



ROTE FRACHT FÜR DIE LEGION EIN SCREAMSHEET FÜR CYBERPUNK RED

Text und Design Cody Pondsmith

Lektorat Matt Click • **Künstlerische Leitung** Jaye Kovach

Geschäftsführung Lisa Pondsmith • **Layout by** J Gray, Mario Truant

Deutsche Übersetzung Frank Werschke

Copyright © 2020 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 © 2025 Truant GmbH, Mainz. Unter Lizenz von R. Talsorian Games, Inc.



KLATSCH

MEINUNG

WETTER

TECH

LEBENSSTIL

LOKAL

WIRTSCHAFT

WELT

Bandenkrieg in der Kampfzone ausgebrochen

von Jericho Hunt

Heute Morgen wurde der nördliche Sektor der Kampfzone ins Chaos gestürzt, als sich die Spannungen zwischen den Iron Sights und der Red Chrome Legion zu einem ausgewachsenen Konflikt ausweiteten. Kugeln flogen und Krallen schnitten, als diese beiden gewalttätigen Gangs ihre monatelang aufgestaute Feindseligkeit aneinander und an jedem unglücklichen Einwohner von Night City ausließen, der in ihre blutige Fehde geriet. NCPD-Beamte sind bereits vor Ort und versuchen, dieser sinnlosen Gewalt Einhalt zu gebieten, aber die Sichtung mehrerer Vollkörper-Borgs in diesem Kampf hat die Einschaltung von C-SWAT erforderlich gemacht. Es besteht kein Zweifel, dass dieser Konflikt bei seiner Eskalation über die Kampfzone hinausgehen wird.

Doch was könnte die Ursache für dieses Blutbad sein? Könnte hinter diesem Konflikt mehr stecken als nur unklare Grenzen und aufhetzende Reden? Könnte es sich um das Werk eines zwielichtigen und hinterhältigen externen Akteurs handeln? Night City Today kennt die ganze Geschichte in allen dramatischen Details.

Es ist leicht anzunehmen, dass dieser Konflikt aus den kleineren Gebietsscharmützeln resultiert, in die die Red Chrome Legion und die Iron Sights in den letzten Jahren verwickelt waren, als Mitglieder der Red Chrome Legion begannen, junge Mitglieder aus Gebieten zu rekrutieren, die traditionell von den Iron Sights gehalten wurden. Nach dem Fall von Arasaka im 4. Konzernkrieg haben die vom Konzern unterstützten Iron Sights viel von ihrem Einfluss verloren. Infolgedessen hat die Legion zusammen mit anderen Gangs die Iron Sights ins Visier genommen. Die Red Chrome Legion ist dafür bekannt, rivalisierende Gangs zu zerschlagen, ihr Territorium zu annektieren und auf diesem Weg jüngere Mitglieder in ihre neofaschistische Gruppe zu indoktrinieren, aber die jüngsten Kämpfe deuten darauf hin, dass die Iron Sights mehr tun, als nur ihr Territorium zu verteidigen, und dass sie in dem Bandenkrieg tatsächlich als Aggressor auftreten. Die Reporter von Night City Today haben eine Spur ausgegraben, die auf einen beunruhigenden Grund für diese Änderung der Bandentaktik hinweist.

Wie jeder im Norden von Night City weiß, haben die einst mächtigen Iron Sights in den letzten Jahren ein wundersames Comeback erlebt. Abgetrennt von Arasakas Finanzierung verloren die Iron Sights, deren Mitglieder fast ausschließlich aus Ganzkörperkonvertierten und stark augmentierten Individuen bestehen, die entweder am Rande oder bereits im Griff der Cyberpsychose stehen, während der Roten Ära an Einfluss und Gebiet. Erst in jüngster Zeit verzeichneten die Iron Sights wieder einen Anstieg der Mitgliederzahlen. Dieser Anstieg wurde zunächst auf Personen zurückgeführt, die an Cyberpsychose

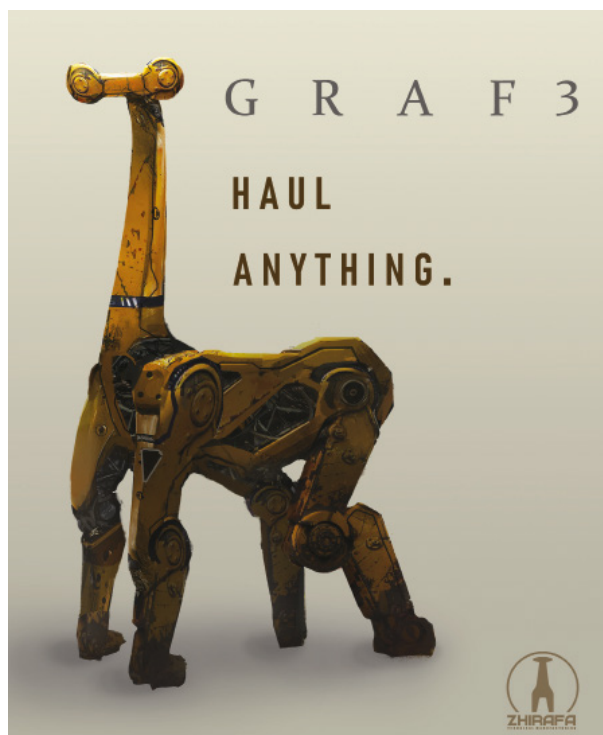
leiden und sich ihnen anschlossen, nachdem es ihnen nicht gelungen war, sich wieder in die Gesellschaft einzugliedern. Doch vor kurzem hat der unerschrockene Reporter Jericho Hunt eine Entdeckung gemacht, die die Stadt schockieren wird und mit Sicherheit Licht auf das aktuelle Massaker wirft. In einem von Nomaden betriebenen Bahnhof am Rande von Night City wurde Hunt Zeuge einer Übergabe zwischen bekannten Iron Sights-Mitgliedern und einer geheimnisvollen Gruppe von Männern in schwarzen Anzügen. Bei dieser Übergabe erhielten die Iron Sights mehrere Kisten mit Militärgütern, die Hunt als neu und eindeutig von einem Mitternachtsmarkt stammend erkannte. Es scheint, dass die Iron Sights tatsächlich von einem neuen Gönner unterstützt werden.

Nur wenige Tage nach der Übergabe meldete das NCPD einen Angriff der Red Chrome Legion auf einen nicht gekennzeichneten Lastwagen, der in die Stadt eingefahren ist. Der Lastwagen transportierte zweifellos eine neue Lieferung der schattenhaften Kabale. Hunt glaubt, dass die jüngste Wendung im Bandenkrieg ein Racheakt der Iron Sights ist, die die Red Chrome Legion vernichten und sich zurückholen wollen, was ihnen gestohlen wurde.

[Link: The Iron Sights bekommen neue Waffen](#)

[Link: Zusammenbruch der Night City Gang-Landschaft](#)

[Link: Dritter Lastwagenüberfall in dieser Woche](#)



▶ Spielerinformationen ◀

Ein bekannter Schieber namens Hornet (**SIEHE GRW, S. 305**) tritt über ihren lokalen Schieber an die Crew heran und bietet ihnen einen lukrativen, aber gefährlichen Job an. Hornet ist bereit, ihnen jeweils 2.000 Euro zu bezahlen, um eine Ladung zurückzuholen, die von der Red Chrome Legion (**SIEHE GRW, S. 309**) gestohlen wurde.

Die Lieferung besteht aus vier großen Kisten mit DNA-kodierten Schlössern. Hornet verrät der Gruppe nicht, was sich in den Kisten befindet, er sagt nur, dass sie beim Transport sehr vorsichtig sein sollen.

Die Lieferung wird mit dem Hammerhead, einem schwer gepanzerten Militech-Frachtzug, den die Red Chrome Legion gekapert hat, zu einer Einrichtung der Gang außerhalb der Stadt transportiert. Es gibt keine Einzelheiten darüber, was die SC im Inneren des Zuges erwartet, aber 2.000 Euro pro Kopf sind eine ganz ordentliche Bezahlung. Und SO schlimm wird es ja wohl nicht werden ...

▶ Hinweise für den Spielleiter ◀

Drei der Frachtkisten, die die SC bergen müssen, sind voll mit militärischem Sprengstoff und Cyberware, die ursprünglich für die Iron Sights bestimmt waren (siehe **GRW, S. 308**). Die vierte Kiste enthält mehrere Behälter mit einem tödlichen Neurotoxin, das von Hornet selbst entwickelt wurde.

Dieses Neurotoxin wurde von den Iron Sights teuer gekauft, um ihnen als Ass im Ärmel zu dienen, das sie gegen die Red Chrome Legion und jede andere Bande einsetzen wollten, die ein Problem für sie darstellen. Allerdings hat die Red Chrome Legion die Frachtkisten gestohlen, doch die DNA-codierten Schlösser und die dicken Metallwände erwiesen sich als zu schwer zu durchdringen, ohne den Inhalt zu beschädigen.

Derzeit befindet sich die Lieferung auf dem Weg zu einer verlassen Siedlung in den nördlichen Außenbezirken von Night City, wo ein von der Red Chrome Legion angestellter Techniker die Schlösser knacken soll.

Hornet arrangiert eine Passage für die SC an Bord seines eigenen Zuges, der parallel zur Zugmaschine der Red Chrome Legion fahren wird. Wenn sich die beiden Züge einander nähern, müssen die SC mit einer Probe auf Athletik gegen SG 13 vom Dach von Hornets Zug auf den Zug der Legion springen. Scheitert diese Probe, springt der Charakter nicht weit genug und prallt gegen die Seite des hinteren Waggons. Er kann sich dann zwar festhalten und fällt nicht zu Boden zwischen den beiden Zügen, aber der Aufprall wird die Wachen im Zug alarmieren.

An Bord des Zuges müssen die SC die Wartungsluke auf dem Dach des hinteren Waggons mit einer Probe auf Basistechnik gegen SG 13 öffnen, wodurch sie Zugang zum Inneren des Zuges erhalten. Im hinteren Waggon befinden sich zwei Wachen der Red Chrome Legion (verwende **Boosterganger, GRW, S. 412**; füge Schrotflinte hinzu; erhöhe die Anzahl der Wachen um 1, wenn 5 oder mehr SC anwesend sind).

Die Frachtcontainer im Waggon sind hoch genug, um die Sicht auf die Wartungsluke des Zuges zu verdecken, was den SC einen heimlichen Einstieg ermöglicht, mit dem sie die Wachen überraschen können.

Wenn die SC den mittleren Waggon erreichen, finden sie ihn bis

auf ein paar Container und einen Wartungsanschluss leer vor. Diese Netzwerkschnittstelle kann von einem Netrunner gehackt werden (siehe NET-Architektur des Hammerhead). Durch den Zugriff auf die Hammerhead-Frachtlisten erhalten die SC eine Auflistung aller Gegenstände, die sich an Bord des Zuges befanden, als er von der Red Chrome Legion entführt wurde. Ein geschickter Spielleiter kann die SC an dieser Stelle auch mit neuer Ausrüstung ausstatten oder mit Hilfe dieser Liste ein paar eigene Story-Aufhänger einbauen. Wenn der Netrunner den Geschütz-Kontrollknoten erobert, erfährt er nicht nur etwas über das automatische Geschütz im nächsten Waggon, sondern kann auch gleich die Kontrolle darüber übernehmen.

Im vorderen Waggon finden die SC eine Anzahl von Wachen der Red Chrome Legion (verwende **Boosterganger, GRW, S. 412**; füge Schrotflinte hinzu) gleich der Anzahl der SC minus 1, sowie einen Anführer der Red Chrome Legion (verwende **Sicherheitsarbeiter, GRW, S. 413**). Wenn die Wachen bemerkt haben, dass die SC den Zug betreten haben, dann ist das automatische Geschütz (verwende **Automatisches Geschütz, GRW, S. 214**) in der Mitte des Raumes aktiv.

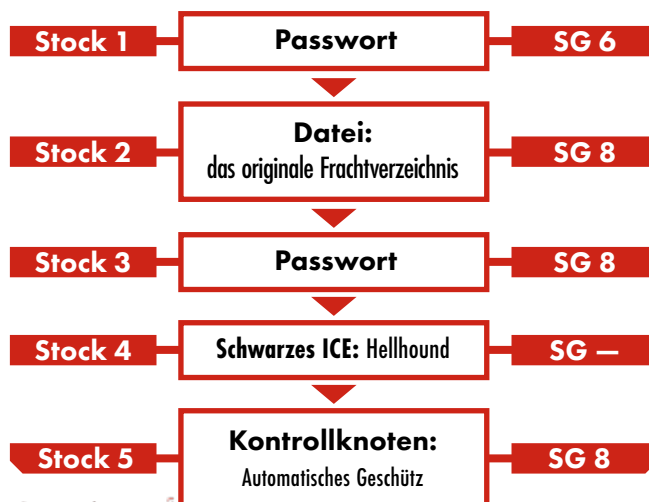
Wenn das Geschütz noch nicht aktiviert wurde, wird eine der Legionswachen ihren ersten Zug nutzen, um zu den Steuerungen des Geschützes zu eilen, um es zu aktivieren.

Die Frachtcontainer, welche die SC suchen, befinden sich im vorderen Waggon. Jeder davon kann von jeweils einem einzelnen SC getragen werden, das benötigt aber beide Hände. Die SC können den normalerweise automatisierten Hammerhead-Zug entweder mit den Kontrollen vorne in der Zugmaschine mit einer Probe auf Bodenfahrzeug lenken gegen SG 9 anhalten, oder sie können auf demselben Weg wieder herausklettern und zurück auf Hornets Zug springen.

Der SG für den Sprung, während eine Kiste dabei getragen wird, beträgt 15. Das Werfen eines Containers auf den anderen Zug erfordert eine Athletik-Probe gegen SG 13.

Zurück an Bord von Hornets Zug können die SC die Frachtcontainer an Hornet übergeben und werden dafür bezahlt. Am Ende der Woche wird der Bandenkrieg im Norden der Kampfzone beendet sein, da die Iron Sights ihre neue Lieferung von Technologie und Gift nutzen, um die Red Chrome Legion zu vernichten.

▶ NET-ARCHITEKTUR DES HAMMERHEAD



DER HAMMERHEAD-FRACHTZUG

