

## 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. Kurosawas Konzern-Countdown wird hochgezählt.

## KRED-EINSÄTZE

.....

.....

.....

.....

## ACTION-COUNTDOWN

- 12:00 Alles cool.
- 15:00 Kurosawas Leibwächter sind vorsichtig und misstrauisch.
- 18:00 Kurosawas Leibwächter sind angespannt und alarmiert.
- 21:00 Kurosawas Leibwächter bekommen Unterstützung (insgesamt sechs Konzernagenten mit Panzerwesten und offensichtlicher Bewaffnung).
- 22:00 Kurosawa bekommt ein zusätzliches Sicherheitsteam an die Seite gestellt (sechs Wachleute mit Panzerjacken und Sturmgewehren).
- 23:00 Ein weiteres Sicherheitsteam unterstützt Kurosawas Evakuierung (Luftunterstützung oder ein zusätzliches Sicherheitsteam).
- 00:00 Weitere Fahrzeuge und Sicherheitsteam treffen ein, um Kurosawa zu retten und zu evakuieren. Der Konzern-Countdown wird doppelt hochgezählt!

## NOTIZEN

## MISSION

Das Team wird von Mrs. Smith angeheuert, um Mitchell Kurosawa aus ..... zu extrahieren (wähle einen Konzern aus eurer Liste aus). Nachdem die Extraktion durchgeführt wurde, soll das Team sie kontaktieren, um den Übergabeort zu erfahren.

## MISSIONSDIREKTIVEN

- ▶ Wenn ihr den Auftrag annehmt, gewinnt ihr an Erfahrung.
- ▶ Wenn ihr die Entscheidung fällt, wo und wann Kurosawa entführt wird, gewinnt ihr an Erfahrung.
- ▶ Wenn ihr die Extraktion beendet habt, gewinnt ihr an Erfahrung.
- ▶ Wenn die Mission beendet ist, gewinnt ihr doppelt an Erfahrung.

## FRAGEN

Stelle den Spielern die folgenden Fragen, wenn sie während des Spiels **Nachforschungen Anstellen (Der Sprawl, S. 48)**:

- ▶ Für welche Abteilung arbeitet Kurosawa?
- ▶ Warum reist er so viel?
- ▶ Wie lange hat Kurosawa bereits für seinen Konzern gearbeitet?
- ▶ Betreibt Kurosawa irgendwelche Hobbies oder ähnliche Aktivitäten, für die er die Arkologie verlassen muss?
- ▶ Hat Kurosawa Familie?

## BEZAHLUNG EINSTREICHEN [BEINARBEIT]

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

**Mrs. Smith** ist eine Mittlerin, die für..... arbeitet (wähle einen rivalisierenden Konzern aus eurer Liste aus). Sie ist Mitte 30 und trägt konservative, aber gut geschnittene Businesskleidung. Ihre Neurale Schnittstelle versteckt sie unter ihrer Frisur. Sie kontaktiert das Team telefonisch und arrangiert das Treffen in einem Straßenrestaurant im Geschäftsviertel. Sie kommt unbewaffnet, wird aber von zwei unauffälligen Leibwächtern begleitet, die das Treffen mit dem Team von einem Nachbartisch aus beobachten.

**Mitchell Kurosawa** gehört zum mittleren Management des Konzerns. Er lebt und arbeitet in einer Konzern-Arkologie im *Sprawl*. Er verlässt die Arkologie nur, wenn er auf Reisen geht, was regelmäßig vorkommt. Dazu nimmt er in der Regel einen Konzernjet vom nächsten internationalen Flughafen. Immer wenn Kurosawa die Arkologie verlässt, wird er von seinen Leibwächtern begleitet.

**Kurosawas Leibwächter** sind vier Elite-Konzernagenten. Der Transport Kurosawas zwischen Arkologie und Flughafen geschieht in zwei gepanzerten Limousinen; je zwei Leibwächter auf den vorderen Sitzen. Kurosawa sitzt in einer der beiden Limousinen, die andere ist leer. Die Konzernagenten tragen gepanzerte Westen (1-Panzerung) und sind bewaffnet (Schwere Pistole: 3-Schaden +Nah/Kurz +Laut). Im Vorderteil jedes Wagens sind eine Schrotflinte (3-Schaden +Nah/Kurz +Laut +Dreckig +Nachladen) und ein Sturmgewehr (3-Schaden +Kurz/Weit +Laut +Automatik) zu finden. Die Agenten sind leicht verchromt, mit einer Mischung aus Sensoren und offensiver Cyberware. Mindestens einer der Agenten verfügt über Synthetische Nerven.

**Kurosawas Arkologie** ist mehrere Kilometer vom nächsten Flughafen entfernt. An der Arkologie ist es am sichersten für Kurosawa, hier steht seinen Leibwächtern jede Menge Unterstützung zur Verfügung. Auf dem Flughafen ist es ebenfalls sehr sicher, wenngleich es dort weniger um den Schutz Kurosawas geht als um die Sicherheit des Flughafens im Allgemeinen. Externe Unterstützung benötigt dort eine längere Zeit, um eingreifen zu können. Der Weg zum Flughafen bietet die beste Möglichkeit für einen Zugriff – sei es in Form eines Überfalls oder einer Verfolgungsjagd bei hoher Geschwindigkeit – je nachdem, wie das Team vorzugehen plant.

**DIE MISSION LEITEN**

Die Mission ist sehr einfach. Etwas Beinarbeit, um an Kurosawas Kalender und Reisepläne zu gelangen, und ein Überfall während der Fahrt zum Flughafen. Die Mission erlaubt verschiedene Herangehensweisen und lässt dem Team alle Freiheiten. Sie könnten Kurosawa auch aus der Arkologie holen oder im Flughafen abgreifen – oder einen Weg finden, ihn aus der Arkologie zu locken (wenn er Familie hat, könnten die Charaktere diese bedrohen). Ein direkter Einbruch in die Arkologie bietet eine gute Möglichkeit, den Zug **Eine Operation Durchführen** zu nutzen. Kurosawas Familie zu bedrohen würde bedeuten, **Mit Harten Bandagen zu Kämpfen**

(*Der Sprawl*, S.47) – vom Ergebnis des Zuges würde beispielsweise abhängen, mit welcher Unterstützung zu rechnen ist.

Die Mission eignet sich ideal für ein Team mit einem Fahrer, setzt einen solchen aber nicht voraus. Ein Hacker müsste sich kreativ an einem mobilen Hinterhalt oder einer Verfolgungsjagd beteiligen – er könnte sich zum Beispiel in das Verkehrsleitsystem oder die Fahrzeuge hacken.

Sofern das Team keine Informationen über Mrs. Smith einholt, sollte ihre Identität nicht eindeutig geklärt sein – zumindest so lange nicht, bis geklärt ist, ob die Erzählung noch eine unerwartete Wendung nimmt. In einer laufenden Kampagne wäre diese Mission der perfekte „viel zu einfache“ Auftrag, der einen Hinterhalt kaschiert. Wenn das Team beim **Bezahlung Einstreichen (Der Sprawl, S.36)** nicht auf Nummer sicher geht, bietet sich dem SysOp dazu die perfekte Möglichkeit. Auch als Einzelmission ist **Die Kurosawa-Extraktion** gut geeignet. Verläuft sie zu schnell oder zu einfach, kann sie jederzeit mit einer Wendung verlängert werden.

**DIE MISSION HACKEN**

Möglicherweise musst du die Ausrüstung und Bewaffnung der Sicherheitskräfte an die Fähigkeiten und die Stärke des Teams anpassen. Wenn das Team auf Gewalt ausgelegt ist, sollten die Leibwächter grundsätzlich mit Sturmgewehren ausgerüstet sein. Ist das Team eher auf gewaltfreies Vorgehen ausgelegt, fallen die Sturmgewehre (und evtl. auch die Synthetischen Nerven) besser weg. Auf der anderen Seite sollte solche Ausrüstung bei einer gewaltfreien Lösung auch keine Rolle spielen...

Mögliche Komplikationen wären beispielsweise:

- ▶ Ein rivalisierendes Team versucht, Kurosawa ebenfalls zu extrahieren.
- ▶ Ein rivalisierendes Team versucht, Kurosawa zu ermorden.
- ▶ Kurosawa ist nur ein Köder, um das Team in eine Falle zu locken.
- ▶ Kurosawa versucht, das Team zu kaufen (er bietet Geld, neueste Technologie oder Konzerngeheimnisse), damit es ihn nicht an Mrs. Smith ausliefert.

ARDENS  
LUDERE

PROINDIE



Eine Mission von Hamish Cameron. Übersetzt von Carsten Damm. © 2018 Pro Indie, Ardens Ludere.