Einfach zu zerquetschen. Doch die Ameisen haben überlebt. Wie ist ihnen das wohl gelungen? Ganz einfach, die Ameisen haben selbst erkannt, dass eine einzelne Ameise keinen Wert hat, zusammen aber, können sie gewaltige Dinge bewerkstelligen. Feinde erlegen, die ein Vielfaches ihres Gewichtes

haben, Bauwerke errichten, die Bäumen gen Himmel nachstreben. Weil die einzelne Ameise bereit ist, sich zu Opfern, sich dem Willen des Kollektivs zu unterwerfen, kann die gesamte Kolonie leben. Eine einzige Ausnahme von dieser Regel gibt es jedoch. Jede Ameisenkolonie braucht etwas, auf das ihr gesamtes Streben gerichtet ist. Das ihrem Dasein Willen und Zweck und Form gibt: die Ameisenkönigin. Im alten Reich waren das die Zaren. Und unter einem neuen Zaren, sollten wir wieder zu dieser alter Stabilität, zu Frieden und Wohlstand aufsteigen. Versteht ihr jetzt, was ihr zerstört habt?

♫ Soundtrack: **Get Out** von **Dance With the Dead** ♫

Die Gruppe kann sich weiter mit Romanov auseinandersetzen, schließlich kommt es aber unweigerlich zum **Kampf**. Gabriel Viktorovic Romanov ist ein reiner Nahkämpfer und greift zunächst mit seinen titanverstärkten Fäusten an. Er greift zudem ausgesprochen schnell an, bekommt also pro "Runde" zwei Aktionen. Im Rücken implantierte Fügel aus extrem leichten und extrem stabilen Metall schirmen ihn autonom gegen Schüsse ab, nehmen dabei aber Schaden. Hat ein Flügel 50 Punkte Schaden erlitten, wird er für zwei Kampfrunden deaktiviert. Nur wenn beide Flügel deaktiviert sind, kann die Gruppe mit Schusswaffen Schaden gegen Romanov machen. Nahkampfangriffe können auch mit intakten Flügeln Romanov selbst verletzen, werden von den Flügeln aber gekontert

```
Da es sich hier um den letzten Kampf des Abenteuers handelt, ist zum empfehlen, dass
Charaktere, deren Lebenspunkte auf 0 Fallen, nur schwer verwundet und bewusstlos werden.
Solange mindestens ein Charakter den Kampf übersteht, kann er die gesamte Gruppe
wiederbeleben, so dass alle Spieler:innen gemeinsam das Abenteuer beenden können.
```

Name	Lebenspunkte	Kampffähigkeit	Schaden	Gegenstände
Gabriel Viktorovic Romanov (Phase 1)	100	Nahkampf 70	3W10+5	nichts

Name	Lebenspunkte	Kampffähigkeit	Schaden	Gegenstände
Rechter Flügel	unzerstörbar	Konter 100	2W10	nichts

Name	Lebenspunkte	Kampffähigkeit	Schaden	Gegenstände
Linker Flügel	unzerstörbar	Konter 100	2W10	nichts

```
Die Gruppe kann die Flügel auch kurzzeitig durch den Einsatz entsprechender Fähigkeiten
deaktivieren. So können sie je nach Erfolg ein bis zwei Treffer mit Schusswaffen landen.
```

♫ Soundtrack: **An Angel's Poem on a Grave** von **Angel Vivaldi** ♫

Hat Gabriel Viktorovic Romanov 100 Punkte Schaden erlitten, beginnt die **zweite Phase des Kampfes**. Romanov bringt in einem Wutanfall die Decke des Thronsaals zum Einsturz und schützt sich selbst mit seinen Flügeln. Dabei werden diese jedoch beschädigt und fangen von nun an keine Schüsse mehr ab. Die Gruppe muss herabfallenden Trümmern ausweichen. Alle Charaktere, denen dies nicht gelingt, bekommen 3W10+5 Schaden. In der zweiten Kampfphase nutzt Romanov die scharfen Kanten seiner Flügel zum Angriff. Darüber hinaus sind die Flügel inaktiv.

Name	Lebenspunkte	Kampffähigkeit	Schaden	Gegenstände
Gabriel Viktorovic Romanov (Phase 2)	100	Nahkampf 80	3W10+10	nichts

Hat Gabriel Viktorovic Romanov noch einmal 100 Punkte Schaden erlitten, erstreckt er als letztes Aufbäumen seine Flügel über die Breite des Raumes und schießt die Federspitzen als Projektile ab. Alle Charaktere, die vor ihm stehem, erhalten 4W10 Schaden. Danach sind die Flügel gänzlich nutzlos und eher ein Hindernis für Romanov. Dieser ist in der **dritten Phase des Kampfes** ein entpsrechend leichtes Ziel.

Name	Lebenspunkte	Kampffähigkeit	Schaden	Gegenstände
Gabriel Viktorovic Romanov (Phase 3)	50	Nahkampf 60	2W10	Krone des letzten Zaren

Ist Gabriel Viktorovic Romanov besiegt, hat die Gruppe Gelegenheit, sich zu heilen und Beute aus dem Palast einzusammeln. Verlassen sie den Palast, endet das Abenteuer mit einem Epilog.

Epilog

♫ Soundtrack: **Home** von **Fantom '87** ♫

Als ihr den Palast verlasst, hört ihr ein ohrenbetäubendes Splittern und seht, wie die Glaskuppel über euren Köpfen in Millionen winziger Stücke zerbirst, die wie feiner Schnee auf die Landschaft darunter fallen. Dann bemerkt ihr einen einzelnen Hovercopter, der sich euch nähter. Und in ihm die Verbündeten, die euch durch dieses Abenteuer begleitet haben. Der Hovercopter landet auf dem Vorplatz des Palastes und ihr schleppt euch dort hinüber und steigt ein. Dann fliegt ihr davon, hinaus aus der Kristallstadt, in der großer Aufregung herrscht. Und auch als ihr den Rest der Stadt überfliegt, seht ihr Zeichen des Beginnenden Sturms. Auf vielen Bildschirmen laufen Bilder und Informationen über das Proyekt Poslushno. Ihr seht Straßenkämpfe zwischen Bürgern und Bürgerinnen und der Geheimpolizei. Immer wieder seht ihr aber auch Polizisten und sogar Soldaten, die die Waffen niedergelegt haben. Eine Revolution hat begonnen, ausgelöst vom Wissen über die Verbrechen des Staates und der Partei. In den kommenden Wochen werden ganze Viertel zu gesicherten Enklaven der Cyberpunks. Novy Moskwa steht an einem Wendepunkt. Und zu verdanken ist das euch. Ihr habt den Menschen die Augen geöffnet und ihnen einen Weg aus der Unterdrückung gezeigt.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 12. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Cyberpunk Moskwa – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Cyberpunk+Moskwa&oldid=36434`