



SPRAWL PUNKS

DER SPRAWL FRISST PUNKS UND SPUCKT LEGENDEN AUS ODER LEICHEN

Der Sprawl ist ein Körper aus Beton, Neon und Datenleitungen. Oben trinken Konzernleute hinter Panzerglas. Unten flicken Strassendocs fremde Körper mit gestohlener Ware.

Ihr seid Runner: bewaffnet, verschuldet, verchromt und austauschbar. Keine Helden. Keine Revolution. Nur Punks, die in den Lücken des Systems überleben wollen. Wirst du eine Legende — oder nur ein weiterer Blutfleck?

SPUERT DEN SPRAWL

Der Regen schmeckt nach Metall. Neon, das jede Wunde teurer aussehen lässt. Werbung, die dich mit deinem echten Namen anspricht. Drohlenlicht zwischen Hochstrassen und Kabeln. Strassengerüche aus Ozon, Fett, Blut und Plastik. Kinder mit Konzernlogos auf Schuluniformen. Müllfeuer unter Bildschirmen für Luxusimplantate.

FRAKTIONEN DES SPRAWLS

Konzerne: Besitzen Strom, Wasser, Server, Sicherheit und Wahrheit.

Syndikate: Verbrechen mit Buchhaltung. Verrat wird zur Botschaft.

Gangs: Familie, Kult, Nachbarschaft oder Raubtier. Meist alles zugleich.

KIs: Verstecken sich in Netzen, kaufen Körper und rechnen Menschen klein.

Behörden: Schützen. Für den Rest gibt es Scanner und Schlagstöcke.



Als Gruppe: Redet über Grenzen. Spielt miteinander, nicht gegeneinander. Gebt einander Anspielpunkte, nimmt Ideen auf und macht Konflikte spannend, ohne sie persönlich zu machen.

DEIN PUNK

Auf der Strasse kennt man dich als:

Daran erkennt man dich sofort:

Wer ist dir auf den Fersen:

So soll deine Legende enden:

Diesem Punk schuldest du etwas:

Diesem Punk stehst du zu nah:

Verteile die Attribute **Gasse**, **Gespür**, **Gewalt**, **Grips** und **Gunst** auf die Werte.

Gasse: Täuschung, Heimlichkeit und krumme Wege.

Gespür: Wahrnehmung, Instinkt und Menschenkenntnis.

Gewalt: Kraft, Schmerz und direkter Druck.

Grips: Wissen, Analyse und Planung.

Gunst: Auftreten, Einfluss und Beziehungen.

DEINE ATTRIBUTE

+2		🛡️🛡️❤️❤️❤️
+1		🛡️❤️❤️❤️
0		❤️❤️❤️
-1		❤️❤️❤️
-2		❤️❤️❤️

DEINE STARTMARKER

Wähle eine **Rolle** oder erfinde deinen eigenen: Strassensamurai, Hacker, Drohnenjockey, Face, Fixer, Straßendoc, Infiltrator, Schmuggler, Tech, Konzernagent.

Wähle eine **Cyberware** oder erfinde deinen eigenen: Reflexbooster, Datenbuchse, Cyberaugen, Dermalpanzerung, Synthmuskeln, Neurofilter, Stimmenmodulator, Chamäleonhaut, Taktikprozessor, Schmerzblocker.

Wähle eine **Ausrüstung** oder erfinde deinen eigenen: Smartgun, Monodraht, Panzerjacke, Tarnmantel, Spionagedrohne, ICE-Brecher, Medkit, Fluchtauto, Fälscherkit, Schwarzmarkt-Zugang

Wähle eine **Macke** oder erfinde deinen eigenen: Schulden, Suchtchip, Paranoia, Gesucht, Instabile Implantate, Verbrannte Kontakte, Gang-Tattoo, Erinnerungsloch.

Rolle:

Cyberware:

Ausrüstung:

Macke:

Später erhältst du bestimmt weitere Marker:

T/A/P:

T/A/P:

T/A/P:

T/A/P:

T/A/P:

T/A/P:

T/A/P:

T/A/P:

T/A/P:

T/A/P:

T/A/P:

T/A/P:

Als Spieler: Beschreibe, was du tust, nicht welche Regel du benutzen willst. Sag, was dein Charakter riskiert, worauf er hofft und wie er vorgeht.

PROBEN

Würfelt nur, wenn etwas möglich, riskant und ungewiss ist und ein Fehlschlag interessante Folgen hätte.

Starte mit **zwei W10**. Attribute, Marker und Umstände geben dir zusätzliche Würfel – positive oder negative. Positive und negative Würfel heben sich gegenseitig auf.

Ist der Pool am Ende **positiv**, behalte die **besten zwei Würfel**. Ist er am Ende **negativ**, behalte die **schlechtesten zwei**.

Wurf Ergebnis

2–3 Fehlschlag und Desaster

4–6 Fehlschlag und Nachteil

7–9 Fehlschlag, versuche was anderes

10–12 Erfolg mit Nachteil

13–15 Erfolg ohne Kosten

16–18 Erfolg und Vorteil

19–20 Erfolg und Triumph

Verbrennen: Wenn du das Attribut verbrennst, darfst du sofort deinen Wurf wiederholen, aber du erleidest Schaden am Attribut.

Desaster: Erleide einen entscheidenden Rückschlag, verliere eine grosse Menge an Ressourcen, erhalte einen anhaltenden negativen Marker oder nimm 2 Schaden.

Nachteil: Erhalte einen temporären negativen Marker, verliere eine kleine Menge an Ressourcen, erleide einen Rückschlag oder nimm 1 Schaden.

Vorteil: Erhalte einen temporären positiven Marker, eine Ressource, erziele einen Fortschritt oder richte 1 Schaden an.

Triumph: Erziele einen entscheidenden Fortschritt, gewinne eine grosse Menge an Ressourcen, erhalte einen anhaltenden positiven Marker oder richte 2 Schaden an.

SCHADEN

Schaden wirkt gegen ein passendes Attribut. Verbrauche zuerst ☹, dann verbrauche ♥ und erhalte einen passenden negativen Marker. Das 1. ♥ erzeugt einen temporären negativen Marker, das 2. ♥ erzeugt einen anhaltenden negativen Marker und das 3. ♥ erzeugt einen permanenten negativen Marker.

Wenn du Schaden nehmen musst, aber keine ♥ mehr hast, erleidest du einen Zusammenbruch. Wenn die Fiktion es eindeutig

hergibt, stirb. Ansonsten wirst du handlungsunfähig, bis deine Crew dich rettet

Marker: Temporäre Marker (T) wirken für eine Szene oder Sitzung. Anhaltende Marker (A) wirken für ein Kapitel oder eine Geschichte. Permanente Marker (P) bleiben dauerhaft. Durch das Erlöschen von Markern wird kein Schaden geheilt.

Heilung: Wenn Runner ausruhen können, regenerieren sie alle ☹ und heilen ein ♥. Wenn ein neues Kapitel beginnt, heile bis zu 5 ♥. Durch Heilung werden keine Marker aufgehoben.



DER RUN

Als Spielleiter: Stelle Probleme, keine Lösungen. Zeige eine klare Lage, setze echten Druck und lass offen, wie die Spieler damit umgehen.

DER AUFTRAG

Wähle oder erfinde selbst.

Der Auftraggeber ist ...

Konzernagent mit eiskaltem Lächeln; Strassendoc mit zu vielen Leichen; Gangboss mit höflichem Lächeln; Syndikat-Buchhalter auf der Flucht; KI-Stimme aus einem toten Netz; jemand, dem ihr noch etwas schuldet

Ihr sollt ...

Daten stehlen; jemanden rausholen – vielleicht unfreiwillig; eine Lieferung sichern; Beweise vernichten; einen Verräter finden und ausliefern oder erledigen; etwas platzieren, das später explodiert

Das Ziel liegt in ...

Konzernlobby aus Glas und Kameras; überfülltem Nachtmarkt; illegaler Strassenklinik; Gangblock unter Drohnenlicht; Labor mit Menschenexperimenten; Serverfriedhof im Untergrund; Club, in dem jeder auf Drogen ist; einem stillen Hafendock

Aber ...

Der Auftraggeber lügt; eine andere Crew ist schneller; der Konzern hat euch bereits erwartet; jemand aus der Crew wird erkannt; der Auftrag ist komplizierter als gedacht; ein Punk ist ein Verräter

DRUCK

Wenn der Run stockt oder zu sauber läuft, wähle oder erfinde selbst:

Sicherheitsdrohnen sperren den Ausgang. Jemand bietet mehr Geld für euren Verrat. Die Polizei kommt zu früh – oder genau pünktlich. Das Zielobjekt ist nicht dort, wo es sein sollte. Der Auftrag war nur ein Test. Ein Syndikat fordert seinen Anteil. Ein unschuldiger Mensch steht im Weg. Die Location geht in Lockdown. Der Run wird live übertragen.

NACH DEM RUN

Beantwortet gemeinsam:

- Was habt ihr bekommen?
- Was hat es gekostet?
- Wer erinnert sich daran?
- Was bleibt hängen?

Generiert daraus neue anhaltende oder permanente Marker für eure Runner.

