

Maid in Nöten

Ein Shadowrunabenteuer von James L. Cambias aus der
Wunderwelten 12

PDF Umsetzung von Stefan Ohrmann

INHALTSVERZEICHNIS

Prolog	3
Spielleiterhinweis	3
Ein wenig Wühlarbeit	4
Das DNX - Forschungszentrum	4
Verwaltung	4
Sicherheit	5
Wohneinheiten	5
Messezentrum	6
Labors	6
In das System decken	6
Personalakten	6
Sicherheitsdateien	6
Forschungsdaten	6
Countermeasures	6
Angriff	7
Reaktion der Sicherheit	7
Magische Verteidigungen	8
Überfall	8
Verfolgung Dairunas	8
Die Sicherheit von DNX	8
Small Wonders	9
Computersystem	9
Der Schlupfwinkel	10
Nachspiel	11
Ausblicke und Alternativen	11
Cast of Shadows	11
Dairuna Cormac	11
Meris Cormac	12
Martin Javert	12

PROLOG



Es war ein ganz normaler Abend im Razor Edge Club. Trog und Wolfboy zogen sich eine Kanne Bier nach der anderen rein und versuchten einander im Rülpsen zu überbieten. Alisande und Three Feathers taten so, als würden sie die beiden Schlaftabletten

nicht kennen. Und ich beäugte die Menge in der Hoffnung, daß irgendwas Interessantes passierte.

Dann kommt dieses nervös aussehende Mädchen rüber. Eine Elfenpuppe mit abgerissenen Lederklamotten und toll gestyltem Make-Up, das jedoch ein wenig unter Tränen gelitten zu haben scheint. „Ich... 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 Blick zu, der einen ungeschützten Norm noch auf fünfzig Meter töten könnte. Zum Glück für ihn ist Trog viel zu primitiv, um ihn zu bemerken.

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

„Es geht um meine Schwester Meris. Sie ist verschwunden. Ich glaube, sie wird gefangengehalten.“

„Von wem?“

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

„Laß mal die Spielchen, Süße. Was ist Sache?“ Wenn man die edleren Aspekte der menschlichen Natur kennenlernen will,

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 irgendwo 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 durch den Kopf gehen und stand dann auf, um ihnen zu folgen. In meinem Tätigkeitsfeld bekommt man nicht oft die Möglichkeit, eine 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 Dairuna hat Angst, daß man ihre Schwester von ihrem Arbeitgeber entführt und einer Gehirnwäsche unterzogen worden ist, um sie daran zu hindern, mit irgendwelchen Forschungsgeheimnissen überzulaufen. Wenn irgendein Magier oder Schamane ihre Gedanken mit Magie zu lesen versucht, widersteht sie diesem Versuch, doch zumindest an der Oberfläche stimmen ihre Gedanken mit ihrer Geschichte überein. „Ich muß jemand 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. Sie will

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 DNX und dem Arm des Gesetzes auseinanderzusetzen.

EIN WENIG WÜHLARBEIT

Wenn die Charaktere Nachforschungen über DNX anstellen, können sie ein paar interessante Dinge erfahren. Es ist allgemein bekannt, daß DNX im Bereich der Nanotechnologie - dem Bau mikroskopischer Maschinen mit einem weitgefächerten Anwendungsbereich in Medizin, Mikroelektronik und Chemie - führend ist. Der Konzern ist im Besitz von Doshinzu, einem japanischen Biomedizin-Konzern, in Partnerschaft mit einem Konsortium texanischer Ölbarone. Meris Cormac ist als Angestellte von DNX eingetragen, und der Konzern gibt die Information heraus, daß sie sich vorübergehend im kalifornischen Forschungszentrum des Konzerns befindet. Sämtliche Kommunikation mit ihr muß über die interne Postverbindung von DNX stattfinden. Jede andere direkte Erkundigung in bezug auf 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 hinaus im Zusammenhang mit Diebstählen und Überfällen mehrfach verhaftet, jedoch nie verurteilt worden. Dairuna wird nichts davon abstreiten, doch behauptet sie, die Geschichte mit dem Kreditbetrug sei ein faules Ei gewesen, das ihr ein übelgesonnener Polizeichef in North Carolina ins Nest gelegt habe. Sie gibt zu, daß es

ihr Spaß macht, am Rande der Legalität zu leben, aber tun das nicht alle Shadowrunner?

Meris' Apartment

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

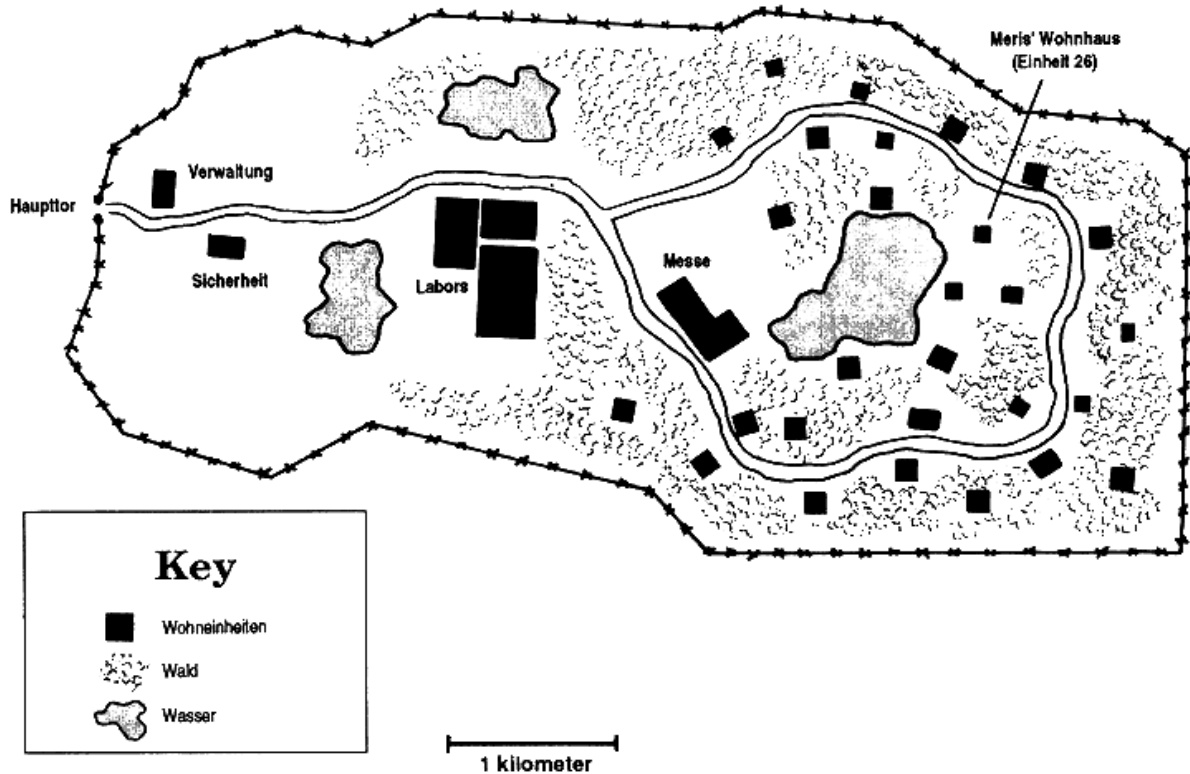
DAS DNX - FORSCHUNGSZENTRUM

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 äußere 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 versucht, hinüber zu klettern. Die Fertigkeit Heimlichkeit reicht nicht aus, um sich in die Basis zu schleichen. Die Spieler benötigen magische oder kybernetische Hilfe. Im Innern des Komplexes befinden sich mehrere Gebäude - Labors, Verwaltungsgebäude und Wohnhäuser.

Verwaltung

Dieses recht kleine Gebäude enthält die Verwaltungsbüros des Forschungszentrums und

DNX Forschungszentrum (Lageplan)



die Zimmerflucht des Leiters. Da sich alle wesentlichen Daten im Computersystem der Basis befinden, sind die Sicherheitsvorkehrungen in diesem Gebäude 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 für alle Sicherheitssysteme, ein kleines Waffenarsenal und den Computer des Zentrums in einem Tiefgeschoß. Das Betreten des Gebäudes erfordert Retinaabdrücke, und eintretende Personen müssen

sich via Vidschirm optisch identifizieren, bevor sie die inneren Panzertüren passieren dürfen. Weil es nur einen Eingang gibt, können die Sicherheitstruppen schon von wenigen Widersachern, die 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 verstreut sind. Die Einheit des Leiters ist die größte, während die anderen je nach Stellung des Bewohners an Größe und Komfort abnehmen. Die unteren Chargen teilen sich eine Einheit mit mehreren Personen. Diese Häuser haben ordinäre Magnetschlösser, aber viele Bewohner lassen 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-Terminals, die mit der Lohnbuchhaltung verbunden sind.

Labors

Die drei Laborgebäude sind das Herz der Anlage. Sie haben Retina-Schlösser, um Eindringlinge abzuhalten, und Einzellabors haben zusätzlich Daumenabdruckschlösser, die auf ihre Benutzer eingestellt sind. Jedes Labor hat sein eigenes Terminal. Auch 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 keiner der 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 Richtung 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 ha-

ben die Stufe 9 (das ist sehr hoch). Er liefert außerdem die Namen aller Datenbeschaffer, Forscher und Arbeiter im Zentrum. In Meris' Akte finden sich keine besonderen Eintragungen.

Sicherheitsdateien

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

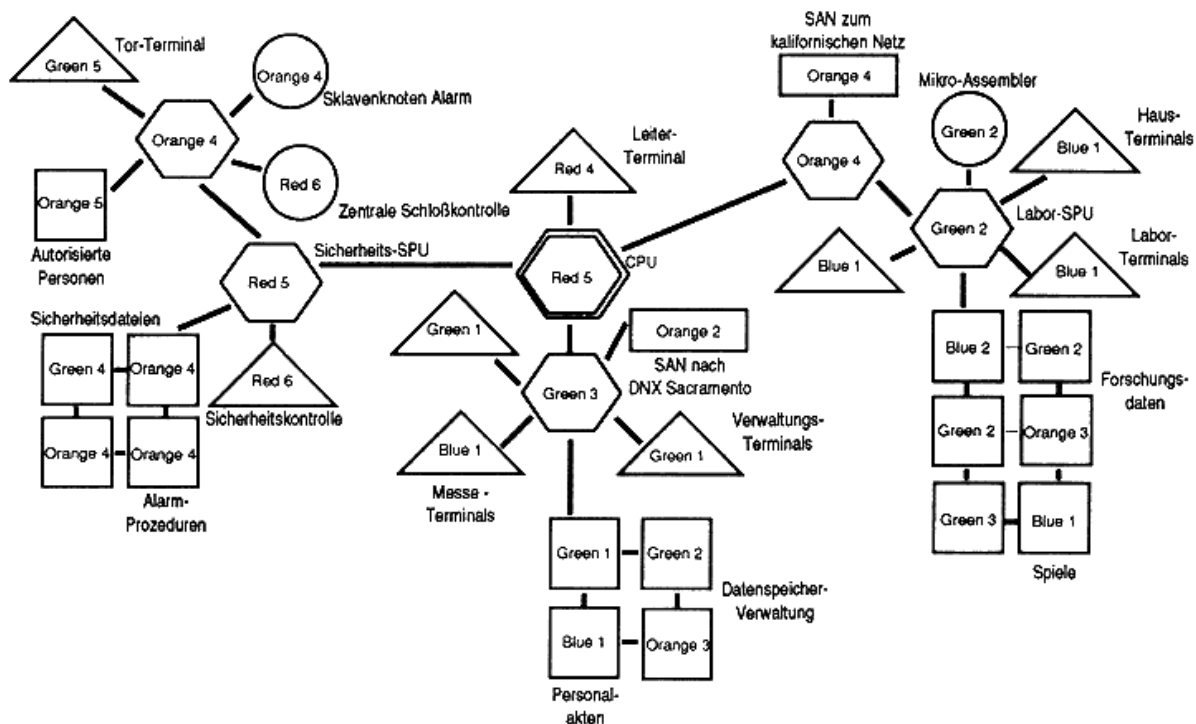
Forschungsdaten

Diese Dateien sind keine Hilfe, Meris aus der Anlage zu schaffen, bringen auf dem freien Markt aber sehr wahrscheinlich eine Menge Kreds. 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 Netz ist mit Weißem Ice (Barriere) gesichert. Alle Orangefarbenen SPUs beinhalten Graues Ice der Sorte Aufspüren und Auswerfen. Die CPU und die rote Sicherheits-CPU sind mit Grauem Ice der Sorte Aufspüren und Rösten gesichert. Grüne und orangefarbene Datenspeicher beinhalten Weißes Ice der Sorte Wirbel, alle anderen orangefarbenen und grünen Knoten Graues Ice der Sorte

DNX Computersystem



Aufspüren und Auswerfen. Wenn ein Alarm ausgelöst wird, greift der Operator des Sicherheitssystems ein: Eine Elfen-Deckerin (wie im Abschnitt „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 Benutzung der über die Anlage zur Verfügung stehenden Informationen durchspielen. Wenn das Auskundschaften nicht besonders stümperhaft durchgeführt wurde, haben die Charaktere den Vorteil der Überraschung auf ihrer Seite. Wenn der Plan aus irgendwelchen Gründen fehlschlägt (Würfelpech usw.), ruft Dairuna ihr Team von Small Wonders, um den Job zu beenden, und überläßt es den Spielern,

sich 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 unbewaffnet, schreit 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 sechs Wachen im Dienst, sechs haben dienstfrei und sechs schlafen. Die diensthabenden Wachen sind wie folgt verteilt: Zwei am Haupttor, eine im Kontrollraum des Sicherheitsgebäudes und drei auf Patrouille an der äußeren Umzäunung. Wenn ein Alarm ausgelöst wird, treten die sechs dienstfreien Wachen in Aktion: Zwei bleiben zur Bewachung des Kontrollraums der Sicherheit zurück, wäh-

rend die anderen vier dorthin gehen, von wo der Alarm kommt. Fünf Minuten nach Ertönen des Alarms sind auch die schlafenden Wachen bereit und können nach dem Willen des diensthabenden Offiziers eingesetzt werden.

Der Kontrollraum der Sicherheit benachrichtigt außerdem die County-Polizei und die Polizei des Freistaats. Die Männer des Sheriffs 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 Sicherheitszentrum wird versuchen, alle magischen Angriffe abzuwehren. Ihm stehen alle Sprüche zur Verfügung, die unter dem Paket „Kämpfer“ zusammengefaßt sind (Schwere Wunden heilen, 3; Manablitze, 6; Energieball, 6; Schlaf, 5). Außerdem patrouilliert er das Gelände von 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 Gruppe Söldner und Straßensamurai. Dairuna wird versuchen, den stärksten Spielercharakter mit Zaubersprüchen auszuschalten. Der 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 einem erfahrenen Rigger geflogen wird. Das

kann Probleme aufwerfen, wenn die DNX-Sicherheit oder die Polizei der Party auf den Fersen ist. Das Überfallkommando sollte zahlenmäßig etwas stärker als die Party sein und aus einer gleichen Anzahl Straßensamurai, Söldner und Orksöldner bestehen.

Wenn die Spieler aus irgendeinem Grund von ihrer geplanten Fluchtroute abweichen müssen, schlägt das Überfallkommando bei der Einfahrt nach Seattle zu.

VERFOLGUNG DAIRUNAS

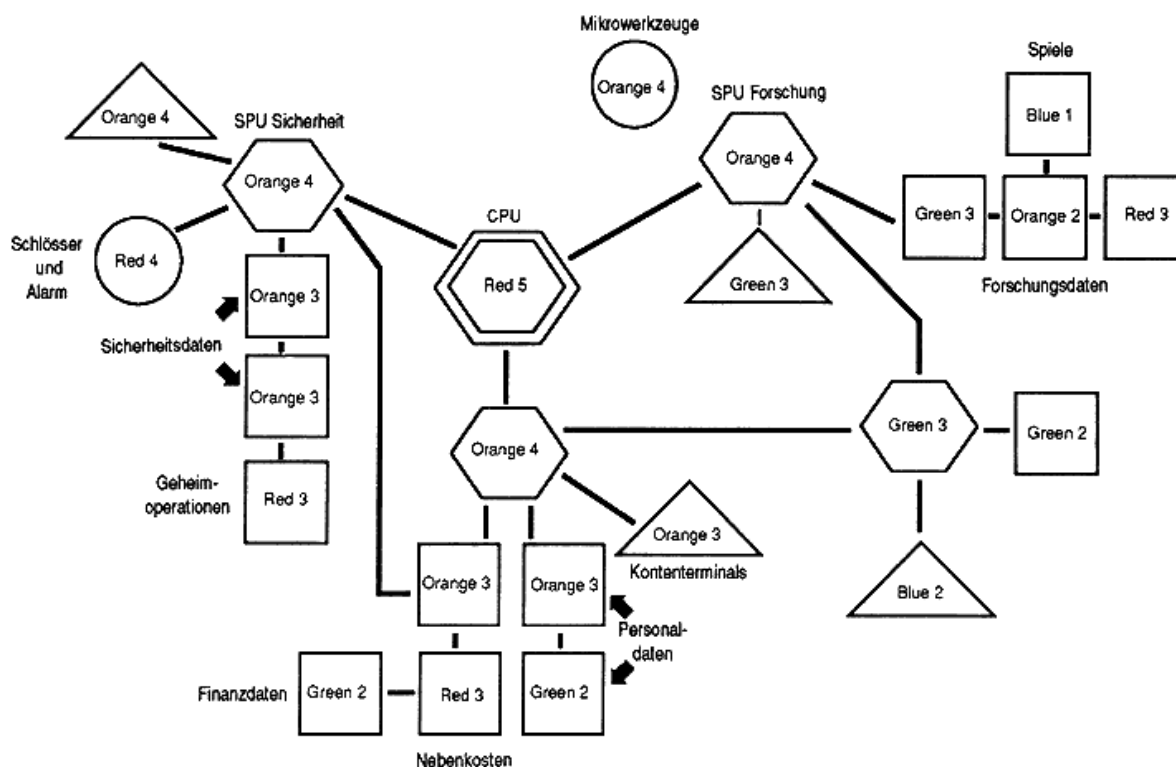
Dairuna hinterläßt kaum eine Spur. Sie hat keine ständige Adresse und alle Kreditkarten und ID-Eintragungen gelöscht. Immerhin haben die Spieler ihren wirklichen Namen. Zwar baut sie sich eine neue Identität auf, aber sie hat immer noch eines ihrer alten Bankkonten auf ihrem alten Namen laufen. Die letzte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

DIE SICHERHEIT VON DNX

DNX versucht natürlich die Leute zu verfolgen, die eine ihrer besten Datenbeschafferrinnen entführt haben. Martin Javert, ein Troll und das Haupt der DNX-Sicherheit für die Westküste, kümmert sich persönlich um die Ermittlungen. Wenn einer der Spieler DNX in die Hände fällt, wird er unter Zuhilfenahme der neusten Wahrheitsdrogen gründlichst verhört. Ansonsten verfolgt Javert die Spieler an 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-Schwester ziehen lassen wollen,

Small Wonders Computersystem



taucht Javert zusammen mit einem anscheinend unerschöpflichen Vorrat von Konzernmännern und Straßensamurai auf und verlangt, daß die Spieler Meris zurückbringen. Es wird sehr schwierig, sie davon zu überzeugen, daß die Shadowrunner nicht wissen, wo sie sich aufhält, und Javert wird darauf bestehen, daß sie ihm helfen - oder. „Oder“ kann alles bedeuten, von der Auslieferung der Charaktere an die Behörden bis zum Abladen ihrer von Kugeln durchlöcherten Leichen auf dem Meeresgrund.

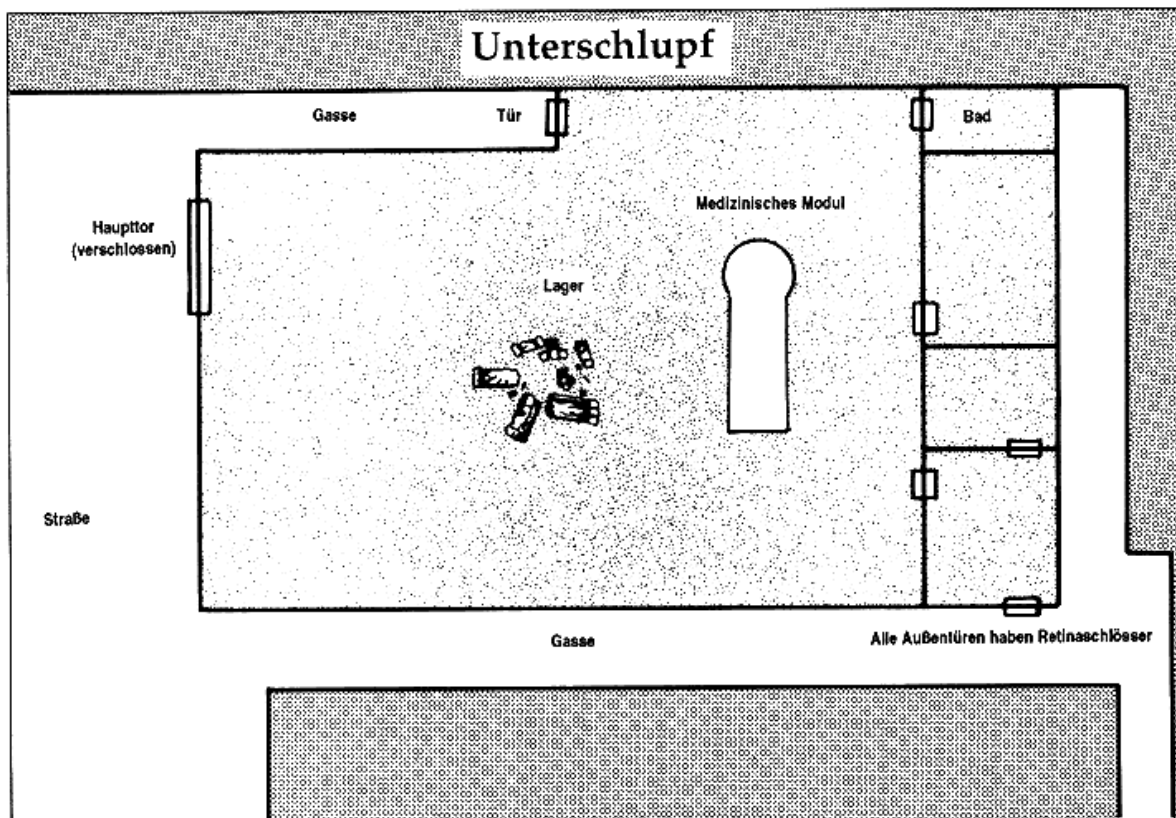
Doch Javerts Hauptanliegen ist das Auffinden von Meris, nicht die Verschwendung von Munition am Abschaum der Straße. Wenn die Spieler ihm helfen können, wird er sie benutzen.

SMALL WONDERS

Small Wonders AG ist eine Tochtergesellschaft des europäischen Konzerns Strasser-Pharmadyne. Small Wonders beschäftigt sich mit 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 hartnäckige Anfragen werden von der Sicherheit des Konzerns beantwortet!

Computersystem

Small Wonders hat ein einigermaßen ausgehntes System mit hervorragenden Sicherheitsvorkehrungen. Alle roten Knoten sind mit Grauen Blaster-ICs geschützt - außer der CPU,



die mit Schwarzem Killer-Ice ausgerüstet ist. Die orangefarbene Knoten sind mit Grauem Ice der Art Aufspüren und Rösten geschützt, die grünen Knoten mit Weißem Zugangs-Ice. Der Computer enthält keine irgendwie für die Operation relevanten Daten - mit einer Ausnahme: Bei den Finanzdaten ist in der Datei Nebenkosten eine kürzlich von Dairuna Cormac autorisierte Ausgabe für die Anbringung von Sicherheitsvorkehrungen in einem Unterschlupf in den Barrens 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 Weg seine Gedanken zu lesen, kennt er den Aufenthaltsort der beiden Schwestern, aber er ist ein verdammt gut bewachter Mann.

DER SCHLUPFWINKEL

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

Das Gebäude ist ein altes Lagerhaus, das

jetzt mit Retina-Schlössern und kugelsicheren Fenstern ausgerüstet ist. Im Innern befindet sich ein mobiles medizinisches Modul, in dem Meris von zwei Ärzten unter Benutzung von Wahrheitsdrogen verhört wird (NPCs vom Typ traßen-Doc"). Dairuna und ihr Team halten sich außerhalb des Moduls auf, leben in Schlafsäcken auf dem Fußboden und essen gerade Fertigpizza. Ein Drittel der Teammitglieder schläft grundsätzlich zu jeder Tageszeit. Ein Teammitglied ist immer auf dem Dach 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 tüchtig erwiesen haben, könnte DNX sie in der Zukunft für irgendeinen dreckigen Job anheuern - aber zählt nicht darauf, Chummers. Small Wonders beseitigt rasch alle Beweise, die den Konzern mit Dairuna Cormac in Verbindung bringen. Wenn sie den Kampf mit den Spielern überlebt, setzt der Konzern Killer auf sie an. Ein paar Wochen später kommt den Shadowrunnern vielleicht zu Ohren, daß man ihre Leiche aus der Bucht gefischt hat. Small Wonders wird die Spieler ebenfalls in Erinnerung behalten - aber sicherlich nicht in freundlicher.

Da Dairuna viel verspricht, doch so wenig wie möglich zahlt, verlieren die Shadowrunner bei dieser Geschichte Geld. Sie können Waffen und Ausrüstung toter Gegner ausschachten oder verkaufen und schaffen es vielleicht sogar, von DNX oder Small Wonders ein paar Daten zu klauen (den Sicherheitsabteilungen wird das überhaupt nicht gefallen). Die Spielercharaktere werden wahrscheinlich 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 zu gewährleisten. Und es wäre möglich, daß Dairuna für eine dritte Partei arbeitet, die daran interessiert ist, daß es zwischen DNX und Small Wonders zu einem Krieg kommt.

CAST OF SHADOWS

Dairuna Cormac

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

Attribute:

Konstitution: 1
Schnelligkeit: 5
Stärke: 1
Charisma: 3
Intelligenz: 5
Willenskraft: 3
Essenz: 6
Magie: 6
Reaktion: 5

Fertigkeiten:

Beschwören: 6
Feuerwaffen (Pistolen): 5
Führung: 1
Heimlichkeit: 4
Hexerei: 6
Motorrad: 3

Gebräuche (Straße): 2

Pools:

Gefahren-/Professionalitätsstufe: 5/4

Zauber:

Höllengeist: 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 Kampf und Gewalt vertraut. Sie hat das Gefühl, daß die meisten Elfen dummerweise antiwissenschaftlich eingestellt sind. Meris kann ihre Schwester aus ziemlich offensichtlichen Gründen nicht leiden.

Attribute:

Konstitution: 2

Schnelligkeit: 4

Stärke: 1

Charisma: 4

Intelligenz: 6

Willenskraft: 2

Essenz: 4

Magie: -

Reaktion: 5

Fertigkeiten:

Biologie: 4

Biotech: 4

Biotech (B/R): 3

Computer: 3

Gebräuche (Konzern): 2

Heimlichkeit: 3

Naturwissenschaften: 6

Deutsch: 2

Japanisch: 3

Spanisch: 1

Pools:

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 das übliche Getöse der Trolle. Er ist entschlossen und rücksichtslos und gibt niemals auf. Wegen seiner Sonnenallergie arbeitet Javert ausschließlich nachts und trägt immer eine verspiegelte Sonnenbrille.

Attribute:

Konstitution: 5

Schnelligkeit: 5

Stärke: 6

Charisma: 1

Intelligenz: 5

Willenskraft: 5

Essenz: 5.8

Magie: -

Reaktion: 5

Fertigkeiten:

Auto: 1

Computer: 3

Elektronik: 1
Feuerwaffe (Pistolen): 6
Führung: 2
Gebräuche (Konzern): 2
Heimlichkeit(Stadt): 5
Stadtssprache: 1
Verhör (Verbal): 4
Waffenloser Kampf: 3

Pools:

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-Geld jeden Ausrüstungsgegenstand bekommen, den er braucht, und er wird immer von mindestens zwei Konzernmännern begleitet.