

Bodyguardmania

*Ein Abenteuer für Shadowrun V2.01 D
von Torben Brumm
Die Rechte liegen beim Autor.*

Wie immer: Einfacher Auftrag

>>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<<

Es ist praktisch noch mitten in der Nacht (10 Uhr), als ihr unsanft durch das Klingeln eures Telefons aus den Träumen gerissen werdet. Nachdem ihr euch auf die andere Seite gewälzt habt, um zum Telefon zu greifen, und abnehmt, vernehmt ihr die wohlbekannte Stimme eures Standardschiebers: "Einen wunderschönen guten Morgen, Chummers! Ein gewisser Herr Schmidt hat mich kontaktiert, damit ich ihm eine Gruppe von Leuten vermittele, die ihm für gute Bezahlung bei einem kleinen Problem helfen. Da habe ich selbstverständlich sofort an euch gedacht! Solltet ihr also Interesse haben, so kommt einfach heute abend um 20 Uhr ins "Hole" nach Düsseldorf. Den Schmidt erkennt ihr daran, daß er seine Getränkekarte verkehrt herum hält. In diesem Sinne: Bye bye!" Ein Klicken am anderen Ende der Leitung gibt euch die Möglichkeit, in Ruhe weiterzuschlafen. Immerhin sind es noch 10 Stunden bis zum Treffen.

>>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<<

Eigentlich sollten hier keine Probleme auftreten. Das Team muß nach dem Anruf irgendwie nach Düsseldorf kommen. Sie können z.B. mit dem Auto oder der Bahn fahren, es ist völlig egal. Nur ihre Ausrüstung sollten sie schon dabei haben, nochmal nach Hause kommen sie nicht. Das "Hole" selber kann man in Düsseldorf durch Passantenbefragung (bei 1 auf 1W6 weiß der Passant die Adresse), Telefonbuch, Anruf des Schiebers o.ä. ausfindig machen. Ach ja, stellen Sie den Runnern keine zu großen Hindernisse in den Weg (scharfe Zollkontrollen an Flughafen oder Bahnhof, Radarfallen auf der Autobahn etc.), um sie nicht am Anfang des Abenteuers zu demotivieren.

Guten Tag, mein Name ist Schmidt!

>>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<<

Ihr steht vor dem "Hole", einem runden Gebäude mit einem prunkvollen Eingang. Durch die Glastüren könnt ihr aber erkennen, das sich im Inneren keine Nobelbar, sondern eher eine Straßenkneipe befindet. Vor der Tür stehen zwei Trollwachen in zerrissener Kleidung. Jeden, der die Bar betreten will, filzen sie kurz und lassen ihn dann durch oder schicken ihn zurück, falls sie eine Waffe finden. Auch ihr werdet beim Betreten von den beiden Türstehern untersucht. (*siehe Hinter den Kulissen*)

Da die Trolle bei euch keine Waffen finden, lassen sie euch durch. Im Inneren sieht die Bar sehr seltsam aus: In der Mitte des Raumes klafft ein rundes, völlig schwarzes Loch von ca. 7 Metern Durchmesser auf, die Tische sind rundherum aufgebaut. Ihr seht, wie ein Gast an einem Tisch laut nach einem Bier ruft und dieses keine zwei Sekunden später aus dem Loch direkt vor ihn auf seinen Tisch fliegt. Er trinkt das Glas in einem Zug leer und will dann die Bar verlassen. In dem Moment als er die Türklinke in die Hand nimmt, erscheint aus dem Loch eine Schrotflinte (Mossberg CMTD), die einen Schuß auf den Mann abfeuert. Er sackt zusammen, ein Zettel, der ebenfalls aus dem Loch kommt, bleibt auf ihm liegen: "Vielen Dank, daß Sie das "Hole" besucht haben! Bitte beehren Sie uns bald wieder!"

Etwas mulmig wird euch schon, doch zum Glück entdeckt ihr in einer Ecke einen Elfen, der seine Getränkekarte falschherum hält. An seinem Tisch sind noch (*Anzahl der Runner*) freie Stühle. Doch er ist nicht alleine gekommen. Bei ihm sitzen noch:

- ein Elf, dessen Gesicht euch irgendwie bekannt vorkommt, doch ihr könnt es nicht richtig einordnen. Außerdem streicht er sich ununterbrochen durch seine blonden Haare.
- ein Mensch, der mit den Fingern seiner linken Hand komische Verrenkungen durchführt. Vor ihm steht eine klare Flüssigkeit (Wodka oder Wasser), während bei den anderen ein Bier steht.
- ein Ork mit einem seltsamen T-Shirt mit der Aufschrift: "Ich bremsen nur auf Katzen", der eine verspiegelte Sonnenbrille trägt.
- ein Zwerg, der seltsam nervös ist. Er wackelt praktisch ununterbrochen mit seinem Stuhl und fuchtelt mit seinen Armen herum.
- ein Troll, der einigermaßen normal zu sein scheint: Er sitzt ganz normal da und trägt auch nichts Auffälliges.

Alle tragen zerrissene Jeans und Baseballcaps mit der Aufschrift nach hinten, nur der Schmidt sticht durch seinen Anzug hervor.

"Guten Tag, mein Name ist Schmidt!" beginnt er. "Sie müssen die Leute sein, die mir empfohlen worden sind. Bestellen Sie sich einfach, was Sie haben wollen!" Nachdem eure Getränke durch das Loch auf euren Tisch geflogen sind, fährt der Elf fort: "Kommen wir gleich zur Sache: Dies sind die Bandmitglieder von "The Horse Stirrups", wie Sie sicher erkannt haben. "The Horse Stirrups" sind im Moment die erfolgreichste Powersmashrockband Deutschlands. Sie wollen morgen abend in Berlin ein Open-Air-Konzert veranstalten, von dem sie sich einen großen Erfolg versprechen. Leider weiß das auch ihre Konkurrenzband "Louda, Harda, Betta" und wird, wie uns aus sicheren Quellen zu Ohren gekommen ist, versuchen, diese fünf Jungs zu entführen und damit ihren Gig zu zerstören und außerdem Geld zu erpressen. Sie sollen nun dafür sorgen, daß die Gruppe heil nach Berlin kommt und beim Gig nicht entführt wird. Ich bin befugt, Ihnen dafür 5000 EC pro Person und Nicht-Entführten sowie eine Prämie von 100000 EC bei einem reibungslosen Konzert zu bezahlen. Sind Sie einverstanden?"

>>>>>[**Hinter den Kulissen**]<<<<<

Beim Betreten der Bar werden die Runner von den beiden Trolls (Werte siehe Trollrausschmeißer, SR11) kurz abgetastet. Dabei würfelt der Durchsuchende für jede zu entdeckende Waffe eine Intelligenzprobe mit einem Mindestwurf in Höhe der Tarnstufe der Waffe +2. Bereits ein Erfolg genügt (Haha!), um die Waffe zu finden. Charaktere, die Waffen dabei haben, werden nicht hineingelassen. Sollten die Runner Randalen machen, so drücken die Trolle **sofort** auf einen Alarmknopf, und 5 Runden später treffen 2W6 Polizisten mit Ares Predator & Sicherheitsjacke (5/3) (Werte siehe Straßencop, SR11) ein und versuchen, die Runner festzunehmen. Eine tolle Art, den Auftrag zu vermasseln.

In der Bar bedienen die Kellner durch den Zauber "Zauberfinger". Dabei ist jeder Magier für einen Tisch zuständig. Die Getränke stehen im Loch schon massenweise bereit und müssen nur noch hochtransportiert werden. Zum Bezahlen wirft man einfach das Geld in das Loch hinunter. Wer dies nicht tut, wird abgeknallt (wie der Mann).

Mindestens einem der Helden sollte bei dem Namen "The Horse Stirrups" ein Licht aufgehen. Er erkennt die Band und wundert sich, daß solche reichen Leute auf die Hilfe von Shadowrunnern angewiesen sind. Diesem Charakter ist auch die Band "Louda, Harda, Betta" bekannt. Sie sollten als Spielleiter einen Charakter auswählen, dem diese Musikrichtung (Powersmashrock, ähnlich dem Skaterpunk aus dem 20. Jahrhundert) zumindest etwas gefällt.

Herr Schmidt verschweigt den Runnern nichts und wiederholt gerne alles, was er gesagt hat. Wenn den Spielern ihr Gehalt zu niedrig ist, so dürfen sie eine Verhandelnprobe mit Mindestwurf 7(=6) ablegen. Herr Schmidt würfelt ebenfalls eine Verhandelnprobe mit 6 Würfeln auf einen Mindestwurf in Höhe der Willenskraft des verhandelnden Charakters +2. Jeder Nettoerfolg erhöht oder senkt die 5000 EC pro Nicht-Entführten um 250 EC und die 100000 EC Prämie um 5000 EC. Diese Prämie bekommt übrigens die ganze Gruppe und nicht jeder einzelne.

Sind die Runner dann einverstanden, stellt Herr Schmidt ihnen die Band mit vollem Namen und Instrument vor (siehe Nichtspielercharaktere). Dann verabschiedet er sich, wirft etwas Geld in das Loch und verläßt die Bar. Die Runner sind jetzt mit der Band alleine und können sich mit ihnen,

wenn sie wollen, unterhalten. Irgendwann sollten sie sich aber auf den Weg nach Berlin machen.

Die Reise

>>>>[**Hinter den Kulissen**]<<<<<

Während der Reise sollten die Runner ca. 3 Mal von den Handlangern von "Louda, Harda, Betta" angegriffen werden. Wenn die Spieler mit dem Auto/Motorrad fahren, bietet sich an, jeweils drei Handlanger inkl. einem Rigger in einen Eurocar Westwind mit 2 montierten LMG's zu setzen und die Runner auf der Autobahn anzugreifen. Bei einer Zugfahrt sollten sich einzelne Handlanger unter den Passagieren befinden, genauso bei einem Flug. Auf keinen Fall sollten Sie jedoch mehr als einen Magier einsetzen, um kein Risiko einzugehen, daß die Runner jetzt schon geschlagen werden. Ach, in diesem Teil des Abenteuers sollte kein Bandmitglied zu Schaden kommen, höchstens ein oder zwei Spieler.

Das Konzert

>>>>[**Sag's ihnen ins Gesicht**]<<<<<

Endlich erreicht ihr das Konzertgelände (*siehe Karte 1*), von dem ihr schier überwältigt seid. Der Elektrozaun rund um das Gelände macht euch schon etwas nervös, aber je besser die Sicherheitsvorkehrungen, desto weniger müßt ihr tun. Nachdem ihr kurz die Fläche begutachtet habt, auf der sich das Publikum tummeln wird, begeben ihr euch zum LKW mit der Bühne. Vor der Bühne ist ein Rolladen heruntergelassen, so daß ihr nicht erkennen könnt, was sich dahinter verbirgt. Aus dem Führerhaus steigt ein Mensch und begrüßt euch freundlich. Ein Namensschild weist ihn als Fahrer Mark aus. Er zeigt euch den LKW von innen, in dem sich aber nur eine ganz normale Fahrerkabine befindet, von der ein kleiner Gang zur Bühne führt. Auf der Bühne, die ihr jetzt von innen sehen könnt, stehen nur riesige Boxen, Verstärker und ein Riesenschlagzeug, an denen ihr aber auch nach intensivem Untersuchen nichts Auffälliges entdecken könnt. Hinterher lernt ihr noch die übrige Crew, also den Beleuchter, die Techniker, die Roadies und die "normale" Sicherheitsmannschaft, kennen. Alle sind ungeheuer nett und vermitteln euch den Eindruck, daß bei dem Konzert nichts schief laufen kann.

>>>>[**Hinter den Kulissen**]<<<<<

Selbstverständlich haben "Louda, Harda, Betta" einen Spion in die Reihen der Crew eingeschleust. Es ist der Fahrer des LKW's, der von seiner Fähigkeit Auramaskierung gebraucht macht. Sollte ein Initiat unter den Runnern sein, so geben Sie diesem Handlanger ruhig einen höheren Initiationsgrad, damit seine Tarnung nicht auffliegt (zur Not hilft auch noch Würfelerggebnisse fälschen).

Der beste Schütze der Runner wird auf den Beleuchtungsturm (*siehe Karte 2*) geführt, wo eine Barret Model 121 mit über 100 Schuß Munition auf ihn wartet. Die Waffe ist mit allem ausgestattet, was überhaupt geht und ist so angebracht, daß sie in das Publikum zeigt. Von hier aus soll er alle "Louda, Harda, Betta"-Handlanger abknallen, die er entdecken kann. Ein anderer Runner soll sich neben der Bühne aufhalten, der Rest soll sich unter das Publikum mischen.

Zeitplan des Konzerts:

- 19:30 Uhr Einlaß des Publikums, alles füllt sich, die Handlanger begeben sich auf ihre Plätze (*siehe Karte 3*)
- 20:00 Uhr Die Band beginnt zu spielen
- 20:13 Uhr Ein Handlanger schleicht sich an den Scharfschützen der Runner heran. Der Runner muß eine Wahrnehmungs(15)-Probe schaffen, um ihn vorher zu bemerken. Ansonsten wird er von hinten niedergeschlagen und gefesselt.
- 20:19 Uhr Viele Dinge passieren gleichzeitig: Der Runner neben der Bühne wird durch den Fahrer von der Bühne heruntergeschubst, so daß er halb im Publikum landet. Gleichzeitig zieht er einen Hebel, so daß die Öffnung der Bühne zum Publikum sich schließt. Nur Jörg kann noch vorher die Bühne verlassen. Alle Überlebenden der Handlanger werfen Granaten und richten ein Blutbad an. Die Runner müssen sich also um diese kümmern. Dies nutzt der Fahrer, um mit dem

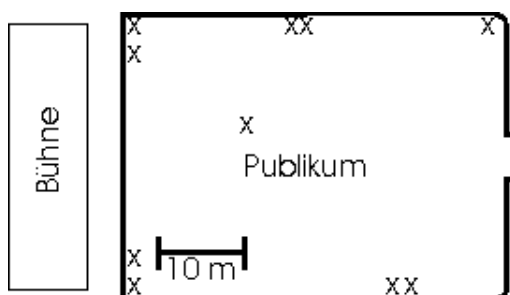
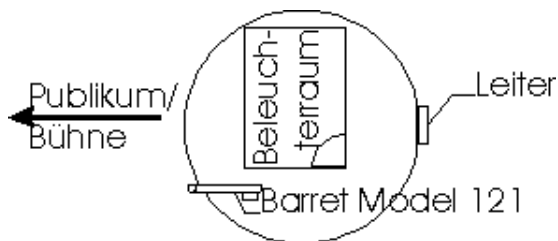
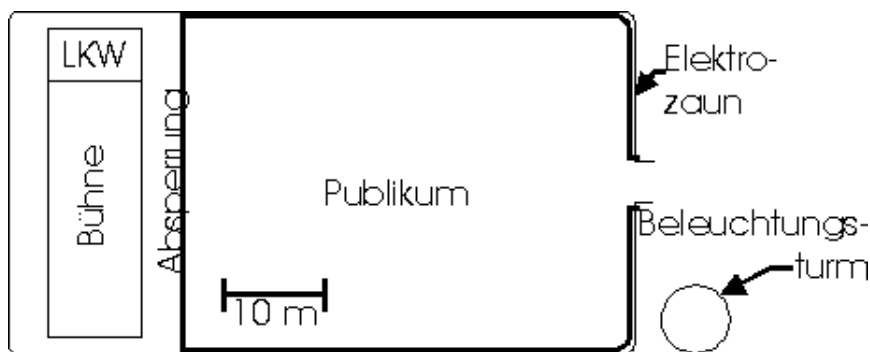
LKW und der Band durch den Zaun zu brechen und wegzufahren.

Den Runnern in der Menge ist jede Minute eine Wahrnehmungs(9)-Probe erlaubt, um einen Handlanger zu sehen, solange sie sich weniger als 10 Meter von ihm entfernt befinden. Dem Runner auf dem Schießstand ist alle fünf Minuten eine Probe für jeden Handlanger erlaubt, der sich im Publikum befindet. Mit ihrer schwarzen Kleidung sind sie doch recht auffällig.

An der Entführung der Band können die Runner nichts machen, sie können nur das Publikum retten, indem sie die übrigen Handlanger beseitigen.

Der Runner auf dem Beleuchtungsturm kommt um 20:24 Uhr wieder zu sich und befindet sich mit drei Paar Handschellen gefesselt (1 Paar um die Handgelenke, 1 um die Fußknöchel und 1, das die beiden anderen hinter dem Rücken des Runners verbindet) neben dem Beleuchter im Beleuchtungshäuschen. Dieser ist ebenfalls gefesselt, so daß die beiden warten müssen, bis sich die anderen auf den Turm begeben, um nachzusehen, was passiert ist.

Gestalten Sie das Konzert so interessant wie möglich, lassen Sie sich verrückte Liedernamen einfallen, erzählen Sie von der pogenden Menge, schmücken Sie alles gut aus. Lassen Sie die Spieler Spaß haben! Die Freude wird ihnen schon noch vergehen, wenn sie von den Granaten im Publikum bzw. der Entführung erfahren. Geben Sie den Spielern anschließend fünf Minuten Realzeit, damit sie sich erholen können und sich etwas einfallen lassen können. Sollten Sie von allein auf die Idee kommen, ein "Louda, Harda, Betta"-Mitglied zu entführen, so lesen Sie ihnen im nächsten Kapitel den ersten Abschnitt vor, ansonsten den zweiten.



Die Entführung

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

1. "Geniale Idee!" ruft Jörg euch zu. Der Einfall scheint ihm zu gefallen. "Wir entführen einen von ihnen und erpressen die anderen beiden dann, meine Kollegen freizulassen. Warum bin ich da nicht selber draufgekommen? Oh, aber vielleicht sollte ich euch erstmal eure Bezahlung geben." Er übergibt jedem von euch einen Ebbie mit 5000 EC (\pm Verhandlungsergebnis) und bietet euch weitere 20000, wenn alles klappt und seine Kollegen wieder frei kommen. Bei einem Fehlschlag würdet ihr nichts bekommen. Selbstverständlich möchte er euch nicht zwingen, mitzuarbeiten, doch er würde sich doch freuen. Anschließend fängt er an, ein Telefonat zu führen. Er dreht sich weg, so daß ihr nichts verstehen könnt, aber als er auflegt, lächelt er schon wieder. "Ich weiß, wo sie sind. Die drei Deppen halten sich in Düsseldorf im "Campino" bei ihrem Freund Captain Siberia auf. Ihr müßt also dort hin, um sie zu entführen. Anschließend ruft ihr mich einfach an, so daß ich dann die Verhandlung mit den beiden anderen führen kann. Ich danke euch schon mal im Voraus!" Damit verabschiedet er sich und geht zurück zum Rest der Crew. Ihr müßt also die Band nicht nur beschützen, sondern sie auch noch befreien? Naja, versuchen kann man es ja mal!

2. Plötzlich werdet ihr durch eine Stimme herumgerissen: "Hey Leute, ich hab´ ne Idee!" brüllt Jörg wie ein Verrückter. "Ich weiß, wie wir die anderen befreien können, ohne daß einer dabei stirbt. Wir schnappen uns einfach ein Mitglied von "Louda, Harda, Betta" und tauschen es dann gegen meine Kollegen aus. Es wäre toll, wenn ihr mir dabei helfen würdet. Ich könnte euch dafür zusätzlich zu diesem Geld..." Er übergibt jedem einen Ebbie mit 5000 EC (\pm Verhandlungsergebnis). "...noch 20000 anbieten, natürlich nur, wenn ihr wollt." Anschließend fängt er an, ein Telefonat zu führen. Er dreht sich weg, so daß ihr nichts verstehen könnt, aber als er auflegt, lächelt er schon wieder. "Ich weiß, wo sie sind. Die drei Deppen halten sich in Düsseldorf im "Campino" bei ihrem Freund Captain Siberia auf. Ihr müßt also dort hin, um sie zu entführen. Anschließend ruft ihr mich einfach an, so daß ich dann die Verhandlung mit den beiden anderen führen kann. Ich danke euch schon mal im Voraus!" Damit verabschiedet er sich und geht zurück zum Rest der Crew. Ihr müßt also die Band nicht nur beschützen, sondern sie auch noch befreien? Naja, versuchen kann man es ja mal!

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Jörg läßt nicht mit sich handeln, da er die Runner dann sofort abwürgt und weiterredet bzw. bereits zu seiner Crew zurückgeht. Die Runner müssen sich also in jedem Fall mit 20000 EC zufriedengeben, aber das sollte für eine simple Entführung eigentlich reichen.

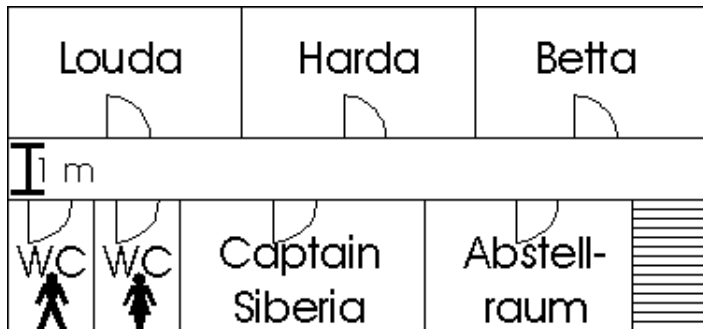
Auf der Fahrt nach Düsseldorf stellen sich ihnen keinerlei Hindernisse in den Weg und das "Campino" kann man auch ohne Probleme finden, da überall Plakate von einem Gig von "Louda, Harda, Betta" hängen, der morgen dort stattfinden soll. Im "Campino" hängen jede Menge Punks herum, die andächtig der lauten Musik lauschen.

Sobald die Runner den Barkeeper nach "Louda, Harda, Betta" oder Captain Siberia fragen, sagt er, daß sie jeweils in ihren Zimmern sind, die Runner dort aber nicht hin können. Jetzt reicht es, dem Barkeeper eine einfache Lüge aufzutischen, um durchzukommen, aber auch mit der Wahrheit gelangen sie nach oben, da der Barkeeper ein Riesen-"The Horse Stirrups"-Fan ist.

Im oberen Geschoß (siehe Karte 4) gibt es nur vier interessante Räume, dessen Türen nicht beschriftet sind: Der Raum von Captain Siberia sowie die der Bandmitglieder. Captain Siberia sitzt hinter seinem Schreibtisch, unter dessen Tischplatte er zur Sicherheit eine Franchi SPAS-22 mit Normalmunition angebracht hat, falls es zu einem Kampf kommen sollte (In diesem Fall hat er die Werte des Barkeepers, SRII). Sobald die Runner ihm von der Schweinerei erzählen, die "Louda, Harda, Betta" mit "The Horse Stirrups" veranstaltet haben, so wird er zwar zuerst zweifeln, dann den Runnern aber doch glauben, weil er schon vorher einen ähnlichen Verdacht hatte. Daraufhin verspricht er, die Band sofort aus seiner Bar zu schmeißen. Im Zimmer von "Louda" sitzt dieser auf dem Bett und komponiert neue Songs und ist dabei so in die Musik vertieft, daß er die Runner überhaupt nicht hört, wenn sie hereinkommen. Also wäre er leichte Beute. "Harda" liegt auf seinem Bett in seinem Raum und denkt nach, springt aber sofort auf, wenn es klopft oder die Tür aufgemacht wird. Er leistet aber nur geringe Gegenwehr. Ganz anders sieht es da mit "Betta" aus. Sobald er ein Geräusch hört, hat er seine Ceska vz/120 in der Hand und zielt auf die Tür/die

Runner. Er gibt alles, wird aber wahrscheinlich genau wie seine Bandkollegen den Kürzeren ziehen.

Anschließend müssen die Runner ihr Opfer irgendwie aus der Bar herausschaffen, ohne dabei großes Aufsehen zu erregen. Sie können es entweder durch das Zimmerfenster oder durch die Bar selber probieren, aber beides ist doch sehr auffällig. Am besten ist es, wenn sie Captain Siberia fragen, der ihnen dann einen Geheimgang in seinem Zimmer zeigt, der auf den Hinterhof führt, wo sie dann in Ruhe einladen können. Danach müssen sie nur noch bei Jörg anrufen, um ihren Fund zu melden.



Der Tausch

>>>>>[Sag´s ihnen ins Gesicht]<<<<<<

Jörg meldet sich bereits nach dem ersten Klingeln. "Habt ihr einen? Klasse! Fahrt doch einfach zum Hafen. Wir treffen uns dann an Pier 5 in ungefähr einer Stunde. In der Zeit informiere ich unsere Freunde über ihr Glück. Bis dann!"

Sofort legt er wieder auf. Ihr seid nicht einmal zu Wort gekommen. Aber egal! Ihr fahrt zum Hafen, wo ihr dann auf Jörg wartet. Er übergibt euch sofort euer Geld, bittet euch aber, noch zu warten, bis der Tausch abgeschlossen ist. Eine halbe Stunde später fährt der LKW mit der Bühne vor, aus dem die beiden anderen Mitglieder von "Louda, Harda, Betta" und "The Horse Stirrups" aussteigen. Von irgend welcher Verstärkung ist nichts zu sehen. Jörg schickt euer Entführungsoffer los, das auch sofort zu den anderen rennt. Zu dritt hieven sie dann drei Motorräder von der Bühne und fahren damit davon. Die Bandmitglieder bedanken sich bei euch und versprechen euch, daß sie sich mit allen zukünftigen Problemen an euch wenden werden. Danach besteigen sie ihren LKW und fahren ebenfalls in die Morgendämmerung hinein...

Karmaverteilung

Überleben: 1

Erfolgreiche Rettung von Jörg: +1

Erfolgreiche Rettung der anderen: +2

Idee zur Entführung selbst gehabt: +1

Das "Campino" durch den Geheimgang verlassen: +1

+ Individuelles Karma

Nichtspielercharaktere

>>>>>["The Horse Stirrups"]<<<<<<

>>>>>[Jens "Dark J" Franck (Elf, Gesang)]<<<<<<

Der blonde Frontmann von "The Horse Stirrups" ist der Schwarm aller weiblichen Fans der Band. Mit seinen 1,96 m kann er außerdem allen Bandmitgliedern (außer Little Germ natürlich) auf den Kopf spucken. Erst **seine** Stimme machte die Band zu dem, was sie heute ist.

Attribute: Fertigkeiten:

Konstitution: 4 Singen: 8
Schnelligkeit: 4 Athletik: 4
Stärke: 2 Gebräuche (Straße): 4
Charisma: 8 Waffenloser Kampf: 3
Intelligenz: 3 Verhandlung: 2
Willenskraft: 3
Essenz: 6

Professionalitätsstufe: 2

Ausrüstung:

Normale Kleidung
Mikrofon

>>>>>[Frank "Fast Finger" Meibohm (Mensch, Gitarre)]<<<<<<

Der Leadgitarrist der Gruppe spielt schon seit der frühesten Kindheit sein Instrument und beherrscht es demnach perfekt. Seine Soli sind auf den Konzerten immer die absoluten Höhepunkte.

Attribute: Fertigkeiten:

Konstitution: 3 Gitarre spielen: 9
Schnelligkeit: 5 Singen: 3
Stärke: 3 Athletik: 2
Charisma: 4 Gebräuche (Straße): 3
Intelligenz: 3 Waffenloser Kampf: 2
Willenskraft: 2
Essenz: 6
Reaktion: 4

Professionalitätsstufe: 1

Ausrüstung:

Normale Kleidung
Gitarre höchster Qualität
Miniverstärker

>>>>>[Jörg "Jumpin´ Jörg" von Barga (Zwerg, Gitarre)]<<<<<<

Seinen Spitznamen hat er durch die unglaubliche Energie bekommen, mit der er immer auf der Bühne herumhüpft und die anderen manchmal sogar stört. Aber niemand ist ihm deswegen böse, weil man den Kleinen einfach gernhaben muß!

Attribute: Fertigkeiten:

Konstitution: 4 Gitarre spielen: 6
Schnelligkeit: 5 Singen: 2
Stärke: 4 Athletik: 5
Charisma: 3 Gebräuche (Straße): 6
Intelligenz: 4 Waffenloser Kampf: 5

Willenskraft: 4

Essenz: 6

Reaktion: 4

Professionalitätsstufe: 1

Ausrüstung:

Normale Kleidung (inkl. spezieller "Jump-Schuhe")

Gitarre höchster Qualität

Miniverstärker

>>>>[Volker "Catkiller" Mundhenke (Ork, Bass)]<<<<<

Der Bassist, der auch in manchen Konzerten kurz zur Gitarre greift, haßt nichts mehr als Katzen. Sobald er eine sieht, hat er sofort den Drang, sie zu erwürgen oder irgendwie anders aus dem Weg zu schaffen.

Attribute: Fertigkeiten:

Konstitution: 6 Bass spielen: 7

Schnelligkeit: 3 Gitarre spielen: 3

Stärke: 5 Athletik: 3

Charisma: 2 Gebräuche (Straße): 2

Intelligenz: 2 Waffenloser Kampf: 4

Willenskraft: 3

Essenz: 6

Reaktion: 2

Professionalitätsstufe: 1

Ausrüstung:

Normale Kleidung

Bass höchster Qualität

Miniverstärker

>>>>[Fritz "Little Germ" Garcke (Troll, Drums)]<<<<<

Sein Schlagzeug ist einfach überwältigend: höher als jeder Norm-Mensch und breiter als 5 Meter. Doch trotzdem spielt er locker im Sitzen und ohne große körperliche Verrenkungen.

Attribute: Fertigkeiten:

Konstitution: 10 Schlagzeug spielen: 10

Schnelligkeit: 5 Athletik: 3

Stärke: 8 Gebräuche (Straße): 7

Charisma: 2 Waffenloser Kampf: 6

Intelligenz: 1 Nahkampfwaffen: 3

Willenskraft: 3

Essenz: 6

Reaktion: 3

Professionalitätsstufe: 2

Ausrüstung:

Normale Kleidung
Drumsticks

>>>>["Louda, Harda, Betta" (alles Menschen)]<<<<<

>>>>[Karsten "Louda" Heintz (Gesang & Gitarre)]<<<<<

Der absolute Metamenschenhasser (Von diesem Haß wissen aber nur seine beiden Kollegen.) liebt es, neue Songs zu schreiben. Damit kann er sich tagelang beschäftigen. Trotzdem spielen "Louda, Harda, Betta" nur die wenigsten auf Konzerten oder Alben.

Attribute: Fertigkeiten:

Konstitution: 4 Singen: 7

Schnelligkeit: 3 Gitarre spielen: 7

Stärke: 3 Athletik: 4

Charisma: 5 Gebräuche (Straße): 3

Intelligenz: 4 Waffenloser Kampf: 2

Willenskraft: 2

Essenz: 6

Reaktion: 3

Professionalitätsstufe: 1**Ausrüstung:**

Normale Kleidung
Gitarre höchster Qualität
Mikrofon
Tragbares Mischpult inkl. Verstärker

>>>>[Mike "Harda" Kurschat (Drums)]<<<<<

Der Schlagzeuger findet die Einstellung von "Louda" gegenüber Metamenschen zwar nicht so toll, aber auch ihm sind "The Horse Stirrups" ein Dorn im Auge, das er gerne loswerden möchte.

Attribute: Fertigkeiten:

Konstitution: 4 Schlagzeug spielen: 8

Schnelligkeit: 4 Gitarre spielen: 3

Stärke: 3 Athletik: 5

Charisma: 2 Gebräuche (Straße): 4

Intelligenz: 4 Waffenloser Kampf: 4

Willenskraft: 3

Essenz: 6

Reaktion: 4

Professionalitätsstufe: 1**Ausrüstung:**

Normale Kleidung
Drumsticks

>>>>[Gerhard "Betta" Fenge (Bass)]<<<<<

Er steht nicht so auf Bodyguards, sondern beschützt sich lieber selber. Leider hat er deshalb durch kleinere Kämpfe einige Narben erhalten, die sich über seinen ganzen Körper ziehen.

Attribute:	Fertigkeiten:
Konstitution: 3	Bass spielen: 9
Schnelligkeit: 2	Singen: 4
Stärke: 4	Athletik: 2
Charisma: 3	Gebräuche (Straße): 5
Intelligenz: 2	Waffenloser Kampf: 5
Willenskraft: 4	Feuerwaffen: 2
Essenz: 5,5	
Reaktion: 2 (Ini +2W6)	

Professionalitätsstufe: 2

Ausrüstung:

Normale Kleidung
Ultrasicherheitsweste (4/3)
Bass höchster Qualität
Miniverstärker
Ceska vz/120 im Tarnhalfter

>>>>>["Louda, Harda, Betta"-Handlanger (Killer)]<<<<<

Attribute:	Fertigkeiten:
Konstitution: 5	Feuerwaffen: 8
Schnelligkeit: 5	Waffenloser Kampf: 4
Stärke: 5	Nahkampfwaffen: 4
Charisma: 2	Heimlichkeit: 4
Intelligenz: 4	Athletik: 3
Willenskraft: 4	Autos: 3
Essenz: 6	
Reaktion: 4	

Professionalitätsstufe: 4

Ausrüstung:

5 Offensivgranaten
Browning Max Power
Katana
Schockhandschuh
Maßgeschneiderte Körperpanzerung (4/1)
Schwarzer Anzug mit Hut

>>>>>["Louda, Harda, Betta"-Handlanger (Rigger)]<<<<<

Attribute:	Fertigkeiten:
Konstitution: 4	Autos: 8

Schnelligkeit: 4
Stärke: 5
Charisma: 2
Intelligenz: 6
Willenskraft: 4
Essenz: 0,8
Reaktion: 5(11) (Ini geriggt +4W6)

Motorräder: 4
Nahkampfwaffen: 4
Heimlichkeit: 4
Feuerwaffen: 3
Waffenloser Kampf

Professionalitätsstufe: 4

Cyberware/Ausrüstung:

FSE Stufe 3

Datenbuchse

Browning Max Power

Katana

Maßgeschneiderte Körperpanzerung (4/1)

Schwarzer Anzug mit Hut

>>>>["Louda, Harda, Betta"-Handlanger (Magier)]<<<<<

Attribute: Fertigkeiten:

Konstitution: 2 Hexerei: 8

Schnelligkeit: 4 Beschwören: 6

Stärke: 3 Nahkampfwaffen: 4

Charisma: 4 Heimlichkeit: 4

Intelligenz: 6

Willenskraft: 6

Essenz: 6

Magie: 7 Initiat Stufe 1

Reaktion: 5

Professionalitätsstufe: 4

Zauber (nur wichtige):

Manablitzz: 6

Feuerball: 5

Todeshand: 3

Ausrüstung:

Katana

Maßgeschneiderte Körperpanzerung (4/1)

Schwarzer Anzug mit Hut



<Zurück>

Copyright 1998 by  Eduard Hildebrandt

Letzte Änderung: 24. Juni 1999