



BERGUNG IN NIGHT CITY

EINE NEUE FREIZEITBESCHÄFTIGUNG

Text und Design J Gray und James Hutt • **Linienentwickler** Mike Pondsmith

Redaktion Mike Pondsmith • **Künstlerische Leitung** Jaye Kovach • **Geschäftsführung** Lisa Pondsmith

Layout by J Gray, Mario Truant • **Deutsche Übersetzung** Frank Werschke

www.truant.de

Originaltitel: **Salvaging Night** City Copyright © 2022, 2024 by R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk is a registered trademark of CD Projekt Red S.A. All rights reserved under the Universal Copyrights Convention. All situations, governments, and people herein are fictional. Any similarities portrayed herein without satiric intent are strictly coincidental. Übersetzung und deutsche Ausgabe © 2024 Truant UG (haftungsbeschränkt), Mainz. Unter Lizenz von R. Talsorian Games, Inc.

HUSTLING WITH 3-PIECE

Wenn du in Night City lebst und deine Seele noch nicht an die Kons verkauft hast, suchst du wahrscheinlich nach Möglichkeiten, ein Dach über dem Kopf, Essen auf dem Teller und diese süßen, süßen Euros in deiner Tasche zu haben.

Nun, ich bin 3-Piece und ich bin hier, um euch durch unsere moderne Wirtschaft zu führen und euch zu helfen, in der Roten Ära Obdach, Nahrung und euer Leben zu behalten. Das alles ist Teil eines kleinen Projekts namens ...

Hustling with 3-Piece!

Und wenn ihr mir auch dabei helfen wollt, Obdach, Nahrung und mein Leben zu behalten, dann abonniert bitte diesen Garden Patch und schaut euch dieses Video bis zum Ende an. Die Algorithmen von Ziggurat verlangen vollständige Aufrufe, um meinem Patch eine gute Punktzahl zu geben.

Heute bei Hustling with 3-Piece werde ich euch in ein Thema einweihen, das mir sehr am Herzen liegt: Bergung.

WAS IST BERGUNG?

Das Konzept der Bergung ist ziemlich einfach. Man geht in ein Gebiet voller kaputter Sachen, durchsucht den Müll und holt einige Schätze heraus, die man nutzen oder verkaufen kann.

Manchmal handelt es sich bei diesen Schätzen um Teile, die recycelt werden können, wie Kupferkabel, Platinen und Schrott. Manchmal findet man aber auch kaputte Teile, die sich mit ein bisschen Geduld und Liebe zum Detail in ein vollwertiges Gerät verwandeln lassen.

Übrigens, wenn du reparaturbedürftige Ausrüstung findest, kannst du sie gerne ins Short Circuit in Little Europe schleppen. Das ist die Bar, die ich zusammen mit meinem Mann Brain betreibe, und ich verspreche dir, dass wir dort alle Werkzeuge haben, die du brauchst, um aus dem Schrott einen Schatz zu machen. Und wenn du den Code erwähnst, der am Ende dieses Videos auf dem Bildschirm zu sehen ist, bekommst du sogar ein Gratisgetränk!

GRUNDLAGEN DER BERGUNG

Um mit dem Bergungsgeschäft zu beginnen, brauchst du ein paar Dinge. Zullererst brauchst du Wissen. Du musst eine Ahnung davon haben, was es wert ist, geborgen zu werden, und was du in der Gosse lassen solltest.

Ich empfehle dir, im Short Circuit vorbeizuschauen und mit den Stammgästen zu plaudern. Sie können dir wertvolle Tipps zu diesem Thema geben.

Zweitens: Du brauchst Werkzeug. Nichts Besonderes, ein normales technisches Werkzeugset reicht normalerweise völlig aus. Und schließlich brauchst du eine Möglichkeit, alles, was du geborgen hast, vom Schrottplatz in deinen eigenen

Garten zu schleppen. Ein bisschen Mumm und ein paar Waffen können sicher auch nicht schaden, denn sei gewarnt: Bergung ist nicht das einfachste oder sicherste Geschäft. Tatsächlich kann es sogar verdammt gefährlich sein.

DIE GEFAHREN DER BERGUNG

Von welchen Gefahren spreche ich? Bei einer Bergung gibt es im Allgemeinen zwei verschiedene Gefahren, die versuchen, dich zu töten: die Umgebung und die Menschen.

► Die Umgebung ◀

Normalerweise findet die Bergung nicht in bequemen, sicheren und von Sicherheitspersonal überwachten Managervororten statt. Du gehst an Orte, die voller Schrott und Ruinen sind. Dort gibt es jede Menge verrostetes Metall, giftigen Schimmel und ekelhafte Fäulnis, die jede Wunde infizieren, die man sich dort holt. Alles ist bröckelig, gefährlich aufeinandergestapelt oder kurz vor dem Zusammenbruch, so dass man nie weiß, wann der nächste Schritt ein Gebäude über einem zum Einsturz bringt oder einen direkt durch den Boden stürzen lässt. Es ist nicht ungewöhnlich, dass ein Bergungsgebiet radioaktiv, mit giftigen und/oder explosiven Gasen gefüllt oder mit CHOOH₂-verseuchtem und daher brennbarem Abfallwasser überflutet ist.

Mit anderen Worten: Während du mit bergen beschäftigt bist, wird deine Umgebung versuchen, dich zu töten. Geh also immer vorbereitet hinein: Strahlenschutzanzug, Atemschutzmaske, Seile, Enterhakenpistole, Taschenlampe. Kenne das Gebiet, in das du dich begibst, und stelle deine Ausrüstung dementsprechend zusammen.

► Die Menschen ◀

Selbst in den unwirtlichsten und ödesten Gegenden von Night City ist man nie wirklich allein. Überall, wo du hingehst, besteht die Gefahr, dass du auf jemanden triffst, der bis an die Zähne bewaffnet und mit deiner Anwesenheit nicht einverstanden ist. In den Kampfzonen zum Beispiel ist es sehr wahrscheinlich, dass sich dein Bergungsplatz im Gebiet einer Gang befindet. Du musst entweder einen Deal mit ihnen machen, dich an ihnen vorbeischieben oder dir den Weg hinein und/oder hinaus freikämpfen. In der Verstrahlten Zone könntest du es mit Gangs zu tun haben, die sich auf dem Weg zum Totentanz verlaufen haben, oder mit Scavvers. Viele von uns leben nahe am Abgrund, aber die Scavvers sind schon längst hineingefallen. Sie leben im sprichwörtlichen Bodensatz, hocken in den Ruinen und sind fast rund um die Uhr auf Bergungstouren unterwegs, um ihr verzweifertes Leben aufrechterhalten zu können. Mit einigen von ihnen kann man verhandeln und mit ihnen reden, bei anderen jedoch überwiegt ihr Territorialinstinkt und sie greifen jeden sofort an, der ihr Gebiet betritt.

Und schließlich, wenn in einem Gebiet bergen willst, das technisch gesehen einem Konzern gehört, z. B. auf einem

DATEN

3-Piece ist ein Schieber/Media, der sich einen Namen gemacht hat, indem er nach dem 4. Konzenkrieg Techs organisiert und grundlegende Dienstleistungen in seiner Nachbarschaft erbracht hat.

Heutzutage teilt er seine Zeit zwischen seinem Garden Patch (mit dem Namen Hustling with 3-Piece) und dem Betrieb des Short Circuit auf, gemeinsam mit seinem Mann Brain und ihrer Tochter Bug.

Für weitere Informationen zum Short Circuit **SIEHE GRW, S. 312**

DATEN

In this document you'll occasionally see a reference directing you to a page in **CP:R**. This refers to the **Cyberpunk RED Core Rulebook**.

Schrottplatz, könntest du auf die zwei fiesesten Gangs von allen treffen: Konzernsicherheit und NCPD. Es gibt nichts Schlimmeres als bewaffnete Tyrannen, die glauben, sie hätten die moralische Überlegenheit und den rechtlichen Schutz, um mit dir machen zu können, was immer sie wollen.

BERGUNGSORTE

Als ich über die Gefahren gesprochen habe, denen du begegnen wirst, habe ich bereits einige bestimmte Orte erwähnt. Wahrscheinlich hast du selbst schon ein paar Ideen, aber hier ist eine Aufzählung der typischen Bergungsorte in Night City.

► Die Verstrahlte Zone ◀

Der große, annähernd kreisrunde Trümmerhaufen in der Mitte der Stadt. Das war mal ein großer Corporate Plaza, aber jetzt besteht er nur noch aus Ruinen. Jedes Jahr kratzt die Stadtregierung mehr an den Rändern der Verstrahlten Zone weg und reißt das Alte ab, um das Neue aufzubauen, aber es gibt immer noch jede Menge alte, kaputte Technik

und versteckte Schätze tief im Inneren. Nimm dich nur vor den Scavvers und den radioaktiven Hotspots in Acht.

► Kampfzonen ◀

Momentan gibt es vier Gebiete in Night City, die von den meisten als Kampfzonen angesehen werden: South Night City, das Alte Kampfgebiet, Old Japantown und Little China. Diese Gebiete sind eine Mischung aus halbwegs bewohnbaren Straßenzügen und alten, verrotteten Gebäuden. Das meiste gute Zeug wurde bereits von den Bewohnern, Schrotthändlern und Gangs geborgen, aber manchmal kann man auch noch ein paar schöne Stücke finden.

► Schrottplätze ◀

Night City wird in diesen Tagen ständig umgebaut. Alte Gebäude werden abgerissen. Neue Gebäude werden gebaut. Der ganze Schrott, der abgerissen wird, muss irgendwo hin. Und dieses Irgendwo sind die Schrottplätze. Theoretisch wird der ganze Schrott recycelt und wiederverwendet, aber das Recycling kostet Zeit, Mühe und Arbeit, so

BY HELIO FRAZAO



dass es dabei immer wieder zu Verzögerungen kommt. Mit anderen Worten: Diese Schrottplätze sind voller Schätze, die es sich zu plündern lohnt.

Aber sei vorsichtig, denn Konzerne sind seltsam. Selbst wenn sie überhaupt nicht vorhaben, einen Gegenstand zu benutzen, werden sie bis zum Tod kämpfen, um ihn zu schützen, wenn er ihnen technisch gesehen gehört. Solange es einem Konzern gehört, kannst du es nicht haben. Und alle anwesenden Sicherheitskräfte werden zuerst schießen und deine Leiche dann später in eine Grube irgendwo auf dem Schrottplatz werfen.

► Die Außenbezirke ◀

Wenn du dich an den Rand der Stadt oder ins Ödland begibst, findest du die geisterhaften Überreste der Zivilisation. Kleine Städte, Tankstellen, verlassene Motels, Fabriken ... Vielleicht siehst du in den Ödlanden nichts als Unkraut und ausgetrocknete, rissige Erde, aber es gibt viele Stellen, an denen du durchaus noch etwas finden kannst. Und dort draußen wirst du auch nicht auf Gangs treffen, stattdessen wirst du wahrscheinlich auf Nomaden stoßen.

Die gute Nachricht ist, dass Nomaden sehr wählerisch sind, was sie bergen. Jedes Pfund, das sie ihren Fahrzeugen hinzufügen, verringert deren Treibstoffeffizienz, also nehmen sie normalerweise nur das, was sie wirklich brauchen. Das bedeutet, dass du in der Regel mit Nomaden verhandeln kannst. Solange du also nicht versuchst, dir genau das zu schnappen, was sie selbst haben wollen, werden sie dich ohne Probleme bergen lassen.

DAS RESÜMEE

Jetzt weißt du, was Bergung ist, was du brauchst, welche Gefahren es gibt und wo sie möglich ist. Der nächste Schritt liegt nun bei dir. Ich empfehle, klein anzufangen und nach und nach zu lernen und zu wachsen. Bergung ist ein Handwerk, und wie alle Berufe erfordert es Übung und Erfahrung. Wenn du aber erst einmal den Dreh raus hast, kann Bergung eine großartige Möglichkeit sein, sich etwas dazuzuverdienen und neue Ausrüstung zu bekommen, die du sonst nicht auf dem Markt bekommen könntest.

Danke, dass du bis zum Ende dieses Videos durchgehalten hast. Willst du wissen, was als Nächstes bei Hustling with 3-Piece kommt? Hier ist ein kleiner Tipp: Kohlköpfe!

Und nicht vergessen: Das Short Circuit ist der richtige Ort in Little Europe, wenn du dich für Technik oder Netrunning interessierst. Zeig dem Barkeeper einen Screenshot dieses Codes **3PHUSTLE** und du bekommst bei deinem nächsten Besuch einen kostenlosen Drink.

Bis zum nächsten Mal! Und versuch bis dahin, in den Straßen von Night City nicht pleite zu gehen.

REGELN FÜR DIE BERGUNG

Wenn du Zeit hast, kannst du versuchen, Ausrüstung zu bergen, die du verwenden oder verkaufen kannst. Ein Bergungsversuch dauert eine Woche und kann nicht an Tagen durchgeführt werden, an denen du eine andere Freizeitaktivität ausübst (z. B. Heilen oder Nebenverdienste).

SCHRITT 1: ENTSCHIEDE DICH FÜR EINE ART VON BERGUNGSGUT

Wenn du bergen möchtest, suchst du entweder nach etwas Bestimmtem oder nimmst einfach alles, was dir in die Finger kommt. Wenn du nach einer ganz bestimmten Art von Beute suchst, gehe direkt zu Schritt 2 über. Wenn du aber bereit bist, alles zu nehmen, was du finden kannst, mach einen Wurf auf die Tabelle mit den Arten von Bergungsgütern, um die Art der Gegenstände zu bestimmen, die du auf dieser Reise entdecken wirst.

► ARTEN VON BERGUNGSGÜTERN

Wurf (1W6)	Bergungsgut
1	Cyberware
2	Waffen
3	allgemeine Ausrüstung
4	allgemeine Ausrüstung
5	Panzerung
6	Cyberdecks und Programme

DIESE FOLGE VON HUSTLING WITH 3-PIECE WURDE NICHT VOR EINEM LIVE-PUBLIKUM IM STUDIO AUFGENOMMEN, SONDERN VOR MEINER TOCHTER, DIE DIE GANZE ZEIT NICHT AUFHÖREN WOLLTE ZU KICHERN. ES STELLTE SICH HERAUS, DASS SIE EINEN GOLDFISCHKOPF-FILTER AUF MICH GESETZT HATTE, WÄHREND ICH AUFNAHM. ALSO MUSSTE ICH DAS GANZE DING NOCHMAL NEU MACHEN!!

— 3-PIECE

AUS DEM HUSTLING WITH 3-PIECE Q&A-SPECIAL

SCHRITT 2: LEG DIE PROBE AB

Lege eine Probe auf die Fertigkeit Basistechnik ab, um den Wert des gefundenen Bergungsguts zu bestimmen. Je höher die Probe ausfällt, desto mehr kannst du bergen. Der SG ändert sich je nachdem, ob du nach einer spezifischen Kategorie von Beute suchst oder alles nimmst, was du finden kannst. Solltest du einen kritischen Fehlschlag würfeln (eine 1 auf dem 1W10), gehe zu Schritt 2a über.

► WERT DES BERGUNGSGUTS

Wert	Nimm, was du finden kannst	Spezifische Kategorie
10 Euro	SG 9	SG 13
20 Euro	SG 13	SG 15
50 Euro	SG 15	SG 17
100 Euro	SG 17	SG 21
500 Euro	SG 24	SG 29
1000 Euro	SG 29	-

SCHRITT 2A: KRIT. MISSEFOLGE

Wenn du bei deiner Probe auf Basistechnik einen kritischen Fehlschlag erleidest, konntest du nicht nur nichts bergen, sondern bist auch unmittelbar in Gefahr geraten. Stelle mit Hilfe der Tabelle Gefahren der Bergung fest, was genau passiert ist.

► GEFAHREN DER BERGUNG

Wurf (1W6)	Art der Gefahr
1	Ein Gebäude ist über dir zusammengebrochen. Du erleidest 6W6 Schaden (reduziert durch Rüstung). Du erleidest außerdem eine Kritische Verletzung. Würfle auf der Tabelle Kritische Verletzungen am Körper (SIEHE GRUNDREGELWERK, S. 221), um zu bestimmen, welche es ist.
2	Du gerätst in ein Feuergefecht und erleidest 6W6 Schaden (reduziert durch Rüstung).
3	Du bist für 1W10 Runden hoher Strahlung ausgesetzt (SIEHE GRUNDREGELWERK, S. 181). Ein Strahlenschutzanzug negiert den Effekt.
4	Du fällst 30 Meter tief, nachdem der Boden unter dir zusammengebrochen ist, und erleidest 6W6 Schaden (reduziert um Rüstung), es sei denn, du hast eine Greifhand oder eine Halteseilkonone, oder du kannst dich an der Kante festhalten (SIEHE GRUNDREGELWERK, S. 181).
5	Du bist 1 Runde lang einer Wolke aus giftigem Gas ausgesetzt (behandle dies wie eine Flasche mit Biotoxin, (SIEHE GRUNDREGELWERK, S. 355). Eine Anti-Smog-Atemmaske oder ein interner Sauerstoffspeicher hebt diesen Effekt auf.
6	Du berührst einen stromführenden Draht und erhältst 1 Runde lang einen Stromschlag (SIEHE GRUNDREGELWERK, S. 18).

SCHRITT 3: PROFIT!

Wenn du deine Bergungstour beendet hast, wähle eine Anzahl von Waren aus der entsprechenden Kategorie, deren Preise den Wert der Bergung ausmachen. Jeder „unverbrauchte“ Wert ist verloren. Die ausgewählten Waren sind die gesammelten Gegenstände, die du während deiner Reise geborgen hast. Die Gegenstände gelten als zerstört und sind derzeit nicht funktionsfähig, können aber mit der entsprechenden Handwerks-Fertigkeit repariert werden (SIEHE GRW S. 140).

Beispiel: Torch, ein Tech, beschließt, die Woche mit Bergungsarbeiten zu verbringen. Torch sucht nichts Bestimmtes, also würfelt sein Spieler auf der Tabelle der Arten von Bergungsgütern und erhält eine 3. Torch findet also allgemeine Ausrüstung. Torchs Spieler legt einen Wurf auf seine Fertigkeit Basistechnik ab, der insgesamt 25 ergibt. Dies übertrifft den SG von 24, der benötigt wird, um Gegenstände im Wert von 500 Euro zu bergen. Torchs Spieler entscheidet, dass er folgendes gefunden hat:

- einen Computer (50 Euro)
- ein Sendersuch-/Musikabspielgerät (50 Euro)
- einen Agenten (100 Euro)
- einen Audiorekorder (100 Euro)
- eine Halteseilkonone (100 Euro)
- und eine Videokamera (100 Euro)}

INFOS ZU SPIELBEGRIFFEN

Ein zerstörter Gegenstand funktioniert nicht. Eine zerstörte Waffe kann nicht mehr schießen. Ein zerstörter TechScanner kann nicht scannen. Zerstörte Gegenstände können mit der entsprechenden Handwerks-Fertigkeit (siehe Grundregelwerk, S. 140) vollständig repariert oder mit Feldkompetenz (SIEHE GRUNDREGELWERK, S. 147) behelfsmäßig wieder einsatzbereit gemacht werden. Rüstungen mit 0 SW und Fahrzeuge mit 0 SSP gelten als zerstört.

Wenn ein Gegenstand allerdings irreparabel zerstört ist, kann er weder mit Handwerks-Fertigkeiten repariert noch vorübergehend mit Feldexpertise behelfsmäßig einsatzbereit gemacht werden.