

WEIHNACHTEN 2009 KOSTENLOS



ANDUIN

FANZINE FÜR PHANTASTISCHE SPIELE

Weihnachts - Special



Seattler Weihnachten

EIN ABENTEUER FÜR SHADOWRUN

TEXT: FRIEDERIKE SCHMUTZLER

ILLUSTRATION: FRIEDERIKE SCHMUTZLER

Es ist der einfachste Run der Welt: Im „Museum of Contemporary Arts and Crafts“ wird in wenigen Tagen ein Diamant ausgestellt werden, der „Stern von Tir Tairngire“, der nicht nur bei Juwelenfreunden feuchte Augen hervorruft. Auch der Johnson will ihn haben – und er braucht dafür ein Team von wirklich guten Spezialisten.

VORBEMERKUNG

Ursprünglich war dieses Abenteuer für Shadowrun 3.01 konzipiert, es sollte aber auch ohne Probleme mit Shadowrun 4 spielbar sein.

DER AUFTRAG

Einer der Spieler wird kurz vor Weihnachten einen Anruf von seinem Schieber bekommen. Ein Mr McMerlynn will sich abends um 22.00 Uhr im „Moonpalace“ treffen, einer angesagten neuen In-Bar mitten in Seattle. Erstmals müsst ihr jedoch am Türsteher mit dem Massanzug vorbei.

DAS „MOONPALACE“

Das „Moonpalace“ ist ein Laden mit strengen Einlasskriterien. Elfen und Menschen werden kaum Probleme haben, hinein zu gelangen, während Orks, Trolle und Zwerge vom Türsteher ausgefiltert werden. Der Bouncer ist zwar selbst ein Ork, macht aber keine Ausnahme für andere seinesgleichen. Magie wird er nicht erkennen können (Willenskraft 3, Intelligenz 3), er ist mundan, und es gibt auch keine Watcher oder ähnliches, die Magier abhalten könnten. Von Mr McMerlynn will er noch nie gehört haben, allerdings könnte ein Credstick seinem Gedächtnis auf die Sprünge helfen. Waffen sind in der Disco nicht erlaubt.

Die Diskothek ist genauso eingerichtet, wie es ihr Name schon vermuten lässt. doch es passt zum Interieur des „Moonpalace“. Decke und Fussboden sind in einem dunklen Violett gestrichen, darauf ist eine plastische Mondlandschaft in Silbergrau angebracht, auch die Tische, Stühle, Theke und Barhocker

sind im Mondkraterdesign gehalten. Überall zwischen den Kratern sind kleine Lämpchen angebracht, die zur Atmosphäre beitragen sollen, jedoch von dem grossen silbernen Kunstmond, der einer halbfertigen Diskokugel gleich, überstrahlt werden. Der Kunstmond wird von verschiedenen hellen Scheinwerfern angestrahlt, so dass es zwar nicht hell wird im Inneren, aber die Dunkelheit in ihren Abstufungen variiert. Die Bedienungen passen übrigens zum Interieur, sie tragen kurze violett-silbrige Kleidchen und wackelnde Fühler auf dem Kopf. Es sind alles Menschen oder Elfen, die Besucher des Clubs sind vor allen Dingen die Schönen und Reichen von Seattle.

DER JOHNSON

Mr McMerlynn schickt einen Bodyguard vor, einen Elfen mit einem dunklen Anzug und dunklen Haaren, der sichtbar vercybert ist mit Kunstmuskeln und Cyberaugen. Er selbst hat in einer vom Hauptgeschehen der Diskothek abgegrenzten Bereich Platz genommen. McMerlynn ist ein Mensch, auch wenn das im Halbdunkel nicht wirklich gut zu erkennen ist. Mit Askennen-Probe wird ein magisch begabter Charakter festgestellt, dass er erwacht ist. Seine Kleidung besteht aus einem dunkelblauen Anzug, der sehr edel und teuer wirkt, mit einer farblich passenden Krawatte. Er ist nicht vercybert, seine Haare sind weiss, was es schwer macht, sein Alter zu erkennen, er könnte alles sein zwischen 20 und 100. Vermutlich hat er die Methoden der modernen Chirurgie zu Hilfe genommen, um sein Äusseres zu optimieren.

„Guten Abend! Mein Name ist Dean McMerlynn, und ich habe einen Auftrag für Sie. Am 23.12. wird im „Museum of Contemporary Arts and Crafts“ um 11 Uhr morgens eine Ausstellung eröffnet. Herzstück dieser Ausstellung ist der „Stern von Tir Tairngire“, ein blauer Diamant. Besorgen Sie mir den Stein, vor der Eröffnung der Ausstellung. Sie erhalten einen Vorschuss von 20.000 Nuyen und 50.000 bei Erledigung des Auftrages. Gehen Sie rein ins Museum, holen Sie den Stein und kommen Sie wieder raus. Sonst nichts. Fassen Sie nichts sonst an, stehlen Sie keine

weiteren Kunstgegenstände und versuchen Sie, unauffällig und möglichst lautlos zu sein. Sollte mir zu Ohren kommen, dass weitere Artefakte fehlen, oder Sie das halbe Museum in Schutt und Asche gelegt haben, werde ich mir überlegen, ob Sie mein Geld wert sind. Übergabe ist in drei Tagen, ich werde ihnen sagen, wo sie mich finden können. Nehmen Sie den Auftrag an?“

McMerlynn wird allenfalls noch die Adresse des Museums in Bellevue rausrücken, mehr ist nicht drin: Ecke 5th und Park Ave. Nehmen die Runner seinen Auftrag an, wird er ihnen ein Handy überlassen, mit dem sie ihn erreichen und umgekehrt und ausserdem die 20.000 Nuyen Vorschuss. Nehmen sie nicht an, dann ist hier natürlich schon alles vorbei. Er gibt noch an, dass der Stein einer Familie von Lohenstein aus der ADL gehört. Bei einem positiven Verhandlungswurf ist Mr McMerlynn bereit, mehr Geld springen zu lassen.

BEINARBEIT DAS MUSEUM

Sollten die Charaktere das Museum besuchen wollen, so werden sie von aussen nicht viel feststellen können.

Es handelt sich um einen klassischen zweistöckigen rechteckigen Zweckbau, an dessen Front in jedem Stockwerk an der langen Seite zwei Fenster sind, an der schmalen jeweils nur eins. Die Fenster sind hoch und mit Panzerglas versehen. Näheres findet sich auf dem Lageplan auf Seite 6.

ERDGESCHOSS

An der Eingangstür gibt es eine Kamera, ebenso an den Treppen und eine versteckte Kamera vor jeder Toilette. Links von der Tür befindet sich der Museumsshop, in dem man allerlei Nippes wie Postkarten und Souvenirs kaufen kann, hier gibt es nur zwei Fenster. Vor dem Museumsshop gibt es eine Magnetschranke, die anfangen wird zu piepen und einen unauffälligen Wachmann herbeiruft, wenn etwas geklaut wird. Der Shop selbst ist ebenfalls videoüberwacht. Rechts von der

Tür sind die Toiletten. Daneben gibt es eine Garderobe, an der ein freundliches Fräulein die Besucher darauf hinweist, dass sie bitte ihre Taschen abgeben. Waffen sind natürlich überhaupt nicht erlaubt, eingebaute Cyberware wie Kunstmuskeln oder Sporen wird jedoch nicht überprüft. Magier werden von freundlichen Watchern gebeten, keine Astralreisen zu unternehmen. Wenn doch, tauchen schnell Elementare auf, die der Forderung der Watcher Nachdruck verleihen.

Gegenüber vom Museumsshop befindet sich eine freie Fläche, hier sind schon dekorierte Bistrotische und ähnliches aufgebaut für den Empfang für die Ausstellung, gegenüber vom Eingang befinden sich die Treppe und der Aufzug in die oberen Stockwerke.

1. STOCK:

Rechts neben der Treppe befindet sich eine Gemäldesammlung zeitgenössischer Maler, Herz der Sammlung sind die naiven Bilder von Clemence Pochehomme, einem Trollkünstler aus Europa (der eigentlich Clemens Sackmann heisst, das aber nicht für angemessen hielt für einen Künstler. Mit einem Wurf gegen eine entsprechende Wissensfertigkeit mit MW 4 kann der SL den Spielern diese Information mit an die Hand geben)

Links neben Treppe und Lift ist das Museumscave, das allerdings im Gegensatz zum Shop nicht räumlich getrennt ist. Gegenüber ist die Sammlung indianischer Kunstgegenstände, von denen die meisten aber nicht besonders eindrucksvoll sind. Prunkstück dieser Sammlung sind angeblich magische Kultgegenstände der Tsimshian. (Es handelt sich hierbei um zwei Kraftfoki niedriger Stufe).

Beide Ausstellungen sind mit jeweils zwei Kameras gesichert, die sich in den Fensterläubungen befinden. Die Treppe ist noch einmal zusätzlich gesichert.

2. STOCK

Der zweite Stock steht komplett unter dem Motto der kommenden Ausstellung, „Jewelry Art in Modern and Ancient Times“, am linken Fenster steht ein eigener Bereich für Edelsteine, unter anderem auch für den „Stern von Tir Tairngire“. Der Stein ist unter einem extra gesicherten Glaszylinder, die gesamte Etage ist mit Kameras an verschiedenen Ecken gesichert: eine in jeder Fensterlaibung, eine an der Treppe, und noch einmal Kameras auf den Stellwänden rund um die wertvollsten Steine (3 Kameras).

nen Überwachungsraum, von dem noch ein zweiter Raum abgeht, in dem sich die Kameras und weitere technische Geräte zur Überwachung befinden, ausserdem die Kontrolle für die Sprinkleranlage, die Rauchmelder und die zentrale Telefonanlage.

Auch der Strom und das Licht können hier an- und ausgeschaltet werden.

Die zweite Tür gegenüber vom Aufzug führt ins Museumslager und die Werkstatt. Am schmalen Ende befindet sich eine Schiebetür, die zu einer Rampe führt. Hier werden Kunstgegenstände angeliefert, die ausgestellt oder restauriert werden sollen.

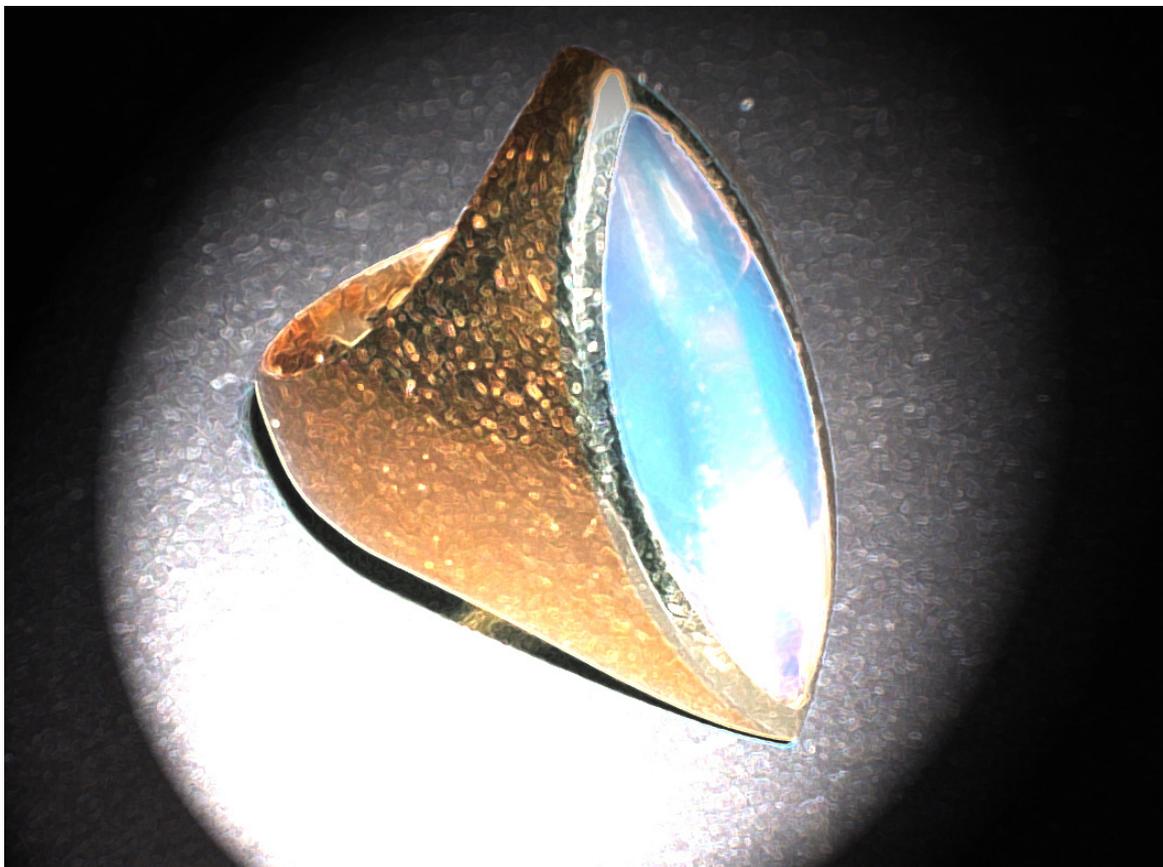
DAS PERSONAL

Das Personal besteht aus dem Garderobenfräulein, zwei Leuten im Shop, fünf Leuten in der

Werkstatt (nur tagsüber da), 15 Leuten, die in Schichten zu fünf Leuten im Keller das Museum im Auge haben, auf jeder Etage zwei Wachleute, die sich in Schichten abwechseln während der Öffnungszeiten, und fünf Leute Personal im Cafe. Öffnungszeiten sind

von 9.00 – 17.00 Uhr. Für die Ausstellung ist zusätzliches Personal angefordert worden.

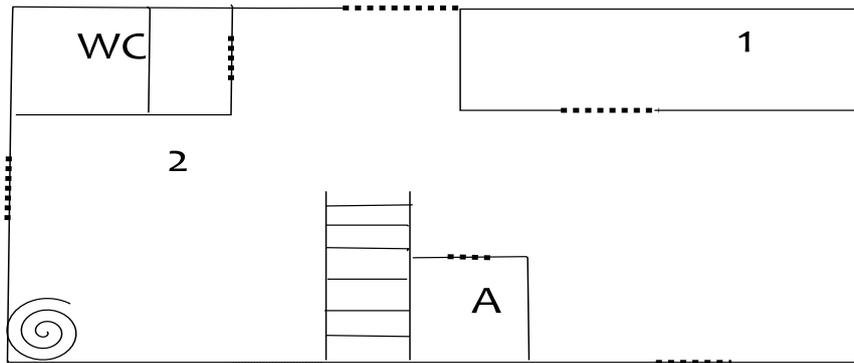
Hauptsponsor des Museums ist die „Runtime Corporation“, die sich auch um die Einstellung der Wachleute kümmert. Denen wird wiederum von ihrer Firma „Intersecurity“ mitgeteilt, welchen Code sie jeden morgen benutzen müssen. „Runtime Corporation“ wiederum gehört zu Aztech (Mit einem Wurf auf Konzerne oder ähnlich Fertigkeit mit einem MW 6 herauszufinden)



Ausserdem befindet sich im 2. Stock auch noch das Büro der Museumsdirektorin Ashley Santiago, welches sie sich mit ihrer Sekretärin Bridget Simpson und den beiden Kunsthistorikern Jonathan Devereaux, einem Elf, und Diannah Matthews teilt.

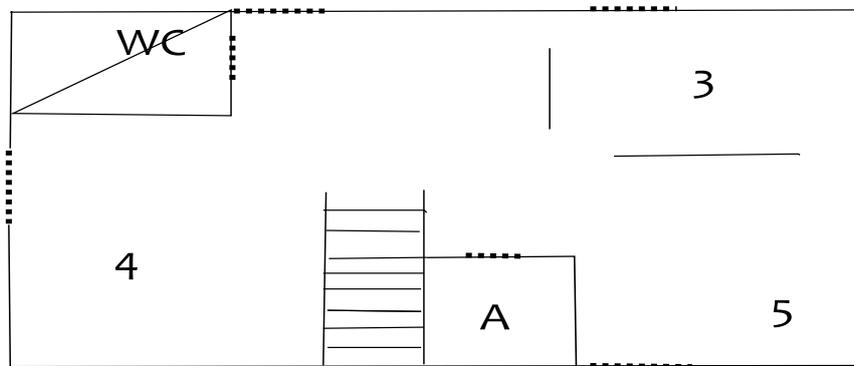
KELLER:

Ja, den gibt es auch. In der Eingangshalle hinter der Garderobe befindet sich eine kleine Wendeltreppe, die ins Untergeschoss führt, wo sich dem Betrachter erst einmal zwei Türen präsentieren. Die erste führt in ei-



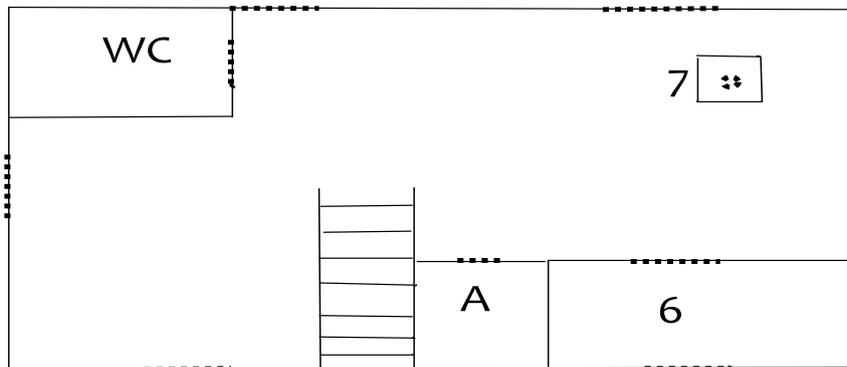
Erdgeschoss

- 1 Museumsshop
- 2 Garderobe



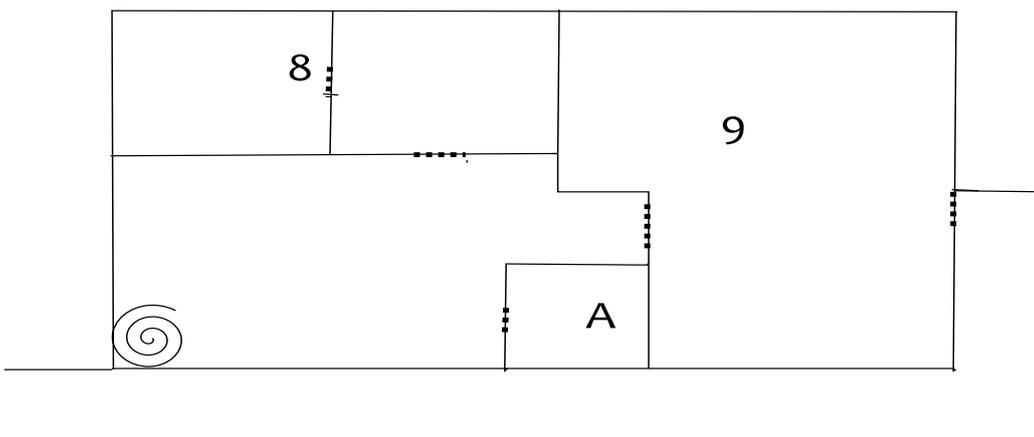
1. Obergeschoss

- 3 indianische Sammlung
- 4 Gemäldesammlung



2. Obergeschoss

- Sonderausstellungsfläche
- 6 Büro
- 7 Stern von Tir Tairngire



- Keller
- 8 Zentrale
- 9 Werkstatt und Lager

CONNECTIONPFLEGE – WAS ES SO ZU SAGEN GIBT MUSEUM

0/1 – Ach, das Ding, ja hab davon gehört, aber du weisst ja, Museen sind nicht so mein Ding

2/3 – Das ist ne ziemlich kleine Klitsche, aber falls du auf Trollschmierereien stehts, bist du da richtig

4-6 – Nettes Museum, ist wohl mehr so ein Hobby von einem reichen Konzernboss als ein richtiges Museum. Da gibt's demnächst ne Ausstellung, wo man sich ein paar nette Klunker angucken kann.

MCMERLYNN

0/1 – Kenn ich nicht, soll ich mich mal umhören?

2/3 – Ja, das sagt mir was.. Das ist son Magiefuzzi, glaub ich, und der soll wohl einiges sammeln, wie man so hört

4-6 – Ohoh, das ist ne heisse Nummer, wenn du auf der Suche bist nach jemandem, der nur mal mit dem Finger wackelt und den Gegner tot umfallen lässt! Wie bist Du denn an DEN gekommen?

STERN VON TIR TAIRNGIRE

0/1 – Stern von wo?

2/3 – Ist das nicht so ein blauer Stein, der demnächst irgendwo in Bellevue gezeigt wird? So einer aus Europa? Ziemlich selten und ziemlich teuer

4-6 – Der „Stern von Tir Tairngire“ stammt ursprünglich aus Indien, soll wohl mal einer Adligen da gehört haben und ist dann irgendwie in den nahen Osten gelangt. Ist wohl einer von diesen Steinen, die Tote aufwecken können oder verflucht sind, je nachdem, wen du fragst. Wiegt gut 437 Karat und ist einer der grössten Diamanten der Welt. Gehört so ner komischen Familie aus Tir, die müssen im Moment ihre Klunker verhökern, wegen Geldproblemen.

KEINE UNSCHULDS - LÄMMER

Durchleuchten die Charaktere die Direktorin, so wird schnell klar, dass sie Schulden hat bei mehreren Banken und einen recht aufwendigen Lebensstil pflegt, den sie sich eigentlich gar nicht leisten könnte. Neben ihrem teuren Sportwagen, den sie ganz offen auf dem Museumsparkplatz parkt, wo er den

Charakteren auffallen sollte, wohnt sie in einem teuren Apartment in Downtown, welches jedoch schon leichte Spuren ihrer Geldnot aufweist: sie hat bereits einige Gemälde verkaufen müssen, besonders wohnlich sieht es hier auch nicht mehr aus.

Haben sich die Charaktere ein Foto von Mrs Santiago besorgt, so werden sie feststellen, dass ein guter Teil des Geldes auch in kosmetische Operationen geflossen sein muss, die Mittvierzigerin sieht aus wie Anfang 30. Nach den Sicherheitscodes befragt, wird sie behaupten, diese nicht zu kennen. Auch sie bekommt die Codes jeden Morgen von der Sicherheitsfirma (Wurf auf High Society oder eine ähnliche Wissensfertigkeit gegen 6)

Bridget Simpson hat zwar keinen Kontakt mehr zu ihrer Jugendliebe Ted, allerdings weiss auch niemand im Museum oder ihrer näheren Umgebung, dass sie einmal in einer militanten Tierschutzorganisation war und im Rahmen von einigen Aktionen auch das eine oder andere Mal verhaftet wurde und sogar eine Bewährungsstrafe erhielt. Ted hingegen hat bei einer dieser Aktionen einen Polizisten so schwer verletzt, dass dieser wenig später starb, und sitzt seitdem wegen Mordes im Gefängnis. Sollten die Charaktere sie darauf ansprechen, wird sie versuchen, mit ihnen zusammenzuarbeiten, um ihre Haut zu retten. Allerdings kennt Bridget nicht die Codes der Sicherheitsfirma, sie bekommt ihn jeden Morgen von ihrer Chefin. (Auch die Informationen über Bridget sind mit einem MW gegen 6 auf eine entsprechende Wissensfertigkeit herauszubekommen, zum Beispiel über Connections bei der Polizei)

Jonathan Devereaux ist zwar in Seattle geboren und aufgewachsen, als Kind elfischer Eltern, und daher mit elfischen Traditionen bestens vertraut, aber er pflegt auch Verbindungen nach Tir Tairngire. An sich ist an dieser Tatsache nichts verwerfliches, aber einige seiner Kontakte sind sehr radikal eingestellt, und die Seattler Polizei könnte sich für diese Leute interessieren. Ausserdem könnten einige dieser Kontakte auch ein Auge auf den „Stern von Tir Tairngire“ geworfen haben.

Einzig die andere Kunsthistorikerin, Dianah Matthews, scheint ein unbeschriebenes Blatt zu sein, sie lebt zurückgezogen mit ihrem Verlobten und ihrem Hund in Fort Lewis.

Sollten die Charaktere sich mit der Direktorin eingehender beschäftigen, werden sie neben den obengenannten Informationen herausfinden, dass Ashley Santiago den Stein durch eine Fälschung austauschen will. Auf ihrem Handy / in ihrem Appartement findet sich die Telefonnummer von Joe Wright, ei-

nem bekannten Orkfälscher aus den Barrens. Wright ist dafür bekannt, dass er gute und teure Arbeit macht.

Ashley Santiago hat am Tag vor der Ausstellungseröffnung um 12 Uhr einen Termin bei Wright, damit sie den Stein in letzter Minute austauschen kann. Sie will den Austausch unbemerkt im Museum geschehen lassen.

Egal wie sich die Charaktere entschieden haben, ob sie nun mit Ms Santiago zum Fälscher fahren oder ihr im Museum auflauern, ins Museum zurück müssen sie auf jeden Fall noch einmal.

Einem der Charaktere sollte dort (ohne Wahrnehmungsprobe) einen Troll in der Uniform des Cafeteria-Personals sehen, der durch eine Hintertür im Museumsrestaurant verschwindet. Auf Nachfragen wird das Personal jedoch erklären, dass kein Troll in der Cafeteria arbeitet.

Einem weiteren Charakter wird ein sehr nervöser Koch auffallen, der sich sehr eilig auf die Toilette zurückzieht und dabei in sein Handy flüstert. Mit Heimlichkeit oder einem Abhörzauber kann man aus den Gesprächsfetzen heraushören, das „alles bereit ist“ und „die Aktion starten kann“.

Sollten sich noch Charaktere vor dem Museum aufhalten, so wird ihnen auffallen, dass zur Wachablösung um 14 Uhr zwar Wachleute in das Museum hineingehen, aber niemand herauskommt.

Sobald jemand dem Museum zu nahe kommt, wird er von einem Scharfschützen (Nicky aus der NSC-Sektion) beschossen, der sich in der Fensterlaibung im ersten Stock postiert hat. Auch im Museum kommt es im ersten Stock zu einer Schiesserei, dort hat sich ein weiterer Gegner postiert, der Strassensamurai Doug (siehe NSC-Sektion zu den Werten).

Falls ein oder mehrere Charaktere den Weg durch den Hintereingang und den Keller wählen, werden sie feststellen, dass man das Wachpersonal betäubt und gefesselt und in der Museumswerkstatt eingesperrt hat, sowohl die erste als auch die zweite Schicht.

VERSICHERUNGS - BETRUG

Das Museum gehört zur Runtime Corporation, die wiederum zu Aztech gehört. Die Versicherung hat in Absprache mit Aztech ein zweites Runnerteam angeheuert, das den Diamanten vor der Ausstellungseröffnung stehlen soll, da Aztech ebenfalls interessiert ist an den Kräften, die dem Stein nachgesagt werden.

Das gegnerische Runnerteam besteht aus Alpha, einem erfahrenen Troll-Sammy, der früher als Söldner tätig war, der elfischen Magierin Silverhand, sowie den drei menschlichen Mitgliedern Nicky, der Scharfschütze, Doug, ein Street-Sam und CeeJay, der für Technik und Logistik zuständig ist. CeeJay ist übrigens derjenige gewesen, den die Charaktere bzw. einer von ihnen auf der Toilette beim Telefonieren abhören konnten.

DAS ENDE

Gelingt es den Charakteren, das gegnerische Runnerteam auszuschalten, können sie den Stein durch die mitgebrachte Fälschung ersetzen. Ms Santiago wird dann auch nicht belangt werden, denn sie war ja zum Zeitpunkt des Austausches in der Hand der Runner..

McMerlynn wird sich in jedem Fall erkenntlich zeigen, es sei denn, es wurde seinen Anweisungen nicht Folge geleistet und das Museum liegt in Schutt und Asche. Sollten die Charaktere sich weigern, den Stein herauszugeben, könnte das auf jeden Fall sehr unangenehme Folgen für sie haben..

KARMA

Das Abenteuer überleben und abschließen: 1

Stein aus dem Museum rausbringen ohne Zerstörung: 2

Stein aus dem Museum rausbringen mit Zerstörung: 0

Das gegnerische Team ausschalten: 1

McMerlynn durchleuchten: 1

Den Versicherungsbetrug zwischen Aztech und der Runtime Corporation aufdecken: 1

Ms Santiago und den Fälscher aufhalten: 1

NSC-SEKTION

DAS MUSEUM

Ashley Santiago,

46, Museumsdirektorinsicht aus wie 30, pflegt einen aufwendigen Lebensstil seit ihrer Scheidung. Sie hat einiges an Schulden angehäuft, unter anderem durch diverse Schönheits-OPs, eine teure Wohnung in bes-

ter Seattler Lage und ein teurer Sportwagen

Jonathan Devereaux,

37, Restaurator, ein Elf aus Seattle, Kind elfischer Eltern. Hat Verbindungen nach Tir Tairngire, die teilweise nicht ganz legaler Natur sind

Diannah Matthews,

34, Kunsthistorikerin, lebt mit ihrem Verlobten und ihrem Hund in einer kleinen Wohnung in Fort Lewis und ist bisher ein unbeschriebenes Blatt.

Bridget Simpson,

25, Sekretärin, war vor ihrer Anstellung im Museum Mitglied in einer radikalen Tierchutzgruppe und stand deswegen auch schon vor Gericht, wurde jedoch nur zu einer Jugendstrafe verurteilt. Im Museum kennt niemand ihre Vorgeschichte, Bridget hält sie auch wohlweislich geheim

mehrere Sicherheitsleute

Attribute: W 4, I 4, St 6, Kon 5, Schnelligkeit 6, Reaktion 5, Fertigkeiten: Pistole 6, Ausrüstung: Ares Predator 9M Schaden (HM/AM), Panzerung 2/1)

DIE RUNNER

Alpha

ein Trollsammy, früherer Söldner

Attribute: Kon 12, S 5, St 9, Ch 2, I 3, W 5, Magie 0, Essenz 4,55, R 4+2, Kampfpool 6

Fertigkeiten: Schwere Waffen 6, Pistolen 4, Gewehre 5, Heimlichkeit 2(4)

Cyberware: Kunstmuskeln Stufe 2, Titan-Kompositknochen, Reflexbooster 2 (Alpha-ware)

Ausrüstung: Ingram Valiant, Ares Predator, Remington 950, Panzerjacke 5/3 (Genauere Werte für die Waffen und die Cyberware finden sich im Grundregelwerk Shadowrun 3.01d)

Silverhand

elfische Schamanin

Attribute: Kon 4, S 4, St 4, I 6, Ch 7, W 5, Essenz 6, Magie 6, Reaktion 5, Kampfpool 7, Zauberpool 8, Astraler Kampfpool 9

Fertigkeiten: Hexerei (Spruchzauberei) 5 (7), Beschwören 6, Pistolen 4, Heimlichkeit 4

Sprüche: Manaball 4, Manablitz 5, Betäu-

bungsblitz 4, Levitieren 3, Säurestrom 4, Leben aufspüren 5

Ausrüstung: Panzerjacke 5/3

Doug

ein menschlicher Samurai und Kampfmaschine

Attribute: K 9, S 8, St 8, Ch 4, I 4, W 4, Essenz 4,68, Magie 0, Reaktion 5+2 (Reflexbooster), Kampfpool 8

Fertigkeiten: Athletik 4, Maschinenpistole (HK 227) 5 (7), Pistole 6, Cyberimplantatwaffen (Sporn) 4 (6)

Cyberware: Sporne, Reflexbooster 2, Dermalpanzerung 2, Kunstmuskeln 2 (Alpha-ware)

Ausrüstung: HK 227, Ares Predator, Panzer 5/3

Nicky

ein menschlicher Scharfschütze, klein aber oho

Attribute: K 4, S 6, St 4, Ch 4, I 5, W 4, Essenz 5,5, Magie 0, Reaktion 5, Kampfpool 7

Fertigkeiten: Gewehre 6, Pistolen 6

Cyberware: Smartgunverbindung

Ausrüstung: Ranger Arms mit Zielfernrohr +3, Panzerjacke 2/1

CeeJay

ein menschlicher Techfreak, der sich mit Sprengstoff, Computern und Elektronik auskennt

Attribute: K 3, S 5, St 3, Ch 4, I 5, W 4, Essenz 5,6, Magie 0, Reaktion 5, Kampfpool 7

Fertigkeiten: Wurfaffen (Granaten) 3(5), Computer 5, Computer B/R 5, Sprengstoffe 4, Elektronik 5, Elektronik B/R 5, Pistolen 5

Cyberware: Chipbuchse, Datenbuchse

DIE ANDEREN

Dean McMerlynn

ein mächtiger menschlicher Kampfmagier und Sammler von magischen Artefakten

Joe Wright,

ein orkischer Fälscher, der auch gut schießen kann und früher Sammy war

(Cyberimplantatwaffen (Sporne) 4 (6) Pistolen 5)