

DEN AUFTRAG ANNEHMEN [SCHNEID]

Wenn du die Einzelheiten eines Auftrags verhandelst, würfele **Schneid**.

10+ Wähle drei Optionen aus der Liste.

7-9 Wähle eine Option aus der Liste.

- ▶ Der Arbeitgeber versorgt euch mit brauchbaren **[Infos]**.
- ▶ Der Arbeitgeber beschafft euch nützliche **[Ausrüstung]**.
- ▶ Der Auftrag wird gut bezahlt.
- ▶ Das Treffen bleibt unbemerkt.
- ▶ Der Auftraggeber kann identifiziert werden

BEINARBEITS-COUNTDOWN

- 12:00 Alles cool.
- 15:00 Das Team bleibt nicht unbemerkt, fällt aber (noch) nicht weiter auf.
- 18:00 Das Ziel der Mission hört vage Gerüchte.
- 21:00 Das Ziel der Mission hört eindeutige, aber unbestätigte Gerüchte. Der Action-Countdown startet auf 15:00.
- 22:00 Das Ziel der Mission hat verlässliche Informationen über die Zeit, in der die Mission stattfinden soll. Der Action-Countdown startet auf 18:00.
- 23:00 Das Ziel der Mission hat verlässliche Informationen über das Team. Der Action-Countdown startet auf 21:00.
- 00:00 Das Team wurde eindeutig identifiziert. Der Action-Countdown startet auf 22:00.

KRED-EINSÄTZE

.....

.....

.....

.....

.....

ACTION-COUNTDOWN

- 12:00 Alles cool.
- 15:00 Kaz ist wachsam und argwöhnisch.
- 18:00 Kaz benachrichtigt die Legierung und OAI, diese sind nun alarmiert und angespannt.
- 21:00 Die Legierung und/oder OAI verstärken die Sicherheit um Kaz mit zusätzlichen Wachen.
- 22:00 Die Legierung und/oder OAI verstärken die Wachen um Kaz mit mehr Feuerkraft (Sturmgewehre: 3-Schaden +Kurz/Weit +Laut +Automatik).
- 23:00 Der Carlton Arms-Wohnturm bzw. die Sterling Morgan-Akademie wird abgeschottet. Die Befehle lauten, sofort zu schießen.
- 00:00 Die Legierung und/oder OAI evakuieren Kaz an einen unbekanntem Ort.

NOTIZEN

Eckige Klammern dienen als Platzhalter, die ihr entsprechend ausfüllen müsst. Ersetzt **[KONZERN1]** und **[KONZERN2]** durch zwei eigene Konzerne.

PlayBack™-Headgear ist eine momentan sehr angesagte, aber ungefährliche SimStim-ähnliche Hardware. Der Markt für passende Entertainment-Module ist hart umkämpft.

TIPPS

- ▶ Portraitiere die Legierung als einen Haufen aggressiver Cyborgs.
- ▶ Wenn das Team Kaz auf dem Schulweg abgreift, läuft es auf eine intensive Verfolgungsjagd hinaus. Hier kann ein Fahrer glänzen.
- ▶ Wenn das Team in die Akademie einbricht und Kaz aus dem Unterricht entführt, steht die Infiltration im Mittelpunkt. Hier ist ein Hacker von Nutzen.
- ▶ Versuchen sie, ihn aus seiner Wohnung zu holen, geht es mehr um taktisches Vorgehen. Soldaten werden ihre Freude haben!
- ▶ Die Cybatsu-Tests eignen sich ideal als Story für einen Reporter.

MISSION

Mr. Jones kontaktiert das Team über einen gemeinsamen Bekannten. Während des Treffens im Nachtclub 1000 Klingen zeigt er ihnen ein verwackeltes Video in schlechter Auflösung. Zu sehen ist ein Typ, der völlig zugeröhrt mit PlayBack™-Headgear auf dem Dach eines Wohnturms steht. Er ist umzingelt von einer Gruppe Teenager, die ihn in der Dunkelheit hänseln und drangsaliieren. Einer der Teenies greift nach ihm und sagt ihm dass er wegfliegen soll. Ohne zu zögern läuft der Typ los – die Kamera folgt ihm – und springt mit wedelnden Armen vom Dach.

„Ihr werdet mir beipflichten, dass diese Reaktion ... ungewöhnlich ist. Mein Auftraggeber wünscht ... mit der Person zu sprechen, die die Software entwickelt hat. Ich weiß, dass sie unter dem Namen SK3L3TON bekannt ist. Findet sie und bringt sie uns. Ruft diese Nummer an, sobald ihr die Person habt und ihr bekommt eine Adresse für den Übergabepunkt.“

Hinter den Kulissen

SK3L3TON ist ein Teenager mit dem Namen **Kaz Romero**. Er hat einen Weg gefunden, die Chips des beliebten **PlayBack™-Headgear** zu modifizieren und neu zu programmieren. Mit seinen Änderungen wird das Gehirn des Benutzers so stimuliert, dass dieser allen ihm gemachten Vorschlägen zustimmt – gleichzeitig werden die Opiatrezeptoren überreizt, so dass die sensorische Erfahrung des Headgear abhängig macht.

Primrose Pathways, ein Tochterunternehmen von **[KONZERN1]**, untersucht Gerüchte über diese modifizierten Chips und will sich die Technik dahinter aneignen, um sie unter einem anderen Label zu vermarkten. Das Problem dabei ist, dass sich Kaz in der Toten Zone befindet, einem von der Stadtverwaltung längst aufgegebenen Gebiet des **Sprawls**. Sein Bruder ist Anführer des lokalen Ablegers der **Legierung** – einer gewalttätigen Straßengang. Primrose Pathways will eine Auseinandersetzung mit der Gang vermeiden. →

BEZAHLUNG EINSTREICHEN [BEINARBEIT]

Wenn ihr euch mit eurem Auftraggeber trifft, um die **Bezahlung Einzustreichen**, wird gewürfelt, und die **nichtausgefüllten Segmente des Beinbeits-Countdowns** werden addiert.

10+ Wähle drei Optionen aus der Liste.

7-9 Wähle eine Option aus der Liste.

- ▶ Es ist kein abgekartetes Spiel und kein Hinterhalt.
- ▶ Ihr werdet vollständig bezahlt.
- ▶ Das Treffen bleibt unbemerkt.
- ▶ Der Auftraggeber kann identifiziert werden.
- ▶ Ihr habt aus der Mission etwas gelernt; jeder Spielercharakter gewinnt an Erfahrung.

EINE OPERATION DURCHFÜHREN

[SCHNEID]

Wenn du eine geplante und koordinierte Operation durchführen willst, beschreibe den Plan und wer daran beteiligt ist. Dann würfele **Schneid**.

10+ Alles verläuft nach Plan; du und dein Team befinden sich in einer perfekten Ausgangslage, um die Theorie in die Praxis umzusetzen. Der SysOp beschreibt die Szene und gibt euch die Möglichkeit zu handeln.

7-9 Ihr bekommt die Möglichkeit zu handeln, es verläuft aber nicht alles so glatt, wie ihr es euch gewünscht hättet. Wählt eine Option:

- ▶ Eine vorbereitende Maßnahme wurde nicht rechtzeitig oder vollständig abgeschlossen. Beschreibt die Maßnahme, und der SysOp entscheidet, welches Problem dadurch entsteht.
- ▶ Es gibt eine unerwartete Komplikation. Wählt eine aus dem Missionspaket aus, und der SysOp entscheidet, welches Problem dadurch entsteht.

6- Der SysOp beschreibt die Szene und führt einen Zug aus, der euch zurückwirft. Beide Optionen unter 7-9 werden ebenfalls angewandt.

MISSIONSDIREKTIVEN

- ▶ Wenn ihr den Auftrag annehmt, gewinnt ihr an Erfahrung.
- ▶ Wenn ihr entscheidet, wo und wann ihr Kaz extrahiert, gewinnt ihr an Erfahrung.
- ▶ Wenn ihr euch mit Legierung und/oder OAI auseinandersetzt, gewinnt ihr an Erfahrung.
- ▶ Wenn ihr die Extraktion abgeschlossen habt, gewinnt ihr an Erfahrung.
- ▶ Wenn die Mission beendet ist, gewinnt ihr doppelt an Erfahrung.

ARDENS
LUDERE

PROINDIE



Eine Mission für den *Sprawl* von Brandon Fincher.
Adaptiert, erweitert und übersetzt von Carsten Damm.
© 2018 **Pro Indie, Ardens Ludere**.

→ **Cybatsu Corp Sec**, ein Tochterunternehmen von [KONZERN2], stattet die Gang zu völlig illegalen Testzwecken mit experimenteller Cyberware aus, welche ihre Mitglieder sehr leicht reizbar macht. Cybatsu hat immer ein Auge auf seine Testsubjekte.

Kaz lebt eher abgeschieden und verlässt seine Wohnung nur, um auf die Akademie zu gehen. Sein Bruder besteht darauf, dass er auf dem Weg hin und zurück stets von einigen Gangmitgliedern der Legierung begleitet wird.

PERSONEN UND SCHAUPLÄTZE

Mr. Jones: Hideo Takuma arbeitet im mittleren Management von Primrose Pathways. Das Unternehmen sieht in den Modifikationen von Kaz großes Potential, auf dem umkämpften PlayBack™-Markt große Anteile zu ergattern. Wenn sie die Modifikationen in ihren eigenen Hard- und Softwareabteilungen weiterentwickeln, würde es seinem Konzern einen gewaltigen Vorteil verschaffen – und Takuma auf der Karriereleiter nach oben befördern.

1000 Klingen: Ein Nachtclub der Yakuza in Klein Tokio, dessen Szenerie von Augmented Reality-Geishas und Samurai bestimmt wird. Eindrücke: Rot und Gold, Papierlaternen, Steingärten, Bambus, VR-Arkaden. Hier trifft Mr. Jones das Team.

SK3L3TON: Der Teenager mit dem Namen Kaz Romero ist eigentlich ein ganz anständiger Junge. Er ist sehr intelligent und Technikbegabt, und dürfte als Nerd durchgehen.

Killswitch: Kaz Bruder Lester ist der Anführer der Legierung in der Toten Zone. Er ist ziemlich groß und mehr Maschine als Mensch (Dermalpanzerung, Cyberbeine, Synthetische Nerven, Einziehbares Klingen). Er ist hart und hat seine Gang im Griff. Der Erfolg, den er durch das dealen mit den modifizierten Chips erreicht hat, mischt sich mit starken Stimmungsschwankungen, die von seinen neuen Cyberware-Systemen ausgelöst werden: keine gute Mischung, denn dadurch ist er ziemlich paranoid ist extrem gewalttätig (+*Launisch* +*Blutrünstig*). Bewaffnet ist er mit einem Leichten Maschinengewehr (3-Schaden +*Kurz/Weit* +*Laut* +*Dreckig* +*Automatik* +*Klobig*).

Servo: Der Handlanger von Killswitch ist sehr drahtig und katzenhaft – im wahrsten Sinne des Wortes, denn er hat sein Aussehen durch einige Schönheits-OPs anpassen lassen. Durch sein Expertensystem (Kampfkunst, Parkour) ist er eine tödliche Gefahr im Nahkampf (Implantierte Cybatsu Monofilamentpeitsche: 4-Schaden +*Hand* +*Dreckig* +*Flächendeckend* +*Gefährlich* +*Implantat*, Synthetische Nerven).

Cybatsu Corp Sec: Ein Subunternehmen von [KONZERN2], welches die Legierung als Testsubjekte für neue, experimentelle Cyberware einsetzt. In der Toten Zone treiben sich einige verdeckte Angestellte von Cybatsu rum (Panzerjacke: 1-Panzerung, Schwere Pistole: 3-Schaden +*Nah/Kurz* +*Laut*), die ein Auge auf die Gang haben und einschreiten, sollte Gefahr drohen das ihre Operation auffliegt.

Die Legierung: Die Jungs in der Gang waren schon immer gewitzt genug, um eine echte Gefahr darzustellen (Dermalpanzerung, Schrotflinte: 3-Schaden +*Nah/Kurz* +*Laut* +*Dreckig* +*Nachladen*). Die experimentelle Cyberware (meist Implantatwaffen und Muskeltransplantate), die sie von Cybatsu erhalten haben, hat sie noch gefährlicher gemacht (+*Leicht Reizbar* +*Aggressiv*).

Downtime: Das Downtime ist die Absteige, in der sich die Mitglieder der Legierung regelmäßig vollraufen lassen.

Carlton Arms Apartments: Dieser Wohnturm in der Toten Zone ist ziemlich heruntergekommen. Der Schriftzug über dem Eingang wurde geändert: „CARLTON“ wurde übersprüht, stattdessen steht dort nun in „CYBER“. Neben Kaz und Lester Romero wohnen hier auch noch andere Mitglieder der Legierung.

Omni Allied International (OAI): Als beauftragtes Sicherheitsunternehmen für die Sterling Morgan Academy ist OIA für den Schutz der Akademie und Schüler verantwortlich. OAI-Agenten sind überall auf dem Gelände der Akademie zu finden (Körperpanzer: 2-Panzerung, Maschinenpistole: 2-Schaden +*Nah/Kurz* +*Laut* +*Automatik*, Cyberware nach Belieben des SysOp).

Die Tote Zone: Ein von der Stadtverwaltung aufgegebenes Stadtgebiet. Hier gibt es weder Polizei noch Sicherheitskräfte oder Feuerwehr – wer sich in dieses Gebiet hineinwagt, hat es ausschließlich mit den Gangs und anderem Gesocks zu tun.

Sterling Morgan Academy: Diese Akademie wird von Kaz Romero aka SK3L3TON besucht und befindet sich genau am Rand der Toten Zone. Killswitch hat seinen Bruder hier angemeldet, und bezahlt die Schulgebühren momentan von den Gewinnen aus der Chip-Dealers.

FRAGEN

Stelle den Spielern die folgenden Fragen, wenn sie während des Spiels **Nachforschungen Anstellen** (**Der Sprawl**, S. 48) oder du eine Komplikation ins Spiel bringen willst:

- ▶ Was ist mit kommerziell erhältlichen PlayBack™-Chips zu erleben?
- ▶ Welche Inhalte gibt es auf den modifizierten PlayBack™-Chips?
- ▶ Warum sind die Cybatsu-Implantate illegal?