

TORG

ETERNITY

OPERATION: SOFT SELL

Design and Writing: Leamon Crafton, Jr., Brian Reeves, and John Watson

Additional Contributions: Kevin Elmore, Deanna Gilbert, Greg Gorden, Jay Rutley, and Ross Watson

Editing: Ron Blessing, Trisha DeFoggi

Art Director: Aaron Acevedo, Alida Saxon

Graphic Design: Aaron Acevedo, Jason Engle

Cover: Mitch Mueller, Paolo Puggioni, Dimitar Spasov, Don Tantiado

Interior Illustrations: Carlos Cenoz, Talon Dunning, Bien Flores, Gunship Revolution, Peter Johnston, Peter Johnston, Indre Leleltaviciute, Mitch Mueller, Federico Musetti, Paolo Puggioni, Aaron J Riley, Riccardo Rullo, Unique Soparie, Dimitar Spasov, Don Tantiado

Playtesting: Jay Rutley and Nathan Smith

ORIGINAL DESIGN TEAM

Mythos and Game Design: Greg Gorden, Bill Slavicsek, & Douglas Kaufman, with Ed Stark, Greg Farshtey, Stan!, Brian Schomburg, Christopher Kubasik, Ray Winninger, and Paul Murphy

Additional Concepts and Playtesting: Daniel Scott Palter, Denise Palter, Jonatha Ariadne Caspian, Michael Stern, Richard Hawran, C. J. Tramontana, Martin Wixted

Technical Assistance: Dr. Michael Fortner, Dr. George Exner

Original Logo Design: Tom Tomita

Revised & Expanded Developers: Eric Gibson, Jim Ogle, Gareth Michael Skarka, Nikola Vrtis, Stephen Marsh, Talon Dunning

TORG ETERNITY DESIGN TEAM

Writing and Design: Shane Lacy Hensley, Darrell Hayhurst, Markus Plötz, Deanna Gilbert, Ross Watson

Contributors: Greg Gorden, Jim Ogle, Steve Kenson, Ed Stark, George Strayton, Henry Lopez, Aaron Pavao, Angus Abranson, Steven Marsh, Patrick Kapera, Bill Keyes, John Terra, James Kneivitt, Jonathan Thompson, Andy Vetromile, Joseph Wolf, Jasyn Jones

Art Director: Aaron Acevedo

Graphic Design: Aaron Acevedo, Jason Engle

Playtesting: Jimmy Macias, Michael Conn, Damien Collice, Michael Mingers, Michelle Hensley, Ron Blessing, Veronica Blessing, Tracy Sizemore, Golda Lloyd, Andrew Harvey, Dale Davies, Ed Rugolo, Scott Walker, Darrell Brooks, Melvin Willis, James Dawsey, Brad Rogers, Jamal Hassan, Jeremy Dawsey

DEUTSCHE AUSGABE

Markus Plötz, Vincent Modler und Thomas Michalski

Mitarbeiter Ulisses Spiele: Zoe Adamietz, Philipp Baas, Mirko Bader, Tania Bogomazova, Steffen Brand, Bill Bridges, Martin Brunniger, Leamon Crafton, Carlos Diaz, Nico Dreßen, Christian Elsässer, Cora Elsässer, Daniel Friedrich, Frauke Forster, Jan Gawlik, Christof Grobelski, Vanessa Heilmaier, Nils Herzmann, Nikolai Hoch, David Hofmann, Jörg Holder, Curtis Howard, Jan Hulverscheidt, Philipp Jerulank, Johannes Kaub, Matthias Kalupner, Nele Klumpe, Christian Lonsing, Matthias Lück, Thomas Michalski, Carolina Möbis, Vincent Modler, Carsten Moos, Johanna Moos, Sven Paff, Felix Pietsch, Markus Plötz, Marlies Plötz, Hanna Riehm, Annika Richter, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Thomas Schwertfeger, Alex Spohr, Viktoria Umbach, Hannah van den Höövel, Jan Wagner, Anton Weste, Carina Wittrin

Torg, The Possibility Wars und alle einzigartigen Charaktere, Konzepte, Orte und Kreaturen sind Markenzeichen und/oder Urheberrechte von Ulisses Spiele. Alle Rechte vorbehalten.



INHALT

SL-RATSCHLÄGE

4

Spielsitzung Null Gesprächspunkte	4
Ein Referendum über Operation: Eris	5

EINFÜHRUNG

6

Hintergrund des Abenteuers	6
Zusammenfassung des Abenteuers	7
Operation: Eris	7
Dramadeck - Unscharfe Grenzen	7
Warte, wie können wir dem Delphi-Rat noch trauen?	8

AKT EINS: DER WEG ZUR HÖLLE

9

Übersicht	9
Szene Eins: Ryuchi finden.	9
Suchen und Finden.	10
Szene Zwei: Annähern	11
Reikos Beteiligung	12
Was ist mit Ryuchi?	12
Szene Drei: Befragung und Verhör.	12
Die letzte Überlebende.	13
Szene Vier: Infosammeln	14
Der Informationsbroker	14
Der korrupte Cop.	15
Die Leibwächter	15
Der Manager	16
Der Sicherheitschef.	16
Szene Fünf: Konfrontation mit dem Verbrecherboss	19
Das Deck	19
Gespräch mit Lokman	20
Szene Sechs: Der Klon.	21
Das Matahari Hotel	21
Klon auf der Flucht	22

AKT ZWEI: DER TESTLAUF

25

Übersicht	25
Szene Eins: Kugeln im Hochgeschwindigkeitszug Fahrkarten, bitte!	26
Szene Zwei: Mörderische Wohnung.	29
Diese Szene leiten	31
Partycrasher.	32
Szene Drei: Die Stadt der Zukunft.	35
Willkommen in Monarch City	37
Arkologien	37
Szene Vier: Einen Pfeil im Flug fangen	38
Szene Fünf: Der Tod der China Belle	39
Geisterschiff.	39
Nachspiel	40

AKT DREI: DER RAUBZUG

41

Übersicht	41
Szene Eins: Der Plan.	41
Ich liebe es, wenn ein Plan funktioniert	42
Li Jun kassiert seine Schulden	43
Szene Zwei: Der Raub, Teil 1	43
In das Labor.	45
Szene Drei: Der Raub, Teil 2	46
Szene Vier: Das Team Motley.	46
Team Motley Gruppenkräfte	48

AKT VIER: STORM KNIGHTS UND STORMER

51

Übersicht	51
Team Motleys Niederlage.	52
Szene Eins: Die Begrüßungsparty	52
Teure Verstorbene	52
T-Rexe in Taiwan	53
Szene Zwei: Der Auftragsmord.	55
Szene Drei: Shanghai Noon	56
Szene Vier: Libellenüberraschung	58
Szene Fünf: Runde Zwei!	59
Team Motley Storm Knights	60

AKT FÜNF: INTRIGUE IM PARADIES

61

Pflanzung der Stele	62
Übersicht	62
Szene Eins: Willkommen auf Fantasy Island	64
Szene Zwei: Erkundung	66
Szene Drei: Dschungelabenteuer	68
Szene Vier: Anker lichten	69
Szene Fünf: Anker werfen	70

AKT SECHS: KEHRTWENDE

73

Übersicht	73
Szene Eins: Knights in der großen Stadt	74
Auf ein Neues.	74
Szene Zwei: Lose Enden.	75
Es ist eine Falle!	75
Szene Drei: Big Trouble in Hongkong	77
Kampf auf dem Dock der Bucht	78
Realistisch vs. Cinematisch	79
Szene Vier: Raue Gewässer	80
Vollgas.	80
Gefahrenzone.	81

AKT SIEBEN: UNBESUNGENE HELDEN

82

Übersicht	82
Szene Eins: Rache ist ein Gericht, das am besten kalt genießt	82
Li Juns Rache	82
Cowboys Team	83
Der Alptraum kehrt zurück	84
Szene Zwei: Parley	84
Der Realitätssturm	85
Szene Drei: Endspiel	87
Zwei Probleme	87
Nachspiel	88
Malagwa	91

OPERATION: ERIIS IN ANDEREN COSMS

92

Aysle	92
Cyberpontifikat	92
Lebendes Land	93
Nil-Imperium	93
Orrorsh	93
Pan Pacifica	93
Tharkold	93

CHARAKTERE & KREATUREN

94

Nichtspieler-Charaktere	94
Lohnsoldaten	97
Infizierte	99
Three-Stars Infektion-BioWaffen	103

NETRUNNER & KONZERNNETZWERKE

105

Eine verdrahtete Welt	105
Zugang erhalten	106
Hacks	107
Beispiel	108

KADANDRA

109

Der Cosm	109
Kadandraner	109
Neue Vorzüge	110
Kadandra	110
Verfügbare Kräfte	111

INDEX

112

SPRATTSCHLÄGE

Einige von euch haben vielleicht Bedenken Operation: Soft Sell für eine Standardkampagne im Stil von „Gebt den High Lords eine Tracht Prügel“ zu verwenden, oder ihr macht euch Sorgen, dass der Aufbau für „Anfänger-Storm Knights“ nicht zu eurer Gruppe passt. Deshalb möchte ich hier berichten, was ich mit meiner Gruppe gemacht habe, als ich Operation: Soft Sell getestet habe. Zuerst solltest du mit deiner Gruppe über einen wichtigen Punkt sprechen, der direkt aus der Einleitung des Abenteuers stammt:

Sie befinden sich in tiefer Deckung, und als Agenten von Operation: Eris ist es unerlässlich, dass sie die Deckung nicht verlassen. Das wird von den Charakteren verlangen, Dinge zu tun, die als schurkisch gelten. Es ist wichtig, dass die Spieler das in der ersten Sitzung verstehen.

SPIELSITZUNG NULL GESPRÄCHSPUNKTE

Operation: Soft Sell ist absichtlich an einem moralisch grauen oder dunkleren Ort angesiedelt als andere Abenteuer.

Sprich mit deiner Gruppe darüber, wo ihre Storm Knights auf dem Spektrum von „der Zweck heiligt die Mittel“ stehen. Operation: Eris ist nach diesem Ethos aufgebaut und nimmt absichtlich Missionen an und wendet Methoden an, die der Delphi-Rat ablehnt. In den Comics würde Superman nicht auf diese Mission gehen, Batman vielleicht schon. Captain America würde ablehnen; Tony Stark würde annehmen. Deine Spieler müssen entscheiden, ob ihre Charaktere dieser Mission zustimmen oder ob sie lieber passen wollen.

Erkläre deinen Spielern, dass sie während ihrer Zeit als Undercover-Agenten eine schurkische Rolle übernehmen werden.

In einigen Begegnungen - wenn sie als Teil der Gruppe von Bösewichten agieren, die sie infiltriert haben - werden sie den „V“-Eintrag auf der Konfliktzeile benutzen und sich gemeinsam mit den anderen Schurken bewegen. Das kann dazu führen, dass deine Spieler die Art und Weise, wie ihre Storm Knights normalerweise handeln, anpassen müssen. Erwähne sie unbedingt daran, wenn du die Begegnung spielst.

Wenn einer dieser Punkte für einige deiner Spieler ein Hindernis darstellt, dann wird Operation: Soft Sell für sie nicht funktionieren. Wenn eine große Mehrheit deiner Spieler das Abenteuer nicht spielen will - lass es sein. Es gibt viele andere Torg-Abenteuer, die du laufen lassen kannst, und du bist besser dran, wenn du in der Komfortzone deiner Spieler bleibst. Wenn sie glauben, dass das Spielen von Doppelagenten für ein Abenteuer

cool sein könnte, aber immer noch Bedenken haben, dann kannst du die Rahmenhandlung anwenden, die ich unten verwendet habe.

EIN REFERENDUM ÜBER OPERATION: ERIS

Der Delphi-Rat hat viele der gleichen Bedenken bezüglich Operation: Eris wie deine Spieler. Da der Delphi-Rat unsicher ist, ob das Programm ethisch vertretbar ist - oder ob es wirksam ist -, bittet der Rat die Storm Knights um Hilfe.

Ich habe eines der Lieblingsratsmitglieder meiner Storm Knights mit ihnen in Kontakt treten lassen. Sie äußerte Zweifel, die sie und ein paar andere Ratsmitglieder bezüglich Operation: Eris haben. Hat der Delphi-Rat einen Fehler gemacht, als er Jayne Campbells Vorschlag zustimmte? Ist Operation: Eris ein wertvolles Werkzeug oder ein Fehler, der korrigiert werden muss? Sie forderte die Storm Knights auf, Undercover zu gehen und dies herauszufinden.

Um ihnen den Undercover-Einsatz zu erleichtern, half sie ihnen bei der Erstellung neuer Identitäten und vernichtete dann ihre Delphi-Rat IDs und Status, bis die Mission abgeschlossen war. Keine Anforderungen, keine Kontakte - die Storm Knights waren für die Dauer der Mission auf sich allein gestellt. Vorausgesetzt, sie überlebten, konnten sie die endgültige Entscheidung treffen, ob Operation: Eris ein hilfreiches Mittel war oder nicht, und der Delphi-Rat würde ihre Entscheidung beherzigen.

GIB DEINEN SPIELERN EINE SZENE MIT DEM DELPHI-RAT NACH DEM ABENTEUER

Wenn deine Spieler keine Lust darauf haben, ihre Charaktere auszuspielen, kannst du deine Gruppe ihre Erkenntnisse zusammenfassen und ihre Empfehlung abgeben lassen. Lass den Delphi-Rat sie annehmen, ihnen für ihren Dienst danken, sie wieder als Storm Knights einsetzen und sie auf ihre nächste Mission schicken.

Wenn sie Spaß am Rollenspiel haben, lass ein oder zwei Mitglieder des Delphi-Rates ihre Ablehnung zum Vorschlag der Storm Knights bezüglich Operation: Eris äußern. Diese Mitglieder haben Video-, Audio- oder Augenzeugenberichte von der gerade beendeten Mission, die die andere Seite der Debatte darstellen. Wenn die Spieler beschließen würden, Operation: Eris zu beenden, könnte die Opposition gezielt in Frage stellen, wie das Ergebnis der Mission nach den üblichen Delphi-Rat-Protokollen hätte erreicht werden können. Wäre es überhaupt möglich gewesen? Hätte man ihr eine faire Chance auf Erfolg gegeben?

Wenn die Spieler beschließen, Operation: Eris fortzusetzen, lass die Opposition die Kollateralschäden, ungebührlichen Partnerschaften oder fragwürdigen Entscheidungen der Storm Knights aufzeigen. Gib den Spielern die Möglichkeit, ihre Charaktere zu verteidigen und auf ihre Erfolge während der Mission hinzuweisen.

Am Ende stimmt der Delphi-Rat den Storm Knights zu und nimmt ihre Position an. Durch ihre Teilnahme an dem Abenteuer entscheiden deine Spieler über das Schicksal von Operation: Eris in deiner Kampagne. Sie bewirken eine Veränderung in der Welt.

Das hat bei meinen Spielern gut funktioniert. Die Notwendigkeit über Operation: Eris zu urteilen, kombiniert mit der Abgeschnittenheit vom Delphi-Rat, gab dem Abenteuer ordentlich Energie. Meine Spieler sagten, dass sie die Gefahr und den steigenden Einsatz bei dieser Mission mehr als sonst spüren konnten. Versuch es mit deiner Gruppe. Dann schreibe eine Nachricht auf dem Ulisses Discord über das Schicksal von Operation: Eris in deiner Kampagne. Ich freue mich darauf, von dir zu hören.

Greg Gorden

EINFÜHRUNG

Operation: Soft Sell ist ein Abenteuer in sieben Akten, das im Cosm von Pan Pacifica spielt und erforscht, wie es sein könnte, Teil von Operation: Eris zu sein, anstelle von Storm Knights im Dienste des Delphi-Rats. Die Ereignisse in diesem Abenteuer spielen am Ende von Jahr Eins, vor dem Beginn von Jahr Zwei. Ryuchi Kanawa ist nicht mehr der CEO der Kanawa Corporation und seine Schwester Reiko hat kurz vor Beginn dieses Abenteuers die Kontrolle über den Megakonzern übernommen. In diesem Abenteuer geht es um Verrat, und die Charaktere werden oft als Bösewichte gesehen, obwohl sie aus einer sehr tiefen Deckung heraus gegen die High Lords kämpfen. Während des größten Teils des Abenteuers werden die Charaktere glauben, dass sie Agenten im Dienste von Operation: Eris sind, aber in späteren Akten finden sie heraus, dass sie getäuscht wurden. Die Entscheidungen, die die Charaktere während dieses Abenteuers treffen, entscheiden darüber, wie mächtig Kanawa im zweiten Jahr wird, und über das Schicksal eines anderen Cosms.

HINTERGRUND DES ABENTEUERS

Der Unterschied zwischen Storm Knights und einem Stormer wird von vielen als ein Unterschied der Wahl angesehen. Denn was das Beste für die Städte, Staaten, Länder und die Welt ist, steht in den Augen vieler zur Debatte. Obwohl die High Lords Eindringlinge sind, gibt es einige, die sie für fähigere Anführer halten als die eigenen Regierungsorgane der Erde. Etoni Taga ist ein Mann, der den Ideen eines der High Lords erlegen ist.

Etoni Taga ist ein japanischer Bürger pazifischer Abstammung. Er hatte eine Karriere als Polizeibeamter in Yokohama, Japan, die kurz unterbrochen wurde, als Beweise für seine nicht ganz so skrupellosen Ermittlungen auftauchten. Mit dem bisschen Ehre, das ihm noch blieb, gründete er seine eigene private Ermittlungsfirma, die von vielen internationalen Unternehmen beauftragt wurde. Etoni war im Ausland in China, als die Invasion begann, und er saß dort fest, als sich die Infektion ausbreitete. Seine Überlebenskünste retteten ihm und vielen anderen das Leben, während Kanawa die Dinge unter Kontrolle brachte. In dieser Zeit hatte er seinen Moment der Krise, als er gezwungen war, einige seiner Freunde und Kontaktpersonen, die infiziert worden waren, zu töten. Aufgrund seines Fleißes fiel er der Kanawa Corporation auf, die ihm einen Job als VIP-Sicherheitsmann für Ryuchi anbot. Zur gleichen Zeit trat Jayne Campbell diskret an ihn heran und bot ihm an, bei Operation: Eris einzusteigen. Er nahm Campbells Angebot an und wurde ein Agent.