

MAID IN NÖTEN

Shadowrun Abenteuer aus Wunderwelten #12
Änderungen: kleinere Korrekturen / an SR2-Regeln angepaßt !



Es war ein ganz normaler Abend im Razor Edge Club. Trog und Wolfboy zogen sich eine Kann der anderen rein und versuchten einander im Rülpsen zu überbieten. Alisande und Three Feathers würden sie die beiden Schlaftabletten nicht kennen. Und ich beäugte die Menge in der Hoffnung irgendwas Interessantes passierte.

Dann kommt dieses nervös aussehende Mädchen rüber. Eine Elfenpuppe mit abgerissenen Leder und toll gestyltem Make-Up, das jedoch ein wenig unter Tränen gelitten zu haben scheint. "Ich brauche Hilfe. Ich weiß nicht, wo ich hingehen soll."

"Durch die Tür mit der Aufschrift 'Damen'", wiehert Trog. Toller Witz. Alisande wirft ihm einen ungeschützten Norm noch auf fünfzig Meter töten könnte. Zum Glück für ihn ist Trog primitiv, um ihn zu bemerken.

"Was ist los?" Three Feathers stellt seinen Charme an, legt die edel-und-tapfer-Platte auf und sorgt geradezu Anteilnahme aus.

"Es geht um meine Schwester Meris. Sie ist verschwunden. Ich glaube, sie wird gefangen gehalten."

"Von wem?"

Das Elfenmädchen sieht sich plötzlich ängstlich um. "Ich kann hier nicht reden - sie könnten mithören. Können wir woanders hingehen?"

"Laß mal die Spielchen, Süße. Was ist Sache?" Wenn man die edleren Aspekte der menschlichen Natur kennenerkennt braucht man sich nur an Wolfboy zu halten.

"Bitte... ich kann euch bezahlen. Aber ihr müßt mir helfen, meine Schwester zu finden. Der DNX-Konzern hält sie versteckt, und ich komm einfach nicht an sie ran."

"Laß uns irgendwohin gehen und die Sache in Ruhe besprechen", sagt Alisande. Ich ließ mir die Sache 'ne Minute Kopf gehen und stand dann auf, um ihnen zu folgen. In meinem Tätigkeitsfeld bekommt man nicht oft die Möglichkeit Maid in Nöten zu retten..."

Die Spieler werden von Dairuna Cormac, einer jungen Elfenfrau, angesprochen, die in Tränen aufgelöst und völlig verzweifelt ist. Ihre ältere Schwester Meris ist verschwunden. Dairuna zu Folge hat Meris für einen großen Nanotech-Konzern namens DNX gearbeitet, der auch eine Niederlassung in Seattle hat. Kurz vor ihrem Verschwinden habe sie daran gedacht, DNX zu verlassen, und Angst, daß man ihre Schwester von ihrem Arbeitgeber entführt und einer Gehirnwäsche unterzogen worden ist, um sie dadurch zu hindern, mit irgendwelchen Forschungsgeheimnissen überzulaufen. Wenn irgendein Magier oder Schamane ihre Gedanken zu lesen versucht, widersteht sie diesem Versuch, doch zumindest an der Oberfläche stimmen ihre Gedanken mit ihrer Meinung überein. "Ich muß jemanden dazu bringen, mir dabei zu helfen, Meris von DNX wegzuholen."

SPIELLEITERHINWEIS

Dairuna versucht tatsächlich, ihre Schwester von DNX wegzuholen. Die einzige Schwierigkeit bei der Geschichte ist die Tatsache, daß Meris mit ihrem Job als Datenbeschafferin bei DNX ganz glücklich ist und nicht das geringste Bedürfnis verspürt, den Konzern zu verlassen. Dairuna hat vor, Meris zu entführen und sie Small Wonders AG, einer rivalisierenden Nanotech-Firma, zu übergeben. Die Spieler den dreckigen Teil des Jobs, die tatsächliche Entführung, übernehmen lassen, woraufhin Dairuna und die Sicherheitskräfte von Small Wonders Meris den Spielern abnehmen würden, wodurch es ihnen überlassen bliebe, sich mit dem Arm des Gesetzes auseinanderzusetzen.

EIN WENIG WÜHLARBEIT

Wenn die Charaktere Nachforschungen über DNX anstellen, können sie ein paar interessante Dinge erfahren. Es ist allerdings wichtig zu beachten, daß DNX im Bereich der Nanotechnologie - dem Bau mikroskopischer Maschinen mit einem weitgefächerten Anwendungsbereich von Medizin, Mikroelektronik und Chemie - führend ist. Der Konzern ist im Besitz von Doshinzu, einem japanischen Biomed-Konzern, in Partnerschaft mit einem Konsortium texanischer Ölbarone. Meris Cormac ist als Angestellte von DNX eingestellt. Der Konzern gibt die Information heraus, daß sie sich vorübergehend im kalifornischen Forschungszentrum des Konzerns aufhält. Sämtliche Kommunikation mit ihr muß über die interne Postverbindung von DNX stattfinden. Jede andere direkte Erkundung bezüglich Meris wird mit einem kühlen "Tut mir leid, diese Information ist augenblicklich nicht verfügbar" beantwortet. Eine Überprüfung von Dairuna Cormac bestätigt, daß sie die ist, die sie zu sein behauptet, fördert jedoch außerdem ein paar bemerkenswerte Fakten zu Tage: Sie hat in den UCAS einmal eine Haftstrafe wegen Kreditbetruges verbüßt und ist darüber hinweggetreten.

Zusammenhang mit Diebstählen und Überfällen mehrfach verhaftet, jedoch nie verurteilt worden. Dairuna wird nichts darum streiten, doch behauptet sie, die Geschichte mit dem Kreditbetrug sei ein faules Ei gewesen, das ihr ein übelgesonnener in North Carolina ins Nest gelegt habe. Sie gibt zu, daß es ihr Spaß macht, am Rande der Legalität zu leben, aber tun das ist Shadowrunner?

Meris' Apartment: Meris besitzt ein Apartment in der Nähe des DNX-Forschungszentrums. Dairuna hat einen Schlüssel, die Spieler einlassen, wenn sie ein wenig herumschnüffeln wollen. Es ist klein, doch teuer möbliert. Meris geht es ganz oft finanziell recht gut. Ein paar Holos ihrer Familie zeigen Meris mit ihrer Schwester. Eine sehr gründliche Suche fördert im einen Brief von Meris an Dairuna zu Tage, in dem es heißt, daß sie nicht über ihre Arbeit reden will und sie Dairuna auch mehr leihen wird. Meris Kleidung und ihr PC fehlen, das Telekom ist abgestellt und ihre Katze verschwunden.

DAS DNX-FORSCHUNGSZENTRUM

Der DNX-Forschungskomplex ist in der Nähe der Stadt Downieville, Kalifornien, in den nördlichen Bergen der Sierra Nevada gelegen. Die Anlage befindet sich in einem isolierten Bergland und ist von einem ausgedehnten Waldgebiet umringt. Die Grenze wird von Wachen patrouilliert und von Zaunkameras überwacht. Der Zaun selbst ist sechs Meter hoch und mit Sensoren bestückt, die auf Durchschneiden des Drahtes ansprechen. Infrarotstrahlen am oberen Ende des Zauns entdecken jeden, der hinüber zu klettern. Die Fertigkeit Heimlichkeit reicht nicht aus, um sich in die Basis zu schleichen. Die Spieler benötigen eine oder kybernetische Hilfe. Im Innern des Komplexes befinden sich mehrere Gebäude - Labors, Verwaltungsgebäude und V

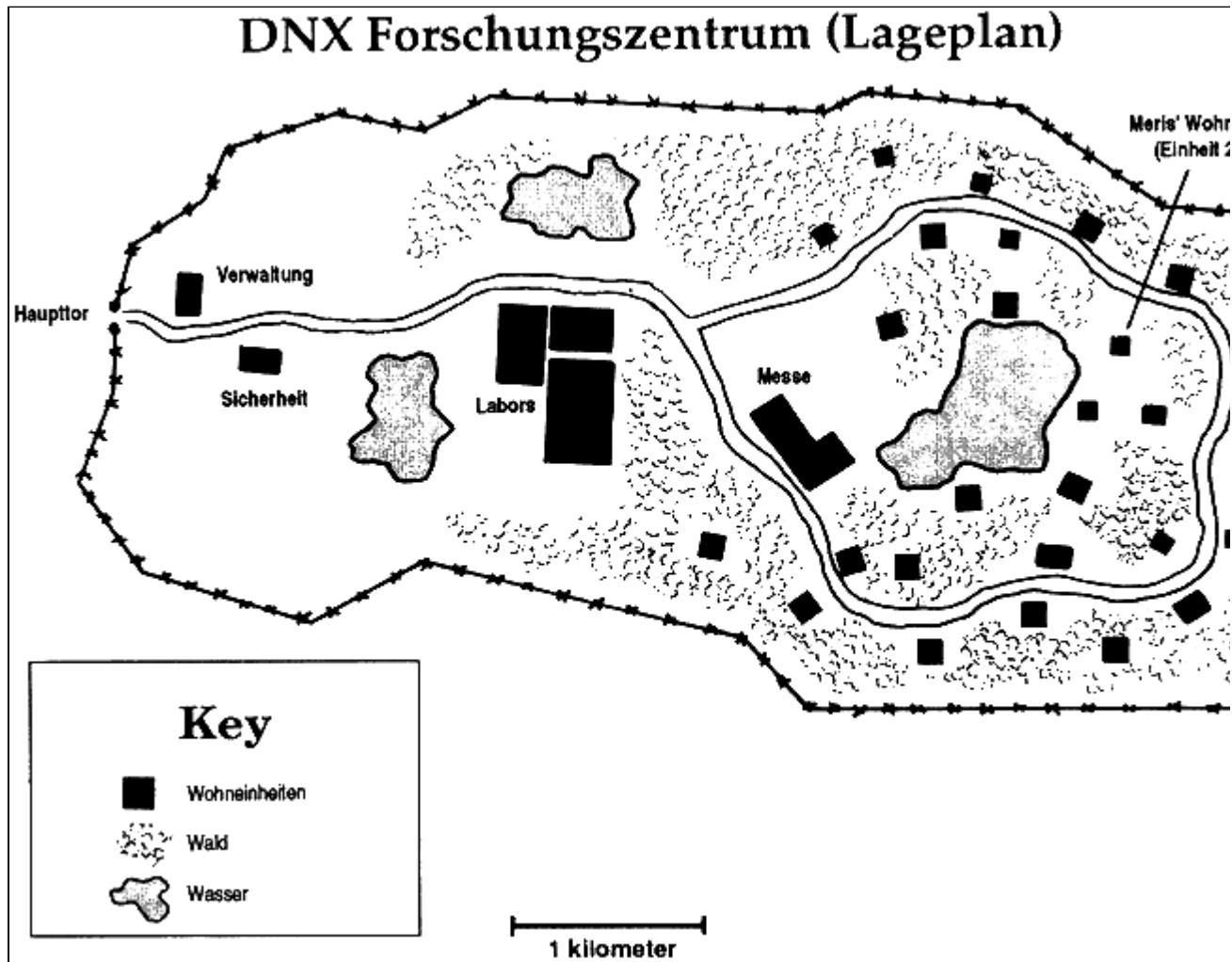
Verwaltung: Dieses recht kleine Gebäude enthält die Verwaltungsbüros des Forschungszentrums und die Zimmerflucht. Da sich alle wesentlichen Daten im Computersystem der Basis befinden, sind die Sicherheitsvorkehrungen in diesem Gebiet harmloser Natur: Daumenabdruckschlösser an den Türen und Schalldetektoren dahinter. Das Terminal des Leiters ist direkt mit der CPU des Computers der Basis verbunden, doch ist ein Retinaabdruck erforderlich, um es zu benutzen.

Sicherheit: Dieses blockhausartige Gebäude enthält die Unterkünfte für die Sicherheitstruppen der Basis, den Kontrollraum, Sicherheitssysteme, ein kleines Waffenarsenal und den Computer des Zentrums in einem Tiefgeschoss. Das Betreten des Gebäudes erfordert Retinaabdrücke, und eintretende Personen müssen sich via Bildschirm optisch identifizieren, bevor sie die innere Panzertüren passieren dürfen. Weil es nur einen Eingang gibt, können die Sicherheitstruppen schon von wenigen Widersassen die Tür mit automatischen Waffen bestreichen können, im Gebäude festgenagelt werden.

Wohneinheiten: Hierbei handelt es sich um kleine Bungalows, die über ein angenehm bewaldetes Gebiet verteilt sind. Das Büro des Leiters ist die größte, während die anderen je nach Stellung des Bewohners an Größe und Komfort abnehmen. Die unbesetzten Chargen teilen sich eine Einheit mit mehreren Personen. Diese Häuser haben ordinäre Magnetschlösser, aber viele Bewohner haben ihre Türen und Fenster unversperrt. In jedem Haus befindet sich ein Terminal, das mit dem Computer der Basis verbunden ist.

Messezentrum: Dieses große Gebäude enthält Kantine, Sporthalle und Wäscherei sowie ein kleines Geschäft und eine Bar. Das Gebäude schließt um Mitternacht außer bei besonderen Gelegenheiten. Im Geschäft und in der Bar befinden sich Computer, die mit der Lohnbuchhaltung verbunden sind.

Labors: Die drei Laborgebäude sind das Herz der Anlage. Sie haben Retina-Schlösser, um Eindringlinge abzuhalten, und haben zusätzlich Daumenabdruckschlösser, die auf ihre Benutzer eingestellt sind. Jedes Labor hat sein eigenes Terminal. In den Nachtstunden können immer ein paar hingebungsvolle Forscher bei der Arbeit angetroffen werden.



IN DAS SYSTEM DECKEN

Das Computersystem der Basis ist ziemlich ausgedehnt und enthält viele Sicherheitsvorkehrungen und Routinen. Wenn ein Spieler ein befähigter Decker ist, schlägt Dairuna vor, einen anzuheuern.

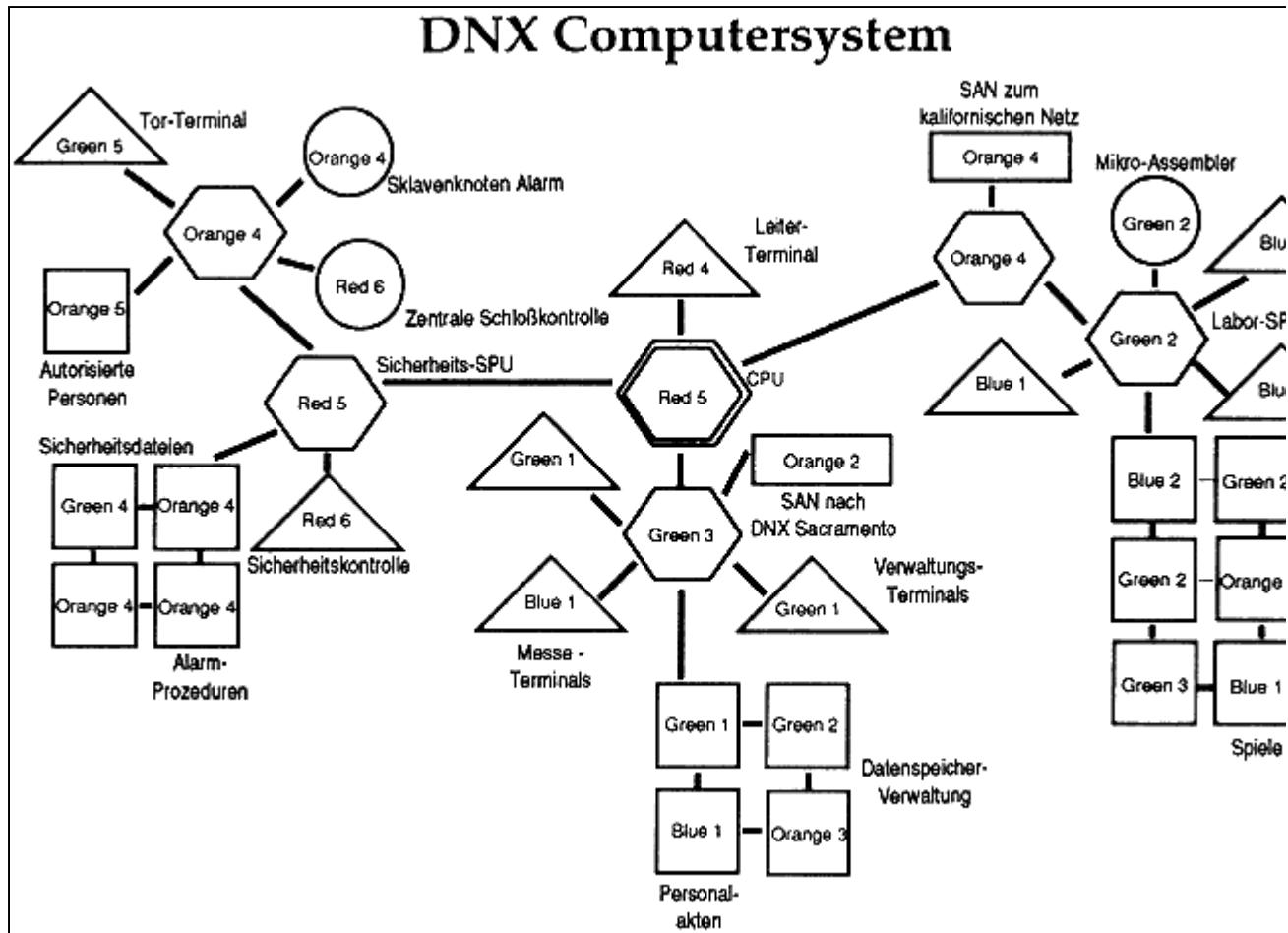
Der Computer ist mit dem Netz des Freistaats Kalifornien verbunden, doch die ICs, die den illegalen Zugang aus dieser Region verhindern sollen, sind ziemlich stark. Der Zugang von internen Terminals ist um einiges leichter. Verschiedene, im Diagramm eingezeichnete Datenspeicher und Knoten könnten für die Shadowrunner von Interesse sein.

Personalakten: Der Computer führt Meris Cormac als Bewohnerin der Wohneinheit 26. Ihre Befugnisse haben die Stufe sehr hoch). Er liefert außerdem die Namen aller Datenbeschaffer, Forscher und Arbeiter im Zentrum. In Meris' Akte finden besonderen Eintragungen.

Sicherheitsdateien: Es gibt einige bemerkenswerte Sicherheitsdateien. Die Datei Autorisierte Personen listet alle Personen auf, die das Betreten des Komplexes gestattet ist. Das schließt den gegenwärtigen Mitarbeiterstab und eine Reihe hoher DNX-Exekutiv-Datenspeicher Alarmprozeduren beschreibt, wie die Wachen im Falle eines Bruchs der Sicherheit eingesetzt und verteilt werden. Die Sklavenknoten Zentrale Schloßkontrolle kann die Retinaschlösser in allen Gebäuden und am Haupttor außer Kraft setzen. Ein Sklavenknoten Alarm kann alle Alarmsysteme aktivieren oder deaktivieren.

Forschungsdaten: Diese Dateien sind keine Hilfe, Meris aus der Anlage zu schaffen, bringen auf dem freien Markt aber wahrscheinlich eine Menge Kredits. Für jemanden ohne weitreichende Kenntnisse in Chemie, Biologie und Biotech sind sie unverständlich. Ein Datenspeicher unter den Forschungsdateien enthält ein paar wirklich brandheiße neue Spiele.

Countermeasures: Die Knoten des Systems sind mit verschiedenartigen ICs gesichert. Der SAN zum Kalifornischen Netzwerk Weißen Ice (Barriere) gesichert. Alle orangefarbenen SPUs beinhalten Graues Ice der Sorte Aufspüren und Auswerfen. Jede rote Sicherheits-CPU sind mit Grauem Ice der Sorte Aufspüren und Rösten gesichert. Grüne und orangefarbene Daten beinhalten Weißes Ice der Sorte Wirbel, alle anderen orangefarbenen und grünen Knoten Graues Ice der Sorte Aufspüren und Auswerfen. Wenn ein Alarm ausgelöst wird, greift der Operator des Sicherheitssystems ein: Eine Elfen-Deckerin (wie im "Archetypen" des Regelbuchs beschrieben), die ein Fuchi-5 Cyberdeck benutzt.



ANGRIFF

Die Charaktere sollten Pläne nach eigenem Gutdünken schmieden, und der Spielleiter kann dann die Operation unter Ben über die Anlage zur Verfügung stehenden Informationen durchspielen. Wenn das Auskundschaften nicht besonders stümpr durchgeführt wurde, haben die Charaktere den Vorteil der Überraschung auf ihrer Seite. Wenn der Plan aus irgendwelche fehlschlägt (Würfelpech usw.), ruft Dairuna ihr Team von Small Wonders, um den Job zu beenden, und überlässt es den S mit der DNX-Sicherheit und den örtlichen Polizeieinheiten herumzuschlagen. Meris befindet sich in Wohneinheit 26, aber sie reagiert nicht sehr freundlich auf das Erscheinen ihrer Retter. Sie ist unbeschreit jedoch laut um Hilfe und wehrt sich, so gut sie kann.

Reaktion der Sicherheit: Der Komplex beherbergt 18 Wachen, die in Acht-Stunden-Schichten arbeiten. Daher sind immer Wachen im Dienst, sechs haben dienstfrei und sechs schlafen. Die dienstabenden Wachen sind wie folgt verteilt: Zwei an eine im Kontrollraum des Sicherheitsgebäudes und drei auf Patrouille an der äußeren Umzäunung. Wenn ein Alarm ausgeht treten die sechs dienstfreien Wachen in Aktion: Zwei bleiben zur Bewachung des Kontrollraums der Sicherheit zurück, währenden vier dorthin gehen, von wo der Alarm kommt. Fünf Minuten nach Ertönen des Alarms sind auch die schlafenden bereit und können nach dem Willen des dienstabenden Offiziers eingesetzt werden. Der Kontrollraum der Sicherheit benachrichtigt außerdem die County-Polizei und die Polizei des Freistaats. Die Männer sind in 15 bis 30 Minuten am Schauplatz des Geschehens, und die Staatspolizei kann nach 30 Minuten mit einem Hubschrauber auftauchen. Außerdem wird das regionale Hauptquartier von DNX alarmiert. Wenn die Lage ernst ist, wird aus Sacramento ein Hubschrauber mit Sicherheitssoldaten des Konzerns zu Hilfe geschickt.

Magische Verteidigungen: Das DNX-Zentrum ist nur schwach gegen Magie geschützt. Der Lohnmagier im Sicherheitszirkus versuchen, alle magischen Angriffe abzuwehren. Ihm stehen alle Sprüche zur Verfügung, die unter dem Paket "Kämpfer" zusammengefaßt sind (Schwere Wunden heilen, 3; Manablitz, 6; Energieball, 6; Schlaf, 5). Außerdem patrouilliert er das Zeit zu Zeit astral, und ein astraler Scout begegnet ihm bei einem Wurf von 1-2 auf 1W6.

ÜBERFALL

An einer vorher vereinbarten Stelle auf dem Rückweg nach Seattle gerät die Party in den Hinterhalt einer ernstzunehmenden Söldner und Straßensamurai. Dairuna wird versuchen, den stärksten Spielercharakter mit Zaubersprüchen auszuschalten.]

Spielleiter sollte die Tatsache ausnutzen, daß Dairuna viel über die Stärken und Schwächen der Spieler weiß. Das Überfallkommando legt die Fahrzeuge der Party lahm und entkommt mit einem Hughes Airstar Hubschrauber, der von erfahrenen Rigger geflogen wird. Das kann Probleme aufwerfen, wenn die DNX-Sicherheit oder die Polizei der Party aufmerksam ist. Das Überfallkommando sollte zahlenmäßig etwas stärker als die Party sein und aus einer gleichen Anzahl Straßensammler und Orksöldner bestehen. Wenn die Spieler aus irgendeinem Grund von ihrer geplanten Fluchtroute abweichen müssen, schlägt das Überfallkommando eine Einfahrt nach Seattle zu.

VERFOLGUNG DAIRUNAS

Dairuna hinterläßt kaum eine Spur. Sie hat keine ständige Adresse und alle Kreditkarten und ID-Eintragungen gelöscht. Ich habe die Spieler ihren wirklichen Namen. Zwar baut sie sich eine neue Identität auf, aber sie hat immer noch eines ihrer Bankkonten auf ihrem alten Namen laufen. Die letzte Transaktion war eine Einzahlung von einer Gesellschaft namens SnAG, einem führenden Konzern auf dem Nanotech-Sektor.

DIE SICHERHEIT VON DNX

DNX versucht natürlich die Leute zu verfolgen, die eine ihrer besten Datenbeschafferinnen entführt haben. Martin Javert, das Haupt der DNX-Sicherheit für die Westküste, kümmert sich persönlich um die Ermittlungen. Wenn einer der Spieler in seine Hände fällt, wird er unter Zuhilfenahme der neusten Wahrheitsdrogen gründlichst verhört. Ansonsten verfolgt Javert die Spur nach Hand der Beweise, die sie im Forschungszentrum zurückgelassen haben. Es ist einfach erstaunlich, was ein modernes forensisches Labor mit ein paar Harren und einem verschwommenen Videobild alles anfangen kann. Wenn die Spieler aufgeben und die Cormac-Schwestern ziehen lassen wollen, taucht Javert zusammen mit einem anscheinend unerschöpflichen Vorrat von Konzernmännern und Straßensamurai auf und verlangt, daß die Spieler Meris zurückbringen. Das ist sehr schwierig, sie davon zu überzeugen, daß die Shadowrunner nicht wissen, wo sie sich aufhält, und Javert wird darauf hoffen, sie ihm helfen - oder. "Oder" kann alles bedeuten, von der Auslieferung der Charaktere an die Behörden bis zum Abladen von Kugeln durchlöcherten Leichen auf dem Meeresgrund. Doch Javerts Hauptanliegen ist das Auffinden von Meris, nicht die Verschwendungen von Munition am Abschaum der Strand. Wenn die Spieler ihm helfen können, wird er sie benutzen.

SMALL WONDERS

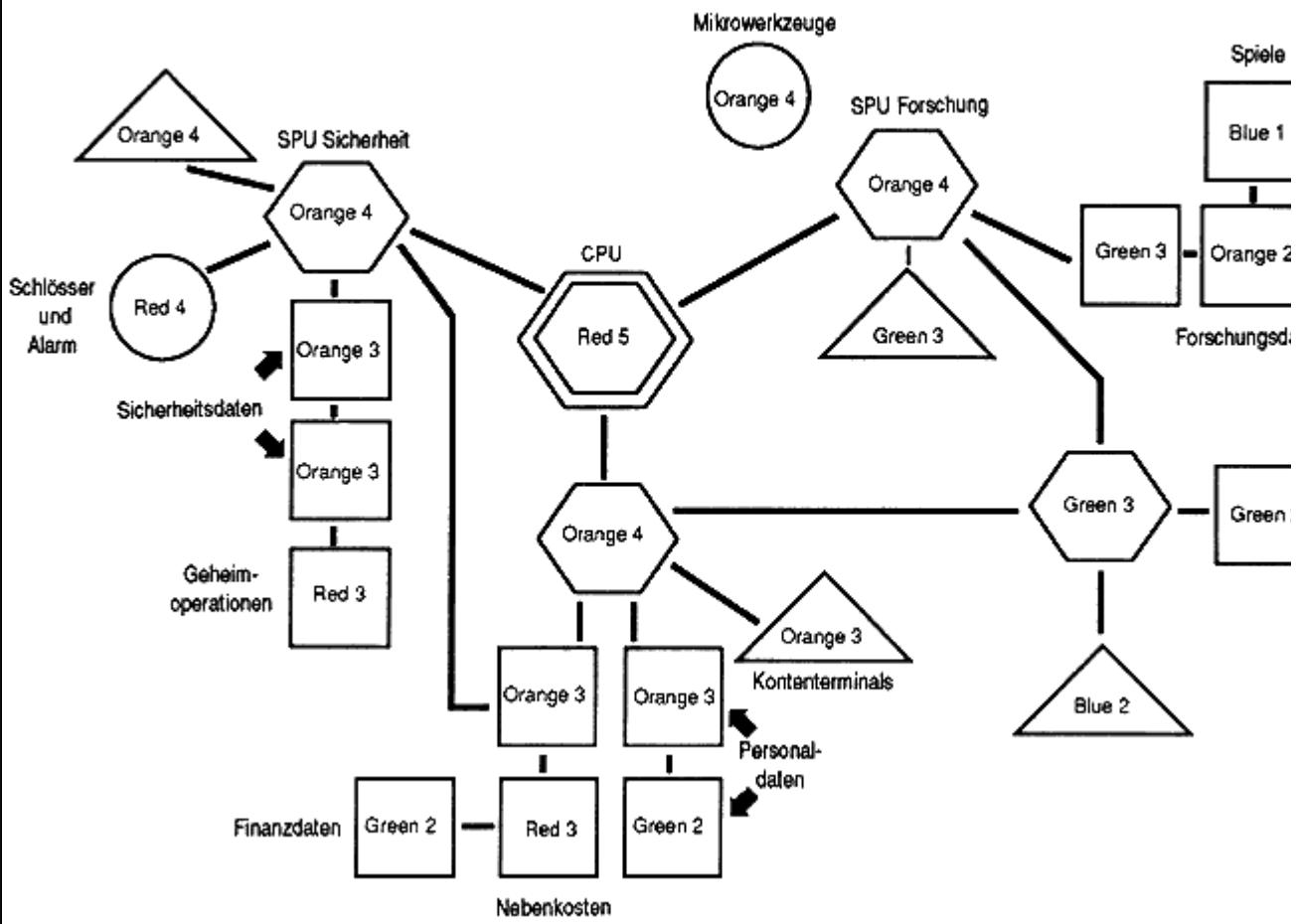
Small Wonders AG ist eine Tochtergesellschaft des europäischen Konzerns Strasser-Pharmadyne. Small Wonders beschäftigt Forschung und Entwicklung auf dem Nanotech-Sektor für medizinische Anwendungen. Die Gesellschaft unterhält in Seattle eine kleine Niederlassung. Natürlich hat kein Mensch bei Small Wonders je etwas von Dairuna Cormac gehört, und hartnäckig werden von der Sicherheit des Konzerns beantwortet!

Computersystem: Small Wonders hat ein einigermaßen ausgedehntes System mit hervorragenden Sicherheitsvorkehrungen. Die roten Knoten sind mit Grauen Blaster-ICs geschützt - außer der CPU, die mit Schwarzen Killer-Ice ausgerüstet ist. Die orangefarbenen Knoten sind mit Grauem Ice der Art Aufspüren und Rösten geschützt, die grünen Knoten mit Weißem Zugangs-Ice. Der Computer enthält keine irgendwie relevanten Daten - mit einer Ausnahme: Bei den Finanzdaten ist in der Datei Neoprene eine kürzlich von Dairuna Cormac autorisierte Ausgabe für die Anbringung von Sicherheitsvorkehrungen in einem Unternehmensgebäude verzeichnet. Die Adresse des Hauses ist angegeben.

Magische Suche: Small Wonders hat einen Lohnmagier derselben Kategorie wie DNX angestellt, um magische Spionage zu verhindern. Alle derartige Spionage ist jedoch fruchtlos, da sich Dairuna und Meris nicht in der Small Wonders-Niederlassung befinden.

Wenn die Spieler es irgendwie schaffen, den örtlichen Leiter von Small Wonders allein zu erwischen und auf magischem Gedanken zu lesen, kennt er den Aufenthaltsort der beiden Schwestern, aber er ist ein verdammter gut bewachter Mann.

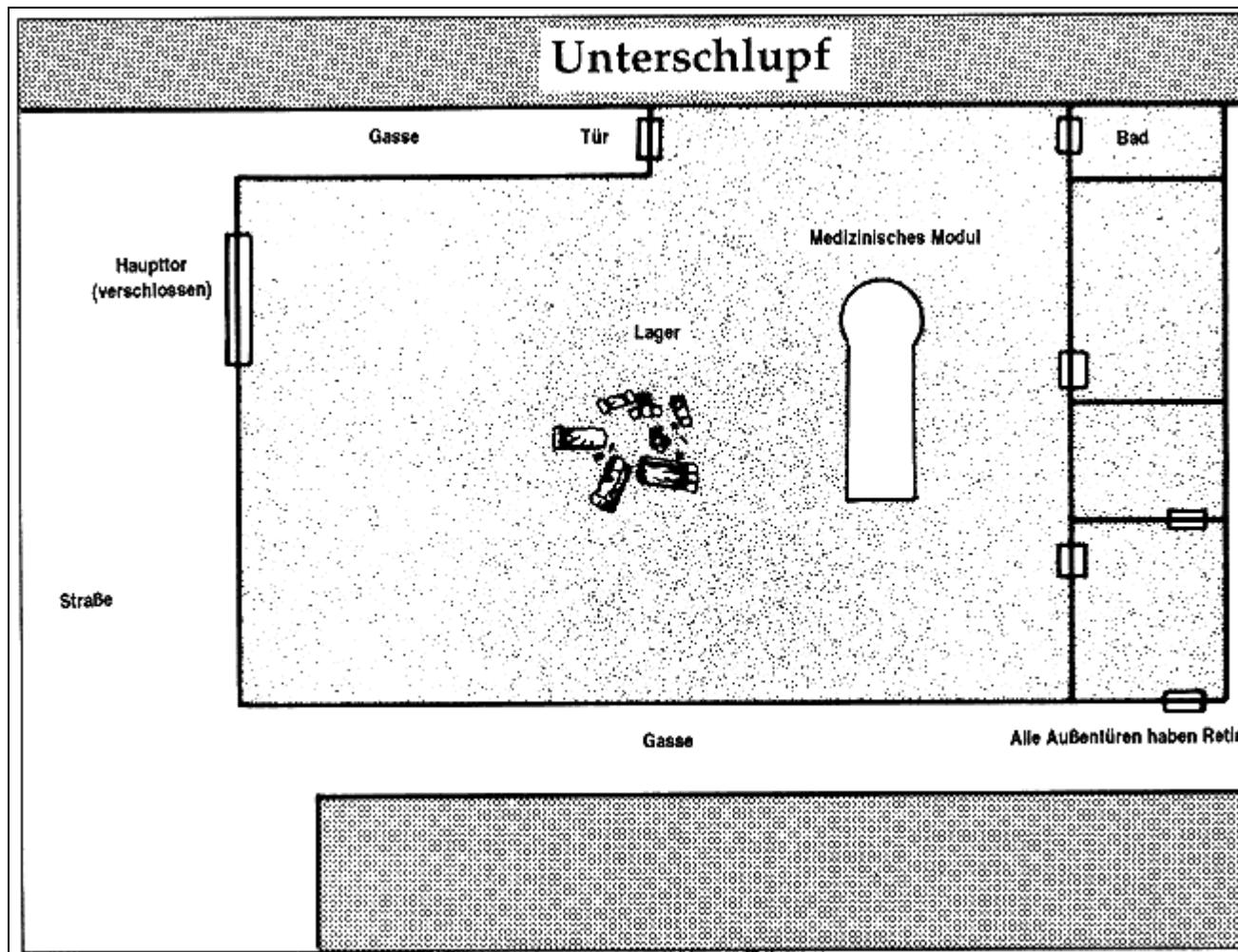
Small Wonders Computersystem



DER SCHLUPFWINKEL

Mit oder ohne die Hilfe von DNX müssen die Spieler Meris aus den Klauen von Small Wonders befreien - der Schlupfwinkel ist angegriffen werden. Er wird von Dairuna und ihrem Überfallkommando bewacht. Alle getöteten Mitglieder ihres Teams sind mittlerweile durch eine entsprechende Anzahl von Archetypen "Gangmitglied" ersetzt worden. Die Spieler wollen für diese Mission höchstwahrscheinlich ein paar zusätzliche Muskeln anheuern.

Das Gebäude ist ein altes Lagerhaus, das jetzt mit Retina-Schlössern und kugelsicheren Fenstern ausgerüstet ist. Im Inneren befindet sich ein mobiles medizinisches Modul, in dem Meris von zwei Ärzten unter Benutzung von Wahrheitsdrogen verhört wird (Typ "Straßen-Doc"). Dairuna und ihr Team halten sich außerhalb des Moduls auf, leben in Schlafsäcken auf dem Fußboden und verzehren gerade Fertigpizza. Ein Drittel der Teammitglieder schlafst grundsätzlich zu jeder Tageszeit. Ein Teammitglied ist immer stationiert. Es steht mit dem Rest der Gruppe in Funkverbindung.



NACHSPIEL

Wenn die Spieler Meris wieder bei DNX abliefern, bleiben sie am Leben und in Freiheit. Wenn sie sich als ungewöhnlich erwiesen haben, könnte DNX sie in der Zukunft für irgendeinen dreckigen Job anheuern - aber zählt nicht darauf, Chumir Wonders beseitigt rasch alle Beweise, die den Konzern mit Dairuna Cormac in Verbindung bringen. Wenn sie den Kampf Spielern überlebt, setzt der Konzern Killer auf sie an. Ein paar Wochen später kommt den Shadowrunnern vielleicht zu O man ihre Leiche aus der Bucht gefischt hat. Small Wonders wird die Spieler ebenfalls in Erinnerung behalten - aber sicher freundlicher.

Da Dairuna viel verspricht, doch so wenig wie möglich zahlt, verlieren die Shadowrunner bei dieser Geschichte Geld. Sie Waffen und Ausrüstung toter Gegner ausschlachten oder verkaufen und schaffen es vielleicht sogar, von DNX oder Small ein paar Daten zu klauen (den Sicherheitsabteilungen wird das überhaupt nicht gefallen). Die Spielercharaktere werden w eine Menge Erfahrung sammeln - darunter auch ein paar Erkenntnisse über Vertrauen in Menschen.

Ausblicke und Alternativen: Wenn es zwischen DNX und Small Wonders zum offenen Krieg kommt, bestehen gute Anstellungsmöglichkeiten für Shadowrunner. Dairuna könnte überleben und sich an den Spielern rächen wollen. Meris könnte tatsächlich beschließen, DNX zu verlassen, und würde einige Feuerkraft benötigen, um den weiteren Erfolg ihrer Karriere gewährleisten. Und es wäre möglich, daß Dairuna für eine dritte Partei arbeitet, die daran interessiert ist, daß es zwischen Small Wonders zu einem Krieg kommt.

DAIRUNA CORMAC

Dairuna ist eine zähe Elfenmagierin, die vor langer Zeit zu dem Schluß gekommen hat, daß nichts so wichtig ist wie sie se Konsequenterweise ist sie durchaus bereit, ihre Schwester an Small Wonders zu verkaufen und die Spieler zu hintergehen klein, sieht zierlich aus und gibt sich harmlos und bemitleidenswert.

Attribute:

Konstitution: 1

Fertigkeiten:

Beschwören: 6

| | |
|------------------|-----------------------|
| Schnelligkeit: 5 | Feuerw. (Pistolen): 5 |
| Stärke: 1 | Führung: 1 |
| Charisma: 3 | Heimlichkeit: 4 |
| Intelligenz: 5 | Hexerei: 6 |
| Willenskraft: 3 | Motorrad: 3 |
| Essenz: 6 | Gebräuche (Straße): 2 |
| Magie: 6 | |
| Reaktion: 5 | |

Gefahren-/Professionalitätsstufe: 5/4**Zauber:**

Höllefeuer: 6
Schlaf: 4

Ausrüstung:

Materialien für Rituelle Hexerei
Streetline Special Pistole

Anmerkungen:

Natürliche Lichtverstärker-Augen; Leichte Allergie gegen Eisen.

MERIS CORMAC

Meris ist eine hingebungsvolle Wissenschaftlerin, die von der Technologie des Winzigen fasziniert ist. Sie ist nicht mit K. Gewalt vertraut. Sie hat das Gefühl, daß die meisten Elfen dummerweise antiwissenschaftlich eingestellt sind. Meris kann Schwester aus ziemlich offensichtlichen Gründen nicht leiden.

Attribute:

| | |
|------------------|------------------------|
| Konstitution: 2 | Fertigkeiten: |
| Schnelligkeit: 4 | Biologie: 4 |
| Stärke: 1 | Biotech: 4 |
| Charisma: 4 | Biotech (B/R): 3 |
| Intelligenz: 6 | Computer: 3 |
| Willenskraft: 2 | Gebräuche (Kon): 2 |
| Essenz: 4 | Heimlichkeit: 3 |
| Reaktion: 5 | Naturwissenschaften: 6 |

| |
|--------------|
| Deutsch: 2 |
| Japanisch: 3 |
| Spanisch: 1 |

Gefahren-/Professionalitätsstufe: 2/1**Cyberware:**

Datenbuchse
Headware Memory (100 Mp)

Ausrüstung:

Biotech-Ausrüstung
Taschen-PC

Anmerkungen:

Natürliche Lichtverstärker-Augen; Leichte Allergie gegen Eisen.

MARTIN JAVERT

Martin ist das Haupt der Sicherheit von DNX, Abteilung Westküste. Seine Aufgabe ist es, jegliches Durchbrechen der Sicherheitslöcher zu verhindern und gestohlene Gegenstände und Menschen wiederzubeschaffen. Javert ist ein Troll, jedoch ungewöhnlich intelligent und diszipliniert. Er strahlt eine Aura ruhiger Bedrohung aus, die wesentlich beunruhigender ist als die übliche Getöse der Trolle. Er ist entschlossen und rücksichtslos und gibt niemals auf. Wegen seiner Sonnenallergie arbeitet er ausschließlich nachts und trägt immer eine verspiegelte Sonnenbrille.

Attribute:

| | |
|------------------|------------------------|
| Konstitution: 5 | Auto: 1 |
| Schnelligkeit: 5 | Computer: 3 |
| Stärke: 6 | Elektronik: 1 |
| Charisma: 1 | Feuerw. (Pistolen): 6 |
| Intelligenz: 5 | Führung: 2 |
| Willenskraft: 5 | Gebräuche (Konzern): 2 |
| Essenz: 6 | Heimlichkeit(Stadt): 5 |
| Reaktion: 5 | Stadtsprache: 1 |
| | Verhör (Verbal): 4 |
| | Waffenloser Kampf: 3 |

Gefahren-/Professionalitätsstufe: 7/4

Cyberware:

Datenbuchse

Ausrüstung:

Ares Predator
Enfield AS7 Schrotflinte

Anmerkungen:

Natürliche Lichtverstärker-Augen und Dermalpanzerung; hat eine moderate Sonnenallergie. Martin Javert kann mit DNX Ausrüstungsgegenstand bekommen, den er braucht, und er wird immer von mindestens zwei Konzernmännern begleitet.

[EOF]

Taken from "WunderWelten #12" - converted to HTML and SR2-rules by SWIFT

Copyright © 1992,1996 by Fantasy Productions