

# Erste Schritte

Ein Shadowrun Abenteuer  
von  
**Michael P.**

**Spielleiter:** Michael

**Spieler:** ?

Gespielt in Wien im Jahr 1998

**Vorwort:** Dies ist ein Vorentwurf eines der ersten Abenteuer unserer Gruppe. Gefunden irgendwo auf einer meiner alten Backup-CDs. Das Datum der originalen Textdatei zeigt auf den 30.08.1998. Über den Verlauf dieses Abenteuers weiß ich nichts mehr, daher übernehme ich nur die Aufzeichnungen, die damals die Grundlage für das Abenteuer gebildet hatten (die gute alte Zeit, in der ich noch keine Stehgreif-Spielleitung gemacht habe, sondern noch jedes Abenteuer relativ Detailreich schon vorgeplant hatte, nur um dann festzustellen, daß die Spieler ohnedies auf Lösungen kommen, die nie eingeplant waren...) Damals verwendeten wir noch die Shadowrun 2.01D Regeln. Würde ich das Abenteuer heute noch einmal Mastern, so würde ich bestimmt einiges daran Ändern.

---

EPISODE: 1

LEVEL: 1

TITEL: Erste Schritte

Spielleiterinformationen	- Gut durchlesen und merken!
Spielerinformationen	- Dies können sie den Spielern gleich so vorlesen wie es ist.
<i>NPC-Gespräche</i>	- Dies können sie den Spielern gleich so vorlesen wie es ist.

## STUFE 1: BESUCH VON MR. JOHNSON

Ein Einbruch in eine automatische Fabrik für SimSinn-Geräte ("Truman electronic")

TRUMAN ELECTRONIC ist eine Tochterfirma von ARES MACROTECHNOLOGY. "Mr. Johnson" ist der Stellvertretende Leiter für SimSinn Vertrieb und Produktion bei "Fuchimedia", einer Tochterfirma Fuchis. Sein Name ist Yama Nagatoshi.

Fuchi hat gerade ein neues SimSinn-Gerät entworfen und möchte in die Produktion gehen. Jedoch ist Truman ein paar Tage zuvor schon mit einem neuen Gerät in Produktion gegangen. Da sich dies schlecht aufs Geschäft auswirken könnte, und somit auf Nagatoshis Karriere, hat er beschlossen jemanden "zu überreden" sich dieses Problem anzunehmen. Jetzt sucht er jemanden der für ihn in die Fabrik der Konkurrenz eindringt um die Produktion zu sabotieren.

Wenn die Charaktere gerade in ihrem Stammlokal sitzen und den üblichen interessanten Dingen wie "sich zulaufen lassen" nachgehen, betritt Nagatoshi das Lokal.

Die Tür zur Straße geht auf und ein Mann um die 35-40 betritt das Lokal. Ein gepflegter ca 170 cm großer, schlanker, nicht offensichtlich vercyberter Japaner im Très Chic-Anzug mit glattfrisiertem Seitenscheitel ist nicht gerade ein gewöhnlicher Anblick in diesem Lokal. Er setzt sich zur Bar, bestellt ein Bier und sieht sich in der Bar um. Nach kurzer Zeit hat er sein Bier ausgetrunken und sieht zu eurem Tisch herüber. Er erhebt sich von seinem Barhocker und kommt auf euch zu. Erst jetzt bemerkt ihr die kleine Ausbuchtung an seinem gut geschnittenen Anzug. Er stellt sich vor euren Tisch und spricht mit trockener, kühler Stimme:

*"Guten Abend. Darf ich mich setzen? Sie sehen nämlich aus als könnten sie ein wenig Arbeit gut gebrauchen... und das Geld das dabei herausspringt doch sicher auch, oder?"*

Er bleibt stehen, bis einer der Charaktere ihm einen Platz am Tisch anbietet. Sollten die Charaktere ihn wegschicken wird er versuchen sie doch noch zu überreden und ihnen auch eine höhere Belohnung versprechen. Sollten sich die Charaktere nicht überzeugen lassen wird er die Bar verlassen und sich an einen Schieber wenden. Dieser Schieber ist der, den auch die Charaktere kennen. Am nächsten Tag erhalten die Charaktere eine Nachricht von ihren Schieber, er hätte einen Job für sie -> Nagatoshi (er ist der einzige Schieber in dieser Gegend, der sich mit derart kleinen Fischen wie den Charakteren abgibt). Sollten sie aber interesse zeigen, so wird er nochmals bitten sich setzen zu dürfen (falls er nicht schon bereits sitzt) und wird ihnen folgendes erzählen:

*"Die Arbeit die ich für sie habe ist nicht sonderlich schwer. Jedoch verlangt sie gewisse Voraussetzungen die sie, wie ich sehe erfüllen müßten. Diese Voraussetzung ist ein Decker oder ein Techniker. Ich möchte, daß sie einer bestimmten Firma schaden indem sie die Fabrikation sabotieren. Sie müssen unbemerkt in die Fabrik eindringen und wie gesagt die Fabrikation sabotieren. Die Fabrik ist voll automatisiert und daher ist dort kaum Personal anzutreffen. Die Sache wäre mir 4.500 ¥ pro Kopf wert. Was sagt ihr? Seid ihr dabei?"*

Er sieht euch ernst aber erwartungsvoll an und wartet auf eine Antwort.

Nagatoshi ist natürlich klar, daß die Charaktere noch um den Preis verhandeln werden und daher bietet er ihnen nur einen Teil seines eigentlichen Angebotes. Er wird bis auf 5.800 ¥ hochgehen und sich danach woanders umsehen, falls die Charaktere sich nicht darauf einigen können. Stimmen die Charaktere nicht zu, so wird er sich an den Schieber wenden (siehe oben). Wenn die Charaktere zustimmen wird er sie genauer über den Run informieren.

*"Sehr gut! Die Firma die sie sabotieren sollen heißt 'Truman electronic' und stellt SimSinn Geräte her. Es gibt nur ein Werk in Seattle, als solltet ihr es leicht finden. Sie ist nicht sonderlich stark bewacht: nur ein paar Kammeras und eine Hand voll Sicherheitskräfte. Es dürfte euch nicht schwer fallen dort einzudringen. Seid ihr erst einmal in der Fabrik, so solltet ihr einfach die Maschinen umprogrammieren, so das die Produktion zwar weiter läuft aber die Geräte, die produziert werden unbrauchbar werden. Ihr dürft die Produktion nicht stoppen! Der Schaden den ihr anrichtet soll so groß wie möglich sein. Außerdem schädigt es den Ruf der Firma, wenn die fehlerhaften Geräte an die Verkäufer geliefert werden.*

*Hier ist euer Geld; und lasst euch dort ja nicht blicken, denn sonst überprüft man dort die Produktion und eure Sabotage wird entdeckt."*

Er überweist den Betrag auf den ihr euch geeinigt habt auf beglaubigte Credstäbe und übergibt sie an euch. Danach erhebt er sich und sagt noch:

*"Ihr solltet diese Aufgabe so schnell wie möglich erledigen. Seht zu, das ihr es innerhalb von 3 Tagen hinter euch habt."*

Er wendet sich von euch ab und verläßt das Lokal.

Nachdem die Charaktere die Bar verlassen haben machen sie sich auf den Nachhauseweg. Unterwegs auf der Straße kommen sie an einem parkenden Van vorbei, der rhythmisch hin und her schaukelt. Gerade als sie die verliebten Insassen des Wagens ärgern wollen, öffnet sich die Hintertür, und ein angefressener Körper fällt heraus. Noch bevor die Charaktere reagieren können, stürmt ein rot-golgenes Tier aus dem Wagen und ergreift die Flucht.

*"Verdammte &\*\$#^%@"!*

Eine dunkelhaarige Frau mit blutigen Kratzern am ganzen Körper stolpert aus dem Wagen und beugt sich wimmernd über den Toten.

Mit einer Biologie(4)-Probe kann ein Charakter erkennen, das es sich um einen Greif handelt. Dieses Verhalten ist äußerst untypisch für seine Art. Er ist in die Stadt gewandert und in wilde

Mordlust verfallen. Vor einer Woche hat ein Jäger ihn mit einem vergifteten Pfeil getroffen. Die Schmerzen und das Gift haben ihn in den Wahnsinn getrieben. Die eiternde Wunde befindet sich gut sichtbar an der linken Flanke.

Wenn die Charaktere klug genug sind, dem Tier zu helfen, wird der Greif seinen Angriff abbrechen und nach Hause fliehen. Das dankbare Wesen könnte die Gruppe natürlich auch adoptieren und ihr überallhin folgen.

## STUFE 2: DIE FABRIK

Natürlich ist die Fabrik stärker bewacht als Nagatoshi zugeben würde.

Sollten die Charaktere ca. eine halbe Stunde zur Observation aufwenden, so werden sie nur ein paar Überwachungskameras und ca 5-7 recht gut ausgerüstete Sicherheitskräfte entdecken. Die Sicherheitskräfte haben eine dunkle Uniform, eine kugelsichere Weste und eine MP. Jeder von ihnen hat auch ein Funkgerät in einer Schlaufe an der Schulter stecken.

Sollten die Charaktere ausdrücklich nach Sensoren suchen so entdecken sie bei einer erfolgreichen Wahrnehmungsprobe(+4) einige Bewegungssensoren in der Nähe der Eingänge.

Wenn sie ca. eine Stunde das Gelände überwachen so werden sie in einem Gebüsch in der Nähe eines großen Baumes ein rascheln hören und einen schuppigen, schwarz-gelb gefleckten, ca. 1 Meter langen Schwanz im Gebüsch verschwinden sehen. Ein Charakter mit der Fertigkeit Biologie kann versuchen herauszufinden um welches Tier es sich handelt. Mindestwurf 6.

Ein oder zwei Erfolge: Es könnte sich um einen Komodovaran oder etwas ähnliches handeln.

Drei oder mehr Erfolge: Es handelt sich um einen Basilisken.

Sollte die Observation länger als eineinhalb Stunden dauern, so wird jemand auf den oder die Charaktere aufmerksam und vertreibt sie.

Die Charaktere sind auf dem Nachhauseweg, als plötzlich zwei Feuer-Elementargeister über sie hinweg jagen. Offensichtlich wollen sie in der Stadt einen draufmachen. Ein Magier rennt ihnen hinterher. Er sieht aus, als käme er aus einem Inferno, und könnte etwas Hilfe von den Charakteren gebrauchen, um die Elementare wieder unter Kontrolle zu bekommen, oder sie zumindest zu neutralisieren.

### Feuer-Elementar Kraft-4:

<b>Ko:</b>	5	<b>Angriffe:</b>
<b>S:</b>	6×3	4M-Fernkampf (FW: 5)
<b>St:</b>	2	Reichweite: 8 Meter
<b>C:</b>	4	
<b>I:</b>	4	<b>Kräfte:</b>
<b>W:</b>	4	Verschlingen; Flammenaura; Flammenodem; Schutz; Manifestation;
<b>E:</b>	4(A)	Bewegung
<b>R:</b>	5	Verwundbarkeit(Wasser)

Der Magier ist nicht sehr beeindruckend.

### Magier:

<b>Ko:</b>	2	<b>Ausrüstung:</b>
<b>S:</b>	5	Fichetti Security 500; Panzerweste
<b>St:</b>	2	
<b>C:</b>	2	<b>Fertigkeiten:</b>
<b>I:</b>	3	Beschwörung: 2; Feuerwaffen: 2; Hexerei: 3; Mag. Theorie: 1;
<b>W:</b>	2	Waffenloser Kampf: 2
<b>E:</b>	6	<b>Zaubersprüche:</b>

**M:** 3 Energieblitz: 4; Feuerball: 3; Heilen: 3; Chaos: 2; Maske: 2  
**R:** 4

Wenn sich ein Decker an der Matrix versucht und in Host B eine Peripherie-Subsystem-Analysieren-Probe ausführt, so erkennt er einen Anschluß an einen weiteren Host. Jedoch hängt dieser Host nicht direkt an der Matrix, sondern ist physisch von ihr getrennt. Jemand muß erst in die Fabrik eindringen und den Computer mit der Matrix verbinden. Die Sicherheit der anderen Hosts ist nicht überragend hoch, jedoch ist der Chokepoint nicht leicht zu überwinden. Ist man aber erst einmal über diesen Host hinweg, so hat man ein leichtes Spiel.

Die Charaktere haben zwei Möglichkeiten um die Produktion zu sabotieren:

- 1) Die Änderung der Fertigungsprogramme**
- 2) Die Sabotage der Maschinen selbst**

### **1) Die Änderung der Fertigungsprogramme**

Die Charaktere dringen in die Fabrik ein und suchen den Kontrollraum. Mit einer erfolgreichen Elektronik(5)-Probe findet einer der Charaktere auf antrieb den Schalter der Host D mit Host B verbindet. Sollten sie es nicht schaffen den richtigen Schalter mit drei Versuchen ausfindig zu machen (wobei der MW jedes mal um +1 steigt), so besteht die Chance, das sie einen Schalter betätigen, der die Aufmerksamkeit des Personals (Sicherheit oder eventuell anwesende Angestellte) auf sie lenken könnte.

Jedes mal wenn die Probe scheitert wirft der Spielleiter 1W6.

Bei einer 1 entdeckt jemand, das etwas nicht stimmt und wird dementsprechende Maßnahmen treffen.

Wenn kein Charakter die Fertigkeit Elektronik besitzt, so kann er nur versuchen den richtigen Schalter zu finden.

In diesem Fall würfelt der Spielleiter 1W6.

Bei einer 5 oder 6 findet der Charakter den richtigen Schalter.

Bei einer 3 oder 4 betätigt er einen Schalter der irgend etwas anderes schaltet, aber nicht die Aufmerksamkeit der Sicherheitskräfte oder der Angestellten auf die Charaktere lenkt.

Bei einer 1 oder 2 werden Maschinen in gang gesetzt, die das Personal aufmerksam darauf machen, das irgend etwas nicht stimmt.

Ist der Host einmal an der Matrix, so kann der nun Decker versuchen sich in ihn Zutritt zu verschaffen. Jetzt muß er noch die richtige Datei finden und entsprechend verändern. Hat der Decker seine Aufgabe erledigt, so sollten die Charaktere den Host wie der von der Matrix trennen und beim rausgehen eventuelle Spuren verwischen.

### **2) Die Sabotage der Maschinen selbst**

Sind die Charaktere einmal in der Fabrik müssen sie in die Fabrikationshalle. Dort werden auf verschiedenen Fließbändern die SimSinn-Geräte hergestellt. Roboterarme setzen Chips und andere elektronische Bauteile auf die Platinen der Geräte und weitere Maschinen bauen die Geräte endgültig zusammen. Dann werden sie von einem der vielen anscheinend ziellos herumfahrenden Arbeitsrobotern aufgenommen zum Verpacken in eine andere Halle gebracht und von dort dann in eines der zwei Lager transportiert. Im Lager verladen andere Roboter die Kisten mit den Geräten in LKW-Anhänger. Die Roboter ignorieren die Charaktere aber sie weichen ihnen dennoch aus.

Wie kann man hier etwas sabotieren?

Wenn die Charaktere die Rollen mit den Bauteilen aus den Bestückungsautomaten entfernen kommt innerhalb von kurzer Zeit ein Roboter und spannt eine neue Rolle ein. Es würde zu lange dauern, bis das Lager der entsprechenden Bauteile erschöpft ist. Sollen die Charaktere es aber doch versuchen,

die Rollen so lange zu entfernen bis keine mehr im Lager sind, so wird die Produktion kurzzeitig angehalten und es werden neue Bauteile bestellt. Natürlich wird es nicht so weit kommen, da der Lagerstand und die Produktion von Programmen überwacht werden. Sollten also zwei Rollen auf seltsame Art verschwinden wird das System einen Fehler melden und den zuständigen Techniker informieren. Der Decker kann aber die im Host B vorhandenen Lagerlisten und/oder die Stückzahl-Verbrauchslisten, in denen steht wie viele Bauteile von der jeweiligen Sorte ein Gerät benötigt, verändern.

Wenn die Charaktere den Robotern Hindernisse in den Weg legen, so werden diese versuchen einen anderen Weg zu nehmen. Sollten auch diese alternativ Routen versperrt sein wird der Roboter 3 Minuten Warten und es erneut versuchen. Ist beim zweiten Versuch noch immer alles versperrt, so wird er einen Techniker alarmieren.

a) Eine Möglichkeit wäre es, wenn der Decker im Host B, der die Roboter steuert (nicht die Fertigungs- und Bestückungsfließbänder; diese sind nämlich im Host D!) umprogrammiert. Dies ist vor allem bei den Robotern notwendig, die Stichproben der Geräte in den Testraum bringen. Er könnte sie so umprogrammieren, daß sie immer das selbe Gerät in den Testraum bringen. Dadurch wird die Sabotage nicht automatisch erkannt (!Diese Umprogrammierung ist nicht notwendig wenn der Decker die Fertigungsprogramme im Host D verändert, da das semi-intelligente Fertigungsprogramm die Veränderungen bei den Tests mit einbezieht und die eigentliche Fehlfunktion der Geräte als beabsichtigt betrachtet!).

b) Da nun die Tests immer gut ausfallen, können sich die Charaktere über die Fließbänder hermachen. Man könnte zum Beispiel bei dem Lötautomaten die Geschwindigkeit so weit erhöhen, daß er nicht richtig lötet oder Lötbrücken erzeugt, die dann Kurzschlüsse erzeugen. Wen stört es schon wenn die Bauteile herausfallen oder abbrennen?

c) Man kann natürlich auch einen Arbeitsroboter so umstellen, daß er mit einer Zange Verbindungen auftrennt.

d) Es ist nicht möglich den Bestückungsautomaten einfach einen Bestückungsschacht zu verstopfen und damit einen Stau der Bauteile zu erzeugen, da dadurch ein Techniker gerufen werden würde.

e) Es ist aber Möglich die Stückzahl-Verbrauchslisten zu ändern und dadurch dann einen Bauteil durch einen anderen zu ersetzen. Dies verlangt jedoch ein bestimmtes Timing zwischen den Charakteren in der Fabrik und dem Decker in der Matrix. Denn der Decker die veränderte Datei freigibt, müssen die Charaktere schnell die Bauteilrollen wechseln, damit das System die Veränderung nicht mitbekommt.

f) Es ist auch möglich einen Gegenstand so in einen Bestückungsautomaten einzuspannen, daß die Drahtanschlüsse verbogen werden und die Bauteile nicht richtig auf der Platine sitzen. Dies ist jedoch nicht so einfach wie es sich anhört. Die Maschine ruckt ständig auf und ab und fährt gleichzeitig über der gesamten Platine hin und her. Ohne die Maschine auszuschalten ist dieses Unterfangen beinahe nicht Möglich. Schaltet man sie aber aus, so wird dies in einem Wartungsprotokoll auf Host B vermerkt (der Decker sollte diesen Eintrag löschen, da es auffällig wäre, wenn die Maschine außerhalb der Arbeitszeit gewartet werden würde ohne vorher einen Fehler gemeldet zu haben).

g) Die Roboter Kaputt zu machen fällt aus, da es zu sehr auffallen würde.

Sollte keiner der Spieler auf eine dieser oder eine anderen Möglichkeit kommen, so kann der Spielleiter einen Charakter eine Elektronik(6)-Probe würfeln lassen und ihm bei gelingen eine Möglichkeit vorschlagen (ob es nun eine ist die auch wirklich das gewünschte Ergebnis liefert bleibt dem Spielleiter überlassen und sollte auch von der Anzahl der Erfolge abhängen.)

Wenn die Charaktere die Aufmerksamkeit des Wachpersonals auf sich ziehen sollten, werden diese versuchen herauszufinden, was los ist. Sollten einer dabei auf die Charaktere stoßen, wird er sich verstecken und Unterstützung anfordern. Dabei wird auch veranlaßt, die Computersysteme vor eventuellen Eindringlingen zu warnen: alle Hosts schalten auf passiven Alarm (falls das Sicherheitskonto des Deckers noch unter dem für den passiven Alarm notwendigen Wert lag, wird es nun auf den jeweiligen Wert angehoben. Sollte es aber schon bereits darüber liegen, wird es

nicht noch weiter angehoben).

Wenn die Charaktere entdeckt worden sind und flüchten, so werden alle Sabotagen rückgängig gemacht. Die Sicherheit wird sie nicht aufsuchen wenn sie flüchten konnten, falls die Charaktere niemanden getötet haben. Sollten sie jedoch jemanden umgebracht haben, so wird die Sicherheit sie so weit wie möglich verfolgen und es an die Polizei weiter leiten.

Falls die Charaktere es schaffen sollten mit einer LKW-Ladung der Geräte zu entkommen, so wird die Sabotage an Host D nicht auffallen (alle anderen Sabotagen jedoch schon). Die ganze Sache wird als Diebstahl abgehakt, der Vorfall wird der Polizei gemeldet und eine es wird auch eine Beschreibung der Täter übergeben.

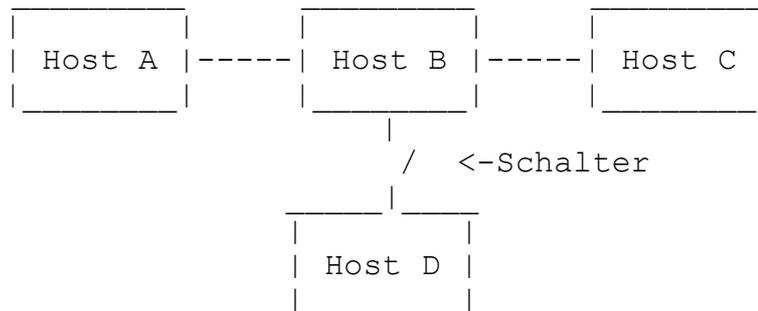
Wenn die Charaktere in einem Akt der Verzweiflung oder geistiger Verwirrung die Fabrik in die Luft jagen sollten, wird der Mutterkonzern (Ares) die Charaktere auf die Abschußliste setzen.

So oder So, die Charaktere sind draußen und können sich darüber freuen das erste Abenteuer hinter sich zu haben und diese Gelegenheit vielleicht zum feiern (oder trauern) nutzen.

---

---

ANHANG  
(Nur für den Spielleiter)



**Host A**

Grün-4/8/9/8/7/7

In Host A sind nur Werbebroschüren für die neuesten Truman-Geräte. Listen von Kunden Lieferverträge, Verkaufsverträge, Bestelllisten für benötigte Bauteile, E-Mails von Kunden, Reklamationen...

Dieser Host verwendet nur UMS-Icons; ein Decker gewinnt mit einem Realitätsfilter einen Vorteil.

Paydata: 0

Sicherheitsgarbe:

- 7 Sonde-5
- 12 Aufspüren-5
- 18 passiver Alarm
- 24 Killer-5
- 29 aktiver Alarm
- 34 Blaster-5
- 38 Abschaltung

### **Host B**

Orange-6/11/13/11/10/10

Host B ist für die Lagerbestände und die Arbeits-, Lager- und Lastroboter zuständig. Er übernimmt die Nachbestellungen, neue Lieferaufträge und wickelt auch die Auslieferungen ab. Er kontrolliert auch die Reinigungsroboter, die meistens Nachts arbeiten. Er kontrolliert ebenfalls alle Türen im Gebäude, alle Lastenaufzüge und Verladeförderbänder. Er kontaktiert auch bei Problemen Techniker und Wartungspersonal.

Paydata: 0

Sicherheitsgarbe:

- 5 Sonde-5
- 10 Aufspüren-6
- 15 passiver Alarm
- 19 Killer-6
- 24 aktiver Alarm
- 28 Experten Blaster-6/Angriff+1
- 32 Abschaltung

### **Host C**

Orange-5/12/10/9/8/10

Host C ist für die Sicherheit der Anlage zuständig. Er kontrolliert nicht nur die Sicherheitstüren, Kameras und die Sensoren, sondern besitzt auch noch ein kleines taktisches Programm mit Sprachausgabe, welches die Sicherheitskräfte zu bestimmten Orten kommandieren kann. Sollte sich der Computer sicher sein, daß jemand in die Anlage eingedrungen ist und dies durch das Wachpersonal bestätigt bekommt kann er nach Einschätzung der Gefahren Unterstützung anfordern. Die Unterstützungseinheit trifft in 1W6+2 Minuten ein. Der Host kontrolliert ebenfalls die Sentinel"P"-Drohne die in den Hauptgängen der Anlage patrouilliert.

Paydata: 0

Sicherheitsgarbe:

- 5 Sonde-6
- 9 Aufspüren-5
- 14 passiver Alarm
- 20 Konstrukt
- Killer-5
- Teerbaby-5
- 25 aktiver Alarm
- 30 Abschaltung

### **Host D**

Rot-5/12/13/10/9/9

Host D steuert die Produktionsanlagen. Diese beinhalten alle Bestückungsautomaten, Förderbänder, Fließbandroboter, Verpackungs- und Testeinrichtungen. Hier kann man die Produktion beliebig verändern. Durch das semi-intelligente Programm braucht man nur ein paar Veränderungen an der Beschaltung der Geräte oder an deren Programmierung verändern und die zu erwartenden Testergebnisse werden automatisch bestimmt. Dadurch wird bei den Tests kein falsches Ergebnis entstehen. Hier sind auch die Schaltpläne und Testergebnisse verschiedener Truman-Produkte gespeichert, die hier in dieser Fabrik produziert wurden.

Paydata: 2

Sicherheitsgarbe:

- 4 Sonde-6
- 8 Aufspüren-8
- 13 passiver Alarm
- 17 Konstrukt
  - Blaster-5
  - Teerbaby-5
- 22 aktiver Alarm
- 26 Ripper-4
- 30 Abschaltung

**Die Sicherheitskräfte:**

**Ko:** 4

**S:** 3

**St:** 3

**C:** 2

**I:** 3

**W:** 2

**E:** 6

**R:** 3

**Ausrüstung:**

HK227; Funkgerät; Kugelsichere Weste Bal/St 3/2

**Fertigkeiten:**

Feuerwaffen: 4; Waffenloser Kampf: 3; Verhör: 2; Gebräuche(Konzern): 2