

## 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 Die Innenrevision hört vage Gerüchte. Die 478er sind in Bereitschaft.
- 21:00 Die Innenrevision hört eindeutige, aber unbestätigte Gerüchte und hält sich in Bereitschaft.
- 22:00 Die 478er haben sich versammelt und versuchen herauszufinden, wo der Übergabetreffpunkt sein wird. Der Action-Countdown startet auf 21:00.
- 23:00 Die Innenrevision und die 478er kennen den Übergabetreffpunkt. Der Action-Countdown startet auf 22:00.
- 00:00 Das Team wurde eindeutig identifiziert. Der Action-Countdown startet auf 23:00.

## KRED-EINSÄTZE

.....

.....

.....

## ACTION-COUNTDOWN

- 12:00 Alles cool.
- 15:00 Die Innenrevision ist wachsam und argwöhnisch.
- 18:00 Die Innenrevision weiß, die Profis am Werk sind und bereitet sich entsprechend vor (Sturmgewehre: 3-Schaden +*Kurz/Weit* +*Laut* +*Automatik*, 2-Panzerung).
- 21:00 Die 478er machen selbst Beinarbeit um die Charaktere zu finden.
- 22:00 Die Innenrevision aktiviert Shuukos Vitalstatus-Chip (unabhängig davon, wo sich dieser inzwischen befindet).
- 23:00 Die 478er rufen eine andere Gang als Verstärkung auf den Plan.
- 00:00 Die 478er und die Innenrevision haben die Charaktere und Shuuko lokalisiert. Die Hölle bricht los.

## NOTIZEN

Eckige Klammern dienen als Platzhalter, die ihr entsprechend ausfüllen müsst. Ersetzt **[KONZERN1]** durch einen eigenen Konzern.

**Hinweis:** Der Action-Countdown startet **automatisch** auf 18:00 (siehe **Komplikationen** auf der Rückseite)!

## TIPPS

Das doppelte Doppelspiel – ein Klassiker. Eine komplexe Handlung, die auf Intrigen und versteckten Motivationen aufgebaut ist.

- ▶ Wenn die Charaktere etwas über ihren Auftraggeber herausfinden können, verfügen sie möglicherweise über wertvolle **[Infos]** die ihnen gegen die 478er helfen können – vielleicht rettet ihnen das sogar den Kragen?
- ▶ Shuuko sollte auf verschiedene Weise gespielt werden, um die Spieler misstrauisch zu machen. Am Anfang gibt sie die unschuldige Konzerndrohne, die nur ihren seelenlosen Job loswerden will. Wenn die Charaktere sie das nächste Mal treffen, ist sie um einiges gefasster und weitaus Willensstärker – idealerweise im krassen Gegensatz zu vorher.
- ▶ Die Schießerei am Ende könnte sich zum Beispiel auf einer Start- und Landebahn für Privatjets ereignen, aber das ist nur eine Idee von vielen.

## MISSION

Mr. Brown kontaktiert die Charaktere mit einem Jobangebot. Seine Klientin Shuuko Miyashita hat ein Problem: sie will ihre Stelle aufgeben, ist jedoch mit einem lebenslangen Vertrag an **[KONZERN1]** gebunden. Der Vertrag kann nicht aufgelöst werden, weil sie in ihrer Position Zugang zu kritischem Insiderwissen über den Konzern verfügt. Also will sie ihren Tod vortäuschen, um sicherzugehen das der Konzern sie nach ihrer Extradition auch in Ruhe lässt. Die Schwierigkeit dabei: der Konzern hat ihr einen narrensicheren Vitalstatus-Chip implantiert, welcher ihm jederzeit Auskunft über das Wohlbefinden seiner Mitarbeiterin gibt.

Der Auftrag besteht aus den folgenden Teilen, die Mr. Brown kurz erläutert:

- ▶ Kontakt mit Shuuko aufnehmen
- ▶ Shuukos biometrische Daten auslesen, um ihren Vitalstatus-Chip zu klonen
- ▶ Einen passenden Körper finden, der Shuukos Platz einnehmen kann
- ▶ Shuuko extrahieren

## Hinter den Kulissen

Shuuko weiß mehr als sie preisgibt, und ist keine Unschuldige: Sie hat über Jahre methodisch Konzerngelder veruntreut—damit ist sie lange durchgekommen, doch so langsam zieht sich die Schlinge um ihren Hals immer weiter zu. So kam es dazu, das sie Mr. Brown den Auftrag gab, sie und ihr Geld extrahieren zu lassen und den Konzern davon zu überzeugen, dass sie tot sei. Die Innenrevision des Konzerns ist ihr bereits auf der Spur und wird berechnete Zweifel an einer entsprechenden Meldung haben. Einen solchen Vorfall wird die Innenrevision eingehender untersuchen wollen.

## 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.

**MISSIONSDIREKTIVEN**

- ▶ Wenn ihr den Auftrag annehmt, gewinnt ihr an Erfahrung.
- ▶ Wenn ihr Kontakt mit Shuuko aufnehmt, gewinnt ihr an Erfahrung.
- ▶ Wenn ihr den Vitalstatus-Chip klont, gewinnt ihr an Erfahrung.
- ▶ Wenn ihr einen passenden Körper als Ersatz für Shuuko gefunden habt, gewinnt ihr an Erfahrung.
- ▶ Wenn die Mission beendet ist, gewinnt ihr doppelt an Erfahrung.

ARDENS  
LUDERE

PROINDIE



Eine Mission für den *Sprawl* von Trung Bui. Adaptiert, erweitert und übersetzt von Carsten Damm. © 2018 Pro Indie, Ardens Ludere.

**KOMPLIKATIONEN**

Bei dieser Mission handelt es sich um eine einfache, aber dreckige Extraktion mit hohem Risiko. Der Action-Countdown startet *automatisch* auf 18:00, weil die Innenrevision bereits ein Auge auf Shuuko hat. Abhängig von den Umständen, dem Verlauf der Bearbeitungs-Phase und den Versuchen den Vitalstatus-Chip zu klonen, können die Charaktere mehr Aufmerksamkeit auf sich ziehen, als ihnen lieb ist.

Dass Mr. Brown es auf das fette Konto der Konzernangestellten abgesehen hat, macht die Situation nicht einfacher. Wenn sich die Gelegenheit ergibt, wird er Shuuko die Kohle abnehmen wollen und sie gegen einen Finderlohn an den Konzern verraten.

Die Innenrevision ist sicherlich die größte Bedrohung und sollte von den Charakteren und dem SysOp niemals unterschätzt werden. Jeder Konzern hat seine Augen und Ohren überall im *Sprawl* – dieser Aspekt sollte nicht verloren gehen und in dieser Mission besonders deutlich zum Tragen kommen.

Mr. Brown hat zudem noch eine andere Gruppe fähiger Mitarbeiter am Start, welche die Charaktere sicherlich noch vor Abschluss der Mission näher kennenlernen werden...

**PERSONEN UND SCHAUPLÄTZE**

**Shuuko Miyashita:** Eine Angestellte im mittleren Management des Konzerns, die über lange Jahre und auf verschlungenen Wegen Konzerngelder veruntreut hat – und nun kurz davor steht, aufzufliegen. Sie kann ihre Verzweiflung sehr gut verstecken, bricht aber zusammen, wenn nur genug Druck auf sie ausgeübt wird. Shuuko ist unscheinbar und nahezu langweilig. Das einzig wiederkehrende Merkmal an ihr ist ihr lilafarbener Vinylmantel.

**Mr. Brown:** Abel P'Eng ist ein ambitionierter Mittler von der Straße, dessen Kontakte ihn zu einem formidablen Gegner machen.

**Die 478er:** Diese Gang (Kleine Gang, *+Bewaffnet*, *+Loyal*, *+Mobil*, *+Spezialisten*) aus Polizeiakademie-Abbrechern stellt ihre Dienste dem Meistbietenden zur Verfügung. Dabei handelt es sich in der Regel um etwas Ähnliches wie Polizeiarbeit, da es meist darum geht sicherzustellen, dass andere sich an das Gesetz ihres jeweiligen Auftraggebers halten.

**Die Innenrevision:** Gut ausgebildete und gefährliche Agenten von [KONZERN1], die mit chirurgischer Präzision vorgehen und sich von nichts und niemandem aufhalten lassen. Sie sind Ge-sichts- und Gnadenlos (Kleine Gang, *+Bewaffnet*, *+Mobil*, *+Ressourcen*, *+Spezialisten*, *+Vernetzt*).

**FRAGEN**

Stelle den Spielern die folgenden Fragen, wenn sie während des Spiels **Nachforschungen Anstellen** (*Der Sprawl*, S.48) oder du eine Komplikation ins Spiel bringen willst:

- ▶ Welche Position hat Shuuko inne, das ihr Insiderwissen kritisch für den Konzern ist?
- ▶ Welche andere Gang unterstützt die 478er, und welche Beziehung hast du zu dieser Gang?
- ▶ Was hat Shuuko mit dem ganzen veruntreuten Geld angestellt?