

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 Countdown von **[KONZERN2]** wird hochgezählt.

KRED-EINSÄTZE

.....

.....

.....

.....

ACTION-COUNTDOWN

- 12:00 Alles cool.
- 15:00 Die Sicherheitsleute im Zielgebiet sind nun wachsam und argwöhnisch.
- 18:00 Die Sicherheitsleute im Zielgebiet sind nun alarmiert und angespannt.
- 21:00 Die anwesenden Sicherheitskräfte im Zielgebiet wurden durch ein kompetenteres privates Sicherheits- und Militärunternehmen ausgetauscht, dessen Wachleute sichtbar mit Schweren Pistolen (3-Schaden +Nah/Kurz +Laut) und Körperpanzerung (2-Panzerung) ausgestattet sind.
- 22:00 Die Yakuza treffen ein um das Paket zu sichern und verschlimmern die Situation, indem sie den Hafenanleger von einem Boot aus angreifen.
- 23:00 Schwer bewaffnete Unterstützung für das private Sicherheits- und Militärunternehmen trifft ein: weitere Wachleute mit Sturmgewehren (3-Schaden +Kurz/Weit +Laut +Automatik), Militärischer Hartrüstung (3-Panzerung +Klobig) und Cyberware (nach Belieben des SysOps).
- 00:00 Die Yakuza erhält Unterstützung aus der Luft: ein Helikopter trifft ein. Ihr Ziel ist es, die Fracht zu zerstören, bevor sie jemand anders in die Finger fällt. Es ist mit hohen Verlusten zu rechnen.

NOTIZEN

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

SCHADENS-COUNTDOWN DER KISTE

- 15:00 ▶ 18:00 ▶ 21:00 ▶ 22:00 ▶ 23:00 ▶ 00:00

MISSION

Ms. Smith beauftragt das Team, ein bestimmtes Paket von einem Frachtschiff aus Chiba zu stehlen. Äußerste Vorsicht und Diskretion sind geboten, wenn das Paket von Bord geschafft wird.

Hinter den Kulissen

Ms. Smith arbeitet für **Adam & Evil**, einem gerade wieder aufsteigenden Erotik-Unternehmen von **[KONZERN1]**. Intern konzentriert sich das Unternehmen auf die Entwicklung einer ganz neuen Produktserie: personalisierte Bunraku-Puppen. **[KONZERN2]** gehört die Firma **Fourth Eye Entertainment**, welche der Pionier auf diesem Gebiet ist. Adam & Evil hat sich dazu entschlossen, deren Prototyp vom Team stehlen zu lassen.

Die **Bunraku-Puppe** ist dieser hochentwickelte Prototyp, der das Konzerngelände in Chiba eigentlich nicht auf diesem Wege verlassen sollte. Schlimmer noch, der Prototyp war den **Yakuza** versprochen, die ihre eigene Verwendung dafür haben. Das Problem, mit dem die Charaktere konfrontiert werden, ist das die Lernprogramme der Puppe daraus ausgelegt sind, eine sehr enge Bindung zu der Person aufzubauen die als erstes mit ihr in Kontakt tritt. Die Puppe befindet sich in einer sargähnlichen Kiste aus widerstandsfähigem PlasStahl. Die Kiste hat ihren eigenen Schadens-Countdown: bei 00:00 gilt diese als zerstört (siehe **Notizen**). Das „Paket“ zu sichern und zu transportieren ist aufgrund der Größe und dem Gewicht der Kiste nicht einfach.

Unglücklicherweise konnte jemand bei Adam & Evil seine Klappe nicht halten und hat damit angegeben, wieviel Kohle er mit der Bunraku-Puppe scheffeln würde. Leider hat das ein Manager von Fourth Eye Entertainment mitbekommen und diesen jemand von den Yakuza einfangen lassen. Nachdem er verhört wurde und alles ausgespuckt hat (Informationen und Innereien gleichermaßen), wissen Fourth Eye Entertainment und die Yakuza jetzt über das Ziel der gestohlenen Fracht Bescheid...

BEZAHLUNG EINSTREICHEN [BEINARBEIT]

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

MISSIONSDIREKTIVEN

- ▶ Wenn ihr den Auftrag annehmt, gewinnt ihr an Erfahrung.
- ▶ Wenn ihr das Paket findet, gewinnt ihr an Erfahrung.
- ▶ Wenn sich die Bunraku-Puppe an einen der Charaktere bindet, gewinnt nur dieser Charakter an Erfahrung.
- ▶ Wenn ihr die Gegenseite aufhalten könnt, gewinnt ihr an Erfahrung.
- ▶ Wenn die Mission beendet ist, gewinnt ihr doppelt an Erfahrung.

ARDENS
LUDERE

PROINDIE



Eine Mission von Trung Bui. Adaptiert und übersetzt von Carsten Damm. © 2018 Pro Indie, Ardens Ludere.

PERSONEN UND SCHAUPLÄTZE

Ms. Smith ist die Konzernagentin die das Team für diesen Job anheuert. Sie trifft sich mit ihnen in einem teuren Seafood-Restaurant, wo sie verführerisch echte Austern verspeist. Sie trägt eine verspiegelte und +Verschlüsselte Sonnenbrille, die sie im Restaurant nicht absetzt. Sie wird von drei **Leibwächtern** begleitet, die sich an strategischen Punkten im Restaurant aufgestellt haben. Die Leibwächter tragen Hand-Taser (B-Schaden +Hand +Nachladen) und Flechette-Pistolen (3-Schaden +Nah/Kurz +Schnell +Flechette).

Yakuza-Schläger sind die Hauptbedrohung des Teams. Es handelt sich um fünf Leute (drei Veteranen und zwei Anfänger), die recht gut bewaffnet sind: Maschinenpistolen für die Veteranen (2-Schaden +Nah/Kurz +Laut +Automatik) und Halbautomatische Pistolen für die Anfänger (2-Schaden +Nah/Kurz +Laut +Schnell). Wenn die Yaks Wind von dem Team bekommen, rüsten sich die Veteranen mit Sturmgewehren aus (3-Schaden +Kurz/Weit +Laut +Automatik) und die Anfänger greifen zu Schrotflinten (3-Schaden +Nah/Kurz +Laut +Dreckig). Die Veteranen sind zudem mit Cyberware ausgestattet (nach Belieben des SysOps).

Der Anleger ist das Zielgebiet, das von einfachen Sicherheitsleuten patrouilliert wird. Diese sind nicht wirklich gefährlich, solange sie nicht in großer Anzahl zusammenkommen. Sie sind nur leicht bewaffnet (Leichte Pistolen: 2-Schaden +Nah/Kurz +Laut), haben keine Cyberware und sind einzeln leicht zu überwinden (egal, ob sie überredet, hinterrücks ausgeschaltet, oder ungestraft erschossen werden).

Interessante Orte am Anleger sind:

- ▶ **Labyrinth aus Frachtcontainern:** Ein Anleger wäre kein Anleger, wenn es dort nicht haufenweise übereinandergestapelte Frachtcontainer gäbe, die nur darauf warten weiter transportiert zu werden. Das Team und die Gegenseite können diese nach Belieben als Deckung oder als erhöhte Position nutzen. Wenn die Mission wirklich den Bach runtergeht, könnten ein paar Reihen davon auch mit einem der Kräne umgestoßen werden.
- ▶ **Kai:** Der vermutlich sinnvollste Ort um die Mission durchzuführen. Vergesst nicht, die Gezeiten zu beachten!
- ▶ **Server der Hafendadministration:** Hier gibt's jede Menge Daten, die sich von einem Hacker verkaufen lassen ... wenn er bereit ist, die Mission dafür zu gefährden.

KOMPLIKATIONEN

Wenn die Bunraku-Puppe von einem der Charaktere berührt wird, wird sie automatisch aktiviert und versucht ihren neuen Besitzer zufrieden zu stellen. Die Vergnügungs-Protokolle des Prototypen sind noch nicht ganz ausgereift, insofern versucht sie ihr Möglichstes. Der Charakter erhält Dauerhaft -1 im weiteren Verlauf der Mission, weil die Puppe ihn ständig ablenkt und seine Aufmerksamkeit einfordert.

Ist die Puppe so an einen der Charaktere gebunden, erhält das Team Einmalig -1 auf den Versuch die **Bezahlung Einzustreichen (Der Sprawl, S.36)**. Ms. Smith wird ihre Forscher anweisen müssen, die Speicherbänke der Bunraku-Puppe zu löschen, was sicherlich nicht ganz einfach ist. Der Countdown von **[KONZERN1]** wird hochgezählt.

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:

- ▶ Wie heisst das Frachtschiff aus Chiba und warum ist die Crew noch an Bord?
- ▶ Warum lässt sich die Bunraku-Puppe nicht einfach abschalten?
- ▶ Warum lässt sich das Paket von Ms. Smith nicht eindeutig identifizieren?
- ▶ Welche Verwendung haben die Yakuza für die Bunraku-Puppe?