

Die Asche des Phönix

ein Shadowrun Abenteuer
von Christian Günther

1. EINLEITUNG

Strand. Meer. Palmen. Welcher Shadowrunner wünscht sich nicht, einmal so richtig ausspannen zu können und sich die heiße Sonne der Südsee auf den Bauch scheinen zu lassen? In diesem Abenteuer erhalten die Charaktere die Gelegenheit zu einem Gratisflug in derart angenehme Gefilde. Doch selbstverständlich gibt es auch hier, wie so oft, einen großen Haken... *Die Asche des Phönix* führt die Spieler heraus aus dem finsternen Ruhrpott (oder wo auch immer sie sich gerade aufhalten) in die pralle Sonne der paradiesischen Phönix-Inseln. Eigentlich sollen sie hier nur ein paar Kisten aus einem abgestürzten Flugzeug bergen, aber natürlich kommt alles ganz anders. Auf der Insel stoßen die Charaktere auf ein streng geheimes AZTECNOLOGY-Labor, in dem Experimente an lebenden Menschen vorgenommen wurden. Jedoch ist hierbei einiges schiefgegangen und der Konzern hat beschlossen, die Insel zum Manövergebiet seiner Streitkräfte zu erklären... Zum Spielen des Abenteuers ist es nützlich, die Quellenbücher "*Deutschland in den Schatten*" und "*Rigger Black Book*" zur Verfügung zu haben, ist dies nicht der Fall, so kann natürlich nach Herzenslust improvisiert werden.

2. DER AUFTRAG

>>>Sags ihnen ins Gesicht<<<

Ihr hängt gerade bei (Spieler) ab und zieht Euch Soy-Pils rein, während aus dem Trid eine EuRock-Oldie-Show mit einer Band namens "DOOM BUNNY" dröhnt. Vertieft in eine Diskussion über antike Musik überhört Ihr fast das Summen des Telekoms. Am anderen Ende der Leitung ist (ein beliebiger Straßenkontakt der Spieler) und faselt etwas von einem Superjob, den Ihr im BLACK ICE abstauben könnt, wenn Ihr sofort kommt. Die Kontaktperson ist eine gewisse Veronika.

>>>Hinter den Kulissen<<<

Begeben sich die Runner ins BLACK ICE, eine recht düstere Kneipe mit viel zu lauter Musik in Gelsenkirchen-Buer, so dürfte es ihnen auch keine grossen Schwierigkeiten mehr bereiten, hier durch Nachfrage beim Türsteher oder Barkeeper ihre Kontaktperson ausfindig zu machen. In einem mit einfachen Kunststoffmöbeln eingerichteten, schäbigen Büro über der Kneipe, welches vor allem von der hellen, blauen Neonreklame außen neben dem Fenster beleuchtet wird, empfängt Veronika die Spieler. Der Job, den sie ihnen in geschäftsmäßigem Ton anbietet, sieht vor, daß sie zwei Kisten aus einem abgestürzten Flugzeug bergen, sowie Informationen über die Unglücksursache finden sollen. Das Problem hierbei ist, daß der Absturz über einer Inselgruppe mitten im Pazifik stattfand und der Inhalt der Kisten nicht ganz so legal ist, wie er eigentlich sein sollte.

Veronika Falkenstein arbeitet für Müller-Schlüter-Infotec (DEUTSCHLAND), und das abgestürzte Flugzeug sollte bei MITSUHAMA in Japan entwendete Bauteile für ein wirklich gutes neues Reaktionsverstärkungssystem für Cyberdecks zum MSI-Forschungszentrum nach Neuseeland bringen. Um zu verhindern, daß sich vielleicht irgendjemand anders als MSI die Kisten unter den Nagel reißt, sollen die Spieler möglichst schon am nächsten Morgen aufbrechen. Ein Flug nach Hawaii wird von der Firma bezahlt. Dort bekommen die Runner ein Wasserflugzeug vom Typ Fiat-Fokker "Cloud Nine" Amphibian (RIGGER) und einen Piloten, ein Mann mit Namen Jose de Mayo, sowie die nötige Ausrüstung gestellt. Bei dieser Ausrüstung befindet sich auch ein Signalort, welcher auf die Frequenz eines Minisenders, der glücklicherweise aus Sicherheitsgründen in einer der Kisten untergebracht ist, abgestimmt ist. Der Pilot wird die Runner am Flughafen abholen und ihnen das Equipment übergeben.

An Bezahlung veranschlagt Veronika 10.000 EC pro Nase plus 7.000 pro Tag, den die Runner

unterwegs sind. Mit etwas Geschick läßt sich noch ein Bonus von 5.000 aushandeln, dann ist aber wirklich Schluß. Im voraus erhält das Team 5.000 EC pro Nase, welche selbstverständlich mit der vereinbarten Entlohnung verrechnet werden.

Nehmen die Runner den Auftrag an, so erwartet Veronika sie am nächsten Morgen um 8:00 Uhr am Flughafen Mülheim/Ruhr bei Hangar 12/5. Für den Flug selbst hat sie alle nötigen Vorkehrungen getroffen (welcher Art auch immer). Das Flugzeug des Teams, eine kleine Chartermaschine, startet auf einer abgelegenen Piste des Flugplatzes. Es ist einigermaßen bequem, jedoch dauert die Reise bis Hawaii, inklusive Zwischenlandungen in Philadelphia, Oklahoma City und San Diego, etwa 21 Stunden.

Der bequemere Weg, den jedoch nur ein unauffälliges Runnerteam wählen sollte, ist der Transorbitalflug direkt bis nach Hawaii. Problem hierbei sind die Zollkontrollen, denen die Spieler ausgesetzt sind, und durch die keine Waffen hindurchzuschleusen sind. Sie müßten sich dann mit der auf Hawaii gestellten Ausrüstung begnügen.

Je nachdem, welche Art der Reise sie wählen, in Hawaii werden die Charaktere von Jose de Mayo schon erwartet. Entweder, sie landen auf einem entlegenen Rollfeld und er holt sie mit seinem Pickup direkt beim Flugzeug ab, oder er empfängt sie in der Abfertigungshalle des Flughafens Honolulu. Folgende Ausrüstung hat er in jedem Falle in Sporttaschen verpackt auf der Ladefläche seines Wagens:

- (Anzahl der Runner) Ingram Smartguns
- 2 Buschmesser (regeltechnische Entsprechung: Katana)
- 1 Schlauchboot
- 2 Ferngläser m. Vergrößerung und Restlichtverstärker
- 1 Mikro-Camcorder
- 1 Signalort
- 3 Überlebenssätze
- Verpflegung für drei Tage

3. LANDUNG IM PARADIES

>>>Sags ihnen ins Gesicht<<<

Während ihr darüber diskutiert, ob ihr für den Flug mit dieser Mühle eine Gefahrenzulage verlangen solltet, und Joeys Ausführungen über die Faszination des Speed-Surfings mit halbem Ohr lauscht, erblickt ihr unter euch nach der endlosen Eintönigkeit blauen Wassers endlich wieder ein paar Fetzen Land unter euch: die Phönix-Inseln. So elegant, wie es mit diesem Flugzeug (sollte man es wirklich so nennen?) möglich ist, fliegt Joey einen großen Bogen und wassert holprig vor dem Strand der südlichsten der Inseln. Mit smaragdgrünen Wellen, weißem Strand und dunklem, urwüchsigem Wald vor Augen laßt ihr das Schlauchboot zu Wasser...

>>>Hinter den Kulissen<<<

Einmal auf der Insel, sollten die Spieler versuchen, möglichst schnell das Flugzeugwrack zu finden. Durch den Peilsender läßt sich die wahrscheinliche Lage auch ziemlich leicht orten, das eigentliche Problem ist es aber, die Strecke vom Strand bis zur Absturzstelle zu überwinden. Die Insel ist fast vollständig von dichtem Regenwald bedeckt und für unsere an den Betonschungel gewöhnten Shadowrunner dürfte dies eine recht anstrengende Tour werden. Es dauert unter normalen Umständen ca. 5 Stunden, bis die Charaktere die Absturzstelle erreichen. Während dieser Zeit muß jeder Spieler jede halbe Stunde eine Konstitution(6)-Probe ablegen. Wird diese nicht geschafft, so erleidet der Charakter leichten Erschöpfungsschaden. Sie können diese Durchschlageübung natürlich beliebig ausschmücken, jedoch sollten die Runner nach spätestens acht Stunden das Wrack gefunden haben.

4. DAS FLUGZEUGWRACK

>>>Sags ihnen ins Gesicht<<<

Ziemlich erschöpft schlägt ihr euch schweißdurchtränkt weiter durchs Unterholz. Würde euer Peilsender nicht behaupten, ca. 100 Meter vor euch liegt euer Ziel, so hättet ihr wahrscheinlich längst aufgegeben. Einige Schritte vor euch erkennt ihr eine Lichtung und hört das Rauschen von herabstürzendem Wasser. Als ihr aus dem dichten Wald heraustretet, seht ihr vor euch einen kleinen See, hinter welchem vom Fuß des Vulkans, der über dem Zentrum der Insel aufragt, ein schmaler Wasserfall sich zischend in die Tiefe stürzt. Neben der Klippe, über die sich das Wasser seinen Weg bahnt, ist eine schmale Schneise in den Wald gerissen, an deren Ende ihr silbern die Überreste einer zertrümmerten, zweimotorigen Mistral auffragen seht.

>>>Hinter den Kulissen<<<

Das Wrack ist ohne weiteres durch eine Umrundung des Sees zu erreichen. Der Pilot und sein Co-Pilot sind beim Absturz ums Leben gekommen und geben keinen besonders erfreulichen Anblick mehr ab. Das zerschmetterte Cockpit zu durchsuchen, ist daher nur etwas für Leute mit sehr starken Nerven. Falls die Spieler sich den Flugschreiber ansehen wollen, dann ist dies aber wohl oder übel notwendig. Ist der Flugschreiber geborgen und von Blut und Trümmern befreit, so läßt er sich mittels einer Elektronik B/R(8)-Probe in Gang setzen, so daß dann jemand mittels einer Computer(5)-Probe versuchen kann, ihm wichtige Informationen über die Absturzursache zu entlocken.

Folgende Daten lassen sich finden:

- 1 Erfolg: Die Mistral mußte auf ihrem Flug in Richtung Fiji einem Unwetter ausweichen und einen Kurs in Richtung Samoa wählen.
- 2 Erfolge: Bei der Überquerung der Phönix-Inseln wurde die Maschine angegriffen.
- 3+ Erfolge: Sie wurde von einer Drohne vom Typ GM-Nissan "Spotter" attackiert und von einem Raketenwerfer getroffen.

Weiteren Aufschluß über den Unfallhergang gibt auch das verkohlte Heck des Flugzeugs, in welchem wahrscheinlich eine Rakete eingeschlagen und explodiert ist. Die Kiste mit dem Peilsender befindet sich im vorderen Frachtraum der Maschine. Der zusammengestauchte Rumpf ist der Länge nach aufgerissen und gibt so den Zugang zu seinem Inneren frei. Eine nähere Untersuchung des Laderaums und auch der Umgebung des Wracks ergibt jedoch, daß sich nur noch eine Kiste auffinden läßt. Dafür finden sich jedoch diverse Spuren, die darauf hinweisen, daß jemand dort war und eine der Kisten gestohlen hat. Die im Flugzeug zu findende Kiste ist geöffnet und flüchtig durchwühlt worden. Ihr Inhalt besteht aus einer großen Anzahl von Speicherchips, diversen elektronischen Bauteilen und einigen Hardcopies sowie natürlich dem Peilsender. Daneben finden sich nach genauer Suche zwei Zigarettensammel am Boden des Frachtraums sowie diverse Spuren, welche in den Wald hineinführen. Diese Spuren, zu erkennen als die Fußabdrücke von wahrscheinlich drei Männern oder Frauen sowie einer mitgeschleiften Kiste, können durch einen Intelligenz(5)-Wurf, welcher alle 200m wiederholt werden muß, verfolgt werden. Sie führen zu einem schmalen Pfad, der sich den Hang hinaufwindet und auf ein kleines Plateau an der Flanke des Vulkans, knapp oberhalb der Baumwipfel, führt.

5. DAS GEHEIME LABOR

>>>Sags ihnen ins Gesicht<<<

Ihr erklimmt ein kleines Plateau, von welchem ihr eure Blicke über die Spitzen der höchsten Bäume schweifen laßt. Doch daran habt ihr jetzt eigentlich kaum Interesse, denn was ihr zu euren Füßen sowie in der Felswand vor euch erkennen könnt, scheint weitaus interessanter. Im Gras und Lehm am Boden erkennt ihr deutliche Spuren von Hubschrauberkufen sowie unzählige Fußabdrücke. Vor euch tut sich eine Öffnung in der Felswand auf, in welcher etwa fünf Meter tief in den Berg hineinversetzt zwei doppelflügelige Stahltore aufblitzen...

>>>Hinter den Kulissen<<<

Nun haben die Charaktere die AZTEC-Enklave auf den Phönix-Inseln aufgestöbert. Dieser Komplex ist höchst geheim und war bisher wirklich keinem anderen Konzern bekannt. Der Grund für diese Heimlichkeit und die extremen Sicherheitsvorkehrungen liegt auf der Hand, wenn man betrachtet, was für Forschungen hier eigentlich durchgeführt wurden. Unter der Leitung des deutschen Professors Kolja Knapp fanden hier genetische Forschungen und Experimente an lebenden Menschen statt. Man

entwickelte Versuchsreihen mit dem Ziel, gegen verschiedene biologische und chemische Kampfstoffe immunisierende Implantate zu finden. Hierzu benutzte man Sträflinge, die aus asiatischen Gefängnissen geholt wurden. Dies war jedoch gleichzeitig der größte Fehler, den AZTEC machte. Obwohl die Menschen mit starken Drogen ständig im Delirium gehalten wurden, bedachte man nicht, daß auch einige unter ihnen waren, die durch extremen Drogenkonsum bereits gegenüber der Wirkung dieser Präparate abgestumpft waren. So kam es eines schönen Tages dazu, daß die Gefangenen sich nicht länger foltern lassen wollten und die Wissenschaftler und Wachleute angriffen. Diese waren völlig überrascht von der plötzlichen Revolte, so daß sie überrumpelt wurden. Die Gefangenen ließen keinen von ihnen am Leben. Zu diesem Zeitpunkt wußten sie aber noch nicht, daß AZTEC nicht völlig nachlässig gewesen war. Man hatte nämlich jedem der Versuchsobjekte eine winzige Cortexbombe implantiert, welche nach drei Tagen automatisch zündete, sobald nicht täglich ein Verzögerungssignal gesendet wurde. Da nun keiner der Wissenschaftler mehr am Leben war, gab es auch niemanden mehr, der dieses Signal auslösen konnte... Die Häftlinge übernahmen also den Komplex und ließen alle Systeme aktiv. Eines dieser Systeme sah auch vor, unbekannte Flugzeuge über der Insel mittels einer GM-Nissan "Spotter"-Drohne zu vernichten. Dieses Schicksal ereilte nun leider die Mistral von MSI, die auf der Flucht von Japan in Richtung Samoa die Phönixinseln kreuzte. Als die Männer von der Insel dies beobachteten, brachen drei von ihnen auf, um zu sehen, ob am Flugzeug noch etwas brauchbares zu finden wäre. Dort fanden sie nur die zwei Kisten, von denen sie diejenige mitnahmen, die mit elektronischen Bauteilen und einem kompletten Cyberdeck vollgepackt war. Die andere, in der sich wie gesagt nur Speicherchips, Hardcopies und Kleinteile (jaja, und ein Peilsender) fanden, ließen sie im Wrack zurück. Zu diesem Zeitpunkt wußten sie jedoch noch nicht, daß ihnen nicht mehr viel Zeit blieb, um sich ihre Beute genauer anzusehen. Genau vier Stunden, nachdem die Drei mit der Kiste in das Labor zurückgekehrt waren, zündeten die Cortexbomben.

Was das Team nun im Labor vorfindet, ist ein grausamer Anblick. Überall verteilt liegen die Leichen der 17 Gefangenen, scheinbar völlig überraschend vom Schlag getroffen. Die Cortexbomben waren so dosiert, daß sie keine äußerlichen Spuren hinterließen. Deshalb läßt sich die genaue Todesursache an den Leichen nur durch eine Obduktion feststellen. Der Komplex wird dominiert von einer kalten, unheimlichen Atmosphäre. Versuchen sie, diese den Spielern in ihren Beschreibungen zu verdeutlichen, um die nötige Spannung aufzubauen. Es bleiben den Runnern etwa 30 Minuten Zeit, sich in den Räumen umzusehen und Dateien zu kopieren, mit den Sicherheitssystemen herumzuspielen oder was auch immer sie vorhaben. Der Laborkomplex ist folgendermaßen aufgebaut:

Die Stahltore sind jeweils mit einem Magschloß Stufe 5 gesichert, zur Zeit stehen sie jedoch einen Spalt breit offen.

1-Flur: Hier liegen die Leichen von zwei Gefangenen am Boden, ansonsten sind außer kahlen Betonwänden nur noch die weiterführenden Türen interessant.

2-Computer- Hier befindet sich die Steuerungseinheit für die zentrale Überwachungsdrohne sowie einige Terminals, mit deren Hilfe alle äußeren Sicherheitssysteme kontrolliert werden können. Diese Systeme wurden jedoch von den Gefangenen bereits deaktiviert.

3-Garage: Hier steht ein Hovercraft vom Typ Mostrans KVP 14-T (RIGGER). Das Tor kann aus dem Fahrzeug oder von der Computerzentrale aus bedient werden.

4-Startrampe: Die Drohne kann aus diesem Schacht gestartet werden.

5-Wohnbereich: Dieser Raum ist im Vergleich zum übrigen Komplex relativ wohnlich eingerichtet, weist jedoch Spuren eines Kampfes in Form von Einschußlöchern an den Wänden und zerbrochenem Mobiliar auf. Insgesamt elf Tote liegen hier verteilt. Die von den Spielern gesuchte Kiste steht auf einem Kunststoffisch, ihr Inhalt ist darum verteilt.

6-Rechenzentrum: Alle Forschungsergebnisse wurden hier gespeichert und verarbeitet. Die hier vorhandenen Daten haben sicherlich einen Marktwert von über 200.000 EC, man denke nur an den Verkauf an einen Tridsender und den darauffolgenden Skandal. Das System hat keinen Anschluß an das öffentliche Matrixnetz und ist völlig isoliert.

7-Quartiere: Einfache und zweckorientiert eingerichtete Zimmer. In einem findet sich ein Laptop mit einer Tagebuchdatei in deutscher Sprache, welche persönliche Aufzeichnungen von Professor Kolja Knapp enthält.

8-Badezimmer: Mit einer Leiche in der Badewanne ist dies nicht gerade der Ort, um sich frischzumachen.

9-Küche: Hier finden sich einige Vorräte, jedoch fast ausschließlich Soja- Imitate.

10-Labor: Hier wurden die Versuchsstoffe entwickelt, welche über einen kleinen Aufzug ins Hauptlabor gebracht werden konnten. Alles steht voll mit Apparaturen, Computern und technischen Geräten zur

chemischen Forschung.

11-Fahrstuhl: Die Verbindung zum unteren Teil der Station.

12-Hauptlabor: Hier wurden die Opfer in Zellen gesperrt. Weiterhin findet sich hier unten ein vollständiger OP zur Anwendung der Versuchsimplantate. Kampfspuren und Verwüstung zeugen von den heftigen Auseinandersetzungen, die hier zwischen Forschern, Wachleuten und zornigen Gefangenen stattgefunden haben.

Das Computersystem enthält diese Elemente:

Forschungsdaten: Diese Dateien umfassen 500 Mp und enthalten alle wichtigen Aufzeichnungen über das Projekt "Phönix" (Wert: 150.000 EC).

Steuerprozeduren: Hier sind unter anderem die Dateien für die automatische Steuerung der Drohne abgelegt.

Schlösser: Dieser Sklavenknoten kontrolliert alle Schlösser der Station, inklusive der Zellentüren im Keller.

Radar: Kontrolle und Benutzung der Radar- und Funkanlage.

Cortex: Steuerung der Cortextbomben bei den Gefangenen. Hier mußte täglich eine Prozedur gestartet werden, um die Zündung zu verhindern.

6. UNGEBETENE GÄSTE

Nun endlich beginnt die eigentliche Action. Aber richtig. Wenn die Charaktere sich etwa eine halbe Stunde lang in der Forschungsstation vergnügt haben, meldet sich plötzlich das Sicherheitssystem zu Wort. Beobachtet einer der Spieler eines der Terminals, so kann er oder sie feststellen, daß das Radarortungssystem zwei im Anflug befindliche Hubschrauber meldet. Es leitet jedoch keine Maßnahmen ein, da das System ja deaktiviert wurde. Durch einen Computer(4)-Wurf läßt sich feststellen, daß es sich bei den Rotormaschinen um zwei Hughes Stallion handelt. An Bord dieser Hubschrauber befindet sich ein Sprengkommando, welches von AZTEC geschickt wurde, um die Forschungsdaten zu sichern und dann die gesamte Station zu vernichten. Es setzt sich pro Hubschrauber aus einem Konzernrigger, einem Kon-Decker, einem Kampfmagier und fünf Söldnern zusammen. Geleitet wird das Unternehmen von David Shankle, einem hohen AZTEC-Sicherheitsmann. Es ist nun also höchste Zeit für unsere Freunde, sich schleunigst aus dem Staub zu machen. Welchen Weg die Charaktere wählen, ist schwer vorauszusehen. Jetzt liegt es an den Spielern, den Kopf aus der Schlinge zu ziehen. Möglichkeiten haben sie genug: Sie verfügen schließlich über eine fernsteuerbare Drohne, ein schnelles Luftkissenfahrzeug und ihre eigene Ausrüstung, hoffentlich gepaart mit genug Verstand, um ihr Flugzeug zu erreichen. Falls sie die Radarüberwachung lange genug beobachten, werden sie auch sehen können, daß lediglich einer der Hubschrauber zu der Station fliegt und der andere das Wasserflugzeug ansteuert. Erreichen die Charaktere tatsächlich ihr Flugzeug, so erwartet sie ein feuriger Empfang. Welche wirren Pläne ihre Spieler auch schmieden, sie sollten ihnen eine reelle Chance bieten, mit mehr oder weniger heiler Haut, mit oder ohne Beute, von der Insel zu fliehen.

7. DIE RÜCKKEHR

Haben die Runner ihre Flucht erfolgreich hinter sich gebracht und sind bis nach Hawaii zurückgekehrt, so kommen sie von hier aus halbwegs sicher auch wieder bis nach Hause. Ihre heiße Ware an Veronika loszuwerden, sollte auch glattgehen, und sie erhalten von ihr das restliche Geld. Was die Runner mit den Forschungsdaten aus dem Labor machen (sofern sie welche mitgenommen haben), bleibt ihnen überlassen. Sollten sie jedenfalls auf irgendeine Art und Weise an die Öffentlichkeit gelangen, so dürfte AZTEC ein kleiner Skandal sicher sein, der aber wahrscheinlich schneller als befürchtet von aktuelleren Meldungen (z.B. den Urban Brawl-Ergebnissen) verdrängt wird. Insgesamt halte ich eine Belohnung der Spieler für diesen Run mit 4 bis 6 Karmapunkten für angemessen.

8. NSCs

Veronika Falkenstein

Veronika ist eine gutaussehende, 35jährige Frau mit brünetten Locken und stechenden grünen Augen. Sie hat ihren Platz in der Chrom- und Glaswelt der Konzerne gefunden. Sie kennt sich jedoch ebenso gut in den Schatten aus und arbeitet oft als Vermittlerin zwischen denen, die das Geld haben, und denen, die bereit sind, ihr Leben aufs Spiel zu setzen, um es zu bekommen.

Rasse: Mensch	Fertigkeiten:
Attribute:	
Konstitution: 2	Gebräuche (Konzern): 6
Schnelligkeit: 4	Gebräuche (Straße): 5
Stärke: 3	Verhandlung: 5
Charisma: 5	Feuerwaffen: 3
Intelligenz: 6	Auto: 3
Willenskraft: 4	
Ausrüstung: Hold-out, Designer-Kleidung, Armband-Telefon, Laptop	

Jose de Mayo

Jose ist ein braungebrannter Bursche kalifornischer Abstammung, dessen Vater ein privates Kurierunternehmen in San Diego besitzt. Er lernte deshalb schon früh, mit Technik und insbesondere Flugzeugen umzugehen und zog dann nach Hawaii, um selbstständig zu arbeiten. Er redet sehr viel, am liebsten über das Thema Speed-Surfing, eine topaktuelle Sportart auf den Hawaii-Inseln.

Rasse: Mensch	Fertigkeiten:
Attribute:	
Konstitution: 3	Flugzeug: 6
Schnelligkeit: 4	Gebräuche (Straße): 3
Stärke: 3	Rotormaschinen: 5
Charisma: 4	Luftfahrzeuge B/R: 6
Intelligenz: 4	Auto: 3
Willenskraft: 4	Verhandlung: 4
Ausrüstung: Werkzeugkiste, Pilotenkombi, T-Shirt, Shorts	

David Shankle

Shankle ist ein karriereorientierter Mann. Trotz seiner orkischen Rasse ist er sehr angesehen beim AZTEC-Sicherheitsdienst und erfüllt seine Pflicht stets sehr engagiert, wobei er gelegentlich die erlaubten und legalen Maße überschreitet. Was seinen Vorgesetzten jedoch meist mehr als Recht ist...

Rasse: Ork	Fertigkeiten:
Attribute:	
Konstitution: 5	Gebräuche (Konzern): 4
Schnelligkeit: 4	Feuerwaffen: 5
Stärke: 4	Waffenloser Kampf: 5
Charisma: 3	Führung: 5
Intelligenz: 4	Verhör: 4

Willenskraft: 4

Cyberware: Verstärkte Reflexe(2), Smartgunadapter

Allergie: Plastik, mittel

Ausrüstung: Panzerjacke, Colt Manhunter (Smartgunadapter),
FN-HAR Sturmgewehr (Smartgun, Gyro-2), 2 Traumapatches, Messer,
3 Blendgranaten