

## 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 Das Sicherheitsteam des Rechenzentrums wird verstärkt..
- 18:00 Konzernsoldaten werden abgestellt um das Sicherheitsteam des Rechenzentrums zu unterstützen.
- 21:00 Die anwesenden Sicherheitskräfte sind auf einen Einbruch vorbereitet. Konzern-Hacker überwachen den Matrixknoten. Gepanzerte Fahrzeuge überwachen das umgebende Gelände des Rechenzentrums. Die Drohnenüberwachung wird verstärkt.
- 22:00 Das Rechenzentrum wird komplett abgeschottet. Die Sicherheitskräfte haben Anweisung, bei Sichtkontakt das Feuer zu eröffnen. Die Matrix-Sicherheit beginnt, kritische Daten in ein angemietetes Orbitales Datenzentrum hochzuladen.
- 23:00 Das Orbital-Backup ist abgeschlossen. Die Daten vor Ort werden gelöscht und die Server heruntergefahren.
- 00:00 **[KONZERN1]** setzt exzessiv alles ein, was ihm zur Verfügung steht, um die Bedrohung auszulöschen. Der Konzern-Countdown wird doppelt hochgezählt!

## NOTIZEN

Eckige Klammern dienen als Platzhalter, die entsprechend angepasst werden müssen. Ersetzt **[KONZERN1]** und **[KONZERN2]** durch zwei eigene Konzerne.

## MISSION

Das Team wird von Mr. Smith beauftragt, aus einem gesicherten **[KONZERN1]**-Rechenzentrum einen Satz archivierter Videodateien zu stehlen und zu vernichten

Hinter Mr. Smith verbirgt sich **Harrison Navarro**, seines Zeichens Vizepräsident der Marktforschungsabteilung des Zielkonzerns. Die Videos, die er vernichten wissen will, sind alte Aufnahmen von Überwachungskameras. Die Aufnahmen stammen aus diversen „Meetings“ in den späten Abendstunden, auf denen er mit verschiedenen Personen fragwürdigen Alters und unterschiedlicher Geschlechter in zahlreichen enthüllenden Positionen zu sehen ist. Die Videos wurden aufgenommen, als **[KONZERN1]** Navarro von **[KONZERN2]** abwerben wollte. An sich keine große Sache, wäre da nicht Harrisons Ex-Frau, **Xiaoxia Navarro**. Diese hat dafür gesorgt, dass die Videos als belastendes Material in ihrer Anhörung im Sorgerechtsstreit um den gemeinsamen Sohn Isaac zum Einsatz kommen sollen.

## MISSIONSDIREKTIVEN

- ▶ Wenn ihr den Auftrag annehmt, gewinnt ihr an Erfahrung.
- ▶ Wenn ihr entschieden habt, wie und wann ihr auf die Videodaten zugreift, gewinnt ihr an Erfahrung.
- ▶ Wenn die Videodaten zerstört werden, gewinnt ihr an Erfahrung.
- ▶ Wenn die Mission beendet ist, gewinnt ihr doppelt an Erfahrung.

## BEZAHLUNG EINSTREICHEN

[BEINARBEIT]

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

## PERSONEN UND SCHAUPLÄTZE

**Harrison Navarro (Mr. Smith)** ist Vizepräsident der Marktforschungsabteilung bei **[KONZERN1]**. Er ist Ende Dreißig/Anfang Vierzig – schwer zu sagen, da er bereits einige erstklassige, wenn auch offensichtliche Schönheitsoperationen hinter sich hat. Er trägt üblicherweise maßgeschneiderte Anzügen von Imitat-Marken, und sein sorgfältig gepflegtes Haar ist mit modisch-grauen Schläfenansätzen versehen. Der ganze Kerl sieht aus wie eine Kopie: er ist zu glatt, zu höflich und zu offenherzig. Das Treffen findet in einem Mittelklasse-Restaurant in einem Wohnviertel statt. Navarro ist mit einer versteckten Pistole bewaffnet (2-Schaden +Hand/Nah +Unauffällig +Schnell +Nachladen +Laut). Er hat keine Leibwächter bei sich, weil er seinen eigenen Arbeitgeber hintergehen will.

**Xiaoxia Navarro** ist Harrisons Ex-Frau und Mutter des gemeinsamen Sohnes Isaac. Sie arbeitet bei **[KONZERN2]**. Sollte sich die Gelegenheit oder Notwendigkeit ergeben, wird sie einem Spielercharakter mit Verbindung zu ihrem Konzern das Angebot machen, eine Kopie der Videodaten zu kaufen – dazu müssten die Spielercharaktere ihren eigenen Auftraggeber hintergehen.

Das **Rechenzentrum** ist ein großer Gebäudekomplex aus Glas und Stahl am Rande des *Sprawls*. Im inneren befindet sich ein mehrstöckiges Labyrinth endloser Serverbänke – unterbrochen von schmalen Wartungsgassen, Arbeitsplätzen, Infostationen oder Büros für die Techniker und Matrix-Spezialisten vor Ort. Die Sicherheitssysteme sind durchschnittlich und bestehen hauptsächlich aus automatisierten Systemen – **Drohnen, Kameras, Alarmanlagen** – sowie einigen bewaffneten Sicherheitskräften. Die Anlage selbst ist im Grunde genommen ein privates Datenarchiv für den Konzern, mit Backupsystemen um die Integrität der Daten zu gewährleisten. Zusätzlich zu den Sicherheitsmaßnahmen befinden sich einige Techniker und Konzern-Hacker vor Ort um den reibungslosen Betrieb sicherzustellen und etwaige Probleme zu lösen.

Das **Sicherheitsteam** des Rechenzentrums besteht aus Konzernmuskeln in Panzerwesten (1-Panzerung). Sie sind mit Schwere Pistolen bewaffnet (3-Schaden +Nah/Kurz +Laut). Wenn der Zielkonzern Wind von den Spielercharakteren bekommt, rüsten sie das Sicherheitsteam auf. Dann kommen Konzernsoldaten mit Neuralen Schnittstellen und Zieleinrichtungen zum Einsatz. Diese tragen Körperpanzer (2-Panzerung) und Sturmgewehre (3-Schaden +Kurz/Weit +Laut +Automatik +Verbunden).

Der **Matrixknoten des Rechenzentrums** erscheint als gewaltige Bibliothek und wird von generischen Konzern-Avataren bevölkert. Autorisierte Benutzer erscheinen als ausdruckslose Bibliothekare, deren Kleidung mit dem Konzernlogo versehen ist. Einzelne Dateien erscheinen anhand ihres „Alters“ in unterschiedlichen Formen: kürzlich geänderte Dateien sehen aus wie schicke, schwarze Ordner. Ältere Dateien sind in ledergebundenen Büchern oder Handschriften enthalten, während alte Archive die Form von Papierrollen annehmen. Im Rechenzentrum gibt es keine **Produktions-** oder **Forschungskontrollsysteme**.

ARDENS  
LUDERE

PROINDIE



Eine Mission von Shaun Hayworth. Übersetzt von Carsten Damm. © 2018 Pro Indie, Ardens Ludere.