

ENZO PLACIDO GIANELLI

MAFIA-CAPO (MENSCH)

Enzo Gianelli gehört zu den Typen, die keine Vorstellung davon haben, wie leicht sie es haben oder wie viel Glück sie im Leben gehabt haben. Er wurde in die Gianellis – eine der bedeutenden Mafiafamilie Seattles – geboren und bekam eine Gelegenheit nach der anderen in den Hintern geblasen. Nicht, dass er daraus je etwas gemacht hätte. Er hat sich nur ungeschickt – schamlos und zornig wie ein Elefant im Porzellanladen – von einem mittelmäßigen Erfolg zum nächsten gehandelt. Auf der Habenseite kann er immerhin für sich verbuchen, dass er sich von ganz unten als Soldato nach oben gearbeitet hat und dabei so aggressiv und gewalttätig war, wie seine Familie ihn brauchte (mit der dafür nötigen Kampf-Bodytech und Neigung zum Blutvergießen). Enzo wuchs in Puyallup auf, während sein Vater ein paar Jahre im McMillin-Gefängnis absaß. Deshalb gab ihm sein Onkel, Don Joseph, schließlich den Bezirk, damit er dort das Familiengeschäft beaufsichtigte. War kein kompletter Erfolg.

Puyallup ist schon lange ein zwischen den Verbrechersyndikaten heiß umkämpftes Pflaster, und die Gianellis befinden sich gerade knietief in ihrer schon lange gärenden Fehde mit dem Kenran-kai, ihrem Yakuza-Gegenstück. Enzo gewinnt diesen Krieg vielleicht nicht gerade – weder was Profite noch Kugeln oder Gewalt angeht –, aber er verliert ihn auch nicht. Der Abnutzungskrieg läuft weiter und hat sich in den letzten Jahren zu einem unruhigen Waffenstillstand entwickelt. Beide Seiten führen den Krieg durch Strohleute, entweder durch Shadowrunner oder korrupte Bullen, sind aber nicht so ganz bereit, die Gewalt wieder auf ganzer Front aufflammen zu lassen.

Enzo seinerseits wäre jetzt vielleicht schon ein *sotto capo*, wenn entweder die Gewalt unverhohlener oder er ein bisschen heller in der Birne wäre. Er ist eher für stumpfe Gewalt als für Raffinesse geeignet, weiß in der aktuellen Zeit dieses Quasi-Friedens nicht so recht weiter und ist das Opfer seines eigenen (moderaten) Erfolges. So langsam kommt er in die mittleren Jahre: Sein Haar wird schütter, sein einst gutaussehendes Gesicht wird langsam fleischig, und sein kräftiger Körper setzt Fett an – die Folge schweren Trinkens und kohlenhydratlastiger Nahrung. Enzo wird Tag für Tag frustrierter, gelangweilter und verwirrter durch die Dinge, die er für die „Verwaltung“ seines kleinen Imperiums tun muss.

Enzo vertreibt sich seine Zeit im Sunny Salvo's, einem Treffpunkt des Viertels voller Arcade-Spielen, Animatronic- und AR-Zeichentrickkreaturen und Pizza, die so schrecklich wie überteuert ist. Er hat sich Novacoke zugewandt, um sich überhaupt noch amüsieren zu können. Enzo ergreift eifrig jede Chance, zurück auf die Straße zu kommen, mit der Waffe in der Hand, und sich wieder jung fühlen zu können.



„Du kommst in meinen Laden, du setzt dich auf meinen Stuhl und isst mein Essen, und dann redest du so mit mir? Mit mir? Einem Capo? Was glaubst du eigentlich, wer du bist!? Jungs, bringt ihn nach draußen und lehrt ihn etwas *rispetto!*“

ENZO PLACIDO GIANELLI

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
5(+1)	4(6)	4(6)	5(7)	4	3	4	5	6	4,32

Initiative: 8(10) + 1W6

Zustandsmonitor (K/G): 11/10

Limits: Körperlich 7(9), Geistig 5, Sozial 7

Panzerung: 10

Vorteile: Mordlust, Vertrautes Terrain (Seattler Syndikatspolitik), Zweisprachig

Nachteile: Abhängigkeit (Mittel, Novacoke), SIN-Mensch (National), Vorurteile (Voreingenommen, Nicht-Italiener)

Aktionsfertigkeiten: Bodenfahrzeuge 4, Einschüchtern 4, Gebräuche (Mafia) 5 (+2), Gewehre (Schrotflinten) 4 (+2), Klingenwaffen 3, Knüppel (Schläger) 5 (+2), Laufen 2, Pistolen (Revolver) 6 (+2), Schleichen 3, Schnellfeuerwaffen 3, Überreden 4, Verhandlung 3, Waffenloser Kampf 4, Wahrnehmung 5

Wissensfertigkeiten: Geschäfte 4, Geschichte (Organisiertes Verbrechen) 2 (+2), Polizeiprozeduren 4, Seattler Straßengangs 3, Seattler Syndikate 6, Sport 1, Straßendrogen (Novacoke) 4 (+2)

Sprachfertigkeiten: Englisch M, Italienisch M

Bodytech (alles Alphaware): Kunststoff-Kompositknochen, Reaktionsverbesserung 2, Smartlink; Muskelstraffung 2, Muskelverstärkung 2

Fahrzeuge: Rover Modell 2072 [Handling 5/5 | Geschw. 4 | Beschl. 2 | Rumpf 12 | Panz. 12 | Pilot 2 | Sensor 4 | Sitze 6]

Ausrüstung: Atemschutzmaske 4, beglaubigter Credstick [Gold], beglaubigter Credstick [Silber], DocWagon-Vertrag [Gold], Kommlink [Hermes Ikon;

Gerätstufe 5], 10 Dosen Novacoke, Oberschicht-Lebensstil [permanent], Ohrstöpsel [Kap. 2; Audioverbesserung 2], Panzerweste [9; Chemische Isolierung 1, Elektrische Isolierung 4, Feuerresistenz 4], 10 Plastikhandschellen, Sichtgerät [Kap. 6; Blitzkompensation, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung 2, Sichtvergrößerung], 2W6 Mafia-Schläger (SR5, S. 381) einen Kommlink-Anruf weit entfernt

Waffen:

Aluminium-Baseballschläger [Knüppel | Präz. 4 | Reichweite 1 | Schaden 10K | DK -]
 Enfield AS-7 [Schrotflinte | Präz. 4(6) | Schaden 13K | DK -1 | HM/SM | RK - | 10(s) | Smartgunsystem]
 Ruger Super Warhawk [Schwere Pistole | Präz. 5(7) | Schaden 9K | DK -2 | EM | RK - | 6(tr) | Smartgunsystem]

Connections:

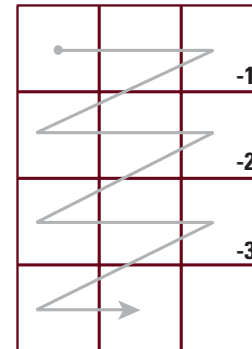
Kampfmagier [Einfluss 3/Loyalität 5]
 Katholischer Priester [Einfluss 4/Loyalität 3]
 Korrupter Kriminalpolizist [Einfluss 4/Loyalität 2]
 Korrupter Streifenpolizist [Einfluss 3/Loyalität 2]
 Mafia-Don [Einfluss 6/Loyalität 4]
 Mafia-Schläger [Einfluss 2/Loyalität 5]
 Paranormaler Ermittler [Einfluss 5/Loyalität 1]
 Restaurantbesitzer [Einfluss 3/Loyalität 3]

Startkapital: 10.000 + (5W6 x 500) ¥

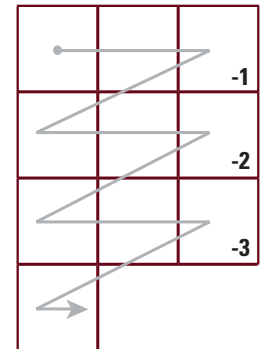


ZUSTANDSMONITOR

KÖRPERLICHER SCHADEN



GEISTIGER SCHADEN



DANNY ,THE SHARK' FINN



„Im Leben geht es darum, Schläge einzustecken, das ist alles. Lass die Welt dich ruhig bluten sehen, aber lass sie nie sehen, dass du zurückweichst.“

UNTERGRUNDKÄMPFER (ZWERG)

Danny wuchs im Freistaat Kalifornien in einer ordentlichen Familie der Arbeiterklasse auf. Schon früh lernte er, einzustecken – er hatte keine andere Wahl. Sein Vater arbeitete hart, trank viel und war ein Alleinerziehender, der all die Enttäuschungen seines Lebens an seinen Kindern ausließ. Danny tat, was er konnte, um den Rohling von seiner kleinen Schwester Gem fernzuhalten, aber sie zu beschützen hieß, selbst mehr einzustecken.

Danny Erwachte als Adept während einer unbedeutenden Rangelei. In blinder Wut tötete er fast alle Beteiligten. Danach fürchtete er, dass er seinen eigenen Vater umbringen würde, falls er jemals wieder nach Hause ginge, und dass dessen hässliche Seite auch in ihm selbst steckte und nur darauf wartete, auf Gem losgelassen zu werden. Deshalb rannte er weg. Er trampfte, wenn er die Gelegenheit hatte, durchstöberte Abfälle, wenn er es musste, und nahm alle möglichen Jobs an, bis er genügend Geld für eine weitere Strecke hatte. Er ließ alles, was er kannte, hinter sich und reiste an den Ort, von dem die Medien behaupteten, er sei der Nabel der Welt.

Nach Seattle war es eine lange Reise, aber er schaffte es. Er war kaum aus dem Bus ausgestiegen – und praktisch pleite –, da versuchte man schon, ihn auszurauben. Danny lachte dem Möchtegern-Räuber ins Gesicht, stürzte sich dann in den Kampf und verprügelte den Typen nach Strich und Faden. Fancy Derek, ein orkischer Dealer, Zuhälter und Gauner, bemerkte die brutale Prügelei und nahm den zornigen Teenager schnell unter seine geschneiegelten Fittiche.

Derek begann damit, Danny als Sparringspartner im „Sticks and Stones“ anzubieten, einem brutalen Kampfplatz, der sich als die „führende Boxhalle und MMA-Akademie“ des Ork-Untergrunds bezeichnete. Das wahrte allerdings nur kurz, und es ging schnell mit illegalen Bareknuckle-Kämpfen weiter. Auch wenn er anscheinend keinen nennenswerten Schutzgeist hat, wird Danny als wilder Hai-Adept promotet, mit den dazu passenden Tattoos im Stil der Pazifischen Inseln und einer grellbunten „Haifischflossen“-Frisur. Fancy Derek hat mit Danny ein kleines Vermögen gemacht ... indem er in fast jedem Match gegen ihn wettet. Dannys Fähigkeit, einzustecken, die Blutigkeit seiner Matches und seine Bereitschaft, all das schon nach einer sehr kurzen Ruhepause wieder zu tun, haben dazu geführt, dass „The Shark“ vor allem als Sprungbrett für andere Kämpfer verwendet wird. Sein Job ist es jetzt, in den meisten seiner Matches deklassiert zu werden, gerade genügend Kämpfe zu gewinnen, um die Trickserei nicht auffliegen zu lassen, und es echt aussehen zu lassen, indem er Schläge einsteckt, die die meisten Kämpfer umbringen würden.

Fancy Derek gibt Danny Geld, sobald dieser darum bittet, aber Danny bittet nicht um viel. Er kommt über die Runden, indem er von Bleibe zu Bleibe pilgert, einfach auf der Couch desjenigen Aufsteigers schläft, von dem er sich gerade verprügeln lässt, und sich jede Nacht dem Alkoholrausch hingibt, um zu entspannen.

Danny ist nicht so dumm, wie er manchmal tut, aber es gibt drei Dinge, über die er einfach nicht Bescheid weiß: sein Potenzial, die Tatsache, dass Missbrauch nicht immer körperlich ist, und die Tatsache, dass seine Schwester Gem hier in Seattle verzweifelt nach ihm sucht.

DANNY, THE SHARK' FINN

B	A	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
8	5	4	7	5	2	3	3	2	6	6

Initiative: 7 + 1W6

Zustandsmonitor (K/G): 12/11

Limits: Körperlich 9, Geistig 4, Sozial 6

Panzerung: 18

Vorteile: Hohe Schmerztoleranz 3, Schnellheilung

Nachteile: Auffälliger Stil (Hai-Motiv), Unglück

Aktionsfertigkeiten: Einschüchtern (Körperlich) 5 (+2), Erste Hilfe 2, Fingerfertigkeit (Taschendiebstahl) 3 (+2), Getränke (Straße) 2 (+2), Laufen (Langlauf) 3 (+2), Navigation 1, Pistolen 3, Schleichen 2, Survival (Stadt) 3 (+2), Waffenloser Kampf (Blocken) 7 (+2), Wahrnehmung 3

Wissensfertigkeiten: Schnorren 4, Seattler Dealer 4, Seattler Gangs 2, Seattler Geographie 3, Seattler Spielhöhlen 4, Squatter in Seattle 3, Underground-Kampfringe 5

Sprachfertigkeiten: Englisch M, Stadtsprech 3

Adeptenkkräfte: Attributsschub (Konstitution) 2, Kampfsinn 2, Mystische Panzerung 6, Todeskralle, Verbesserte Fertigkeit (Waffenloser Kampf) 2

Ausrüstung: Atemschutzmaske 2, beglaubigter Credstick [Standard], 1W6 Dosen Bliss (als Slap-Patches), Brecheisen, gefälschte SIN 4, Kommlink [Sony Emperor; Gerätestufe 2], Panzerjacke [12; Chemische Isolierung 3, Elektrische Isolierung 3, Feuerresistenz 3, Thermische Isolierung 3], Survival-Kit

Waffen:

Browning Ultra-Power [Schwere Pistole | Präz. 5(6) | Schaden 8K | DK -1 | HM | RK - | 10(s) | Lasermarkierer]

Connections:

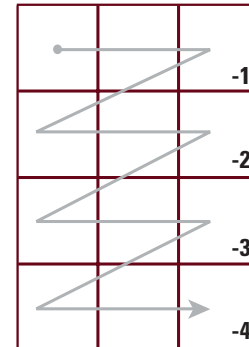
Boxer [Einfluss 2/Loyalität 2]
 Drogendealer [Einfluss 3/Loyalität 3]
 Fitnessstudiobesitzer/Trainer [Einfluss 3/Loyalität 2]
 MMA-Kämpfer [Einfluss 2/Loyalität 2]
 Squatter im Ork-Undergrund [Einfluss 1/Loyalität 4]
 Underground-Kampfpromoter [Einfluss 5/Loyalität 2]

Startkapital: 2W6 x 40 ¥

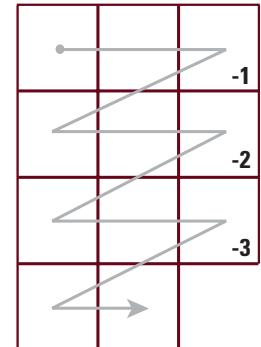


ZUSTANDSMONITOR

**KÖRPERLICHER
SCHADEN**



**GEISTIGER
SCHADEN**



REI BLUESTONE

STRASSENKÖCHIN (MENSCH, TRANSFORMIERTE)

Seattle ist für viele Dinge bekannt, insbesondere für seine ihm innewohnende Seltsamkeit. Aber selbst in einer solchen Umgebung sticht Rei Bluestone noch heraus. Mitte 2062 bereitete sie sich gerade darauf vor, mit Auszeichnung an der Kochschule zu graduieren, als sie von SURGE erwischt wurde. Aufgrund des herrschenden Anti-SURGE-Fanatismus konnte sie ihre Abschlussprüfung nicht ablegen und machte sich auf den Weg. Mit ihren letzten Ersparnissen kaufte und bestückte sie einen Ares Chuck Wagon, reiste durch Nordamerika und kam 2071 in Seattle an. Es brauchte seine Zeit, aber schließlich fand sie ihre Nische.

Lunch an Reis Lunchwagen, dem Blue Streak Express, ist in Downtown zu einem echten Renner geworden. Leute aus allen Gesellschaftsschichten kommen wegen des ausgezeichneten Essens (Rei schafft es, Soy besser schmecken zu lassen als echtes Fleisch) und bleiben wegen der Show. Mit ihrer leuchtend blauen Haut, ihren vier Armen und einer Geschicklichkeit, wegen der die Leute denken, sie sei eine Adeptin, stellt Rei selbst die größten Hibachi-Köche in den Schatten, wenn es um die Performance geht. Sie fährt jeden Tag an eine andere Stelle in der Stadt, bedient Leute aller Schichten von kleinen Konzern- oder Regierungsangestellten – sie ist extrem beliebt bei Knight-Errant- und DocWagon-Angestellten – bis hin zu hohen Tieren aus den Konzernen. Dazwischen beobachtet jeder Reis P2.0-Feed und wartet begierig auf ihren nächsten Besuch in seiner Nähe. Und nach getaner Arbeit kann man Rei bei den SINlosen in der Nähe finden, wo sie die Überbleibsel ihrer Kochkünste verteilt. Rei bedient jeden und hasst es, jemanden hungrig zu sehen – besonders, wenn sie etwas dagegen tun kann.

Aber die Bewunderung, die ihre Speisen hervorrufen, ist nicht Reis einzige Stärke. Wie bei Barkeepern öffnen sich die Leute auch bei ihr über einem saftigen Sandwich, einem vollgeladenen Soydog oder einem Becher heißer Misosuppe. Mit ihrem fotografischen Gedächtnis und ihrer scharfen Wahrnehmung erinnert sich Rei genau daran, wie ihre Kunden sind und was sie mögen, aber eben auch an alles, was sie zufällig über ihre Jobs sagen. Und ja, nicht wenige Runner, Schieber, Mr Johnsons und ähnliche Bewohner der Schatten gehören zu ihren allerbesten Kunden.

Es gibt doch nichts Schöneres als einen guten Burger mit einer Paydata-Beilage.



„Manchmal ist alles, was man braucht, um durchs Leben zu kommen, eine gute Mahlzeit und der richtige Blickwinkel.“

BERNARD ,BERNIE' CARTER

TAXIFAHRRER (MENSCH)

2071 ließ sich First Sergeant Bernard Carter nach einem Jahrzehnt treuen Dienstes von der UCAS Army ausbezahlen und beschloss, es mit dem Kriegsgebiet aufzunehmen, das der Seattler Verkehr ist. Mit seiner Pension kaufte (und modifizierte) er einen alten Ford Americar und begann damit, für seinen Lebensunterhalt durch die einzigartigen Verkehrsstrukturen des Sprawls zu navigieren. Irgendwann hatte er die Zusammenstöße mit Go-Gangern und gelegentlich auch Shadowrunnern satt und beschloss, mit den Wölfen zu heulen, wenn er sie schon nicht besiegen konnte. Er behielt zwar seinen normalen Job, nahm aber auch riskantere Fahrten an, wie zum Beispiel den Transport von Leuten in feindselige Umgebungen und Situationen hinein und wieder heraus.

Das kostete ihn nur ein paar Autos.

Bernie ist ein unbekümmerter Typ, hatte es aber schwer, sich an das Zivilistenleben anzupassen. Als Panzerfahrer der Third Armored Cavalry der Joint Task Force Seattle war Bernie in DeeCee dabei, als die Neue Revolution ihren Putschversuch unternahm. Seine Einheit erlitt schwere Verluste, als sie als erste über den Potomac vorstieß; er war der einzige Überlebende, als das Antriebssystem seines Panzers getroffen wurde und dieser daraufhin in den Fluss fiel. Bernie erhielt seine Beförderung noch auf dem Schlachtfeld und führte als Panzerkommandeur den Kampf fort. Er war in seiner neuen Position überragend, aber die Erinnerungen daran, was passiert war, haben ihn nie ganz losgelassen.

Einige Jahre später ertrug Bernie das Militärleben nicht mehr und trennte sich von der Army, bevor er sich in ernsthafte Schwierigkeiten bringen konnte. Er ist immer noch aufgewühlt, aber tief drinnen vermisst er den Kampf. Darum nimmt er auch solche gefährlichen Fahrten an – weil er dann in seinem Element ist.



„Das kostet dich was, aber klar, ich bringe dich in die Barrens ... ist auch nur ein weiteres Kriegsgebiet.“

BERNARD ,BERNIE' CARTER

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
4	4	5	3	3	5	4	4	5	3,4

Initiative: 9 + 1W6

Matrix-Initiative: 9 + 3W6 (heißes Sim 9 + 4W6)

Zustandsmonitor (K/G): 10/10

Limits: Körperlich 5, Geistig 6, Sozial 5

Panzerung: 12

Vorteile: Fahrzeugempathie, Guter Ruf (UCAS Army), Meisterfahrer, Orientierungssinn, Rennpilot

Nachteile: Fester Job 2, Flashbacks 1 (PTSB), SIN-Mensch (UCAS), Verpflichtungen 1 (Sohn)

Aktionsfertigkeiten: Akrobatik 2, Bodenfahrzeuge 6, Computer 3, Einschüchtern 2, Elektronische Kriegsführung 6, Erste Hilfe 2, Fahrzeugmechanik 5, Feuerwaffen-Fertigkeitsgruppe 5, Flugzeuge 6, Führung 4, Getränke 3, Geschütze 6, Hardware 2, Laufen 2, Nahkampf-Fertigkeitsgruppe 4, Navigation 5, Schleichen 2, Schwere Waffen 3, Schwimmen 2, Spurenlesen 3, Survival 3, Überreden 3, Unterricht 3, Verhandlung 4, Waffenbau 2, Wahrnehmung 4

Wissensfertigkeiten: Beliebte Orte in Seattle 4, Go-Gangs 2, Militäroperationen 3, Seattler Geographie 6, Seattler Organisiertes Verbrechen 2

Sprachfertigkeiten: Englisch M

Bodytech: Cyberaugen [Stufe 2; Blitzkompensation, Restlichtverstärkung, Sichtvergrößerung, Smartlink], Riggerkontrolle 2; Schadenskompensator 3

Fahrzeuge: Mercury Comet (modifiziert) [Handling 4/4 | Geschw. 4 | Beschl. 3 | Rumpf 11 | Panz. 8 | Pilot 4 | Sensor 4 | Sitze 4 | Diebstahlsicherung 3, Fahrgast-sicherheitssystem 4, IR-Rauchgenerator, Lebenserhaltungssystem 2, Manuelle Überbrückung, Munitionsbehälter, Notlaufreifen, Smartschild, Sperrbandwerfer mit Schockersperrband [Taser (Fahrzeug) | Präz. – | Schaden 10G(e) | DK – | EM | RK – | 6(s)], Schmuggelfrachtraum, Waffenhaltung (Standard, Turm, ferngesteuert) mit Ares Alpha [Sturmgewehr | Präz. 5(7) | Schaden 11K | DK -2/-5 | HM/SM/AM | RK 11 | 200(gurt) | Smartgunsystem, AF-Munition] und Granatwerfer [Schwere Waffen | Präz. 4(6) | Schaden 16K | DK -2 | EM | RK 11 | 6(s) | Sprenggranaten]]

Ausrüstung: AR-Handschuhe, Atemschutzmaske 2, beglaubigter Credstick [Gold], Bereichsstörsender 3, DocWagon-Vertrag [Standard], Fahrzeugmechanik-Laden, Fahrzeugmechanik-Werkzeugkiste, Kommlink [Hermes Ikon; Gerätestufe 5], Lizenzen (Automatikpistole, Führerschein, Schrotflinte), 3 Dosen Long Haul, Medkit 5, Mini-Schweißgerät mit Treibstoffkanister, Ohrstöpsel [Kap. 2; Audioverbesserung 1, Selektiver Geräuschfilter 1], Panzerjacke [12; Chemische Isolierung 3, Elektrische Isolierung 3, Feuerresistenz 3, Thermische Isolierung 2, Zuggriff], RFID-Löscher, Sa-

tellitenverbindung, Survival-Kit, Taschenlampe (Restlicht), Unterschicht-Lebensstil (6 Monate), Waffenbau-Laden, Waffenbau-Werkzeugkiste, Wanzenscanner 3

Waffen:

Ares Crusader II [Automatikpistole | Präz. 5(7) | Schaden 7K | DK – | HM/SM | RK 2 | 40(s) | Gasventilsystem 2, Smartgunsystem, Vergrößerter Ladestreifen 1, 3 Ersatzladestreifen, 160 Schuss Standardmunition]

Mossberg AM-CMDT [Schrotflinte | Präz. 5(7) | Schaden 12K | DK -1 | HM/SM/AM | RK 3 | 10(s) | Gasventilsystem 2, Tragegurt, Vordergriff, 100 Schuss Standardmunition]

Kampfmesser [Klingenwaffe | Reichweite – | Präz. 6 | Schaden 5K | DK -3]

Totschläger [Knüppel | Reichweite – | Präz. 5 | Schaden 5K | DK –]

Connections:

Barkeeper [Einfluss 3/Loyalität 4]
Chopshop-Mechaniker [Einfluss 3/Loyalität 3]
Gebrauchtwagenverkäufer [Einfluss 2/Loyalität 5]

Knight-Errant-Disponent [Einfluss 3/Loyalität 3]

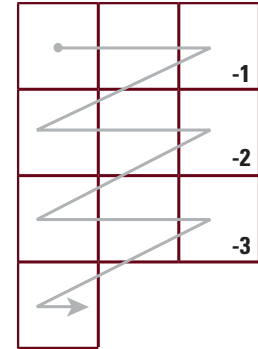
Mechaniker [Einfluss 1/Loyalität 5]

Streifenpolizist [Einfluss 3/Loyalität 4]

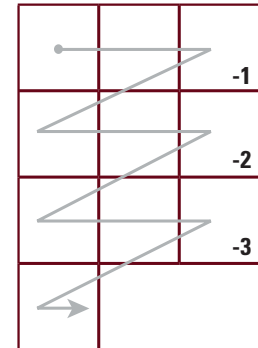
Startkapital: 7.855 + (3W6 x 60) ¥

ZUSTANDS-MONITOR

KÖRPERLICHER SCHADEN



GEISTIGER SCHADEN



LINCOLN ‚REVEREND LINK‘ DIGGS



„Ich weiß, dass ich nicht die ganze Welt retten kann, aber vielleicht – so Gott will – kann ich sie ein bisschen besser machen, eine Person nach der anderen.“

STRASSENPREDIGER (TROLL)

Von 2066 bis 2071 dominierten die Seattle Seahawks ihre Liga dank ihrer Defensive Line, die als die „Smaragdmauer“ bekannt war und von einem Paar trollischer Defensive Linemen stabilisiert wurde: Mackenzie „Mac-Truck“ Donaldson und Lincoln „Big Link“ Diggs. Zusammen zerstörten sie die Offensive Lines der Gegner und walzten gegnerische Quarterbacks nieder. Während Mac im Rampenlicht badete, investierte Link in aller Stille sein Geld und arbeitete an philanthropischen Vorhaben.

2071, nach zu vielen brutalen Spielen, versagte Links Körper. Zu dem Zeitpunkt war er schon von Schmerzmitteln abhängig und wurde in den Reservekader gepackt, um auszuheilen und clean zu werden. Aber es ging noch weiter bergab, als Mac und mehrere andere Spieler 2072 beim Wettbetrug erwischt wurden. Link wurde in Sippenhaft genommen, sein Körper war noch nicht wieder zu hundert Prozent fit, und er war von seiner Abhängigkeit immer noch nicht losgekommen – alles Gründe, warum sein Vertrag mit den Seahawks nicht verlängert wurde. Links Football-Karriere war vorbei. Er verkaufte mehrere seiner Wertpapiere, liquidierte seine belanglosen Besitztümer und kaufte sich ein bescheidenes Apartment in Downtown Seattle. Dann begann er, sich auf seine wahren Leidenschaften zu konzentrieren: humanitäre Hilfe und Gott.

Als gläubiger Christ und dank seines Mentors Reverend James Howe hatte Link in seiner Jugend die üblichen Fallen des Sprawls – Gangs, Drogen und BTLs – gemieden. Howe zu Ehren gründete er (mittlerweile als Reverend Link) die Howe Foundation, eine Non-Profit-Organisation, die den Armen (und SINlosen) im Seattler Sprawl hilft.

Die Foundation ist zwar eine Kraft des Guten im Sprawl, sieht sich aber vielen Hindernissen gegenüber, einschließlich verschiedener krimineller Organisationen, Gangs, der Sprawlpolitik und allgemeiner Apathie. Link und die Foundation wissen, dass sie einen schweren Kampf austragen, aber Reverend Link ist ein wahrer Gläubiger und gibt nicht auf. Sein Körper mag angeschlagen sein, seine Hände mögen manchmal zittern, aber sein Geist ist stark. In Gegenden wie den Barrens wissen die Leute, dass Reverend Link jemand ist, an den man sich um Hilfe wenden kann. Komme, was da wolle, er wird an vorderster Front des guten Kampfes stehen.

Und es schadet auch nicht, dass Link genügend Connections hat, um nötigenfalls zusätzliche Hilfe herbeizuholen.

LINCOLN ,REVEREND LINK' DIGGS

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
10(+2)	4(6)	4(6)	10	3	3	3	4	3	3,98

Initiative: 7(9) + 3W6

Zustandsmonitor (K/G): 14/11

Limits: Körperlich 12, Geistig 4, Sozial 5

Panzerung: 12

Vorteile: Hohe Schmerztoleranz 2, Knallhart (Geistig) 1, Knallhart (Körperlich) 1

Nachteile: Auffälliger Stil („Troll von Gott“), Getriebener (den Armen/SINnen helfen), Händezittern, SIN-Mensch (UCAS), Trockener Abhängiger (Mittel, Schmerzmedikamente)

Aktionsfertigkeiten: Akrobatik (Balancieren) 6 (+2), Bodenfahrzeuge 3, Computer 3, Einschüchtern 7, Erste Hilfe 3, Feuerwaffen-Fertigkeitsgruppe 3, Fingerfertigkeit 3, Führung 5, Getränke 5, Knüppel 4, Laufen (Sprinten) 5 (+2), Überreden 5, Verhandlung 5, Vorführung (Predigen) 6 (+2), Waffenloser Kampf (Sturmangriff) 8 (+2), Wahrnehmung 5

Wissensfertigkeiten: Bibelwissenschaft 5, Bibelzitate 4, Geographie der Barrens 3, Football 6, Football-Geschichte 3, Sozialarbeit 5, Sozialprogramme 3, Soziologie 4

Sprachfertigkeiten: Englisch M

Bodytech: Aluminium-Kompositknochen (Betaware), Balanceverstärker, Datenbuchse; Muskelstraffung 2 (Alphaware), Synapsenbeschleuniger 2 (Alphaware)

Fahrzeuge: Harley-Davidson Scorpion [Handling 4/3 | Geschw. 3 | Beschl. 2 | Rumpf 8 | Panz. 9 | Pilot 1 | Sensor 2 | Sitze 1]

Ausrüstung: 3 Antidot-Patches 4, AR-Handschuhe, Atemschutzmaske 3, 2 beglaubigte Credsticks [Silber], Brecheisen, Brille [Kap. 3; Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung 1, Sichtvergrößerung], DocWagon-Ver-

trag [Standard], Gefütterter Mantel [9; Chemische Isolierung 3, Elektrische Isolierung 3, Feuerresistenz 3], Kommlink [Renraku Sensei; Gerätestufe 3], 3 Leuchtstäbe, Lizenzen (MP, Schrotflinte), Medkit 3 mit 3 Nachfüllpacks, Mittelschicht-Lebensstil (permanent), Ohrstöpsel [Kap. 2; Audioverbesserung 2], 10 Plastikhandschellen, Taschenlampe (Infrarotsicht), Teleskopspiegel, 3 Trauma-Patches

Waffen:

Krime Boss [Schrotflinte | Präz. 3(4) | Schaden 13K | DK -1 | HM | RK 1 | 15(t) | Lasermarkierer, Tragegurt, 100 Schuss Standardmunition, 100 Schuss Gelmunition]

Krime Spree [MP | Präz. 4(5) | Schaden 7K | DK - | AM | RK 2 | 30(s) | Lasermarkierer, Tragegurt, Vordergriff, Ersatzladestreifen, 60 Schuss Standardmunition, 200 Schuss Gelmunition]

Betäubungsschlagstock [Knüppel | Reichweite 2 | Präz. 4 | Schaden 9G(e) | DK -5]

Connections:

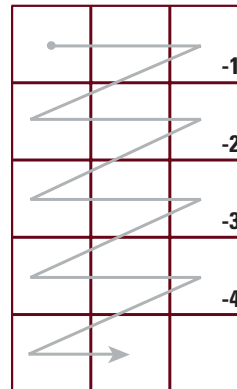
Lebensmittelladenbesitzer [Einfluss 3/Loyalität 4]
 Metamenschenrechtsaktivist [Einfluss 4/Loyalität 4]
 Pastor [Einfluss 3/Loyalität 5]
 Pfandleiher [Einfluss 3/Loyalität 3]
 Reporter [Einfluss 4/Loyalität 2]
 Schieber [Einfluss 4/Loyalität 2]
 Schmuggler [Einfluss 6/Loyalität 2]
 Sozialarbeiter [Einfluss 2/Loyalität 5]
 Straßencod [Einfluss 3/Loyalität 4]
 Straßenkind [Einfluss 1/Loyalität 6]
 Streifenpolizist [Einfluss 2/Loyalität 4]

Startkapital: 5.500 + (4W6 x 100) ¥

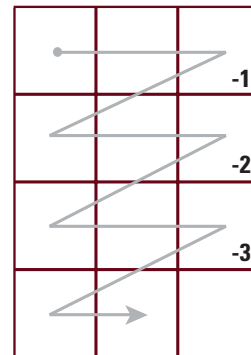


ZUSTANDSMONITOR

KÖRPERLICHER SCHADEN



GEISTIGER SCHADEN



CHARLIE GAGE

TIERKONTROLL-SPEZIALIST (ORK)

Probleme mit Teufelsratten in deinem Keller? Die Höllenhunde aus der Nachbarschaft malträrieren deine Rotzgören? Heult diese verdammte Teufelskatze wieder herum? Seattles Bauabteilung wendet sich für gewöhnlich an Charlie Gage, wenn es um Probleme mit mundanen und Paracrittern geht.

Trotz seines ungehobelten Äußeren, seiner Abneigung gegen alles, was zu technologisch ist, und seiner Neigung, zu knurren oder sein Revier zu markieren (fragt nicht), ist Gage der führende Experte für Tierkontrolle im gesamten Sprawl. Gage ist ein Adept, der dem Weg des Tiers unter Hund folgt, und verwendet seine Fähigkeiten, um mit Crittern fertigzuwerden, die zum Problem geworden sind. Er liebt Tiere und versucht zuallererst, menschliche Lösungen für Critterprobleme zu finden, hat aber auch keine Angst, sich gegen Critter in den Nahkampf zu begeben, wenn das nötig ist. Und wenn auch das nicht hilft, kann er auch mit einer Pfeil- oder Netzpistole umgehen.

Gage ist kein besonders geselliger Ork. Er hasst die meiste Technologie und zieht ein einfacheres Leben vor, kümmert sich um Critter, hängt in Kellerbars ab und isst in irgendeinem Diner. Man wird am Anfang nur schwer mit ihm warm, aber wenn das einmal geschafft ist, ist Gage ein treuer Freund bis zum bitteren Ende. Die einzigen Leute, die er wirklich hasst, sind Tierquäler. Mehr als einmal schon hat KE einen Tierquäler vor Gages Zorn gerettet.



„So so, du schlägst also gerne hilflose Welpen?
Nun, ich bin nicht so hilflos ...“

CHARLIE GAGE

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
7	5	5(6)	6	5	3	4	2	4	6	6

Initiative: 9(10) + 2W6

Zustandsmonitor (K/G): 12/11

Limits: Körperlich 8(9), Geistig 5, Sozial 5

Panzerung: 13

Vorteile: Adrenalinschub, Die Harte Schule des Lebens, Geschickter Verteidiger, Mut, Tierempathie, Weg des Tiers (Hund)

Nachteile: Auffälliger Stil (hundeähnliches Verhalten), Getriebener (Tieren helfen), Schlechte Selbstbeherrschung (Kampfmönster), SimSinn-Desorientierung, SIN-Mensch (UCAS), Vorurteile (Radikal, Tierquäler)

Aktionsfertigkeiten: Akrobatik 4, Bodenfahrzeuge 2, Einschüchtern 6, Entfesseln 4, Erste Hilfe 3, Exotische Fernkampf-Waffe (Netzpistole) 4, Fingerfertigkeit 3, Gewehre (Schrotflinten) 4 (+2), Klingengewaffen 4, Knüppel 4, Laufen (Stadt) 5 (+2), Natur-Fertigkeitsgruppe 5, Pistolen 4, Schleichen 5, Schwimmen 2, Tierführung 7, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung (Riechen) 5 (+2)

Wissensfertigkeiten: Biologie 4, Diners in Seattle 5, Parazoologie 5, Regierungsbürokratie 3, Seattler Geographie 5, Seattler Kellerbars 4, Seattler Tierärzte 5, Urbane Fauna 4

Sprachfertigkeiten: Englisch M

Adeptenkräfte: Beschleunigte Heilung 2, Bewegungsgespür, Bewegungslosigkeit 1, Gefahrensinn 1, Geschärfte Sinne (In-

frarotsicht, Richtungssinn), Gesteigerte Reflexe 1, Leichter Körper 1, Natürliche Immunität 2, Temperaturresistenz 2, Tierempathie 2, Unbeugsamer Wille 2, Wahre Sicht 2

Fahrzeuge: Ford Econovan [Handling 3/2 | Beschl. 1 | Geschw. 4 | Rumpf 14 | Panz. 8 | Pilot 2, Sensors 2 | Sitze 10]

Ausrüstung: Atemschutzmaske 3, beglaubigter Credstick [Silber], Brecheisen, DocWagon-Vertrag [Standard], Fernglas [Kap. 1; Restlichtverstärkung, Sichtvergrößerung], Kommlink [Erika Elite; Gerätestufe 4], Leichensack, 3 Leuchtstäbe, 3 Magnesiumfackeln, Medkit 6, Metallhandschellen, Mikro-Transceiver, Panzerjacke [12; Chemische Isolierung 4, Feuerresistenz 3, Thermische Isolierung 4, Zugriff], 10 Plastikhandschellen, Sprühkleber und Kleber-Lösungsmittel, Survival-Kit, Taschenlampe (Restlicht), 10 Trauma-Patches, Unterarmschützer [+1], Unterschicht-Lebensstil (6 Monate)

Waffen:

Cavalier Deputy [Schwere Pistole | Präz. 6(7) | Schaden 6K | DK +3 | HM | RK - | 7(tr) | Lasermarkierer, 2 Schnelllader, 50 Schuss Splittermunition, 50 Schuss Standardmunition]

Parashield Pfeilpistole [Leichte Pistole | Präz. 5 | Schaden wie Toxin | DK - | HM | RK - | 5(s) | 10 Narcoject-Pfeile]

Parashield Pfeilgewehr [Gewehr | Präz. 6 | Schaden wie Toxin | DK - | HM | RK - | 6(m) | 10 Narcoject-Pfeile]

Remington 990 [Schrotflinte | Präz. 4(5) | Schaden 10K | DK +3 | HM | RK 1 | 8(s) | Lasermarkierer, Vordergriff, 50 Schuss Splittermunition, 50 Schuss Standardmunition]

SA Retiarius Netzpistole [Schwere Pistole | Präz. 5 | Schaden - | DK - | EM | RK - | 4(k) | 4 Standardnetze, 4 Schocknetze]

SA Retiarius XL Netzpistole [Schwere Pistole | Präz. 5 | Schaden - | DK - | HM | RK - | 2(k) | 2 Standardnetze, 2 Schocknetze]

Knüppel [Knüppel | Reichweite 1 | Präz. 4 | Schaden 9K | DK -]

Betäubungsschlagstock [Knüppel | Reichweite 1 | Präz. 4 | Schaden 9G(e) | DK -5] Überlebensmesser [Klingenwaffe | Reichweite - | Präz. 5 | Schaden 8K | DK -1]

Connections:

Barkeeper [Einfluss 3/Loyalität 4]

Diner-Koch [Einfluss 2/Loyalität 5]

Müllmann [Einfluss 2/Loyalität 3]

Schieber [Einfluss 4/Loyalität 2]

Squatter [Einfluss 1/Loyalität 4]

Stadtbeamter [Einfluss 4/Loyalität 3]

Straßenkind [Einfluss 2/Loyalität 5]

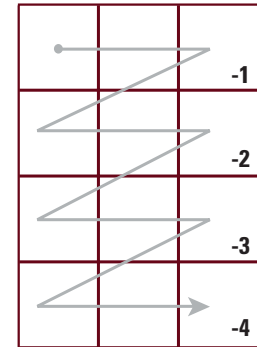
Straßenschamane [Einfluss 3/Loyalität 4]

Tierarzt [Einfluss 3/Loyalität 4]

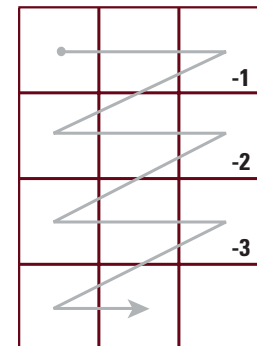
Startkapital: 3.225 + (3W6 x 60) ¥

ZUSTANDS-MONITOR

KÖRPERLICHER SCHADEN



GEISTIGER SCHADEN



SGT. KATHY GUNDERSON

KNIGHT-ERRANT-KOMMANDOPOLIZISTIN (MENSCH)

Es gibt Polizisten, die Schindluder mit den Vorschriften treiben, und es gibt Polizisten, die sich streng an die Vorschriften halten. Sgt. Gunderson ist die Art von Offizier, die einen mit dem Vorschriftenbuch bewusstlos schlägt, einen dann für einen Nachschlag zurück mit zur Station nimmt und sich dabei vollkommen im Recht fühlt.

Gunderson ist eine Veteranin mit fünfzehn Dienstjahren auf dem Buckel und kam über Boston nach Seattle, als Knight Errant Lone Star den Seattler Vertrag abnahm. Sie machte ihre Anwesenheit schnell bekannt, und innerhalb von sechs Monaten hatte sie die meisten Verhaftungen in ihrem Abschnitt. Trotz eines Rufs als Beamtin, die hart und schnell zuschlägt, schaffte sie es, sich innerhalb des Spielraums der Vorschriften zu halten. Zusammen mit ihrer fast fanatischen Loyalität zu KE (und Ares) sorgte das dafür, dass sie schnell die Streifen eines Sergeants erhielt.

Gunderson verhält sich gegenüber der Öffentlichkeit professionell, gibt aber keine zwei Cent auf so unwichtige Dinge wie gesellschaftliche Höflichkeiten. Kurz gesagt kommen der Job und die Firma an erster Stelle. Gundersons Untergebene, die damit nicht zurechtkommen, haben schnell keinen Job mehr. Wer sich in ihrem Kommandobereich befindet, hält es schon für einen guten Tag, wenn er unter ihrem Radar geblieben ist. Es gibt nur einen Zeitpunkt, zu dem Beamte Gunderson bei sich haben wollen: wenn die Kacke so richtig am Dampfen ist – denn dann glänzt sie wirklich.

Die einzigen Leute, die Gunderson mehr hassen als ihre Untergebenen, sind Seattles Kriminelle. Sie wissen, dass sie von ihr keine Nachsicht erwarten können, und Gunderson wiederum verachtet sie zutiefst. Und weil sie ihrer Firma so fanatisch treu ergeben ist, ist es auch unmöglich, sie zu bestechen. Die letzte Person, die das versuchte, brauchte danach eine Gesichtsrekonstruktion.



*„Ich gebe einen SCHEISS darauf, was Sie denken.
Die Vorschriften sagen, dass wir es auf diese Weise tun,
ALSO BEWEGEN SIE IHREN ARSCH!“*

SGT. KATHY GUNDERSON

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
4	5(6)	4(5)	4(5)	4	4	5	4	5	3,38

Initiative: 9(10) + 2W6

Zustandsmonitor (K/G): 10/10

Limits: Körperlich 6(7), Geistig 6, Sozial 6

Panzerung: 14

Vorteile: Analytischer Geist, Aufmerksamere Verteidiger, Legendärer Ruf (Knight Errant), Lieber gefürchtet als geliebt, Profiler

Nachteile: Schlechte Selbstbeherrschung (Rachsucht), SIN-Mensch (Eingeschränkte Konzern-SIN), Vorurteile (Voreingenommen, SINlose)

Aktionsfertigkeiten: Akrobatik 2, Bodenfahrzeuge 4, Computer 2, Einschüchtern (Verhör) 6 (+2), Erste Hilfe 2, Exotische Fernkampf-Waffe (Ares Screech) 4, Fingerfertigkeit 3, Führung 5, Gebirgsräume 3, Geschütze 2, Gewehre 3, Laufen 2, Nahkampf-Fertigkeitsgruppe 6, Navigation 3, Pistolen 6, Schleichen 2, Schnellfeuerwaffen 5, Spurenlesen (Stadt) 3 (+2), Überreden 2, Unterricht 4, Verhandlung 3, Wahrnehmung 5, Wurfaffen 2

Wissensfertigkeiten: Ermittlungen 5, Knight-Errant-Polizeiprozeduren 6, Kriminelle Organisationen 5, Seattler Gangs 4, Taktik kleiner Einheiten 5, Tatortsicherung 3, UCAS-Strafrecht 3

Sprachfertigkeiten: Aztlaner Spanisch 2, Englisch M, Mandarin 1

Bodytech: Cyberaugen (Alphaware) [Stufe 3; Infrarotsicht, Restlichtverstärkung,

Sichtverbesserung 2, Sichtvergrößerung, Smartlink], Datenbuchse, Kunstmuskeln 1 (Alphaware), Reflexbooster 1 (Betaware)

Fahrzeuge: Dodge Stallion [Handling 3/4 | Geschw. 5 | Beschl. 3 | Rumpf 16 | Panz. 14 | Pilot 3 | Sensor 3 | Sitze 4 | Schwere Waffenhalterung (extern, Turm, manuell) oben mit Ares Antioch-2 [Granatwerfer | Präz. 4(6) | Schaden wie Chemikalie | DK - | EM | RK 16 | 8(m) | Smartgunsystem, CS/Tränergas], 2 Standard-Waffenhalterungen (extern, festmontiert, ferngesteuert) hinten mit 2 Ares Sigma-3 [MP | Präz. 4(6) | Schaden 10K | DK -1 | HM/SM/AM | RK 16 | 50(t) | Smartgunsystem, EX-Explosivmunition]

Ausrüstung: AR-Handschuhe, Biometrischer Scanner, DocWagon-Vertrag [Platin], Endoskop, Headkom-Blocker 3, Helm [+2], Kommlink [Hermes Ikon; Gerätestufe 5], 4 Dosen Long Haul, Magiermaske, Medkit 6, Mini-Signalaraketenkanone, Mikro-Transceiver, Mittelschicht-Lebensstil (6 Monate), Mystische Fesseln 3, Panzerjacke [12; Elektrische Isolierung 4, Feuerresistenz 3, Thermische Isolierung 4, Zugriff], Periskopkamera [Kap. 3; Bildverbindung, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung 1, Sichtvergrößerung], 10 Plastikhandschellen, 3 Plastahl-Handschellen, 2 Schnellziehholster, Subvokales Mikrofon, Taschenlampe (Restlicht)

Waffen:

Ares Light Fire 75 [Leichte Pistole | Präz. 6(8) | Schaden 8K | DK -1 | HM | RK - | 16(s) | Schalldämpfer, Smartgunsystem, EX-Explosivmunition]

Ares Predator V [Schwere Pistole | Präz. 5(7) | Schaden 10K | DK -2 | HM | RK - | 15(s) | Smartgunsystem, 2 Ersatzladestreifen, 50 Schuss EX-Explosivmunition, 100 Schuss Standardmunition]

Ares Screech Schallgewehr [Exotische Fernkampf-Waffe | Präz. 6 | Schaden 7G | DK spez. | EM | RK - | 10(s) | Energieclip]

Ares Sigma-3 [MP | Präz. 4(6) | Schaden 10K | DK -1 | HM/SM/AM | RK (2) | 50(t) | Einziehbare Schulterstütze, Montage-schiene, Smartgunsystem, Vordergriff, EX-Explosivmunition]

Teleskopschlagstock [Knüppel | Reichweite 1 | Präz. 5 | Schaden 7K | DK -] | Betäubungsschlagstock [Knüppel | Reichweite 1 | Präz. 4 | Schaden 9G(e) | DK -5]

Connections:

Informant [Einfluss 5/Loyalität 2]

Konzernexec [Einfluss 3/Loyalität 4]

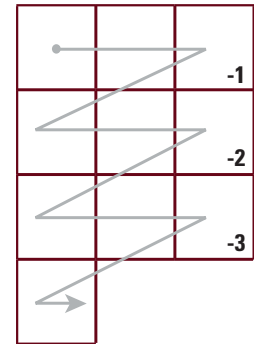
Regierungsbeamter [Einfluss 3/Loyalität 3]

Stadtbeamter [Einfluss 3/Loyalität 3]

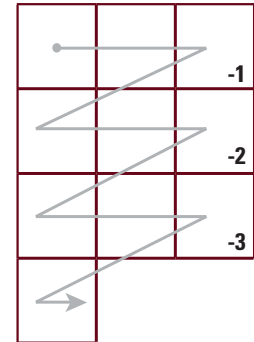
Startkapital: 2.000 + (4W6 x 100) ¥

ZUSTANDSMONITOR

KÖRPERLICHER SCHADEN



GEISTIGER SCHADEN





NYSSA HALLAS

CLUBBESITZERIN/EHEMALIGE ASSASSININ (ELFE/NOCTURNE)

Die neueste Besitzerin und Managerin des Penumbra Station in Seattle sieht aus, als hätte sie alles: ein atemberaubendes Aussehen, Geld und eine stetig wachsende Bekanntheit. Das alles hat sie allerdings nie gewollt.

Noch vor zehn Jahren war sie als Andela bekannt, eine Musikstudentin in Prag mit einer Begabung für Songwriting und dem Traum, die Welt zu sehen. Allerdings waren die Leute eher an ihrem exotischen Aussehen als an ihren Liedern interessiert. Andela hatte das (Un)Glück, einem Mann namens Milo Kostas zu begegnen, dem ehemaligen Sänger der Band Greek Tragedy, der (was Andela nicht wusste) mittlerweile professioneller Assassine war. Kostas brauchte nicht lange, um Andela davon zu überzeugen, sein Protegé und seine Partnerin zu werden.

Andela entdeckte außerdem, dass sie ein Naturtalent mit Gewehren war. Nach Jahren voller Partys und adrenalingetränkter Jobs verblasste allerdings der Glanz ihres neuen Lebens, und Milos immer stärkerer Drogen- und BTL-Missbrauch tat sein Übriges. Die Lage spitzte sich zu, als Milo Andela während eines Runs in Hongkong verriet und sie in den Händen der Triade des Gelben Lotus zurückließ, ohne zu erwarten, dass ihre Treffsicherheit den Sieg davontragen würde.

Zwei Monate später spürte Andela Milo schließlich auf, verpasste ihm eine Kugel in den Kopf und kassierte das Kopfgeld, das der Gelbe Lotus auf ihn ausgesetzt hatte. Schließlich landete sie in Seattle, nannte sich Nyssa Hallas und kaufte mithilfe einiger stiller Teilhaber Penumbra Station. Nach ein paar heiklen Monaten schaffte Nyssa mit dem Club die Wende und machte ihn wieder zum führenden Veranstaltungsort für aufstrebende Bands. Und manchmal steigt sogar die Besitzerin selbst auf die Bühne.

„Wenn die Wanderlust versiegt und unsere Reise ihr Ende findet, gehen wir dann nach Hause, oder erschaffen wir uns ein neues Zuhause?“

NYSSA HALLAS

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
3	6	3(4)	3	4	3	4	6	4	4,7

Initiative: 7(8) + 2W6

Zustandsmonitor (K/G): 10/10

Limits: Körperlich 4(5), Geistig 5, Sozial 7(9)

Panzerung: 12

Vorteile: Colledge-Abschluss, Glaubwürdig, Hellhörig, Zu Schön zum Sterben

Nachteile: Allergie (Sonnenlicht, Leicht), Dunkles Geheimnis, Luxusgeschöpf, Nachtaktiv, Ungewöhnliches Haar (schwarzes Fell)

Aktionsfertigkeiten: Akrobatik 3, Bodenfahrzeuge 2, Einfluss-Fertigkeitsgruppe 6(8), Einschüchtern 3, Gewehre 6, Handwerk (Komponieren) 6 (+2), Heimlichkeit-Fertigkeitsgruppe 4, Laufen 5, Natur-Fertigkeitsgruppe 4, Pistolen 3, Schnellfeuerwaffen 3, Schwimmen 2, Überreden 5(7), Vorführung (Gitarre) 6(8) (+2), Waffenloser Kampf 2, Wahrnehmung 5

Wissensfertigkeiten: Ballistik 3, Clubführung 5, Kriminelle Organisationen 3, Marketing 5, Musikproduktion 4, Musikstätten 4, Musikstile 5, Professionelle Aufnahmen 5, Seattler Musikszene 5, Seattler Nacht- leben 5

Sprachfertigkeiten: Deutsch 2, Englisch 5, Griechisch 3, Italienisch 3, Japanisch 3, Russisch 2, Tschechisch M

Bodytech: Cyberohren [Stufe 2; Dämpfer, Richtungsdetektor, Selektiver Geräuschfilter 2, Verbessertes Hörspektrum], Daten- buchse; Maßgeschneiderte Pheromone 2, Synapsenbeschleuniger 1

Fahrzeuge: Eurocar Northstar [Handling 5/3 | Geschw. 6 | Beschl. 2 | Rumpf 12 | Panz. 8 | Pilot 3 | Sensor 5 | Sitze 4 | Innenausstattung (Mittelklasse)]

Ausrüstung: AR-Handschuhe, Atemschutz- maske 3, Aufnahmestudio (Laden), Be- reichsstörender 6, DocWagon-Vertrag [Platin], 6 Einweg-Spritzen, 10 Blatt Elektro- nisches Papier, gefälschte Lizenz 6 (Leichte Pistole), gefälschte SIN 6, Gibson Strato-10 Gitarre, Kommlink [Fairlight Caliban; Gerä- testufe 7], Kontaktlinsen [Kap. 3; Bildver- bindung, Blitzkompensation, Smartlink], 2 Dosen Long Haul, Magschlossknacker 4, Medkit 4 mit 4 Nachfüllpacks, Mikrokamera [Kap. 1; Sichtverbesserung 1], Mortimer of London Mantel Argentum [12; Chemische Isolierung 3, Elektrische Isolierung 3, Feuer- resistenz 2, Shock Weave, Thermische Isolierung 3], Oberschicht-Lebensstil (6 Monate), RFID-Löscher, Schnellzieh-Tarn- holster, 2 Dosen Vergiss-Mein-Nicht, Wan- zenscanner 5, White-Noise-Generator 6

Waffen:

Colt L-36 [Leichte Pistole | Präz. 7(9) | Schaden 7K | DK - | HM | RK - | 11(s) | Schalldämpfer, Smartgunsystem, 3 Er- satzladestreifen, 50 Schuss Schocker- muniton, 100 Schuss Standardmunition] Defiance EX-Shocker [Taser | Präz. 4 | Schaden 9G(e) | DK -5 | EM | RK - | 4(m) | 10 Taserpfeile]

Remington 990 [Schrotflinte | Präz. 4(6) | Schaden 11K | DK -1 | HM | RK 1 | 8(s) | 2 Montageschienen (auf- und unter- laufmontiert), Smartgunsystem (extern), Tragegurt, Vordergriff, 100 Schuss Standardmunition]

Cavalier Arms Crockett EBR [Scharf- schützengewehr | Präz. 6(8) | Schaden 12K | DK -7 | HM/SM | RK 2 | 20(s) | Schalldämpfer, Smartgunsystem, Tra- gegurt, Zielfernrohr [Bildverbindung, Sichtverbesserung 1, Sichtvergröße- rung], Zweibein, 3 Ersatzladestreifen, 100 Schuss APDS-Munition, 100 Schuss Standardmunition]

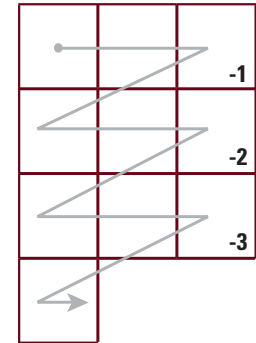
Connections:

Bandmanager [Einfluss 4/Loyalität 4] ID-Fälscher [Einfluss 2/Loyalität 4] Medienmogul [Einfluss 6/Loyalität 2] Musikagent [Einfluss 5/Loyalität 3] Musikproduzent [Einfluss 4/Loyalität 4] Musik-Promoter [Einfluss 4/Loyalität 4] Rocker [Einfluss 3/Loyalität 6] Schieber [Einfluss 7/Loyalität 4] Stadtbeamter [Einfluss 3/Loyalität 4] Türsteher [Einfluss 3/Loyalität 4]

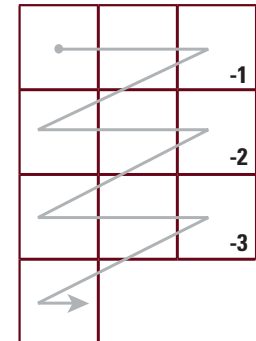
Startkapital: 9.000 + (5W6 x 500) ¥

ZUSTANDS- MONITOR

KÖRPERLICHER SCHADEN



GEISTIGER SCHADEN



THEO 'FLIPSIDE' HARRISON

SCHIEBER (MENSCH)

In den Schatten erwartet man einfach, dass man irgendwann beschissen wird. Die meisten Schieber arbeiten allerdings daran, gute Arbeitsbeziehungen in den Schatten zu kultivieren. Es gibt aber auch solche, die Runner mir nichts, dir nichts für ein paar zusätzliche Nuyen hintergehen.

Flipside gehört zur letzteren Sorte.

Die meisten Runner in Seattle wissen, dass man sich von Flipside fernhalten sollte, aber andererseits kommen jeden Tag Dutzende neuer Runner in den Sprawl. Und wenn sie verzweifelt darauf aus sind, ein paar Connections zu machen, dann taucht irgendwie immer Flipside auf. Es ist, als hätte er ein Radar für Neulinge. Seine Methoden sind einfach: Er lässt die Anfänger Vertrauen zu ihm gewinnen, schickt sie auf ein paar gute einfache Runs, und dann gibt er ihnen entweder einen Auftrag, der ein paar Nummern zu groß für sie ist, oder verpfeift sie gegen ein Kopfgeld. Der einzige Grund, warum er immer noch atmet, ist, dass er zwar ein absoluter Drecksack ist, aber mächtige Connections hat, die tatsächlich wollen, dass er am Leben bleibt.

Flipside ist ein sozialer Adept und ein Hedonist, der auf hässliche Hawaii-Hemden steht. Er hat vor Kurzem mehrere Körperteile und einen Gutteil seiner Magie verloren, als ein ehemaliger Klient ihn aufs Korn nahm. Seitdem hat Flipside seinen Arm upgradet und noch etwas Bodytech hinzugefügt. Äußerlich blieb er davon unbeeindruckt, aber der Angriff hat ihn schwer verunsichert, und er denkt langsam, dass er noch mehr Bodytech braucht, um sich zu schützen. Einige sagen, dass er nur noch einen halben Schritt davon entfernt sei, auszubrennen.



*„Kein Problem, Chummer, ich stehe hinter dir.
Man sieht sich!“*

THEO 'FLIPSIDE' HARRISON

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
3	3	3(5)	2	6	5	4	6	5	4	4

Initiative: 7(9) + 3W6

Zustandsmonitor (K/G): 11/11

Limits: Körperlich 4, Geistig 7, Sozial 8

Panzerung: 10

Vorteile: Durchsetzungskraft (Sozial) 2, Ein Bisschen von Allem, Schnellheilung, Soziales Chamäleon

Nachteile: Berüchtigt, Niedrige Schmerztoleranz, Schlechte Selbstbeherrschung (Aufschneider), Wie Hast Du Mich Genannt?

Aktionsfertigkeiten: Akrobatik 1, Bodenfahrzeuge 3, Chemie 6, Computer 3, Einschüchtern (Geistig) 5 (+2), Erste Hilfe 3, Fingerfertigkeit 6, Gebräuche 5, Klingengewaffen 2, Pistolen 4, Schiffe 2, Schleichen 5, Schnellfeuerwaffen 3, Überreden 5, Verhandlung 6, Verkleiden 1, Wahrnehmung 5

Wissensfertigkeiten: Gangs 4, Schmuggelrouten 3, Schwarzmärkte 3, Seattler Drogenhandel 5, Seattler Shadowrunner 6, Seattler Syndikate 4

Sprachfertigkeiten: Deutsch 2, Englisch M, Italienisch 4, Japanisch 1, Or'zet 3, Salish 1

Adeptenkräfte: Gebieterischer Ton 3, Kalte Entschlossenheit 2, Leichte Berührung 2, Unbeugsamer Wille 3

Bodytech: Cyberarm [synthetisch; Geschicklichkeit 5, Stärke 5, Schmuggelbehälter; Synapsenbeschleuniger 2

Fahrzeuge: GMC Phoenix [Handling 4/2 | Geschw. 6 | Beschl. 3 | Rumpf 10 | Panz. 6 | Pilot 2 | Sensor 3 | Sitze 4]

Ausrüstung: Atemschutzmaske 3, Bereichsstörsender 2, 3 Dosen Betameth, 3 Dosen Bliss, 3 beglaubigte Credsticks [Gold], beglaubigter Credstick [Platin], 6 beglaubigte Credsticks [Silber], Chemie-Werkzeugkasten, 3 Dosen Cram, 10 Datenchips, DocWagon-Vertrag [Platin], 1 Dosis Dread, 5 Einweg-Spritzen, 4 Dosen eX, 3 Dosen Gedankennebel, gefälschte SIN 6, gefälschte SIN 4 („Tom S. Hunterson“), 1 Dosis Hecates Segen, 4 Dosen Jazz, 4 Dosen Kamikaze, Kommlink [Transys Avalon; Gerätestufe 6], 1 Dosis Laés, MD-3X Injektionspistole, MD-9 Injektionspistole, Medkit 3, Medkit 6, Monokel [Kap. 4; Bildverbinding, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung 1], 3 Dosen Nitro, 5 Dosen Novacoke, Oberschicht-Lebensstil (6 Monate), Ohrstöpsel [Kap. 3; Audioverbesserung 1, Selektiver Geräuschfilter 2], 3 Dosen Red Mescaline, RFID-Löscher, 1 Dosis Rocuronium, Schnellinfusor, 1 Dosis Seven-7, Sim-Modul (modifiziert für heißes Sim), Simrig, 3 Dosen Sober Time, Tragbarer Chemikalieninjektor (Brustgurt), 3 Tranq-Patches 5, Troden, Unterschicht-Lebensstil (3 Monate, Name: Tom S. Hunterson), Vashon Island Steampunk [10; Autoinjektor, Bereichsstörsender 1, Chemische Isolierung 2, Shock Weave, Tarnholster, Vitalmonitor], White-Noise-Generator 3

Waffen:

Ares S-III Super Squirt [Leichte Pistole | Präz. 3 | Schaden wie Chemikalie | DK – | HM | RK – | 20(s) | 20 Schuss DMSO-Gel (Gamma-Skopolamin), 20 Schuss DMSO-Gel (Narcoject), 20 Schuss DMSO-Gel (Pepper Punch)]

Ceska Black Scorpion [Automatikpistole | Präz. 5 | Schaden 6K | DK – | HM/SM | RK (1) | 35(s) | Ausklappbare Schulterstütze, Vergrößerter Ladestreifen 1, 2 Ersatzladestreifen, 100 Schuss Standardmunition, 50 Schuss Schockermunition]

Colt Cobra TZ-120 [MP | Präz. 4(5) | Schaden 7K | DK – | HM/SM/AM | RK 2(3) | 32(s) | Ausklappbare Schulterstütze, Gasventilsystem 2, Lasermarkierer, Tragegurt, Ersatzladestreifen, 100 Schuss Standardmunition]

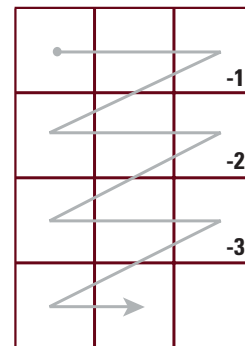
Connections:

ID-Fälscher [Einfluss 3/Loyalität 4]
Korrupter KE-Detective [Einfluss 5/Loyalität 4]
Mafia-Capo [Einfluss 6/Loyalität 4]
Mr Johnson [Einfluss 5/ Loyalität 2]
Pharmazie-Techniker [Einfluss 4/Loyalität 3]
Straßengang-Boss [Einfluss 3/Loyalität 4]

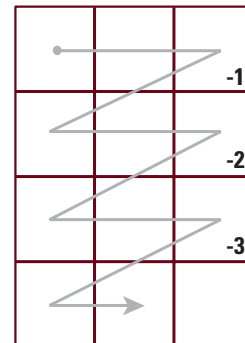
Startkapital: 7.000 + (5W6 x 500) ¥

ZUSTANDS-MONITOR

KÖRPERLICHER SCHADEN



GEISTIGER SCHADEN



HARD CASE

„EHMALIGER“ STRASSENSAMURAI/SCHIEBER (MENSCH)

Vor zwei Jahren, an seinem 48. Geburtstag, landeten Hard Case (alias Benjamin Case) und sein Team den Treffer, von dem jeder Runner träumt – den einen, nach dem man ausgesorgt hat. Leider steckte er bis zu seinem 49. Geburtstag im Krankenhaus, wo er sich von seinen Wunden erholte (und ein paar Upgrades bekam). Und nach einem weiteren Jahr Ruhestand war ihm sterbenslangweilig.

Hard Case wusste, dass er nicht mehr in seinen besten Jahren war, also stieg er als Schieber und professioneller Schattenmentor für neue und aufstrebende Runner in Seattle wieder ins Spiel ein. Aber ab und zu spielt er auch noch die Verstärkung für einige seiner Schüler und Partner.

Vor seinem kurzlebigen Ruhestand war Hard Case ein eiserner Anhänger des Bushido und immer für einen Kampf bereit. Heute dämpft er seinen Enthusiasmus mit etwas, von dem er hofft, dass es Weisheit ist. Aber wenn einer seiner Freunde Hilfe benötigt, stürzt er sich ohne zu zögern ins Getümmel.



„Man überlebt in diesem Geschäft nicht lange, wenn man dumm ist. Und jetzt steck die Kanone weg, damit ich dir das nicht beweisen muss.“

HARD CASE

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
5(+1)	4(5)	4(5)	4(6)	3	3	3	4	5	0,77

Initiative: 7(8) + 2W6

Zustandsmonitor (K/G): 17/10

Limits: Körperlich 6(8), Geistig 4, Sozial 5

Panzerung: 17

Vorteile: Beidhändigkeit, Biokompatibilität (Cyberware), Guter Ruf (Seattler Straßen), Knallhart 3 (Körperlich), Zähigkeit

Nachteile: Alt 1, Ehrenkodex (Weg des Samurai), Schwacher Geruchssinn

Aktionsfertigkeiten: Athletik-Fertigkeitsgruppe 5, Bodenfahrzeuge 3, Einschüchtern 5, Entfesseln 3, Erste Hilfe 2, Führung 6, Gebräuche 4, Geschütze 3, Gewehre 5(6), Klingenwaffen (Schwerter) 6 (+2), Knüppel 4, Pistolen 5, Schleichen 4 (+2), Schnellfeuerwaffen 6(7), Schwere Waffen 3, Spurenlesen (Stadt) 3 (+2), Überreden 3, Unterricht 6, Waffenbau 3, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 5, Wurfwaffen 4

Wissensfertigkeiten: Bushido 3, Konzern-Sicherheitszonen 3, Meditation 3, Psychologie 2, Safehouses 3, Seattler Gangs 3, Seattler Geographie 1, Taktik kleiner Einheiten 6

Sprachfertigkeiten: Amerikanische Zeichensprache 3, Englisch M, Japanisch 5

Bodytech: Cyberarm [offensichtlich; Geschicklichkeit 6, Stärke 6, Cyberarm-Gyrostabilisator], Cyberaugen [Stufe 2; Blitzkompensation, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Smartlink], Cyberbeine [offensichtlich; Geschicklichkeit 6, Stärke 6], Cyberhand (Alphaware) [offensichtlich; Geschicklichkeit 6, Stärke 6, Schockhand], Datenbuchse, Reflexbooster 1 (Betaware); Muskelstraffung 1, Muskelverstärkung 2, Reflexrekorder (Gewehre), Reflexrekorder (Schnellfeuerwaffen)

Fahrzeuge: Yamaha Nodachi [Handling 4/3 | Geschw. 5 | Beschl. 2 | Rumpf 8 | Panz. 9 | Pilot 2 | Sensor 2 | Sitze 2]

Ausrüstung: Ares PED Mark III [mit Sauerstofftank], Ballistische Maske [+2; Gasmaske, Mikro-Transceiver], beglaubigter Credstick [Gold], Bereichsstörender 3, DocWagon-Vertrag [Gold], gefälschte Lizenz 5 (Sicherheitsspezialist), gefälschte SIN 5, Granatenkamera [Kap. 3; Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung 1, Ultraschallsensor 2], Helm [+2; Richtungsdetektor, Selektiver Geräuschfilter 3, Ultraschallsensor 3], Hydroramme, Kommlink [Novatech NetNinja; Gerätestufe 5], Medkit 3, Mittelschicht-Lebensstil (permanent), Mystische Maske 2, Ohrstöpsel [Kap. 2; Audioverbesserung 1, Selektiver Geräuschfilter 1], Panzerjacke [12; Chemische Isolierung 3, Elektrische Isolierung 4, Feuerresistenz 4, Zugriff], 10 Plastikhandschellen, RFID-Löscher, 10 RFID-Marker [Sicherheit], Schnellzieh-Tarnholster, SecureTech PSB (Beine) [+1], Taschenlampe (Restlicht), Teleskopspiegel, Waffenbau-Werkzeugkiste

Waffen:

Ares Crusader II [Automatikpistole | Präz. 6(8) | Schaden 9K | DK -1 | HM/SM | RK 2 | 40(s) | Angepasster Griff, Gasventilsystem 2, Smartgunsystem, Vergrößerter Ladestreifen 1, 2 Ersatzladestreifen, 500 Schuss EX-Explosivmunition]

Auto-Assault 16 [Schrotflinte | Präz. 5(7) | Schaden 15K | DK -2 | HM/SM/AM | RK 2 | 32(t) | Angepasster Griff, Montageschiene,

Restlicht-Taschenlampe, Smartgunsystem, Tragegurt, 500 Schuss EX-Explosivmunition] HK-227 [MP | Präz. 6(8) | Schaden 9K | DK -1 | HM/SM/AM | RK (1) | 28(s) | Angepasster Griff, Einziehbare Schulterstütze, Montageschiene, Schalldämpfer, Smartgunsystem Tragegurt, 2 Ersatzladestreifen, 500 Schuss EX-Explosivmunition]

Yamaha Raiden [Sturmgewehr | Präz. 7(9) | Schaden 11K | DK -6 | SM/AM | RK 2 | 60(s) | Angepasster Griff, 2 Montageschienen, Restlicht-Taschenlampe, Schalldämpfer, Smartgunsystem, Tragegurt, Vordergriff, 2 Ersatzladestreifen, 500 Schuss APDS-Munition]

Ares „Eins“ Monoschwert [Klingenwaffe | Reichweite 1 | Präz. 5 | Schaden 9K | DK -3] Cougar Fineblade kurz [Klingenwaffe | Reichweite - | Präz. 7 | Schaden 8K | DK -1]

Hydroramme [Exotische Nahkampfwaffe | Reichweite 1 | Präz. 5 | Schaden 9K | DK -1] 2 Schockgranaten [Granate | Präz. 8 | Schaden 10G | DK -1 | Sprengwirkung 10 m] 2 Sprenggranaten [Granate | Präz. 8 | Schaden 16K | DK -2 | Sprengwirkung -2/m]

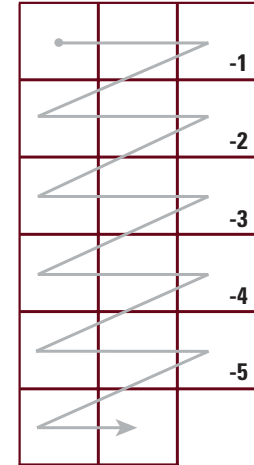
Connections:

ID-Fälscher [Einfluss 4/Loyalität 3] Leibwächter [Einfluss 4/Loyalität 3] Schieber [Einfluss 4/Loyalität 3] Straßencod [Einfluss 3/Loyalität 3] Streifenpolizist (KE) [Einfluss 3/Loyalität 4] Waffenbauer [Einfluss 5/Loyalität 5]

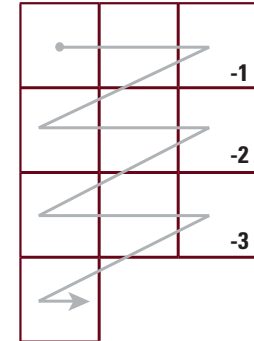
Startkapital: 3.000 + (4W6 x 100) ¥

ZUSTANDS-MONITOR

KÖRPERL. SCHADEN



GEISTIGER SCHADEN





KIMBERLY A. HIGHTOWER, ESQ.

RECHTSANWÄLTIN (ELFE)

Früher einmal war Kim Hightower eine novaheiße stellvertretende Bezirksstaatsanwältin, aber ihr Leben änderte sich für immer, als ein paar Terroristen versuchten, jeden in der Seattler Bezirksstaatsanwaltschaft zu töten. Kimberly überlebte, verlor aber ihren Arm durch eine Splitterbombe. Als Folge des Angriffs hat sie mittlerweile eine ernsthafte Phobie vor Explosionen.

Nach einer kurzen Beurlaubung kündigte Kimberly abrupt ihren Job – zur Bestürzung vieler Amtsträger, die sie in der (sehr) engen Auswahl für das Amt der Bezirksstaatsanwältin hatten (im Prinzip waren nur noch sie und Dana Oaks übrig). Hightower machte sich selbstständig und eröffnete eine bescheidene Privatkanzlei. Zunächst kümmerte sie sich hauptsächlich um Kleinkram – Scheidungen, Eigentumsstreitigkeiten und ähnliche Dinge. Als Teil ihrer Pro-Bono-Arbeit, zu der sie gesetzlich verpflichtet war, übernahm sie aber auch den Fall eines gewissen Arnold „Triple-A“ Andrew Andrus, eines trollischen Shadowrunners, der wegen mehrerer Vergehen – einschließlich Mord, Körperverletzung und Sachbeschädigung in Millionenhöhe – verhaftet worden war. In einem Verfahren, das eigentlich ein Selbstläufer hätte sein sollen, stieß Hightower genügend Löcher in die Beweise der Anklage, dass die Jury Triple-A für nicht schuldig befand. Nach diesem Fall folgten schon bald ähnliche, und schnell hatte Hightower ihren Ruf als „Shadowrunner-Anwältin“ weg.

Hightower ist im Gerichtssaal brillant und absolut furchtlos. Sie gewinnt nicht jeden Fall, aber sie ist lästig genug, dass Anwälte (sowohl aus der Bezirksstaatsanwaltschaft als auch Konzernanwälte) für gewöhnlich versuchen, einen Vergleich zu schließen, wenn sie Hightowers Namen auf der Prozessliste sehen. Außerhalb des Gerichtssaals hat Hightower immer noch mit den Nachwirkungen der Tatsache zu kämpfen, dass sie fast getötet worden wäre.

„Nein, Sie sitzen auf jeden Fall ein, aber würden Sie lieber sechs Jahre für Körperverletzung oder fünfundzwanzig für Mord einsitzen?“

KIMBERLY A. HIGHTOWER, ESQ.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
3	4	3(4)	3	5	5	5	7	4	5,2

Initiative: 8(9) + 2W6

Zustandsmonitor (K/G): 10/11

Limits: Körperlich 4(5), Geistig 7, Sozial 9

Panzerung: 10

Vorteile: College-Abschluss, Legendärer Ruf (Seattler Juristengemeinde), Profiler, Soziales Chamäleon, Zu Schön zum Sterben

Nachteile: Kampflähmung, Phobie (Mittel, Explosionen), SIN-Mensch (UCAS)

Aktionsfertigkeiten: Akrobatik 4, Bodenfahrzeuge 2, Computer 6, Einfluss-Fertigkeitsgruppe 7, Einschüchtern 6, Elektronische Kriegsführung 1, Erste Hilfe 2, Fingerfertigkeit 3, Knüppel 5, Laufen 4, Navigation 2, Pistolen 4, Schiffe 1, Schleichen 3, Schwimmen 1, Überreden 6, Unterricht 4, Verkleiden 4, Verkörperung 3, Vorführung 6, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 5

Wissensfertigkeiten: Ehrenkodex der Kriminellen (Seattle) 6, Prozessordnung 5, Psychologie 3, Rechtswesen 5, Seattler Organisiertes Verbrechen 4, Strafrecht 6, UCAS-Strafrecht 6

Sprachfertigkeiten: Dakota 2, Deutsch 2, Englisch M, Japanisch 2, Sperethiel 2

Bodytech: Datenbuchse; Ersatzgliedmaße [Unterarm, links], Synapsenbeschleuniger 1

Fahrzeuge: Hyundai Equus [Handling 3/3 | Geschw. 4/3 | Beschl. 2 | Rumpf 12 | Panz. 10 | Pilot 2. Sensors 3 | Sitze 4 | Innenausstattung (spartanisch)]

Ausrüstung: Aktenkoffer [Magschloss 3, Kombinationsschloss 4], AR-Handschuhe, Atemschutzmaske 3, 2 beglaubigte Credsticks [Gold], Brille [Kap. 4; Bildverbinding, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Sichtverbesserung 1], 10 Datenchips, DocWagon-Vertrag [Gold], Drucker, Elektronisches Papier, Holoprojektor, Kamera [Kap. 3; Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung 2], Kommlink [Common Denominator Element; Gerätestufe 4, Betäubungs-Dongle], Kommlink [Fairlight Caliban; Gerätestufe 7], Lizenzen (Rechtsanwalt, Schwere Pistole), 2 Dosen Long Haul, Medkit 3 mit 3 Nachfüllpacks, Mittelschicht-Lebensstil (7 Monate), Ohrstöpsel [Kap. 3; Audioverbesserung 1, Selektiver Geräuschfilter 2], 10 Plastikhandschellen, RFID-Löscher, Synergist Business [9], Synergist Business Mantel [10; Chemische Isolierung 3, Shock Weave, Tarnholster], Taschenlampe (Restlicht), Wanzenscanner 6, White-Noise-Generator 4

Waffen:

Colt Government [Schwere Pistole | Präz. 7(9) | Schaden 7G | DK - | HM | RK -2 | 14(s) | Angepasster Griff, Cybersicherung (RFID), 2 Ersatzladestreifen, 50 Schuss Gelmunition, 50 Schuss Standardmunition]

Teleskopschlagstock [Knüppel | Reichweite 1 | Präz. 5 | Schaden 5K | DK -]
 Schockhandschuh [Waffenlos | Reichweite - | Präz. 5 | Schaden 8G(e) | DK -5]
 Betäubungs-Dongle [Knüppel | Reichweite 1 | Präz. 4 | Schaden 9G(e) | DK -5]

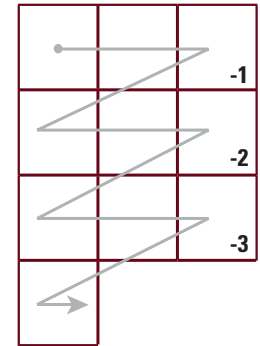
Connections:

Bundesrichter [Einfluss 4/Loyalität 3]
 Bundesstaatsanwalt [Einfluss 4/Loyalität 4]
 Forensik-Experte [Einfluss 3/Loyalität 5]
 Informant [Einfluss 4/Loyalität 2]
 KE-Detective [Einfluss 4/Loyalität 4]
 Konzernexec [Einfluss 5/Loyalität 2]
 Konzernrichter [Einfluss 5/Loyalität 2]
 Konzern-Staatsanwalt [Einfluss 5/Loyalität 3]
 Leibwächter [Einfluss 3/Loyalität 5]
 Pflichtverteidiger [Einfluss 2/Loyalität 4]
 Privatdetektiv [Einfluss 4/Loyalität 4]
 Regierungsbeamter [Einfluss 4/Loyalität 3]
 Reporter [Einfluss 4/Loyalität 3]
 Richter [Einfluss 6/Loyalität 3]
 Schieber [Einfluss 4/Loyalität 5]
 Stadtbeamter [Einfluss 5/Loyalität 2]
 Stellvertretender Bezirksstaatsanwalt [Einfluss 5/Loyalität 4]
 Streifenpolizist [Einfluss 3/Loyalität 4]

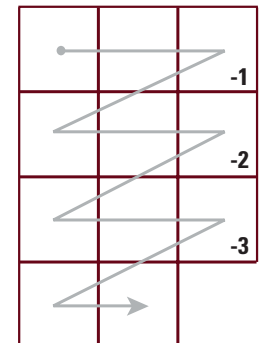
Startkapital: 7.600 + (4W6 x 100) ¥

ZUSTANDSMONITOR

KÖRPERLICHER SCHADEN



GEISTIGER SCHADEN





KEVIN

STRASSENBEWOHNER/MÖCHTEGERN-SHADOWRUNNER (MENSCH)

Kevin ist unheimlich. Mit siebzehn floh er aus einer psychiatrischen Klinik, nachdem er eine Wache mit einem angeschliffenen Buttermesser erstochen hatte. Sein Grund: Er dachte, dass die Therapie ihn davon abhielt, seinen Traum zu verwirklichen, ein echter Shadowrunner zu werden. Die Wache zu töten war der leichteste Weg, um abzuhaufen.

Danach machte sich Kevin auf, sich einen Namen in den Seattler Schatten zu machen. Er leerte die Bankkonten seiner Eltern (die Passwörter kannte er seit Jahren) und machte sich daran, sich eine ordentliche Absteige in den Schatten und etwas Ausrüstung zuzulegen. Dummerweise hatte er keine Vorstellung davon, wie er sich die richtige Ausrüstung besorgen sollte. Also tat er, was er immer tat – er improvisierte, stahl und tötete nötigenfalls.

Schließlich hatte er genug von dem Zeug angesammelt, das er für eine ordentliche Runnerausrüstung hielt, und machte sich daran, ein Team zu finden. Dummerweise bestand seine „Ausrüstung“ im Wesentlichen aus einer eklektischen Ansammlung zusammengeschnorrter und improvisierter Waffen; seine Lieblingswaffe ist eine Mono-Kettensäge, die er „Sally“ nennt. Nach ein paar Fehlstarts (und mehreren zergliederten Leichen) fand Kevin einen kleinen Schieber, der bereit war, ihm ein paar Drekjobs zu geben. Sie brachten ihm nicht viel ein, aber genügten, dass er sich etwas Bodytech einbauen lassen konnte. Wenn Kevin nicht gerade auf einem Run ist, spielt er mit seinen BTLs oder „trainiert“, indem er kleine Tiere (oder unglückselige SINlose) fängt und an ihnen die effizientesten Tötungsmethoden ausprobiert. Kevin wird außergewöhnlich zornig, wenn sie sich zur Wehr setzen, denn wie sonst soll er die nötigen Fertigkeiten vervollkommen, um ein echter Top-Runner zu werden? Es ist ja nicht so, als ob ihre Leben wirklich von Bedeutung wären.

Kevin zieht mittlerweile durch Seattles Schattentreffpunkte und sucht nach einem Team, das ihn aufnimmt. Trotz seines Enthusiasmus suchen die meisten professionellen Shadowrunner allerdings nicht gerade nach einem unbeholfenen, soziopathischen, kettensägeschwingenden Möchtegern, der praktisch keine echten Fähigkeiten hat. Natürlich versteht Kevin das nicht und schwört, einfach noch härter zu trainieren.

„Oh yeah, yeah, ich bin zuverlässig. Ich kann tun, was immer du brauchst. Ich kann den Schläger spielen, jemanden zum Reden bringen – egal was, ich werd damit fertig.“

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
5	4	6(7)	4	4	2	5	2	7	5,4

Initiative: 11(12) + 1W6

Zustandsmonitor (K/G): 11/10

Limits: Körperlich 7, Geistig 5, Sozial 5

Panzerung: 13

Vorteile: Adlerauge, Adrenalinschub, Vertrautes Terrain (Unauffindbar)

Nachteile: Emotionsverlust (Empathie), Manisch-depressiv, Ork-Poser, Schlechte Selbstbeherrschung (Sadistisch), SIN-Mensch (UCAS)

Aktionsfertigkeiten: Akrobatik 2, Bodenfahrzeuge (Motorräder) 2 (+2), Einschüchtern (Körperlich) 3 (+2), Entfesseln 2, Exotische Nahkampfwaffe (Kettensäge) 6, Gebräuche 2, Laufen (Stadt) 2 (+2), Nahkampf-Fertigkeitsgruppe 5, Spurenlesen (Stadt) 3 (+2), Verkleiden (Tarnung) 2 (+2), Wahrnehmung 3, Wurfaffen 3

Wissensfertigkeiten: Anatomie 2, Psychiatrische Anstalten 2, Safehouses 4, Schieber 3, Shadowrunner-Treffpunkte 3

Sprachfertigkeiten: Englisch M

Bodytech: Datenbuchse, Nagelmesser, Reaktionsverbesserung 1

Fahrzeuge: Dodge Scoot [Handling 4/3 | Geschw. 3 | Beschl. 1 | Rumpf 4 | Panz. 4 | Pilot 1 | Sensor 1 | Sitze 1]

Ausrüstung: AR-Handschuhe, Ballistische Maske [+2; Atemschutzmaske 4], 2 beglaubigte Credsticks [Silber], Berserker-BTL, Brecheisen, Gefütterter Mantel

[9; Chemische Isolierung 3, Shock Wave, Thermische Isolierung 3], 2 Dosen Guts, Hyper-BTL, Infiltrator-BTL, 3 Dosen Kamikaze, Kommlink [Sony Emperor; Gerätestufe 2, Betäubungs-Dongle], Magnesiumfackel, MD-9 Injektionspistole, Mikrokamera, Ohrstöpsel [Kap. 2; Audioverbesserung 2], 10 Plastikhandschellen, Schlupfwinkel-Lebensstil (4 Monate), Seesack, SecureTech PSB (Beine) [+1], Sichtgerät [Kap. 4; Bildverbesserung, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung], Sim-Modul (modifiziert für heißes Sim), Simrig, 3 Dosen Stabilisierungsmedikamente gegen manisch-depressive Störung, Tragbarer Chemikalieninjektor (Handgelenk), 3 Tranq-Patches 4, Unterarm-schützer [+1]

Waffen:

Ash Arms Monofilament-Kettensäge „Sally“ [Exotische Nahkampfwaffe | Reichweite 1 | Präz. 5 | Schaden 12K | DK -8]

Cavalier Arms Urban Tribe Tomahawk [Klingenwaffe | Reichweite 1 | Präz. 8 | Schaden 6K | DK -1]

Kette [Knüppel | Reichweite 2 | Präz. 4 | Schaden 5K | DK -]

Kampfmesser [Klingenwaffe | Reichweite - | Präz. 6 | Schaden 6K | DK -3]

Teleskopschlagstock [Knüppel | Reichweite 1 | Präz. 5 | Schaden 6K | DK -]

Nagelmesser [Waffenlos | Reichweite - | Präz. 7 | Schaden 5K | DK -3]

2 Hold-Fast Klebesprays (1 Standard, 1 Langzeit) [Reichweite - | Präz. 4 | Schaden speziell | DK -]

Schlagring [Waffenlos | Reichweite - | Präz. 7 | Schaden 5K | DK -]

Netz [Exotische Fernkampfwaffe | Reichweite - | Präz. 5 | Schaden speziell | DK -]

Betäubungsschlagstock [Knüppel | Reichweite 1 | Präz. 4 | Schaden 9G(e) | DK -5]

Betäubungs-Dongle [Knüppel | Reichweite 1 | Präz. 4 | Schaden 9G(e) | DK -5]

Überlebensmesser [Klingenwaffe | Reichweite - | Präz. 5 | Schaden 6K | DK -1]

3 Wurfmesser [Wurfaffe | Reichweite - | Präz. 7 | Schaden 5K | DK -1]

Connections:

ID-Fälscher [Einfluss 3/Loyalität 2]

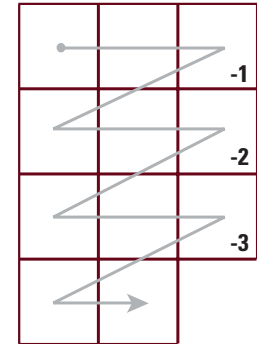
Safehouse-Herbergsvater [Einfluss 4/Loyalität 3]

Schieber [Einfluss 2/Loyalität 2]

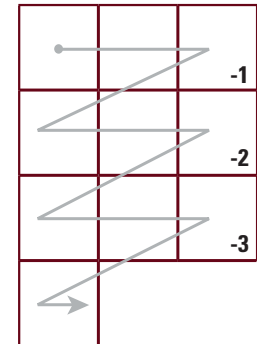
Startkapital: 5.155 + (1W6 x 20) ¥

ZUSTANDS-MONITOR

KÖRPERLICHER SCHADEN



GEISTIGER SCHADEN





GREGORY ,THE RED STARE' ORLOW

SCHWARZMARKTHÄNDLER (ZWERG)

Wenn der anspruchsvolle Shadowrunner einen jener Gegenstände braucht, die in Seattle wirklich schwer zu bekommen sind, dann ist der Mann (oder in diesem Fall Zwerg), den er dafür aufsuchen muss, Gregory Iwanowitsch Orlov.

Orlov wurde in Wladiwostok geboren und kam vor fünfundzwanzig Jahren als Mannschaftsmitglied auf einem Schmugglerschiff der Vory nach Seattle. Trotz eines kleinen Missverständnisses mit der Seattler Mafia beschloss Orlov, zu bleiben, und schlug seine Zelte in Everett auf. Mit Unterstützung eines großen Netzwerks aus Schmugglern und Schlägern und durch seine bloße Skrupellosigkeit wurde Orlov zur Nummer eins unter den Schwarzmarkthändlern, trotz aller Bemühungen von Mafia und Yakuza.

Im Grunde genommen erwies es sich einfach als zu teuer, Orlov loszuwerden.

Orlov ist für zwei Dinge bekannt: für seine Fähigkeit, praktisch alles zu besorgen, was man will, und für sein Pokerface. Technik, Drogen, Waffen und sogar Leute – ganz egal, der alte Zwerg bekommt es hin. Man sollte nur daran denken, dass man für seine Dienste einen Aufschlag zahlt. Und wenn man seine Preise nicht mag, dann gibt einem „The Red Stare“ (wie er genannt wird) bereitwillig einen Rabatt – wenn man ihn in einem Pokerspiel schlagen kann. Aber seid vorsichtig. Wenn ihr verliert, lässt euch Orlov eure Schulden gerne mit etwas anderem als Geld begleichen.

„Du magst meine Preise nicht? Nun, Towarischtsch, niemand sonst hat diesen Gegenstand. Aber ich gebe dir eine faire Chance. Besiege mich in einem kleinen Kartenspiel, und ich gebe dir Rabatt. Wenn nicht ... nun, dann wird dich das etwas kosten.“

GREGORY, THE RED STARE' ORLOW

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
6(+2)	4(6)	4(5)	5(6)	5	3	5	5	4	3

Initiative: 9(10) + 2W6

Zustandsmonitor (K/G): 11/11

Limits: Körperlich 7(9), Geistig 6, Sozial 6(8)

Panzerung: 14

Vorteile: Aufmerksamere Verteidiger, Aufmerksamkeit 1, Mafiasoldat, Mut

Nachteile: Alt 1, Auffälliger Stil (Spieler), Primärziel

Aktionsfertigkeiten: Akrobatik 4, Bodenfahrzeuge 3, Einfluss-Fertigungsgruppe 6, Einschüchtern 6, Elektronische Kriegsführung 2, Entfesseln 3(4), Geschütze 2, Gewehre (Schrotflinten) 4 (+2), Heimlichkeit-Fertigungsgruppe 4, Klingengewaffen 5, Knüppel 4, Laufen 4, Pistolen 6, Schiffe 4, Schnellfeuerwaffen 4, Überreden 5, Waffenloser Kampf 4, Wahrnehmung 5, Wurfaffen (Klingen) 4 (+2)

Wissensfertigkeiten: Glücksspiele 5, Kriminelle Organisationen 3, Schmuggeloperationen 4, Schwarzmärkte 5, Spielhöhlen 4

Sprachfertigkeiten: Englisch 4, Italienisch 2, Japanisch 3, Mandarin 2, Russisch M

Bodytech: Datenbuchse; Gesteigerte Aufnahme-fähigkeit, Hochleistungsgelenke, Knochenverstärkung 2, Muskelstraffung 2, Muskelverstärkung 1, Orthoskin 2, Synapsenbeschleuniger 1, Thrombozytenfabrik

Fahrzeuge:

Eurocar Westwind 3000 [Handling 6/4 | Geschw. 7 | Beschl. 3 | Rumpf 10 | Panz. 8 | Pilot 3 | Sensor 5 | Sitze 2]

Mitsubishi Nightsky [Handling 4/3 | Geschw. 4 | Beschl. 2 | Rumpf 15 | Panz. 15 | Pilot 3 | Sensor 5 | Sitze 8]

Ausrüstung: AR-Handschuhe, Armanté Executive Suite [12; Maßanfertigung, Soziales Limit +2], beglaubigter Credstick [Ebenholz], 2 beglaubigte Credsticks [Silber], 5 beglaubigte Credsticks [Standard], Bereichsstörsender 5, Brille [Kap. 4; Bildverbindung, Restlichtverstärkung, Sichtvergrößerung, Smartlink], 10 Datenchips, DocWagon-Vertrag [Platin], Gasmasken, gefälschte SIN 6, gezinkte Spielkarten, Kommlink [Fairlight Caliban; Gerätestufe 7], 2 Leichensäcke, Magenschlossknacker 4, Mikro-Transceiver, Oberschicht-Lebensstil (permanent), Ohrstöpsel [Kap. 3; Richtungsdetektor, Selektiver Geräuschfilter 1], RFID-Löcher, RFID-Marker [je 10 Sensor, Sicherheit, Spionage, Standard], Schnellzieh-Tarnholster, Taschenlampe (Infrarot), Wanzenscanner 5, White-Noise-Generator 4

Waffen:

AK-97 [Sturmgewehr | Präz. 5(7) | Schaden 12K | DK -3 | HM/SM/AM | RK 4 | 38(s) | Gasventilsystem 3, Smartgunsystem, Tragegurt, Vordergriff, 3 Ersatzladestreifen, 500 Schuss EX-Explosivmunition]

Mossberg AM-CMDT [Schrotflinte | Präz. 5(7) | Schaden 14K | DK -2 | HM/SM/AM | RK 1 | 10(s) | Smartgunsystem, Tragegurt, Vordergriff, 3 Ersatzladestreifen, 200 Schuss EX-Explosivmunition, 200 Schuss Standardmunition]

Savalette Guardian [Schwere Pistole | Präz. 5(7) | Schaden 8K | DK -1 | HM/SM | RK 1 | 12(s) | Smartgunsystem, 2 Ersatzladestreifen, 200 Schuss Standardmunition]

Cougar Fineblade kurz [Klingewaffe | Reichweite - | Präz. 7 | Schaden 8K | DK -1]

Schlagring [Waffenlos | Reichweite - | Präz. 9 | Schaden 7K | DK -] | 2 Wurfmesser [Wurfwaaffe | Präz. 9 | Schaden 7K | DK -1]

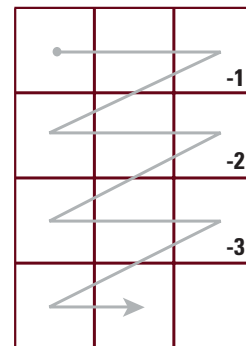
Connections:

Casinobesitzer [Einfluss 2/Loyalität 2] | Gangboss [Einfluss 3/Loyalität 2] | Mafia-Consigliere [Einfluss 3/Loyalität 2] | Regierungsbeamter [Einfluss 5/Loyalität 2] | Reporter [Einfluss 2/Loyalität 2] | Schmuggler [Einfluss 4/Loyalität 4] | Schwarzmarkthändler [Einfluss 3/Loyalität 5] | Stadtbeamter [Einfluss 5/Loyalität 2] | Verbrechersyndikat [Einfluss 6/Loyalität 3]

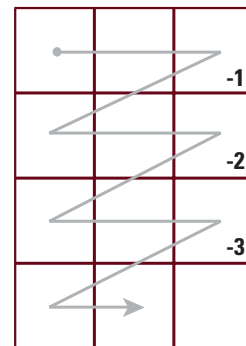
Startkapital: 10.000 (5W6 x 500) €

ZUSTANDS-MONITOR

KÖRPERLICHER SCHADEN



GEISTIGER SCHADEN





„Glaub den verfragten Gerüchten nicht.
Ich bin ein Profi.“

LANCER

T-BIRD-PILOTIN/RIGGERIN/SCHMUGGLERIN (ORKIN)

Lancer kam vor einem Jahr aus dem Freistaat Kalifornien nach Seattle, und das ist auch schon alles, was man wirklich über sie weiß – das, und die Tatsache, dass sie niemals ihren Pilotenhelm abnimmt. Gerüchten zufolge hat sie all ihre tolle Ausrüstung und ihren aufgemotzten T-Bird dadurch bekommen, dass sie ihren Mentor verraten hat. Andere Gerüchte behaupten, dass sie ihr Team oder ihre Klienten verrät, um ihre eigene Haut zu retten. Wahr oder nicht, jedenfalls hat sie viele Fähigkeiten und gehört zu den besten Piloten im Sprawl.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
4	3	6	4	3	4(5)	4	2	2	2,4

Initiative: 10 + 1W6

Matrix-Initiative: 9 + 3W6

Zustandsmonitor (K/G): 10/10

Limits: Körperlich 6, Geistig 5(6), Sozial 4

Panzerung: 14

Vorteile: Meisterfahrer, Rennpilot, Schnellesen, Technisches Improvisationstalent

Nachteile: Auffälliger Stil (Narben, trägt immer einen Helm), Berüchtigt, Dunkles Geheimnis, SIN-Mensch (Freistaat Kalifornien), Verschuldet 2

Aktionsfertigkeiten: Bodenfahrzeuge 5, Elektronische Kriegsführung 5, Fahrzeugmechanik 4, Flugzeuge (Vektorschub) 6 (+2), Flugzeugmechanik 5, Freifall (Fallschirmspringen) 3 (+2), Gebräuche 2, Geschütze 6, Gewehre 2, Hardware 3, Navigation 5, Pistolen 4, Schiffe 2, Schnellfeuerwaffen 2, Schwere Waffen 2, Schwimmen 3, Survival 3, Verhandlung 3, Waffenbau 2, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 5

Wissensfertigkeiten: Aerodynamik 3, Grenzpatrouillen (Nordamerika) 3, Luftkampfmanöver 4, Luftnahunterstützungstaktiken 4, Private Flugplätze 3, Schmuggelrouten 3, Schmugglerverstecke 3

Sprachfertigkeiten: Deutsch 1, Englisch M, Japanisch 1, Russisch 1

Bodytech: Riggerkontrolle 3, Smartlink; Schadenskompensator 2, Zerebralbooster 1

Riggerkonsole: Maser Industrial Electronics [Gerätstufe 5, Datenverarbeitung 5, Firewall 5, Rauschunterdrückung 3; Panzerung, Biofeedback-Filter]

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
4	3	6	4	3	4(5)	4	2	2	2,4

Fahrzeuge:

GMC Banshee (modifiziert) [Handling 7 | Geschw. 9 | Beschl. 5 | Rumpf 20 | Panz. 20 | Pilot 6 | Sensor 6 | Sitze 12 | Diebstahlsicherung 3, ECM 6, Fahrgast-sicherheitsystem 5, Fahrzeug-RFID-Lö-scher, Lebenserhaltungssystem 2, Manuelle Sekundärsteuerung, Manuelle Überbrückung, Metamen-schen-Anpassung [1 Sitz, Troll], Muni-tionsbehälter, Raketen-Abwehrsystem, Riggerinterface, Rigger-Schutzblase, Schmuggelfrachtraum [abgeschirmt], Seilwinde [Einfach], Seilwinde [Ver-bessert], Signatormaskierung 6, Suchscheinwerfer, Valkyrie-Modul, Waffenhalterung [schwer, festmontiert, intern, ferngesteuert; Ruhrmetall SF-20 [SMG | Präz. 5(7) | Schaden 12K | DK -4 | AM | RK 24 | 100(gurt) | Smartgunsys-tem, AF-Munition], Waffenhalterung [schwer, Turm, getarnt, ferngesteuert; Ruhrmetall SF-20 [SMG | Präz. 5(7) | Schaden 12K | DK -4 | AM | RK 24 | 200(behälter) | Smartgunsystem, AF-Munition]]

Hughes Stallion WK-4 (modifiziert) [Hand-ling 5 | Geschw. 6 | Beschl. 5 | Rumpf 16 | Panz. 16 | Pilot 4 | Sensor 6 | Sitze 8 | Chamäleonfarbe, Diebstahlsicherung 3, Drohnenhalterung [automatisch, mittel], ECM 4, Fahrgastsicherheitsystem 4,

Fahrzeug-RFID-Löschler, Lebenser-haltungssystem 1, Manuelle Überbrü-ckung, Relaisinheit, Riggerinterface, Rigger-Schutzblase, 2 Schießscharten, Schmuggelfrachtraum [abgeschirmt], Signatormaskierung 4, Seilwinde [Verbessert], Suchscheinwerfer, Valky-rie-Modul, Waffenhalterung [schwer, Turm, getarnt; FN MAG-5 [MMG | Präz. 4(6) | Schaden 11K | DK -7 | AM | RK -16 | 100(gurt) | Smartgunsystem, APDS-Munition]]

Drohnen: Lockheed Optic X-2 [Handling, 4 | Geschw. 4 | Beschl. 3 | Rumpf 2 | Panz. 2 | Pilot 3 | Sensor 2 | Ausweichen 3, Clear-sight 3, Stealth 3]

Ausrüstung: AR-Handschuhe, beglaubigter Credstick [Platin], Bereichsstörsender 4, Datenwanze, DocWagon-Vertrag [Gold], 10 x Elektronikteile, Fernglas [Kap. 3; Bildverbindung, Sichtverbesserung 2, Sichtvergrößerung], Hardware-Laden, Hardware-Werkzeugkiste, Helm [+2; Bild-verbinding, Blitzkompensation, Gasmaske, Mikro-Transceiver, Restlichtverstärkung], Kommlink [Transys Avalon; Gerätestufe 6], 3 Leuchtstäbe, Luftfahrtmechanik-Werk-statt, Luftfahrtmechanik-Werkzeugkiste, 4 Magnesiumfackeln, Medkit 5, Mittel-schicht-Lebensstil (1 Monat), Panzerjacke [12; Chemische Isolierung 4, Feuerresis-tenz 4, Thermische Isolierung 4], Satelli-

tenverbindung, Schnellzieh-Tarnholster, Sim-Modul (modifiziert für heißes Sim), Survival-Kit, Taschenlampe, Waffen-bau-Laden, Waffenbau-Werkzeugkiste, Wanzenscanner 1

Waffen:

Ceska Black Scorpion [Automatikpistole | Präz. 5(7) | Schaden 5K | DK +4 | HM/SM | RK (1) | 35(s) | Ausklappbare Schulter-stütze, Smartgunsystem, Vergrößerter Ladestreifen 1, 2 Ersatzladestreifen, 100 Schuss Splittermunition, 100 Schuss Standardmunition]

Colt Cobra TZ-120 [MP | Präz. 4(6) | Scha-den 7K | DK - | HM/SM/AM | RK 2(3) | 32(s) | Ausklappbare Schulterstütze, Gasventilsystem 2, Smartgunsystem (extern), Tragegurt, 3 Ersatzladestreifen, 100 Schuss Standardmunition]

Schockhandschuh [Waffenlos | Präz. 6 | Schaden 8G(e) | DK -5]

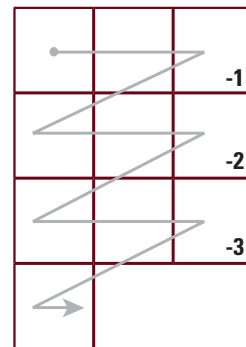
Connections:

Grenzer [Einfluss 2/Loyalität 2]
ID-Fälscher [Einfluss 5/Loyalität 2]
Kojote [Einfluss 3/Loyalität 2]
Mechaniker [Einfluss 2/Loyalität 2]
Schieber [Einfluss 2/Loyalität 2]
Waffenhändler [Einfluss 4/Loyalität 2]

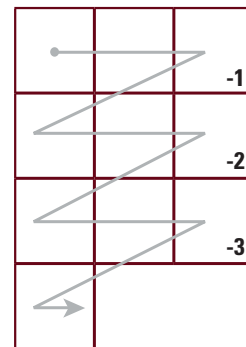
Startkapital: 1.500 + (4W6 x 100) ¥

ZUSTANDS-MONITOR

KÖRPERLICHER SCHADEN



GEISTIGER SCHADEN



DOROTHY ‚MOMMA DOT‘ SIMMS

WAFFENBAUERIN/EX-SÖLDNERIN (TROLLIN)

Vor zehn Jahren dachte Sergeant Dorothy Simms, dass ihre Söldnertage vorbei seien. Sie hatte einen netten Waffenbau-Laden in Tacoma, und die Geschäfte liefen gut. Aber vor vier Jahren rief sie ihr ehemaliger kommandierender Offizier (Nathan McCord von der Bravo-Kompanie) an. Innerhalb von 48 Stunden befand sie sich im südamerikanischen Dschungel und sprengte mit ihrer Panther-Sturmkanone fachmännisch Azzies in die Luft. Als sie nach Hause zurückkehrte, fehlten ihr ein paar Körperteile, und sie bedauerte nichts, entschied aber, dass ihre Söldnertage ein für alle Mal vorüber seien.

Simms wird „Momma Dot“ genannt, weil sie jeden in ihrer „Familie“ (was zu einem beliebigen Zeitpunkt jeder sein kann) bemuttert, und sie ist so fürsorglich, wie sie im Kampf wild ist. Sie kann genauso gut Kinder trösten wie ein mörderisches Sperrfeuer legen und lässt alles stehen und liegen, wenn eines ihrer Kinder in Not ist – was immer das auch für eine Not sein mag. Und nur wenige Leute sind bereit, den Zorn einer verärgerten Trollsöldnerin mit Zugang zu schweren Waffen zu riskieren.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
9(+4)	4(6)	4(5)	8(10)	4	5	4	3	4	1,61

Initiative: 8(9) + 2W6

Zustandsmonitor (K/G): 13/10

Limits: Körperlich 10(12), Geistig 6, Sozial 4

Panzerung: 18

Vorteile: Adlerauge, Guter Ruf (Söldner), Mut, Zähigkeit

Nachteile: Ehrenkodex (Der Soldatenkodex), Fester Job 1, SIN-Mensch (UCAS)

Aktionsfertigkeiten: Athletik-Fertigkeitsgruppe 4, Bodenfahrzeuge 3, Chemie 3, Computer 2, Erste Hilfe 3, Exotische Fernkampf-Waffe (Enterhakenkanone) 4, Feuerwaffen-Fertigkeitsgruppe 6, Freifall (Fallschirmspringen) 2 (+2), Führung 4, Gebräuche 4, Geschütze 6, Hardware 4, Klingengewaffen 4, Natur-Fertigkeitsgruppe 4, Schwere Waffen 8, Sprengstoffe 5, Unterricht 4, Verhandlung 4, Waffenbau 7, Waffenloser Kampf 6, Wahrnehmung 4, Wurf-Waffen 4

Wissensfertigkeiten: Ballistik 4, Führen eines Kleingeschäftes 3, Militäroperationen 5, Psychologie 5, Schwarzmarktoperationen 2, Taktik kleiner Einheiten 5, Waffenschmuggler-Ringe 3



„Mach dir keine Sorgen, mein Kind, du bist ein Teil von Mommas Familie. Und Momma kümmert sich immer um ihre Kinder. Und jetzt sei so gut und reich mir die Sprenggranaten.“

DOROTHY, MOMMA DOT' SIMMS

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
9(+4)	4(6)	4(5)	8(10)	4	5	4	3	4	1,61

Sprachfertigkeiten: Aztlaner Spanisch 3, Englisch M

Bodytech: Cyber-Unterarm [offensichtlich, schwache Hand; Geschicklichkeit 5, Stärke 10, eingebaute Werkzeugkiste: Waffenbau], Datenbuchse, Kunstmuskeln 2 (Alphaware), Smartlink (Betaware), Titan-Kompositknochen (Alphaware); Ersatzgliedmaße (linkes Bein), Synapsenbeschleuniger 1

Fahrzeuge: Ares Roadmaster [Handling 3/3 | Geschw. 3 | Beschl. 1 | Rumpf 18 | Panz. 18 | Pilot 3 | Sensor 3 | Sitze 8 | Metamenschen-Anpassung: Troll (Fahrer, 2 Passagiere)]

Ausrüstung: AR-Handschuhe, Ballistische Maske [+2; Maßanfertigung; Gasmaske], beglaubigter Credstick [Gold], DocWagon-Vertrag [Gold], Fernglas [Kap. 3; Bildverbindung, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung 1, Sichtvergrößerung], Kommlink [Erika Elite; Gerätestufe 4], Kopfhörer [Kap. 3; Audioverbesserung 1, Richtungsdetektor], 3 Leuchtstäbe, Lizenzen (Geschäft, Schwere Pistole, Söldner), Medkit 3 mit 2 Nachfüllpacks, Mittelschicht-Lebensstil (10 Monate), Panzerjacke [12; Chemische Isolierung 5, Elektrische Isolierung 3, Wärmedämpfung 3, Zugriff], Periskopkamera [Kap. 3; Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung 1, Sichtvergrößerung], RFID-Löscher, Sichtgerät [Kap. 5; Bildverbindung, Blitzkompensation, Restlichtverstärkung, Smartlink, Sichtvergrößerung], Subvokales Mikrophon, Survival-Kit, Taschenlampe (Infrarot), 4 Trauma-Patches, Waffenbau-Werkstatt, Waffenbau-Werkzeugkiste, White-Noise-Generator 4

Waffen:

Nitama Optimum II [Sturmgewehr | Präz. 6(8) | Schaden 9K | DK -6 | HM/SM/AM | RK 3 | 30(s) | Angepasster Griff, Gasventilsystem 2, Schockpolster, Smartgunsystem, 2 Ersatzladestreifen, Tragegurt, 200 Schuss APDS-Munition]

Nitama Optimum II Schrotflinte [Schrotflinte | Präz. 5(7) | Schaden 10K | DK -5 | HM | RK 1 | 5(m) | 100 Schuss APDS-Munition]

Onotari Arms Violator [Schwere Pistole | Präz. 6(8) | Schaden 5G(e) | DK -5 | HM | RK 1 | 10(s) | Angepasster Griff, Freund/Feind-Erkennungssystem, Smartgunsystem, Verbessertes Sicherheitssystem, 3 Ersatzladestreifen, 50 Schuss Schockermunition]

Panther XXL [Sturmkanone | Präz. 5(7) | Schaden 17K | DK -6 | EM | RK 6 | 15(s) | Hüftpolstersystem, 2 Montageschienen, Smartgunsystem, Tragegurt, Verbesserter Entfernungsmesser, 100 Schuss Sturmkanonenmunition]

Unterlauf-Granatwerfer [Granatwerfer | Präz. 4 | Schaden 16K | Sprengwirkung -2/m | DK -2 | EM | RK - | 6(s) | Airburst-Verbindung, Smartgunsystem, 20 Spreng-Minigranaten]

SA Nemesis [LMG | Präz. 6(8) | Schaden 9K | DK -6 | SM/AM | RK 5 | 50(s) | Angepasster Griff, Gasventilsystem 2, Freund/Feind-Erkennungssystem (20 Sätze RFID-Daten, 20 Bildprofile), Smartgunsystem, Vordergriff, Zweibein, 2 Ersatzladestreifen, 500 Schuss APDS-Munition]

Kampfaxt [Klingenwaffe | Reichweite 3 | Präz. 4 | Schaden 15K | DK -4] | Cougar Fineblade lang [Klingenwaffe | Reichweite 1 | Präz. 7 | Schaden 13K | DK -1]

Schlagring [Waffenlos | Reichweite 1 | Präz. 12 | Schaden 11K | DK -]

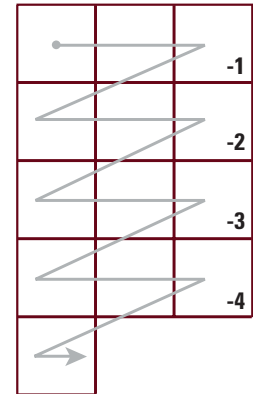
Connections:

Kojote [Einfluss 4/Loyalität 3] | Kopfgeldjäger [Einfluss 4/Loyalität 4] | Pfandleiher [Einfluss 3/Loyalität 2] | Schieber [Einfluss 3/Loyalität 2] | Söldnerkommandeur [Einfluss 10/Loyalität 6] | Söldner-Unteroffizier [Einfluss 3/Loyalität 5] | Waffenhändler [Einfluss 4/Loyalität 3]

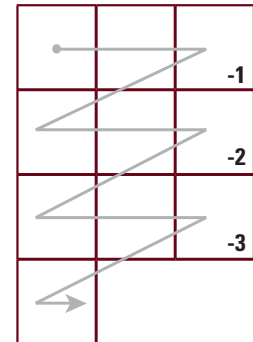
Startkapital: 5.000 + (4WV6 x 100) ¥

ZUSTANDSMONITOR

KÖRPERLICHER SCHADEN



GEISTIGER SCHADEN





„Nur damit das glasklar ist: Ich habe das Sagen bei diesem Run. Hast du ein Problem damit? Da ist die Tür.“

REX SIMMONS

EHEMALIGER KONZERNMANN/SCHIEBER (ELF)

Der Name Rex Simmons ist in den Seattler Schatten wohlbekannt, aber viel Glück dabei, irgendjemanden zu finden, der sich daran erinnert, wie er aussieht; normalerweise ist „er ist ein Elf“ alles, was die betreffende Person dazu sagen kann.

Simmons arbeitet seit über zwanzig Jahren in den Schatten, angeblich als freiberuflicher Infiltrationsspezialist. Was die meisten nicht wissen: „Rex Simmons“ war ein Mitglied der Seraphim, des Black-Ops-Elitekaders von Cross Applied Technologies. Als CATCo 2064 (hauptsächlich durch Ares) zerlegt wurde, verstreuten sich die meisten Seraphim in alle Winde, suchten sich neue Konzernherren oder verschwanden von der Bildfläche (angeblich folgten sie geheimen Notfallplänen). Simmons allerdings blieb in Seattle.

Simmons operiert weiterhin im Sprawl, aber seine Aktivitäten deuten darauf hin, dass er an irgendeiner Art von langfristiger Operation arbeitet. Allerdings hat niemand – nicht einmal die Runner, die er gelegentlich zur Unterstützung anheuert – irgendeine Ahnung, was seine wahren Ziele wirklich sind.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
4	7	5(6)	4(5)	4	4	4(5)	6	4	4,12

Initiative: 9(11) + 2W6

Zustandsmonitor (K/G): 10/10

Limits: Körperlich 6(7), Geistig 6, Sozial 7

Panzerung: 8

Vorteile: Analytischer Geist, Fotografisches Gedächtnis, Geschickter Verteidiger, Soziales Chamäleon

Nachteile: Dunkles Geheimnis, Paranoia, Verunsichert (Gewehe), Vollendeter Profi

Aktionsfertigkeiten: Athletik-Fertigkeitsgruppe 3, Bodenfahrzeuge 4, Einschüchtern (Verhör) 3 (+2), Elektronische Kriegsführung 2, Entfesseln 3, Erste Hilfe 2, Exotische Nahkampfwaffe (Garrotte) 5, Flugzeuge 3, Freifall 3, Führung 4, Gebräuche 3, Geschütze 2, Gewehre 6, Heimlichkeit-Fertigkeitsgruppe 4, Nahkampf-Fertigkeitsgruppe 5, Navigation 3, Pistolen 5, Schauspielerei-Fertigkeitsgruppe 6, Schiffe 3, Schnellfeuerwaffen 5, Schwere Waffen 2, Sprengstoffe 4, Spurenlesen 4, Survival 3, Verhandlung 5, Waffenbau 2, Wahrnehmung 5, Wurfwaffen 3

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
4	7	5(6)	4(5)	4	4	4(5)	6	4	4,12

Wissensfertigkeiten: Deep-Cover-Operationen 6, Observierungstechniken 4, Psychologie 3, Sicherheitsprozeduren 5, Spionageabwehr 6, Taktik kleiner Einheiten 4

Sprachfertigkeiten: Aztlaner Spanisch 3, Deutsch 3, Englisch 6, Französisch M, Japanisch 3, Sperethiel 3

Bodytech: Aufmerksamkeitsbooster (Alphaware), Datenbuchse (Alphaware), Falsches Gesicht (Alphaware), Smartlink (Alphaware); Kleinhirnbooster 1, Muskelverstärkung 1, Schlafregulator, Synapsenbeschleuniger 1

Fahrzeuge: Toyota Talon [Handling 4/3 | Geschw. 4 | Beschl. 2 | Rumpf 12 | Panz. 6 | Pilot 2 | Sensor 2 | Sitze 5]

Ausrüstung: Actioneer Geschäftskleidung [8], AR-Handschuhe, Ares Executioner Aktenkoffer, beglaubigter Credstick [Gold], beglaubigter Credstick [Silber], 3 beglaubigte Credsticks [Standard], Bereichsstörsender 3, Chamäleonanzug [9]; Elektrische Isolierung 3, Feuerresistenz 3, Wärmedämpfung 2, Zuggriff, 10 Datenchips, 3 Einweg-Spritzen, 2 Funkzünder 3, 3 Dosen Gamma-Skopolamin, gefälschte SIN 4, gefälschte SIN 5, gefälschte SIN 6, 2 Kommlinks [Meta Link; Gerätestufe 1], Kommlink [Renraku Aguchi; Gerätestufe 1], Medkit 3, Mikro-Transceiver, 8 kg Plastiksprengstoff 12, Reisender-Lebensstil (6

Monate), RFID-Löschler, RFID-Marker [je 10 Sensor, Sicherheit, Spionage], Satellitenverbindung, Schnellzieh-Tarnholster, 8 kg Sprengschaum 12, Subvokales Mikrofon, SWAT-Rüstung [13; Elektrische Isolierung 4, Feuerresistenz 4, Schnellzugriff, Schnellziehholster, Taschenlampe (Restlicht), Zuggriff) mit Helm [+3], 5 Trauma-Patches, Wanzenscanner 4, 2 Zeitzünder 3

Waffen:

Ares Executioner [MP | Präz. 4 | Schaden 7K | DK -4 | HM/SM/AM | RK (1) | 30(s) | Ausklappbare Schulterstütze, Schalldämpfer, 3 Ersatzladestreifen, 100 Schuss APDS-Munition]

Parashield Pfeilpistole [Leichte Pistole | Präz. 5(7) | Schaden wie Chemikalie | DK - | HM | RK - | 5(s) | Smartgunsystem, Ersatzladestreifen, 10 Injektionspfeile (Narcoject)]

PSK-3 Schwere Klapppistole [Schwere Pistole | Präz. 4 | Schaden 8K | DK -5 | HM | RK - | 10(s) | 2 Ersatzladestreifen, 50 Schuss APDS-Munition]

Ranger Arms SM-5 [Scharfschützengewehr | Präz. 8(10) | Schaden 14K | DK -9 | HM | RK 3 | 15(s) | Schalldämpfer, Schockpolster, Smartgunsystem, Zielfernrohr, Zweibein, 15 Schuss APDS-Munition]

Savalette Guardian [Schwere Pistole | Präz. 5(7) | Schaden 8K | DK -5 | HM/SM | RK 1 | 12(s) | Schalldämpfer, Smartgunsystem, 2 Ersatzladestreifen, 200 Schuss APDS-Munition]

Yamaha Raiden [Sturmgewehr | Präz. 6(8) | Schaden 11K | DK -6 | SM/AM | RK 3 | 60(s) | Schalldämpfer, Schockpolster, Smartgunsystem, Vordergriff, Tragegurt, 3 Ersatzladestreifen, 500 Schuss APDS-Munition]

Ares Monofilament-Garrote ‚Herzdame‘ [Exotische Nahkampfwaffe | Reichweite - | Präz. 5 | Schaden 11K | DK -8]

Victorinox Memory Blade – Schwert [Klingenwaffe | Reichweite 1 | Präz. 5 | Schaden 7K | DK -2]

Connections:

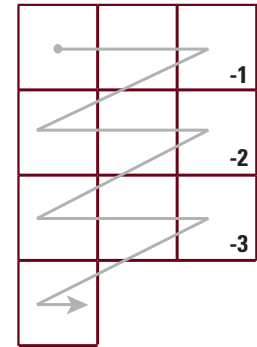
ID-Fälscher [Einfluss 5/Loyalität 2]
Internationaler Kurier [Einfluss 4/Loyalität 3]
Konzernexec [Einfluss 7/Loyalität 3]
Safehouse-Herbergsvater [Einfluss 6/Loyalität 6]

Schieber [Einfluss 6/Loyalität 2]
Straßendoc [Einfluss 3/Loyalität 3]
Waffenhändler [Einfluss 5/Loyalität 3]

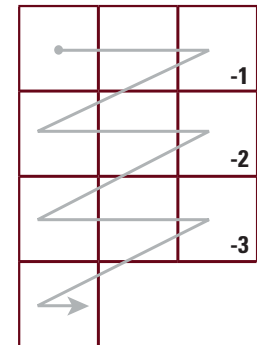
Startkapital: 20.000 + (3W6 x 60) ¥

ZUSTANDS-MONITOR

KÖRPERLICHER SCHADEN



GEISTIGER SCHADEN





HERMES SMITH

PROFESSIONELLER GRAFFITI-KÜNSTLER/KURIER (MENSCH)

Seitdem er zehn Jahre alt ist, hält sich Hermes Smith für einen modernen Michelangelo. Aber statt an Decken zu malen, taggt er jedes Gebäude, zu dem er sich Zutritt verschaffen kann – und er hat sich im Sprawl zu echt vielen Gebäuden Zutritt verschafft. Er sieht Seattle als seine Leinwand und brennt darauf, überall sein Zeichen zu hinterlassen und alles etwas aufzuheitern. Und wenn die Regierung, die Kons, die Gangs oder irgendwer sonst damit ein Problem haben – nun, dann erkennen sie einfach nicht sein künstlerisches Genie.

Mit einer Kombination aus Parkour-Manövern und Adeptenfähigkeiten ist Hermes schon an Orte gelangt, von denen niemand es für möglich gehalten hätte. Sei es die Außenseite einer hohen Brücke, die Seite eines Konzernbüros oder die Hintertür eines Gang-Unterschlupfs, Hermes hat sie alle getaggt. Das hat ihm in der normalen Gesellschaft nicht allzu viele Freunde eingebracht, und mehr als ein Ganger würde ihm mit Freude die Eingeweide durch die Nase ziehen. Aber bis jetzt hat ihn noch keiner schnappen können.

Aber auch ein aufstrebender neunzehnjähriger urbaner Künstler braucht etwas zu essen und die neuesten Nano-Sprühfärben. Wenn Hermes also nicht gerade sein neuestes „Meisterwerk“ erschafft, springt er für gewöhnlich auf einem Kurierjob von Dach zu Dach oder rennt durch irgendwelche Seitengassen – immer allen einen Schritt voraus.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
3	6	5(7)	3	4	3	3	4	5	6	5

Initiative: 8(10) + 3W6

Zustandsmonitor (K/G): 10/10

Limits: Körperlich 5(6), Geistig 5, Sozial 6

Panzerung: 12

Vorteile: Bewegungstalent, Draufgänger, Geschickter Verteidiger, Katzenhaft, Schnelllesen

Nachteile: Markenzeichen (Straßenkunst), Schlechte Selbstbeherrschung (Adrenalinjunkie, Aufmerksamkeitsbedürftig), Vorurteile (Voreingenommen, Polizei)

Aktionsfertigkeiten: Akrobatik 5(7), Einfluss-Fertigkeitsgruppe 2, Entfesseln 3, Erste Hilfe 1, Exotische Fernkampf-Waffe (Hold-Fast Klebespray) 3, Fingerfertigkeit 3(4), Freifall 4, Handwerk (Straßenkunst) 5 (+2), Laufen 5(7), Nahkampf-Fertigkeitsgruppe 3, Pistolen 2, Schleichen 5(7), Schwimmen 2, Survival (Stadt) 2 (+2), Überreden 2, Verkleiden 4, Wahrnehmung 5, Wurf-Waffen 5

„Klar kann ich das Paket dorthin bringen, ich habe das Viertel erst vor ein paar Tagen getaggt. Glaubst du mir nicht?“

Dann erzähl mir doch mal, wer dieses süüüße Mini-Wandgemälde im Hinterhof der Halloweeners, genau unter ihren Nasen, erschaffen hat. Hm?“

HERMES SMITH

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
3	6	5(7)	3	4	3	3	4	5	6	5

Wissensfertigkeiten: Gangpolitik 2, Gangreviere 3, Gang-Treffpunkte 3, Industriegebiete 3, KE-Patrouillenprozeduren 3, Kunstgeschichte 3, Kunstrichtungen 5, Seattler Geographie 4

Sprachfertigkeiten: Dakota 1, Englisch M, Mandarin 1, Or'zet 3

Adeptenkräfte: Bewegungslosigkeit 1, Fester Halt 2, Freier Fall 2, Geschickte Finger, Gesteigerte Reflexe 2, Gleiten

Ausrüstung: AR-Handschuhe, Ballistische Maske [+2; Maßanfertigung; Gasmaske, Mikro-Transceiver], beglaubigter Credstick [Gold], beglaubigter Credstick [Silber], 2 beglaubigte Credsticks [Standard], Bereichsstörsender 4, Geckotape-Handschuhe, gefälschte SIN 4 („Jackson Warhol“), Kletterausrüstung, Kletterhandschuhe, Kommlink [Erika Elite; Gerätestufe 4], Medkit 3, Ohrstöpsel [Kap. 2; Richtungsdetektor], Periskopkamera [Kap. 3; Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung 1, Sichtvergrößerung], 10 Plastikhandschellen, RFID-Löscher, Rucksack, Schlupfwinckel-Lebensstil (3 Monate), Schnellzieh-Tarnholster, Sichtgerät [Kap. 4;

Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung], Sprühdosen mit Nanofarbe (verschiedene Farben), Taschenlampe (Restlicht), Teleskopspiegel, 2 Trauma-Patches, Unterarmschützer [+1], Urban Explorer Jumpsuit [9; Chemische Isolierung 3, Thermische Isolierung 3, Wärmedämpfung 3]

Manöver: Parkour (Kletteraffe, Verzweifelter Sprung)

Waffen:

Colt America L36 [Leichte Pistole | Präz. 7(8) | Schaden 7G | DK +1 | HM | RK – | 11(s) | Lasermarkierer, Schalldämpfer, 2 Ersatzladestreifen, 100 Schuss Gelmunition, 100 Schuss Standardmunition, 100 Schuss Schockermunition]

Hold-Fast Klebespray [Exotische Fernkampf-Waffe | Präz. 4 | Schaden speziell | DK – | EM | 10 Ladungen | Langzeitversion]

Teleskopschlagstock [Knüppel | Reichweite 1 | Präz. 5 | Schaden 5K | DK –]

3 Wurfmesser [Wurf-Waffen | Präz. 6 | Schaden 4K | DK -1]

Gasgranate, Brechreiz-Gas [Granate | Präz. 6 | Schaden wie Chem. | DK – | Sprengwirkung 10 m Radius]

2 Farbgranaten, Ultra-Glide Industriegleitmittel [Granate | Präz. 6 | Schaden – | DK – | Sprengwirkung 10 m Radius]

2 Farbgranaten, radioaktiv markierte Farbe [Granate | Präz. 6 | Schaden – | DK – | Sprengwirkung 10 m Radius]

2 IR-Rauchgranaten [Granate | Präz. 6 | Schaden – | DK – | Sprengwirkung 10 m Radius]

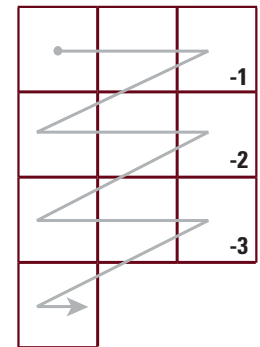
Connections:

ID-Fälscher [Einfluss 5/Loyalität 2]
 Reciclador [Einfluss 1/Loyalität 4]
 Reporter [Einfluss 4/Loyalität 3]
 Schieber [Einfluss 4/Loyalität 2]
 Sprawl-Ganger [Einfluss 3/Loyalität 3]
 Straßendoc [Einfluss 2/Loyalität 5]
 Taxifahrer [Einfluss 2/Loyalität 4]

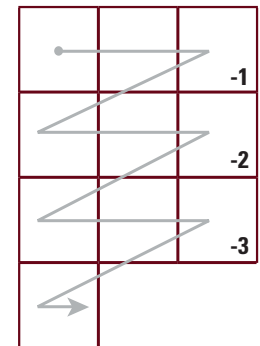
Startkapital: 4.500 + (1W6 x 20) ¥

ZUSTANDS-MONITOR

KÖRPERLICHER SCHADEN



GEISTIGER SCHADEN





„Du hast den Oyabun verärgert, und schon alleine dafür wirst du sterben. Aber dafür, dass du es wagst, dich ‚Samurai‘ zu nennen, wird es mir ein ganz persönliches Vergnügen sein, deine erbärmliche Existenz zu beenden.“

KATSU TAKASHIMA

YAKUZA-VOLLSTRECKER (MENSCH)

Takashima, auch als „Raijin no Musuko“ (frei übersetzt: Sohn des Sturmgottes) bekannt, ist derjenige, den die Yakuza ausschickt, um sich um Leute zu kümmern, die den Oyabun ernsthaft verärgert haben. Takashima ist ein mächtiger Magieradept und Initiat und in etwa so subtil wie ein tobender Sturm. Wenn er hinter einem Ziel her ist, dann weiß es das.

Yakashima wurde in Osaka geboren und ist mit 1,90 Meter groß für einen japanischen Mann. Man fand ihn als kleinen Jungen auf der Straße und gab ihn schnell in die Obhut eines Yakuza-Senseis, als sich seine Kräfte manifestierten. Im Kampf ist Yakashima absolut skrupellos. Er zieht es vor, seine Ziele aus der Distanz mit Kampfzaubern weichzuklopfen, bevor er sie mit seinem elektrifizierten Katana erledigt.

Yakashima ist für gewöhnlich sehr stoisch, aber was ihn wirklich erzürnt, sind sogenannte „Straßensamurai“. Wer sich mit solch einem Ehrentitel bezeichnet, ohne ihn sich zu verdienen (oder noch schlimmer, sich als billiger Söldner verdingen), entehrt alles, wofür Yakashima steht. Wenn er solchem Abschaum gegenübersteht, ist es ihm eine wahre Freude, die entsprechende Person zu töten.

Yakashima lebt für zwei Dinge: seinem Herrn zu dienen und seine Kampfkunst zu perfektionieren. Und die Tatsache, dass er noch all seine Finger hat, beantwortet alle Fragen nach seinen Fähigkeiten.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
4	5(6)	5(7)	5	5	3	3	4	4	6	8

Initiative: 8(10) + 3W6

Zustandsmonitor (K/G): 10/11

Limits: Körperlich 7, Geistig 5, Sozial 7

Panzerung: 16

Vorteile: Der Weg des Zauberers (Astrale Wahrnehmung, Gesteigertes Körperliches

Attribut, Kampfsinn, Kritischer Schlag), Lieber Gefürchtet als Geliebt

Nachteile: Auffälliger Stil (Yakuza-Tätowierungen), Ehrenkodex (Loyalität zum Oyabun), Vorurteile (Offen, Straßensamurai)

Aktionsfertigkeiten: Antimagie 4, Arkana 3, Askennen 3, Astralkampf 5, Athletik-Fertigkeitsgruppe 4, Binden 3, Bodenfahrzeuge (Motorräder) 3 (+2), Computer 2, Einschüchtern 5, Feuerwaffen-Fertigkeitsgruppe 3, Führung 3, Getränke 2, Herbeirufen 4,

KATSU TAKASHIMA

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
4	5(6)	5(7)	5	5	3	3	4	4	6	8

Klingenwaffen 7, Knüppel 3, Schleichen 3, Spruchzauberei 5, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 5, Wurfwaffen 4

Wissensfertigkeiten: Bushido 4, Foltermethoden 3, Magiethorie 2, Schwarzmärkte 2, Taktik kleiner Einheiten 2

Sprachfertigkeiten: Englisch 5, Japanisch M, Mandarin 4

Initiatengrad: 2

Metamagie: Adeptenzentrierung, Zentrierung

Adeptenkräfte: Astrale Wahrnehmung, Attributsschub (Stärke) 1, Bewegungsgespür, Elementare Waffe (Elektrizität), Erhöhte Präzision (Klingenwaffen), Gefahrensinn 1, Geschärfter Sinn (Restlichtverstärkung), Gesteigerte Reflexe 2, Gesteigertes Körperliches Attribut (Geschicklichkeit) 1, Kampfsinn 2, Kritischer Schlag (Klingenwaffen), Magiegespür, Mystische Panzerung 2 (Qi-Fokus), Schnellziehen, Unbeugsamer Wille 2

Zauber: Betäubungsblitz, Blitzstrahl, Druckwelle, Elektrizitäts-Granate, Fahrzeug Zerstören, Kugelblitz, Leben Entdecken, Magie Entdecken, Massenschmerz, Panzerung, Stoß

Gebundene Geister: Luftgeist (Kraftstufe 6, 4 Dienste)

Fahrzeuge: Suzuki Mirage [Handling 5/3 | Geschw. 6 | Beschl. 3 | Rumpf 5 | Panz. 6 | Pilot 1 | Sensor 2 | Sitze 1]

Ausrüstung: AR-Handschuhe, Atemschutzmaske 3, beglaubigter Credstick [Ebenholz], Brille [Kap. 4; Bildverbindung, Blitzkompensation, Sichtvergrößerung, Smartlink], Fernglas [Kap. 3; Sichtverbesserung 3, Sichtvergrößerung], gefälschte SIN 6 („Akira Toyama“), Kommlink [Novatech Net-Ninja; Gerätestufe 5], Leichensack, Mage-Sight-Brille, Mikro-Transceiver, Oberschicht-Lebensstil (1 Monat), Panzerjacke [12; Elektrische Isolierung 5, Schnellziehholster, Shock Wave], 10 Plastikhandschellen, Qi-Fokus [Kraftstufe 4, Mystische Panzerung 2], RFID-Löschers, SecureTech PSB (Beine) [+1], Subvokales Mikrofon, Taschenlampe (Restlicht), Unterarm-schützer [+1]

Manöver: Kenjutsu (Finishing Move, Iaijutsu, Kampf gegen mehrere Gegner)

Waffen:

Ares Predator V [Schwere Pistole | Präz. 5(7) | Schaden 8K | DK -1 | HM | RK – | 15(s) | Nahkampfverstärkung, Smartgunsystem, 2 Ersatzladestreifen, 50 Schuss Standardmunition]

SCK Modell 100 [MP | Präz. 5(7) | Schaden 8K | DK – | HM/SM | RK (1) | 30(s) | Ausklappbare Schulterstütze, Smartgunsystem, Tragegurt, 2 Ersatzladestreifen, 60 Schuss Standardmunition]

Cougar Fineblade lang [Klingenwaffe | Reichweite – | Präz. 8 | Schaden 9K | DK -1]

Katana [Klingenwaffe | Reichweite 1 | Präz. 9 | Schaden 9K | DK -3 | Angepasster Griff, Waffenfokus (Kraftstufe 4)]

3 Shuriken [Wurfwaffe | Präz. 7 | Schaden 6K | DK -1]

Connections:

Geisha [Einfluss 3/Loyalität 4]

Hibachi-Koch [Einfluss 2/Loyalität 4]

Meister-Schwertmacher [Einfluss 5/Loyalität 3]

Oyabun von Seattle [Einfluss 9/Loyalität 3]

Sensei (Schwertmeister) [Einfluss 8/Loyalität 5]

Shinto-Zauberer [Einfluss 5/Loyalität 3]

Tattoo-Künstler [Einfluss 4/Loyalität 6]

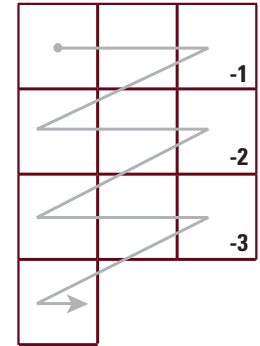
Waffenbauer [Einfluss 5/Loyalität 4]

Yakuza-Fußsoldat [Einfluss 2/Loyalität 6]

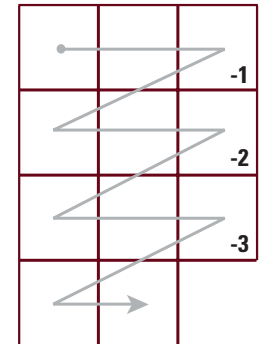
Startkapital: 9.000 + (5W6 x 500) ¥

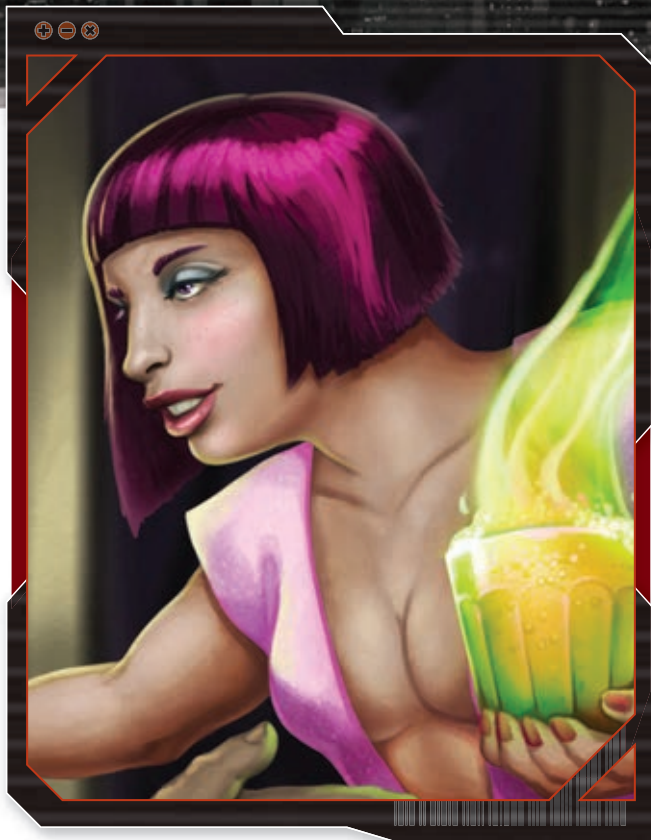
ZUSTANDS-MONITOR

KÖRPERLICHER SCHADEN



GEISTIGER SCHADEN





QUINN ,CHIPPIE' TURK

BESITZERIN DES CUPPA JOE'S (ZWERGIN)

Als das ursprüngliche Cuppa Joe's vor ein paar Jahren von Tacoma nach Seattle umzog, beschloss der ursprüngliche Besitzer, ein verlotterter Zwerg namens Chip, endgültig, sich zur Ruhe zu setzen. Er blieb gerade lange genug, um den neuen Laden in Downtown aufzubauen, und übergab ihn dann postwendend an seine Tochter Quinn (alias Chippie), die gerade ihren BA in Betriebswirtschaft an der University of Washington gemacht hatte.

Chippie war in dem ursprünglichen Laden praktisch aufgewachsen, deswegen war es ein Leichtes für sie, das neue Joes zu übernehmen. Leider waren sich viele der Stammgäste (zu denen Unterweltbosse aller Art und verschiedene Schattenbewohner gehörten) weder über den neuen Laden noch über seine neue Besitzerin sicher, weswegen das neue Cuppa Joe's zunächst nicht ganz den Schutz und den Status als neutraler Boden genoss wie das ursprüngliche. Also stellte Chippie, wie ihr Vater vor ihr, alle großen Nummern der Seattler Unterwelt vor eine Herausforderung – nur, dass sie diesmal den Einsatz erhöhte. Diesmal sagte sie, dass sie ihnen die besten Donuts und den besten Kaffee servieren würde, die sie jemals gehabt hätten.

Und sie schaffte es.

Heute führt Chippie das Cuppa Joe's wie früher ihr Vater als einen Ort, an den jeder für etwas zu essen, Kaffee und vielleicht ein paar Geschäfte kommen kann, ohne sich um zufällige Straßengewalt Sorgen machen zu müssen. Natürlich gibt es immer mal ein paar Leute, die dieses Konzept noch nicht begriffen haben, und hin und wieder versucht jemand irgendetwas. Aber wenn sich Chippies Stammgäste der Sache nicht zuerst annehmen, hat sie immer noch den guten alten Ruger Warhawk ihres Vaters, um ihren Standpunkt klarzumachen.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
4	4	3	4	6	5	5	6	2	5,3

Initiative: 8 + 1W6

Zustandsmonitor (K/G): 10/11

Limits: Körperlich 5, Geistig 7, Sozial 8(9)

Panzerung: 9

Vorteile: Aufmerksamkeit 1, College-Abschluss, Gesunder Menschenverstand, Schnelle-sen, Vertrautes Terrain (Straßenpolitik: Seattle)

Nachteile: Abhängigkeit (Leicht, Koffein), Fester Job 3, SIN-Mensch (UCAS)

*„Hallo, willkommen im Cuppa Joe's!
Was kann ich dir bringen? Oh, dein Freund Mr Johnson
hat gesagt, du sollst die süßen Semmeln probieren?
Da hast du Glück! Ich habe gerade eine Ladung fertig,
und dein Freund ist hinten.“*

QUINN, CHIPPIE' TURK

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
4	4	3	4	6	5	5	6	2	5,3

Aktionsfertigkeiten: Akrobatik 2, Bodenfahrzeuge 3, Computer 4, Einfluss-Fertigkeitsgruppe 5, Einschüchtern 4, Erste Hilfe 2, Gewehre (Schrotflinten) 3 (+2), Industriemechanik 1, Knüppel 2, Laufen 2, Pistolen 3, Schleichen 3, Schwimmen 2, Überreden 4, Unterricht 3, Waffenloser Kampf 4, Wahrnehmung 4

Wissensfertigkeiten: Backen 4, Buchhaltung 4, Kleinunternehmen 5, Mathematik 4, Örtliche Gerüchteküche (Seattle) 3, Seattler Gangs 3, Seattler Kleinunternehmen 4

Sprachfertigkeiten: Englisch M, Japanisch 3

Bodytech: Aufmerksamkeitsbooster, Datenbuchse, Geschmacksbooster 2, Mathematische SPU

Fahrzeuge: GMC Bulldog [Handling 3/3 | Geschw. 3 | Beschl. 1 | Rumpf 16 | Panz. 12 | Pilot 1 | Sensor 2 | Sitze 6 | Metamenschen-Anpassung: Zwerg (Fahrer- und Beifahrersitz)]

Ausrüstung: Ares Victory Industrious [9; Chemische Isolierung 3, Feuerresistenz 3, Schnellzugriff, Soziales Limit +1], AR-Handschuhe, Atemschutzmaske 3, beglaubigter Credstick [Gold], beglaubigter Credstick [Silber], 3 beglaubigte Credsticks [Standard], Bereichsstör-

sender 3, Brille [Kap. 2; Bildverbindung, Sichtverbesserung 1], Cuppa Joe's Coffee Shop and Cafe (Werkstatt), 10 Datenchips, DocWagon-Vertrag [Gold], Drucker, Elektronisches Papier, Holoprojektor, Industriemechanik-Werkzeugkiste, Kamera 1, Kommlink [Hermes Ikon; Gerätestufe 5], Lizenzen (Geschäft, Schwere Pistole), 3 Dosen Long Haul, Magschloss 5, Medkit 3 mit 2 Nachfüllpacks, Mittelschicht-Lebensstil (3 Monate), Ohrstöpsel [Kap. 3; Selektiver Geräuschfilter 3], Satellitenverbindung, Schnellzieh-Tarnholster, Sim-Modul, Taschenlampe (Infrarot), 2 Trauma-Patches, White-Noise-Generator 4, Zylinder-/Kombinationsschloss 5

Waffen:

Ruger Super Warhawk [Schwere Pistole | Präz. 5(6) | Schaden 9K | DK -2 | EM | RK - | 6(tr) | Angepasster Griff, Lasermarkierer, 4 Schnelllader, 30 Schuss Standardmunition]
Totschläger [Knüppel | Reichweite - | Präz. 5 | Schaden 6K | DK -]

Connections:

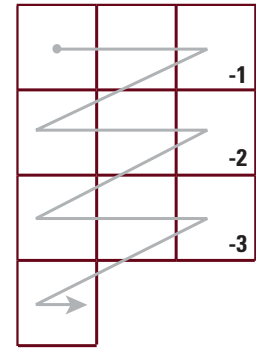
An Schlaflosigkeit leidender Straßensamurai [Einfluss 3/Loyalität 5]
Auslieferungsfahrer [Einfluss 2/Loyalität 3]

Decker mit Koffeinproblem [Einfluss 3/Loyalität 6]
Gangbosse (mehrere) (Mafia) [Einfluss 6/Loyalität 3]
Gefräßiger Raben-Schamane [Einfluss 3/Loyalität 4]
Gestresster Rigger [Einfluss 2/Loyalität 3]
Go-Ganger [Einfluss 3/Loyalität 3]
Hafenarbeiter [Einfluss 2/Loyalität 3]
Joyboy/-girl [Einfluss 3/Loyalität 3]
Konzernexec [Einfluss 4/Loyalität 3]
Konzern-Vizepräsident [Einfluss 6/Loyalität 4]
Lohnsklave [Einfluss 1/Loyalität 3]
Regierungsbeamter [Einfluss 5/Loyalität 4]
Schieber [Einfluss 4/Loyalität 3]
Stadtbeamter [Einfluss 5/Loyalität 3]
Straßenkind [Einfluss 1/Loyalität 6]
Straßenmusiker [Einfluss 3/Loyalität 3]
Streifenpolizisten (KE) [Einfluss 2/Loyalität 3]
Taxifahrer [Einfluss 2/Loyalität 4]
Überarbeiteter KE-Detective [Einfluss 4/Loyalität 3]
Unterhändler [Einfluss 4/Loyalität 3]
Verkannter Konzernexec [Einfluss 2/Loyalität 3]
Verschrobener Typ von der Straße [Einfluss 1/Loyalität 3]

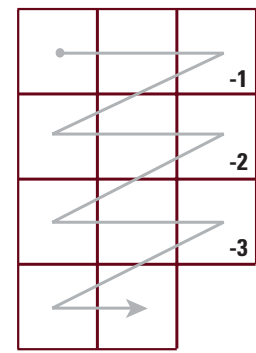
Startkapital: 5.000 + (4W6 x 100) ¥

ZUSTANDSMONITOR

KÖRPERLICHER SCHADEN



GEISTIGER SCHADEN





„Warum sollte ich mir um eine Kleinigkeit wie morgen Gedanken machen, wenn es doch so viele Schwierigkeiten gibt, in die man auch heute geraten kann?“

TWENTY-SIX KAY

STRASSENGAUNERIN (MENSCH)

Es gibt Leute, die sind entspannt und nehmen die Dinge, wie sie kommen. Twenty-Six Kay allerdings ist die Art von Person, die einen Hurrikan organisiert aussehen lässt. Im Moment zu leben bekommt bei ihr eine ganz neue Bedeutung, denn Kay ändert ihre Meinung und das, was sie tut, so oft sie will (manchmal sogar mitten im Satz), sodass man denken könnte, sie hätte eine Art Hyper-ADHS.

Aber was die Leute nicht erkennen, ist, dass hinter ihrem Wahnsinn Methode steckt. Kay ist eine Gaunerin und verwendet ihr chaotisches Wesen (und ihre Magie) zu ihrem Vorteil, indem sie die Leute durcheinanderbringt, um das zu bekommen, was sie gerade haben will. Und selbst das kann sich von Minute zu Minute ändern. Sie ist nicht böse (oder besonders gut, was das angeht), sie ist einfach. Was gerade jetzt passiert, ist das Wichtigste für sie.

Kay wurde mit einem Herzfehler geboren, der sie jederzeit töten könnte. Ihr Vater schloss eine Lebensversicherung auf sie ab, weil er dachte, dass er die ziemlich schnell kassieren könnte. Nach fünfzehn Jahren hatte er das Warten satt und beschloss, besagte Police (sagenhafte sechsundzwanzigtausend Nuyen) vorzeitig zu kassieren. Zu seinem Pech war das genau der Moment, in dem Kay Erwachte, und sie machte aus ihrem Daddy Holzkohle. Um die Sache zu vertuschen, sammelte Kay zusammen, was sie konnte, und fackelte dann das Haus ab, um es so aussehen zu lassen, als wären sie beide darin umgekommen. Dann zog sie los und schnappte auf dem Weg Dinge und Fertigkeiten auf.

Vor zwei Jahren kam Kay nach Seattle, als ihre magische Acht (eine schwarze Billardkugel) es ihr sagte. Seitdem hat sie so ziemlich jeden kleinen Betrug und Beschiss abgezogen, den die Metamenschheit kennt. Und wenn sie gerade keinen Betrug am Laufen hat (und das hat sie praktisch immer), feiert sie und macht alles mit, was sie kann. Irgendwann, so weiß sie, hat sie hier entweder nichts Neues mehr zu tun und zieht weiter, oder sie fällt tot um. Was davon zuerst kommt, ist ihr eigentlich ziemlich egal.

TWENTY-SIX KAY

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
3	3	4	3	6	3	5	5	5	6	5

Initiative: 9 + 1W6

Zustandsmonitor (K/G): 10/11

Limits: Körperlich 5, Geistig 6, Sozial 8(9)

Panzerung: 10

Vorteile: Astrales Chamäleon, Aufmerksam-
samer Verteidiger, Orientierungssinn,
Schnellheilung, Schutzgeist (Chaos)

Nachteile: Geborgte Zeit (Angeborener
Herzfehler), Schlechte Selbstbeherr-
schung (Aufschneider)

Aktionsfertigkeiten: Antimagie 4,
Arkana 3, Askennen 4, Astralkampf
4, Bodenfahrzeuge 1, Erste Hilfe
1, Fingerfertigkeit 6, Gebräuche 4,
Klingenwaffen 2, Laufen 3, Natur-Fer-
tigkeitsgruppe 3, Pistolen 3, Ritualzau-
berei 5, Schleichen 4, Spruchzauberei
5, Überreden 6, Verhandlung 4, Ver-
kleiden 2, Verkörperung 2, Vorführung
4, Waffenloser Kampf 1, Wahrneh-
mung 5

Wissensfertigkeiten: Nordamerikani-
sche Straßen 3, Psychologie 3, Tarot-
karten 4, Touristenorte (Nordamerika)
3, Trickbetrügereien 4, Wahrsagen 4

Sprachfertigkeiten: Aztlaner Spanisch
2, Dakota 2, Englisch M, Or'zet 2

Zauber: Flammenwerfer, Gedanken Be-
herrschen, Heilen, Massenschmerz,
Massenverwirrung, Reflexe Steigern,
Stoß, Verbesserte Unsichtbarkeit

Rituale: Hüter, Kreis der Heilung,
Schutzkreis

Ausrüstung: Antimagie-Fokus [Kraftstu-
fe 2, Kampfzauber], AR-Handschuhe,
Atenschutzmaske 3, beglaubigter
Credstick [Silber], DocWagon-Vertrag
[Standard], 2 Dosen eX, gefälschte
SIN 5 („Kay Smith“), Kommlink [Erika
Elite; Gerätestufe 4], Kopfhörer [Kap.
3; Richtungsdetektor, Selektiver
Geräuschfilter 1], magische Acht
(schwarze Billardkugel), Medkit 3,
Monokel [Kap. 3; Bildverbindung,
Blitzkompensation, Restlichtverstär-
kung], Mortimer of London Greatcoat
[10; Chemische Isolierung 4, Leicht
Abgetragen, Maßanfertigung, Pulse
Weave 3, Soziales Limit +1, Themi-
sche Isolierung 3], 3 Dosen Psyche,
Reisender-Lebensstil (2 Monate),
Rucksack, Sim-Modul (modifiziert für
heißes Sim), Survival-Kit, 2 Tarnhol-
ster, Taschenlampe (Restlicht), Teles-
kopspiegel, Troden

Waffen:

Ares Light Fire 70 [Leichte Pistole |
Präz. 7 | Schaden 6K | DK – | HM |
RK – | 16(s) | Ersatzladestreifen, 50
Schuss Standardmunition]

Browning Ultra-Power [Schwere Pis-
tole | Präz. 5(6) | Schaden 8K | DK -1
| HM | RK – | 10(s) | Lasermarkierer,
2 Ersatzladestreifen, 50 Schuss
Standardmunition]

Defiance EX-Shocker [Taser | Präz. 4 |
Schaden 9G(e) | DK -5 | EM | RK – |
4(m) | 10 Taserpfeile]

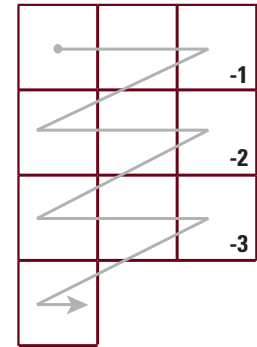
Connections:

Barkeeper [Einfluss 3/Loyalität 3]
Clubbesitzer [Einfluss 5/Loyalität 2]
Clubgänger [Einfluss 2/Loyalität 3]
Drogendealer [Einfluss 3/Loyalität 2]
ID-Fälscher [Einfluss 4/Loyalität 3]
Informant [Einfluss 3/Loyalität 3]
Kojote [Einfluss 4/Loyalität 3]
Schmuggler [Einfluss 3/Loyalität 2]
Straßenmusiker [Einfluss 2/Loyalität 3]
Straßenschamane [Einfluss 3/Loya-
lität 2]
Trickbetrüger [Einfluss 3/Loyalität 2]
Türsteher [Einfluss 5/Loyalität 3]

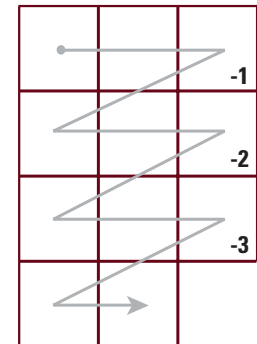
Startkapital: 4.100 + (3W6 x 60) ¥

ZUSTANDS- MONITOR

KÖRPERLICHER SCHADEN



GEISTIGER SCHADEN





KONRAD VAN PELT, PH.D.

UNIVERSITÄTSPROFESSOR/EHEMALIGER NEO-ANARCHIST (MENSCH)

Anfang der 2050er war der Mann, der einmal Konrad van Pelt werden sollte, ein neo-anarchistischer Decker in der Allianz Deutscher Länder, der unter dem Straßennamen Roter Jäger bekannt war. Jahrelang begehrten er und seine radikalen Bundesgenossen in Berlin gegen alles auf, was sie als ungerecht ansahen (was so ziemlich alles war). Das ging so weiter, bis sie „aus Versehen“ Saeder-Krupp Prime ans Bein pissten, das daraufhin ein Team von Elite-Shadowrunnern auf sie ansetzte. Van Pelt entging dem Angriff, aber er verstand die Botschaft und verschwand.

Mithilfe seiner Fähigkeiten und Connections schaffte er es nach Seattle, wo der frischgebackene Konrad van Pelt Referenzen fälschte, die es ihm erlauben sollten, die University of Washington zu besuchen. Sobald er einmal dort war, versuchte er, eine subtilere Neo-A-Bewegung auf die Beine zu stellen. Zu seiner Enttäuschung aber waren die meisten Studenten in den UCAS für seinen Geschmack viel zu apathisch. Das und sein sich verschlimmerndes Asthma verkomplizierten die Lage. Die Jahre vergingen, und van Pelt wurde (größtenteils) ehrenhaft. Er wurde sogar zum Inhaber des Lehrstuhls für Matrixwissenschaften an der University of Washington berufen, an der er heute lehrt, und gründete eine Familie.

Statt die Neo-Anarchie komplett aufzugeben, beschloss van Pelt, einen Neubeginn zu wagen. Mithilfe seiner Position versuchte er, die – wie er hoffte – nächste Neo-A-Generation zu beeinflussen. Außerdem hat er sich über die sich entwickelnde Matrixtheorie der letzten zwanzig Jahre auf dem Laufenden gehalten und gelernt, wie er selbst die neuesten Matrix-Sicherheitsprotokolle überlisten kann – er hat ja schließlich geholfen, sie zu schreiben.

Wenn er also gerade nicht in der Welt der Akademia unterwegs ist, versucht van Pelt immer noch, seine Studenten zu radikalisieren, und betreibt unter dem neuen Alias Wetterfrosch nebenbei selbst ein wenig Matrixanarchie.

„Im Gegensatz zu dem, was uns die Mythen glauben machen wollen, hat in Wirklichkeit Goliath das Sagen und gewinnt die meiste Zeit über. Aber all das bedeutet einfach nur, dass David noch berechnender sein und noch geduldiger auf seinen Schuss warten muss.“

KONRAD VAN PELT, PH.D.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
3	3	3	3	4	6(7)	5	5	2	4,8

Initiative: 8 + 1W6

Matrix-Initiative: 13 + 3W6

Zustandsmonitor (K/G): 10/10

Limits: Körperlich 4, Geistig 7(8), Sozial 7

Panzerung: 9

Vorteile: Alles oder Nichts, Ausblenden, College-Abschluss, Datenanomalie, Wundersame Rettung

Nachteile: Alt 1, Asthma, Phobie (Mittel, Keime), Vorurteile (Voreingenommen, Konzerne)

Aktionsfertigkeiten: Bodenfahrzeuge 3, Cracken-Fertigkeitsgruppe 7, Einschüchtern (Geistig) 3 (+2), Elektronik-Fertigkeitsgruppe 5, Erste Hilfe 1, Fälschen 6, Führung 3, Gebirgsjäger (Akademie) 3 (+2), Laufen 1, Pistolen 3, Schiffe 1, Schleichen 4, Schnellfeuerwaffen 2, Überreden 5, Unterricht 6, Verhandlung 3, Verkleiden 3, Vorführung 4, Waffenloser Kampf 1, Wahrnehmung 4

Wissensfertigkeiten: Eintreiben von Drittmitteln 2, Lehre 5, Matrix-Sicherheitsprozeduren 7, Matrixtheorie 8, Neoanarchisten-Gruppen 4, Politik (University of Washington) 3

Sprachfertigkeiten: Deutsch M, Englisch 5, Französisch 3

Bodytech: Aufmerksamkeitsbooster, Cyberaugen [Stufe 2; Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung 1, Sichtvergrößerung,

Smartlink], Datenbuchse, Gesichtsrekonstruktion, Schmuggelbehälter; Zerebralbooster 1

Fahrzeuge: Ford Americar [Handling 4/3 | Geschw. 3 | Besch. 2 | Rumpf 11 | Panz. 6 | Pilot 1 | Sensor 2 | Sitze 4]

Ausrüstung: AR-Handschuhe, beglaubigter Credstick [Silber], Bereichsstörsender 4, Brille [Kap. 1; Blitzkompensation], Cyberdeck [Shiawase Cyber-5; Gerätestufe 5; Attribute 5 8 8 6; 5 Programme], 10 Datenchips, Datenwanze, DocWagon-Vertrag [Gold], Drucker, 10 Einweg-Spritzen, Elektronisches Papier (Ummengen davon), 5 Dosen EZBreathe, gefälschte SIN 6, Hardware-Laden, Hardware-Werkzeugkiste, 2 Dosen Kamikaze, Kommlink [Fairlight Caliban; Gerätestufe 7], 2 Dosen Long Haul, Magschlossknacker 4, Medkit 3, Mikrokamera, Mikro-Transceiver, Mittelschicht-Lebensstil (6 Monate), Panzerweste [9; Autoinjektor, Elektrische Isolierung 2, Tarnholster, Vitalmonitor], Programme (Ausnutzen, Babymonitor, Biofeedback-Filter, Editieren, Exterminator, Fessel, Hammer, Tarnkappe, Toolbox, Verschleiern, Verwandlung), RFID-Löcher, RFID-Marker [je 10 Sicherheit, Spionage], 2 Schnellzieh-Tarnholster, Sequencer 5, 2 Dosen Sober Time, 2 Trauma-Patches, Wanzenscanner 3

Waffen:

Browning Ultra-Power [Schwere Pistole | Präz. 5(6) | Schaden 8K | DK -1 | HM | RK - | 10(s) | Lasermarkierer, Ersatzladestreifen, 100 Schuss Standardmunition]

Onotari Equalizer [Automatikpistole | Präz. 4(5) | Schaden 7K | DK - | HM/SM | RK (1) | 12(s) | Ausklappbare Schulterstütze, Lasermarkierer, Ersatzladestreifen, 100 Schuss Standardmunition]

Yamaha Pulsar [Taser | Präz. 5 | Schaden 7G(e) | DK -5 | HM | RK - | 4(m) | 10 Taserpfeile]

Connections:

ID-Fälscher [Einfluss 5/Loyalität 2]
Konzernadministrator [Einfluss 3/Loyalität 3]
Metamenschenrechtsaktivist [Einfluss 3/Loyalität 4]

Reporter [Einfluss 2/Loyalität 3]

Schieber [Einfluss 4/Loyalität 4]

Scriptkiddie [Einfluss 2/Loyalität 4]

TerraFirst!-Aktivist [Einfluss 4/Loyalität 4]

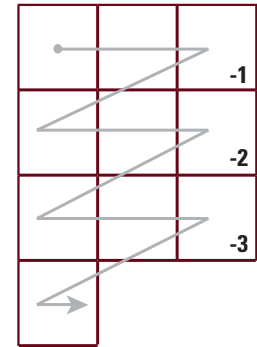
Universitäts-Administrator [Einfluss 4/Loyalität 3]

Universitätsprofessor [Einfluss 4/Loyalität 4]

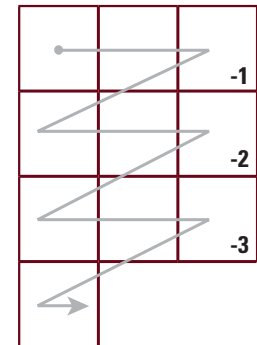
Startkapital: 3.000 + (4W6 x 100) ¥

ZUSTANDS-MONITOR

KÖRPERLICHER SCHADEN



GEISTIGER SCHADEN



DANNI WEST

INVESTIGATIVREPORTERIN (MENSCH)

Danni wuchs in einem Mittelschicht-Viertel in Renton auf und hätte ein relativ leichtes, bequemes und behütetes Leben haben können. Aber nachdem sie Zeuge geworden war, wie ihre Mitbewohnerin im College brutal zusammengeschlagen wurde, nur weil sie eine Orkin war, begann Danni, alles infrage zu stellen. Dies führte zu einer persönlichen Erleuchtung, die sie dazu brachte, ihr Hauptfach von Buchhaltung zu Journalismus zu wechseln. Sobald sie ihren Abschluss hatte, ging sie als Ein-Frau-Kreuzzug auf die Straße, um alles offenzulegen, was an der Sechsten Welt falsch war.

Was sie fast umbrachte.

Danni machte sich schnell mehrere Feinde, nachdem sie ihre Nase in Dinge gesteckt hatte, die sie nichts angingen, und musste dafür fast büßen. Aber sie lernte schnell, wie die Dinge auf der Straße laufen, und knüpfte gerade genügend Connections, um am Leben zu bleiben. Nach zwei Jahren auf den Straßen kam Dannis digitales Erwachen – sie wurde eine Technomancerin. Sie machte sich ihre neuen Fähigkeiten zu eigen und erneuerte ihre Mission.

Auf den Straßen hat Danni einen guten Ruf als hartnäckig wie eine Terrierin, wenn sie hinter einer Story her ist, und als fair und loyal zu ihren Partnern – solange sie nicht das Thema der Story sind oder ihr im Weg stehen, steht sie voll und ganz hinter ihnen. Anderenfalls ist alles möglich.

Danni ist keine übermäßig mächtige Technomancerin, aber sie hat gelernt, ihre Resonanzfähigkeiten und ihre Ermittlungsfähigkeiten zu einer mächtigen Kombination zu vereinen. Und wenn sie etwas nicht in den Gittern finden kann, ist sie auch sehr gut darin, es durch gute alte Beinarbeit in Erfahrung zu bringen. Sie macht sich immer noch Feinde, aber jetzt hat sie genügend Freunde, die ihr den Rücken freihalten.



*„Die Wahrheit muss herauskommen,
selbst wenn man die Regeln brechen muss,
damit das passiert.“*

DANNI WEST

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	RES
4	3	3	3	3	5	5	6	3	6	5

Initiative: 8 + 1W6

Matrix-Initiative: 10 + 4W6

Zustandsmonitor (K/G): 10/10

Limits: Körperlich 5, Geistig 6, Sozial 7

Panzerung: 12

Vorteile: Analytischer Geist, Natürliche Härte, Vertrautes Terrain (Gute Bekannte, Seattle)

Nachteile: Allergie (Leicht, Gras), Ehrenkodex (Suche die Wahrheit), SIN-Mensch (UCAS)

Aktionsfertigkeiten: Akrobatik 3, Bodenfahrzeuge 3, Computer 5, Cracken-Fertigkeitsgruppe 5, Einfluss-Fertigkeitsgruppe 5, Einschüchtern (Verhör) 5 (+2), Pistolen 5, Schleichen 4, Software 6, Spurenlesen (Stadt) 3 (+2), Tasken-Fertigkeitsgruppe 5, Überreden 6, Verkleiden 3, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 6

Wissensfertigkeiten: Investigativjournalismus 6, Journalismus 3, Lokalpolitik 4

Sprachfertigkeiten: Deutsch 2, Englisch M, Hebräisch 1, Japanisch 3, Mandarin 1, Russisch 1, Salish 2, Sperthiel 1

Fahrzeuge: Ford Americar [Handling 4/3 | Geschw. 3 | Beschl. 2 | Rumpf 11 | Panz. 6 | Pilot 1 | Sensor 2 | Sitze 4]

Lebende Persona: Angriff 6, Datenverarbeitung 5, Gerätestufe 5, Firewall 3, Schleicher 5

Komplexe Formen: Puppenspieler, Resonanzillusion, Resonanzspike

Registrierte Sprites: Daten-Sprite (Stufe 5, 3 Aufgaben), Infiltrator-Sprite (Stufe 5, 3 Aufgaben), Infiltrator-Sprite (Stufe 5, 2 Aufgaben), Kurier-Sprite (Stufe 5, 2 Aufgaben), Maschinen-Sprite (Stufe 4, 2 Aufgaben)

Ausrüstung: Actioneer Geschäftskleidung [8], 2 beglaubigte Credsticks [Silber], 2 beglaubigte Credsticks [Standard], Bereichsstörsender 5, 10 Datenchips, DocWagon-Vertrag [Standard], Drucker, Elektronisches Papier, Fernglas [Kap. 3; Bildverbindung, Sichtverbesserung 2, Sichtvergrößerung], Kamera [Kap. 6; Audioverbesserung 2, Bildverbindung, Sichtverbesserung 2, Sichtvergrößerung], Kommlink [Hermes Ikon; Gerätestufe 5], Kontaktlinsen [Kap. 3; Bildverbindung, Blitzkompensation, Restlichtverstärkung], Lasermikrofon [Kap. 2; Audioverbesserung 1, Selektiver Geräuschfilter 1], Magschlossknacker 4, Mikrofon [Kap. 2; Audioverbesserung 1, Selektiver Geräuschfilter 1], Mikrokamera, Mikro-Mikrofon, Mittelschicht-Lebensstil (3 Monate), Panzerjacke [12; Chemische Isolierung 4, Elektrische Isolierung 4, Shock Weave, Zugriff], Richtmikrofon [Kap. 2; Audioverbesserung 1, Selektiver Geräuschfilter 1], 2 Tarnholster, Wanzenscanner 5, White-Noise-Generator 5

Waffen:

Browning Ultra-Power [Schwere Pistole | Präz. 5(6) | Schaden 8K | DK -1 | HM | RK - | 10(s) | Lasermarkierer, 3 Ersatzladestreifen, 100 Schuss Standardmunition]

Cavalier SafeGuard [Taser | Präz. 5(6) | Schaden 6G(e) | DK -5 | HM | RK - | 6(m) | Lasermarkierer, 60 Taserpfeile]
Schockhandschuh [Waffenlos | Reichweite - | Präz. 5 | Schaden 8G(e) | DK -5]

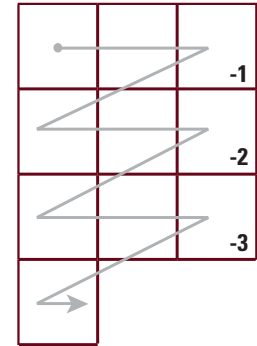
Connections:

Beliebte MeFeed-Persönlichkeit [Einfluss 5/Loyalität 3]
Blogger [Einfluss 2/Loyalität 4]
In Ungnade gefallener Leibwächter [Einfluss 2/Loyalität 5]
Informant [Einfluss 4/Loyalität 2]
KE-Detective (Magier) [Einfluss 3/Loyalität 4]
Kojote/Schmuggler [Einfluss 3/Loyalität 4]
Neoanarchistischer Agitator [Einfluss 3/Loyalität 3]
Regierungsbeamter [Einfluss 3/Loyalität 2]
Schieber [Einfluss 4/Loyalität 3]
Screamsheet-Redakteur [Einfluss 3/Loyalität 4]
Stadtbeamter [Einfluss 3/Loyalität 3]
Straßenkind [Einfluss 1/Loyalität 5]
Streifenpolizist [Einfluss 2/Loyalität 3]

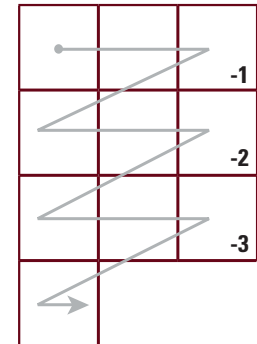
Startkapital: 8.255 + (4W6 x 100) ¥

ZUSTANDS-MONITOR

KÖRPERLICHER SCHADEN



GEISTIGER SCHADEN



LADY ZELDA

EHEMALIGE TALISSCHMUGGLERIN/BESITZERIN EINES MAGIELADENS (MENSCH)

Lady Zelda wuchs in einer wohlhabenden Manhattaner Familie auf, war aber mehr daran interessiert, Liebe zu finden, statt daran, ihre magischen Fähigkeiten zu verfeinern. Während sie an der NYU studierte, lernte sie Herbert Cogsworth kennen, einen Magier aus London. Es war Liebe auf den ersten Blick, und schon bald heirateten die beiden. Während der Flitterwochen fand Zelda allerdings heraus, dass ihr Ehemann ein berüchtigter Talisschmuggler war.

Nachdem das Paar sich einiger unzufriedener Kunden erwehrt hatte, zog es nach London und später nach Seattle, wo sie Herberts Arbeit fortsetzten und ihre magischen Fähigkeiten ausbauten. 2072 zogen sie sich halb aus diesem Berufsleben zurück und eröffneten einen kleinen Magieladen in ihrer Wohnung.

Ein Jahr später allerdings wurde Herbert durch ein paar Drakes getötet, die auf einem Rachefeldzug waren; sie nahmen irrigerweise an, dass Herbert mit Drachen-Reagenzien handelte. Zelda spürte die Drakes auf, bevor sie Seattle verließen, und vernichtete sie.

Danach zog sie sich endgültig aus dem Talisschmuggel zurück und konzentrierte sich auf ihren Magieladen.

Lady Zelda nennt sich selbst eine „alte jüdische Küchenhexe“ (auch wenn sie nicht der Wicca-, sondern der kabbalistischen Tradition folgt) und hat immer noch viele Connections aus ihren Talisschmugglertagen. Sie zieht es allerdings vor, ihre Zeit in ihrem Laden zu verbringen, wo sie magische Güter herstellt und Dienstleistungen anbieten, beides zu sehr akzeptablen Preisen. Wenn ihr Lady Zeldas Laden besucht, könnt ihr magische Qualitätsgüter erwarten und euch auf mindestens eine Stunde Aufenthalt einstellen – oder auch auf vier. Trotz all ihres Charmes ist Zelda immer noch etwas einsam und dafür bekannt, dass sie ihre Kunden stundenlang bei einer netten Tasse Tee zuquatscht.



„Ein freier Geist versucht dich zu töten? Oh Sweetie, da habe ich genau das Richtige. Bitte, setz dich! Erzähl mir alles darüber, während ich uns einen hübschen Kräutertee mache und etwas vorbereite.“

LADY ZELDA

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
2	3	2	2	5	5	4	5	3	6	9

Initiative: 6 + 1W6

Astrale Initiative: 8 + 2W6

Zustandsmonitor (K/G): 9/11

Limits: Körperlich 3, Geistig 7, Sozial 7

Panzerung: 6

Vorteile: College-Abschluss, Freundliche Geister (Helfergeister), Held der Geisterwelt

Nachteile: Alt 2, Schwacher Gesichtssinn, SIN-Mensch (UCAS),

Aktionsfertigkeiten: Arkana 5, Askennen 5, Astralkampf 6, Bodenfahrzeuge 3, Beschwören-Fertigkeitsgruppe 5, Einschüchtern 3, Erste Hilfe 2, Gebräuche 4, Handwerk 3, Hexerei-Fertigkeitsgruppe 4, Knüppel 3, Navigation 3, Pistolen 4, Schiffe 2, Schleichen 3, Schwimmen 2, Überreden 4, Unterricht 3, Verhandlung 4, Verzaubern-Fertigkeitsgruppe 6, Waffenloser Kampf 1

Wissensfertigkeiten: Bingo 4, Cafés/Delis (Seattle) 3, Geographie (London) 4, Geographie (Seattle) 4, Magietheorie 6, Small Talk 12, Talisschmuggel 4, Theologie (Judaismus) 3

Sprachfertigkeiten: Dakota 2, Englisch M, Französisch 3, Hebräisch 4, Japanisch 2, Jiddisch 5, Mandarin 3

Initiatengrad: 3

Metamagie: Effizientes Ritual, Intensivierung, Zentrierung

Zauber: Betäubungsball, Betäubungsblitz, Dolmetschen, Entgiftung, Ernährung,

Frischzellenkur, Heilen, Katalog, Klebestreifen, Klebstoff, Krankheit Heilen, Manaball, Manablitze, Massenbelebung, Massenschmerz (alle auch als alchemische Zauber)

Gebundene Geister: Helfergeist (Kraftstufe 6, 4 Dienste), Luftgeist (Kraftstufe 8, 3 Dienste)

Fahrzeuge: Chrysler-Nissan Jackrabbit [Handlung 4/3 | Geschw. 3 | Besch. 2 | Rumpf 8 | Panz. 4 | Pilot 1 | Sensor 2 | Sitze 2]

Ausrüstung: Alchemiefokus [Kraftstufe 4], 2 Einheiten Aqua fictus, 2 Einheiten Aqua fortis, 2 Einheiten Aqua regia, 10 Einheiten Aqua vitae, AR-Handschuhe, 2 Einheiten Astralpulver, Atemschutzmaske 3, beglaubigter Credstick [Silber], Brille [Kap. 4; Blitzkompensation, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung 2], DocWagon-Vertrag [Gold], 5 Dram Geläuterte Reagenzien (Kabbalismus), Holo projektor, Kommlink [Erika Elite; Gerätestufe 4], Lizenz (Magieausübung), 2 Magschlösser 6, 2 manasensitive Filmplatten, 6 x Materialien für Magische Refugien [Kraftstufe 6], Medkit 6, Mittelschicht-Lebensstil (permanent), 2 Einheiten Mortis-Optigramm, 4 Mystische Fesseln (Handschellen), Mystische Fessel (Jacke), 2 Mystische Fesseln (Maske), Ohrstöpsel [Kap. 3; Audioverbesserung 2, Selektiver Geräuschfilter 1], Panzerkleidung [6; Chemische Isolierung 3, Thermi-

sche Isolierung 3], Quecksilberkamera, 1 Dram Radikale Reagenzien (Kabbalismus), 10 Dram Rohe Reagenzien (Kabbalismus), Shofar [Kraftstufe 5], 3 unbelebte Gefäßvorbereitungen [Kraftstufe 4], Troden, Verzauberungs-Laden, Werkzeugreiniger (15 Anwendungen), White-Noise-Generator 5

Waffen:

Nitama Sporter [Leichte Pistole | Präz. 6(7) | Schaden 7K | DK -1 | HM | RK - | 18(s) | Lasermarkierer, Ersatzladestreifen, 50 Schuss Explosivmunition]

Tiffani-Defiance Protector [Taser | Präz. 5(6) | Schaden 7G(e) | DK -5 | HM | RK - | 3(m) | Lasermarkierer, 10 Taserpfeile]

Connections:

Deli-Besitzer [Einfluss 2/Loyalität 4]

Geomant [Einfluss 3/Loyalität 3]

Kojote [Einfluss 4/Loyalität 3]

Lebensmittelladen-Manager [Einfluss 2/Loyalität 5]

Lone-Star-Detective [Einfluss 5/Loyalität 3]

Okkultur Ermittler [Einfluss 4/Loyalität 3]

Pfarrer [Einfluss 2/Loyalität 3]

Rabbi [Einfluss 4/Loyalität 5]

Schieber [Einfluss 4/Loyalität 2]

Schmuggler [Einfluss 4/Loyalität 4]

Straßenmagier [Einfluss 3/Loyalität 3]

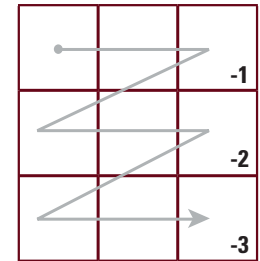
Straßenschamane [Einfluss 2/Loyalität 4]

Taliskrämer [Einfluss 3/Loyalität 3]

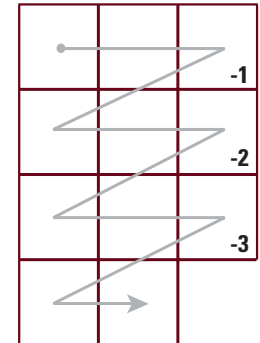
Startkapital: 6.845 + (4W6 + 100) ¥

ZUSTANDS-MONITOR

KÖRPERLICHER SCHADEN



GEISTIGER SCHADEN



COVALENT

MULTIPLANARER SCHIEBER (FREIER VERBÜNDETENGEIST)

Covalent war der Verbündetengeist einer Mitsuhama-Magierin namens Isabel Bond, die einen wohlverdienten Ruf als erfahrene Erforscherin der Metaebenen hatte. Von der Zeit an, als Isabel ihn herbeirief, war Covalent immer unterwegs, auch wenn er eigentlich genau an dem Ort hatte bleiben wollen, an dem er herbeigerufen worden war – einem alten verlassenen Herrenhaus auf Fox Island. Während eines Besuches am Seelie-Hof fand Isabel ihr vorzeitiges Ende. Covalent redet nicht viel über sie, aber er hegt einen Groll gegen die Mächte, die sie töteten. Er beschloss, zurück zu unserer Metaebene zu kommen und an einem Plan zu arbeiten, den er bisher niemandem enthüllt hat.

Seine Jobs decken die ganze Bandbreite an Schattenoperationen ab, und er heuert häufig Runner für metaplanare Arbeit an, zum Beispiel um eine der Höllenmaschinen zu beschaffen, die auf dem Schwarzen Mond in der Metaebene des Schattens hergestellt werden. Außerdem hat er vor Kurzem Jobs für die Auffindung einer Art spezieller Tarotkarten vergeben – kein ganzes Kartendeck, nur ganz bestimmte Karten. Er ist allerdings nicht der einzige, der hinter diesen Karten her ist, was seine Auftragnehmer häufig in Konfrontationen führt.

Covalent bietet außerdem einige sehr einzigartige Safehouses, solange man kein Problem damit hat, seinen Körper in einer Höhle ohne Ausgang zurückzulassen. Mithilfe seiner Kraft, astrale Spalte zu erschaffen, bietet Covalent Runnern eine ruhige kleine Höhle unter seinem Anwesen und einen spirituellen Urlaub zu einer Vielzahl verschiedener Metaebenen. Es ist riskant, aber bis jetzt hat er noch niemanden verloren.

Covalent spricht mit einem mäandernden Akzent, wenn er jemanden zum ersten Mal trifft, übernimmt dann aber Schritt für Schritt den Tonfall desjenigen, mit dem er spricht. Ob dies eine Form sozialer Anpassung ist oder eine Form der Verspottung, ist unklar. Außerdem ist Covalent ein spiritueller Polyglott und spricht Tausende von Sprachen von Hunderten von Metaebenen.

Covalent nimmt für gewöhnlich die Gestalt eines grob aussehenden Menschen Ende zwanzig mit dunklem Haar und hellen Augen an, dessen Modestil direkt aus den 2050ern zu stammen scheint. Er hat noch zwei andere Gestalten, die man aber selten sieht: die eines gewaltigen Luchses von etwa der Größe eines Tigers und die eines Vrygoths, eines gehörnten Gorillas mit Fledermausflügeln (allerdings nur die Gestalt – er verfügt nicht über die Kräfte eines Vrygoths).



*„Es gibt neben dieser noch andere Welten.
Was du suchst, mag sich im nächsten Ort befinden
oder auch in einer dunklen Gasse in der Stadt Amphibolit.
Aber egal wo, ich bin deine beste Quelle,
um es zu bekommen.“*

COVALENT

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
11	12	13	12	10	10	10	10	5	10	14

Kraftstufe: 10

Initiative: 23 + 2W6

Astrale Initiative: 20 + 3W6

Zustandsmonitor (K/G): 14/13

Limits: Körperlich 16, Geistig 14, Sozial 14

Panzerung: 20V

Aktionsfertigkeiten: Arkana 10, Askennen 10, Astralkampf 10, Fliegen 10, Navigation 10, Pistolen 4, Schleichen 3, Spruchzauberei 10, Waffenloser Kampf 10, Wahrnehmung 10

Wissensfertigkeiten: Geographie (Seattle) 8 (+2), Magische Gesellschaften 5, Metaebenen 8, Metaplanare Tore 8, Parrobotanik 6, Parazoologie 4, Planare Zoologie 5, Seattler Gangs 6, Seattler Schieber 5, Seattler Taliskrämer 5

Kräfte: Astrale Gestalt, Astrales Tor, Auramaskierung, Bewegung, Bewusstsein, Grauen, Materialisierung, Realistische Gestalt, Regeneration, Schutz, Sinnesverbindung, Suche, Unfall, Verbannungsresistenz, Verschleierung, Verwirrung

Zauber: Adlerauge, Betäubungsball, Eisspeer, Eissturm, Erde Formen, Heilen, Katalog, Kommlinks Vernichten, Manabarrriere, Rundum Gestohlener Gesichtssinn, Schusswaffen Vernichten, Zielfähigkeit Steigern

Ausrüstung: Kommlink [Erika Elite; Gerätestufe 4], Kompass

Waffen:

Colt Manhunter [Schwere Pistole | Präz. 5(6) | 8G | DK – | HM | RK – | 16(s) | Lasermarkierer, Ersatzladestreifen, 32 Schuss Gelmunition]

Connections:

Datenbroker [Einfluss 4/Loyalität 3]

Drogendealer [Einfluss 1/Loyalität 2]

Gangboss der Revvin' Injuns [Einfluss 3/Loyalität 3]

Lohnmagier [Einfluss 2/Loyalität 3]

Metaplanarer Geist [Einfluss 4/Loyalität 3]

Pirat/Schmuggler [Einfluss 3/Loyalität 3]

Squatter [Einfluss 1/Loyalität 4]

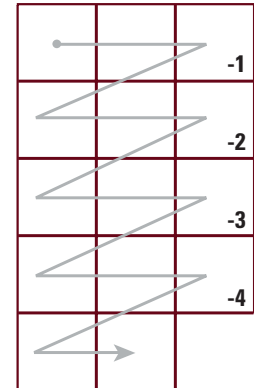
Taliskrämer [Einfluss 2/Loyalität 5]

Waffenhändler [Einfluss 3/Loyalität 3]

Startkapital: 52.000 + (1.000 x 4W6) ¥

ZUSTANDS-MONITOR

KÖRPERL. SCHADEN



GEISTIGER SCHADEN

