

Die folgenden Spielzüge kommen zwischen den Missionen zum Einsatz. Sie dienen dazu, die Geschichte weiter auszubauen indem sie den Spielern zusätzliche Handlungsfelder verschaffen. Jeder Spieler beschreibt, was er zwischen den Missionen erreichen möchte und führt (wenn es passt) einen der folgenden Züge aus. Es obliegt dem SysOp zu entscheiden, ob die daraus resultierende Szene voll ausgespielt wird. Die Konsequenzen des Zuges, vorteilhaft oder nicht, werden in der weiteren Geschichte verarbeitet.

Für diese Züge muss der Charakter flüssig sein – er benötigt 1-3 Kreds. Jeder Spieler kann zwischen zwei Missionen nur einen dieser Züge durchführen, unabhängig davon wieviele Kreds er besitzt. Geht der Zug daneben, kann der SysOp den Bearbeitungs-Countdown der nächsten Mission hochzählen: der Charakter hat mit seiner Aktion zu viel Aufmerksamkeit erregt.

Die Spieler können jederzeit andere Optionen vorschlagen, auf der Basis vergangener Missionen und Erfahrungen. Wenn es sich beispielsweise für einen Prediger anbietet, in dem Nachtclub der letzten Mission nach Anhängern zu suchen, dann ist es völlig legitim, ihm diesen als Option anzubieten wenn er **Um die Häuser zieht**.

UM DIE HÄUSER ZIEHEN [KRED]

Wenn du um die Häuser ziehst und einen guten Eindruck hinterlassen willst, würfelle die **Anzahl bezahlter Kreds**.

- 10+** Wähle drei Optionen aus der folgenden Liste.
- 7-9** Wähle eine Option aus der folgenden Liste.
- ▶ Du freundest dich mit einem wichtigen NSC an, füge ihn Deiner Kontaktliste hinzu.
- ▶ Dir bietet sich eine gute Gelegenheit – beschreibe welche!
- ▶ Du erhältst brauchbare Informationen oder kommst an geile Ausrüstung ran (erhalte **[Infos]** oder **[Ausrüstung]**).
- ▶ Du wirst weder über den Tisch gezogen, noch wirst du gefangen genommen oder gerätet sonst wie in Schwierigkeiten.

Um die Häuser ziehen bedeutet Party machen, neue Leute kennenlernen und interessanten Gerüchten nachgehen, ohne dabei getötet zu werden. So-

lange der Spieler von der letzten Option keinen Gebrauch macht, bedeutet das allerdings, dass die Sache kompliziert werden kann. Auf diese Weise erlangte **[Infos]** und **[Ausrüstung]** kann Missionsübergreifend verwendet werden, der Spieler sollte aber die Art der Informationen bzw. der Ausrüstung beschreiben und festhalten.

PERSÖNLICHE DINGE ERLEDIGEN [KRED]

Wenn du Zeit und Geld aufwendest, um deinen eigenen Wünschen nachzugehen (zum Beispiel, um eine offene Rechnung zu begleichen oder ein Geschäft abzuschließen), würfelle die **Anzahl bezahlter Kreds**.

- 7-9** Der SysOp wird dir erzählen, wie sich deine Aktion auf die nächste Mission auswirkt und sicherstellen, dass es sowohl relevant als auch wichtig ist.
- 10+** Du erhältst Einmalig +1, wenn Du auf Basis dieser Informationen handelst.

Dieser Zug erlaubt es dem Charakter, den persönlichen Belangen seines Charakters nachzugehen, ohne dabei die Zeit der ganzen Gruppe zu beanspruchen. Seine Aktionen sollten dabei Erfahrungen und Ereignisse aus seinem etablierten Hintergrund ansprechen, die seine momentane Situation beeinflussen.

DEN KONZERN TREFFEN [KRED]

Wenn du einen Deal mit einem Konzern eingehst, benenne den Konzern deiner Wahl und würfelle die **Anzahl bezahlter Kreds**.

- 10+** Wähle drei Optionen aus der folgenden Liste.
- 7-9** Wähle eine Option aus der folgenden Liste.
- ▶ Du bist im Konzern **+Angesehen**.
- ▶ Du kannst auf Konzerneigentum zurückgreifen.
- ▶ Der SysOp gibt dir die Antwort auf eine Frage, die nur der Konzern beantworten kann.
- ▶ Du bekommst eine Audienz mit hochrangigen Managern und kannst von diesen einen Gefallen einfordern.
- ▶ Ein Rivale des Konzerns bekommt nichts von deinem Deal mit.

Wenn du im Konzern bereits **+Angesehen** bist, erhältst du bei einem Vollem Erfolg (10+) weitere Optionen:

- ▶ **Aufklärung:** Du erhältst exklusive **[Infos]**, die nur dir zugänglich sind.
- ▶ **Ausrüstung:** Du erhältst seltene oder einzigartige **[Ausrüstung]**.
- ▶ **Killerkommando:** Lass einen NSC beseitigen.
- ▶ **Matrix:** Du erhältst ein zusätzliches Programm oder Prozessor +1.
- ▶ **Militär:** Der Schaden deiner Hauptwaffe wird permanent um +1 erhöht.

- ▶ **Gerechtigkeit:** Eine Anklage gegen dich wird fallen gelassen. Alternativ kannst du jemanden richten lassen.

Es gibt unzählige Konzerne auf der Welt – zu viele, als das sich die Charaktere mit allen anlegen könnten. Wenn sich ein Charakter **Den Konzern trifft**, dann geht es immer ums das eine: Geld. Der SysOp sollte den aktuellen Stand der Konzern-Countdowns vor Augen haben und entsprechend reagieren. Wenn der Countdown von Virtual Interfaces Inc. zum Beispiel schon gut angefüllt ist, wird es schwierig für den Hacker, sich dort einzuschleimen um an die neuesten Programme zu kommen.

EINEN GELDGEBER SUCHEN [KRED]

Wenn du nach einem Sponsor suchst, würfelle die **Anzahl bezahlter Kreds**.

- 7+** Wähle eine Option aus der folgenden Liste.
- ▶ Ein Elite Hacker bezahlt für Informationen und allerneueste Tech.
- ▶ Ein ambitionierter Konzern-Manager bezahlt für alles, was seiner Karriere dienlich ist.
- ▶ Ein anonymer Geldgeber mit unbekannter Agenda übernimmt die Finanzierung.
- ▶ Ein Fanatiker bezahlt für neue Anhänger und die wirksame Verbreitung seiner Ideale.
- ▶ Ein Cyber-Hipster bezahlt für alles was cool ist und Spaß macht.
- ▶ Ein Militär-Offizier bezahlt für bewaffnete Konflikte.
- ▶ Der Anführer einer Gang bezahlt für Chaos und Zerstörung.
- ▶ Ein Bürgerrechts-Vertreter bezahlt für Recht und Ordnung.

Einen Geldgeber zu suchen bietet einem Charakter die Möglichkeit, etwas Kohle nebenher zu verdienen. Die Bezahlung kann physischer Natur sein (Ausrüstung, Kreds, usw.) oder nicht (Informationen, Einfluss, Gefallen, usw.). Der SysOp kann sollte großzügig entscheiden, was der Geldgeber akzeptiert und was nicht, und den Charakter angemessen belohnen.

WURZELN SCHLAGEN [KRED]

Wenn du deinen Ruf und dein Geld investierst, um einen Ort zum deinem Hauptquartier zu machen, wähle eine Option aus der folgenden Liste oder wähle einen geeigneten Ort aus einer vergangenen Mission:

- ▶ Ein verlassenes Lagerhaus.
- ▶ Ein Penthouse-Apartment ... in einer üblen Gegend.
- ▶ Ein Frachtcontainer (**+Eng**, **+Mobil**).
- ▶ Das Hinterzimmer in einer Bar.
- ▶ Ein Zimmer über einem Geschäft.

- Ein langweiliges Haus in der Vorstadt, weit weg von allem.

Nachdem du deine Auswahl getroffen hast, würfale die **Anzahl bezahlter Kreds**.

10+ Wähle drei Optionen aus der folgenden Liste.

7-9 Wähle eine Option aus der folgenden Liste.

- Es gibt ein Sicherheitssystem.
- Der Ort ist einigermaßen anonym.
- Die Nachbarn haben noch keinen Verdacht geschöpft.
- Es kümmert sich jemand drum, wenn du nicht da bist.
- Du bist der rechtmäßige, unangefochtene Besitzer.
- Es gibt einen Zugang zur Matrix.
- Im Safe ist etwas Wertvolles versteckt.
- Der Eingang ist schwer zu finden.
- *[Geschäft oder Bar]* Du bekommst einen Anteil an den Einkünften ... und dem Ärger.

Wurzeln schlagen erlaubt es den Charakteren, mehr als nur ein vages „Apartment in der Nähe“ als Rückzugsort zu haben. Ein solcher Unterschlupf bietet eine solide Grundlage für weitere Geschichten und Komplikationen. Der Ort ist zu Beginn recht einfach gehalten und bringt unter Umständen so einige Probleme mit sich, kann aber über den Zug **Renovieren** (siehe unten) ausgebaut werden und mit der Kampagne wachsen.

RENOVIEREN

[KRED]

Wenn du Kohle in deinen Unterschlupf investierst, sag dem SysOp was du hinzufügen möchtest (z.B. aus der folgenden Liste der Optionen) und würfale die **Anzahl bezahlter Kreds**.

7-9 Dein Unterschlupf wird erweitert. Der SysOp erläutert die Konsequenzen bzw. Zusatzkosten.

10+ Dein Unterschlupf wird wie gewünscht erweitert. Wähle zudem eine Option aus der folgenden Liste (oder erfinde eine weitere).

- **+Datenbanken:** Du bekommst im Hauptquartier Dauerhaft +1 wenn du **Nachforschungen anstellst (Der Sprawl, S.48)**.
- **+Medizinische Versorgung:** Im Hauptquartier kann zwischen den Missionen geheilt werden. Hier kann man sich auch **Unters Messer legen (Der Sprawl, S.54)**.
- **+Selbstschussanlage:** Du bekommst im Hauptquartier Dauerhaft +1 auf **Aufmischen (Der Sprawl, S.34)** und Mit **Harten Bandagen Kämpfen (Der Sprawl, S.47)**.
- **+Verschlüsselt:** Der Matrixzugang im Hauptquartier ist sicher.
- **+Satellit:** Du hast (nur) aus dem Hauptquartier Zugriff auf einen Spionage-Satelliten.

ARDENS
LUDERE

PROINDIE



Eine Erweiterung für den *Sprawl* von Rob Sanderson.
Adaptiert und übersetzt von Carsten Damm. Mit Dank
an Colin Jessup, Mike Cowles und Robert Gardner.
© 2018 **Pro Indie, Ardens Ludere**.