



SHADOWRUN®



SCHATTENSPIELER

BEGEGNUNGEN IN DER SECHSTEN WELT



Pegasus Press



SHADOWRUN

SCHATTENSPIELER

BEGEGNUNGEN IN DER SECHSTEN WELT

In den dunklen Schatten abgelegener Seitenstraßen, in den angesagtesten Clubs der Stadt, in den obersten Chefetagen der Megakonzerne: Überall warten gefährliche Gegenspieler und herausfordernde Begegnungen auf Shadowrunner.

Schattenspieler für Shadowrun 6 enthält neben den 50 amerikanischen Charakteren aus der *Rogue's Gallery* noch 20 weitere Charaktere aus der ADL – mit Werten und Beschreibungen, um alle 70 NSC direkt auf den Spieltisch zu bringen. Die deutschen Illustrationen sind innerhalb eines Fanprojekts in der deutschen Shadowrun-Community entstanden.

Inhalt: 80 NSC-Karten, 1 Anleitung



Art-Nr.: 46120P

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland,
unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc. © 2021
Topps Company, Inc



Schachtel bitte aufbewahren, enthält nützliche Informationen.
Please retain the box, it contains useful information.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Press



SHADOWRUN®

SCHATTENSPIELER

Die hier vorgestellten NSC decken eine Reihe von Fähigkeiten und Erfahrungsstufen ab: Straße, Erfahrung, Elite und Legendär. Nimm dir einfach die Karten, die du für dein Abenteuer brauchst und die zu den Fähigkeiten der Charaktere in deiner Spielgruppe passen.

Um die Informationen auf diesen Karten zu maximieren, sind die Werte von Waffen, Ausrüstung, Zaubern und so weiter nicht auf den jeweiligen Karten, sondern auf Referenzkarten vermerkt, die diesem Kartendeck beiliegen. Halte diese Referenzkarten griffbereit, damit du alle Daten hast, um die NSC schnell in deinem Spiel einsetzen zu können.

INHALT

70 NSC-Karten
7 Referenzkarten
3 Blankokarten
(für eigene Ideen)



Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,
unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company,
Inc. © 2021 Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Shadowrun und Topps sind Handelsmarken und/oder eingetragene
Marken von Topps Company, Inc. in den USA, in
Deutschland und/oder anderen Staaten. Catalyst Game Labs
ist eine Handelsmarke von InMediaRes Productions, LLC.

Besuchen Sie uns im Internet:

www.shadowrun6.de

www.pegasus.de

www.pegasusdigital.de





TORAN SKELLY

*HAST DU DIE FÄHIGKEITEN? DANN HABE ICH
ARBEIT FÜR DICH. MACHST DU SCHWIERIG-
KEITEN? DANN GEHT ES DA RAUS.*





TORAN SKELLY

MENSCHLICHER UNTERHÄNDLER

Er wurde als Kind von Konzerneltern geboren. Sie wurden von schießwütigen Runnern geekelt, und er landete bei der Arbeitsreserve. Darum wählte er die Straße und arbeitet mit Teams zusammen, die wissen, wann und wie man schießt.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 8 + 1W6

ZUSTANDSMONITOR: 10/11

VERTEIDIGUNGSWERT: 6

FERTIGKEITEN: Einfluss 5 (Verhandeln +2), Feuerwaffen 2, Heimlichkeit 5 (Verkleiden +2), Nahkampf 2, Überreden 5, Wahrnehmung 3

AUSRÜSTUNG: Ares Predator VI, Erika Elite, Maßgeschneiderte Phormone 1, Panzerweste

AUFHÄNGER: Skelly weiß von einem Auftrag gegen die Runner, aber er ist bereit zu reden, bevor die Waffen gezogen werden.



JYNX

DAS IST MEINE VIERTE MATRIX. ICH ERINNERE
MICH NOCH AN DAS INTERNET. ICH MUSS
NICHT PRAHLEN - ICH BIN EINFACH GUT.



JYNX

ZWERGISCHER DECKER

Der Aufstieg der NAN brachte aufregende Veränderungen und neue Machtkämpfe mit sich. Jynx grub zu tief, um Informationen über einen Ältesten zu finden, und so waren die Schatten der einzige Ort, an dem er sich verstecken konnte.

ATTRIBUTE

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
3	1	2	1	5	6	5	2	4	3,7

INITIATIVE: 7 + 1W6

ZUSTANDSMONITOR: 10/11

VERTEIDIGUNGSWERT: 3

FERTIGKEITEN: Cracken 7 (Hacken +2), Elektronik 6, Heimlichkeit 1, Steuern 3, Wahrnehmung 4

AUSRÜSTUNG: Cyberbuchse 4, GMC Micromachine, Renraku Kitsune, Sikorsky-Bell Microskimmer XXS

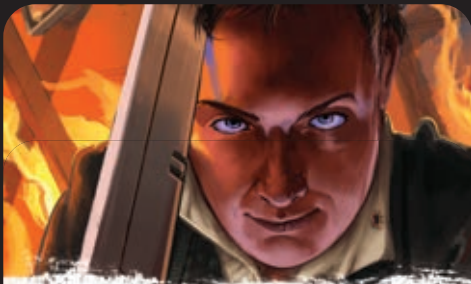
PROGRAMME: Ausnutzen, Babymonitor, Gabel, Panzerung

AUFHÄNGER: Jynx ist eine großartige Quelle für Erpressungsmaterial, wenn die Runner Druckmittel brauchen.



DANE O'KELLY

MORALVORSTELLUNGEN? HA! HIER GEHT ES
NUR UM NUYEN, SONST NICHTS.



DANE O'KELLY

MENSCHLICHER UNTERHÄNDLER

Als Gassenjunge geboren, vom Kon adoptiert, dann ein Schachzug. Den Kon dazu zu bringen, ihm Bodytech zu implantieren, bevor er bezahlte, war ein Geniestreich. Er entkam auf die Straße und arbeitet daran, den Inkassoleuten immer ein paar Schritte voraus zu sein.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 10 + 2W6

ZUSTANDSMONITOR: 10/10

VERTEIDIGUNGSWERT: 5

FERTIGKEITEN: Biotech 1, Einfluss 5 (Verhandeln +2), Feuerwaffen 3, Heimlichkeit 1, Überreden 7, Wahrnehmung 3

AUSRÜSTUNG: Actioneer Geschäftsanzug, Ares Predator VI, Cyberaugen, Maßgeschneiderte Pheromone 1, Muskelstraffung 1, Reflexbooster 1

AUFHÄNGER: Die Inkassoleute sind O'Kelly auf den Fersen, und er hetzt sie auf die Runner, falls sie das ablenkt.



SIREN

TOLLPATSCHIG? LANGSAM? ICH BRAUCHE
WEDER WENDIG NOCH SCHNELL ZU SEIN
- DAFÜR HABE ICH DOCH DICH IN MEINER
NÄHE ...



SIREN

ELFISCHE UNTERHÄNDLERIN

Siren träumte davon, eine Actionheldin zu sein, aber ihre Magie passte nicht dazu. Sie lernte zu kämpfen, aber das ist weit unten auf ihrer Liste von Optionen. Gewalt bedeutet, dass sie etwas falsch gemacht hat.

ATTRIBUTE

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
2	3	2(3)	1	3	3	4	7	4	5	6

INITIATIVE: 7 + 2W6

ZUSTANDSMONITOR: 9/10

VERTEIDIGUNGSWERT: 8

FERTIGKEITEN: Athletik 4, Einfluss 7 (Verhandeln +2), Feuerwaffen 5, Heimlichkeit 4, Nahkampf 3, Überreden 6(9), Wahrnehmung 4

AUSRÜSTUNG: Beretta 101T, Betäubungsschlagstock, Colt Cobra TZ-110, Defiance Super Shock, Panzerweste

KRÄFTE: Kampfsinn 2, Körpersprache, Mystische Panzerung 3, Stimmkontrolle, Verbesserte Reflexe 1, Verbesserte Fertigkeit (Überreden) 3

AUFHÄNGER: Siren braucht Hilfe beim Einbruch in eine Konzerneinrichtung, aber sie fährt eine Politik des Nichtschießens.



JAGER BAHM

ICH BIN EIN MECHANIKER. ABER MEINE
WERKZEUGE HABEN ALLE KALIBER.



JAGER BAHM

ORKISCHER STRASSENSAMURAI

Schon früh entdeckte er, dass das Lösen von Problemen Freunde macht. Freunde brachten ihn wieder in Ordnung, als er den Fehler machte, Snohomish zu besuchen. Jetzt löst die neue Tech größere Probleme.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 7 + 1W6

ZUSTANDSMONITOR: 12/10

VERTEIDIGUNGSWERT: 10

FERTIGKEITEN: Athletik 4, Biotech 3, Einfluss 3, Feuerwaffen 6, Heimlichkeit 4, Nahkampf 6, Steuern 3, Wahrnehmung 3

AUSRÜSTUNG: AK-97, Kunstmuskeln 1, Panzerjacke, Smartlink, Teleskopstab, Yamaha Pulsar II

AUFHÄNGER: Wenn der Metarassismus sein Haupt erhebt, erscheint Bahm, um ein paar Schädel einzuschlagen.



VENDETTA VIOLENT

DU WILLST NICHT WISSEN, WAS WOLF MIT
DEINER KEHLE ANSTELLEN KANN.



VENDETTA VIOLENT

MENSCHLICHE WOLFSSCHAMANIN

Das Leben mit dem Stamm wäre in Ordnung gewesen, aber Wolf hatte andere Pläne mit ihr. Im Schatten ist sie eine wilde Verbündete und listige Jägerin.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 6 + 1W6

ZUSTANDSMONITOR: 9/11

VERTEIDIGUNGSWERT: 5

FERTIGKEITEN: Athletik 3, Beschwören 5, Heimlichkeit 4, Hexerei 6, Nahkampf 2, Natur 2, Wahrnehmung 4

AUSRÜSTUNG: Colt Manhunter, Kontaktlinsen [Restlichtverstärkung], Panzerweste, Renraku Sensei

ZAUBER: Betäubungsball, Betäubungsblitz, Donnerknall, Dunkelheit, Holz Beleben, Holz Formen, Panzerung, Mana-barriere, Physische Barriere

AUFHÄNGER: Vendetta kann die Runner anheuern oder sie um einen Gefallen bitten, um einem Freund aus der Klemme zu helfen.



DER CHERUB

NORMALERWEISE VERSPRECHE ICH, DASS
ICH ES BIS ZU MEINEM GEWICHT MIT GEG-
NERN AUFNEHMEN KANN, ABER BEI ELFEN
VERDOPPLE ICH DAS.



DER CHERUB

TROLLISCHER ADEPT

Auf der Straße geboren, genoss er es, ein Spike zu sein. Das Gangleben war gut, aber die Bezahlung in den Schatten war besser, also folgte er dem Geld.

ATTRIBUTE

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
9	5	4(5)	7	3	1	4	1	3	6	6

INITIATIVE: 9 + 2W6

ZUSTANDSMONITOR: 15/10

VERTEIDIGUNGSWERT: 13

FERTIGKEITEN: Athletik 3, Biotech 2, Nahkampf 6(8),
Natur 2, Wahrnehmung 4

AUSRÜSTUNG: Betäubungsschlagstock, Meta Link,
Panzerweste, Schockhandschuhe, Schwert

KRÄFTE: Kampfsinn 2, Kritischer Schlag 2, Verbesserte
Reflexe 1, Verbesserter Nahkampf 2

AUFHÄNGER: Wirf den Cherub in einen beliebigen Raum voller Elfen und schau zu, wie das Chaos ausbricht!



TINKERBELL

GESCHWINDIGKEIT IST WAS FÜR DUMM-
KÖPFE. ANMUT IST DAS WAHRE KENN-
ZEICHEN EINES ECHTEN RIG-JOCKEYS.



TINKERBELL

ELFISCHE RIGGERIN

Der Tír ist kein ideales Traumland, wenn man nicht die richtige Art von Elf ist. Tinkerbelle nahm ihr Training und ihre Fähigkeiten mit in die Schatten von Seattle, statt an der Heimatfront zu kämpfen.

ATTRIBUTE

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
2	5	5	2	4	5	6	1	3	5

INITIATIVE: 11 + 1W6

ZUSTANDSMONITOR: 9/10

VERTEIDIGUNGSWERT: 2

FERTIGKEITEN: Biotech 1, Elektronik 4, Feuerwaffen 3, Mechanik 4, Steuern 8, Wahrnehmung 5

AUSRÜSTUNG: C-D Quadrotor, GM-Nissan Dobermann, Hermes Ikon, MCT Hornet, MCT-Nissan Roto-Drohne, Riggerkontrolle 1, Uzi V, Vulcan Liegelord

PROGRAMME: Panzerung, Signalreiniger, Tarnkappe

AUFHÄNGER: Tink braucht einige Teile aus dem Tír, aber sie kann nicht selbst hin. Sie wird Hilfe anheuern und an der Grenze warten.



MOSES

DATEN FLIEßEN ÜBERALL UM UNS HERUM. DU
SAMMELST SIE MIT EINEM KINDEREIMER; ICH
BENUTZE EIN 200-LITER-FASS.



MOSES

ORKISCHER TECHNOMANCER

Redmonds beschissene Technologie machte es schwer, dort zu leben. Ein paar clevere Hacks später gehörte ihm eine Absteige in der Innenstadt. Dann trat KE die Tür ein, und er verschwand in den Schatten.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 8 + 1W6

ZUSTANDSMONITOR: 12/11

VERTEIDIGUNGSWERT: 8

FERTIGKEITEN: Cracken 7, Elektronik 2, Feuerwaffen 1, Heimlichkeit 1, Steuern 1, Aufgaben 6, Überreden 1

AUSRÜSTUNG: Meta Link, Panzerweste, Walther Palm Pistol

KOMPLEXE FORMEN: Angriffs-Steigerung, Firewall-Senkung, Resonanzspike, Signalsturm, Spiegelpersona

AUFHÄNGER: Moses ändert die Eigentumsverzeichnisse eines ganzen Barrens-Blocks, wodurch er der Eigentümer wird. Er beginnt mit Zwangsräumungen.



LODESTAR

*DIE WELT IST VOLL VON UNTERDRÜCKENDEN
KRÄFTEN, VON DENEN JEDE VERSUCHT, DIE
ANDEREN ZU ÜBERTREFFEN.*



LODESTAR

MENSCHLICHER MAGIERADEPT

Seine Eltern verschwanden, als Elfen in ihr irisches Haus eindringen. Er lief davon und starb fast im Meer. Hai fand ihn. Die Schatten und die Rache wurden sein Leben.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 9 + 2W6

ZUSTANDSMONITOR: 10/11

VERTEIDIGUNGSWERT: 8

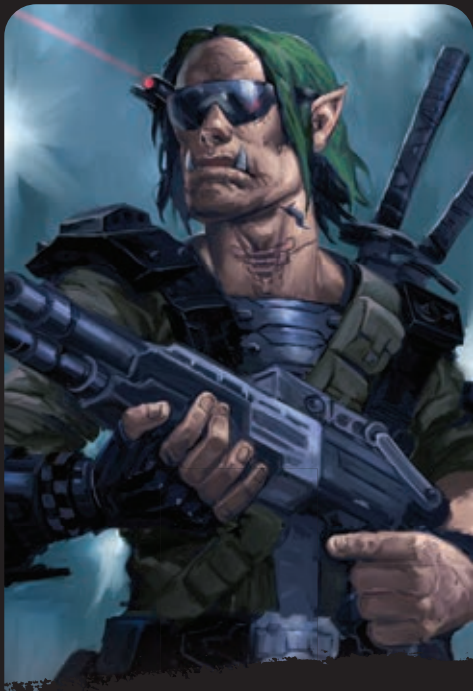
FERTIGKEITEN: Athletik 3, Beschwören 6, Biotech 2, Feuerwaffen 2, Heimlichkeit 1, Hexerei 5, Natur 3, Wahrnehmung 1

AUSRÜSTUNG: Ares Predator VI, Gefütterter Mantel, Hermes Ikon

ZAUBER: Blitzstrahl, Heilen, Kugelblitz, Panzerung, Schmerz

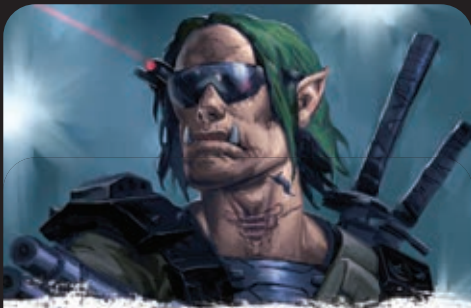
KRÄFTE: Körpersprache, Mystische Panzerung 1, Verbesserte Reflexe 2, Wandlaufen

AUFHÄNGER: Lodestar ist in der Nähe eines Gewässers zu finden, wo er gegen die Umweltverschmutzung und den Griff der Konzerne kämpft.



SLAM THOMSON

JEDER, DER GLAUBT, MIR SAGEN ZU KÖNNEN,
WAS ICH TUN SOLL, BRAUCHT VIEL GELD,
VIEL KRAFT ODER BEIDES.



SLAM THOMSON

ORKISCHER STRASSENSAMURAI

Ein Ork mit grünem Haar zu sein, brachte ihn in Konflikt mit den Ancients, die ihre Farben beschützten. Sie nahmen einen Arm, und er ging mit neuer Cyberware und einem Groll in die Schatten.

ATTRIBUTE

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
6	3(6)	4(7)	5	4	2	4	2	5	1,4

INITIATIVE: 11 + 4W6

ZUSTANDSMONITOR: 13/10

VERTEIDIGUNGSWERT: 10

FERTIGKEITEN: Athletik 3, Biotech 2, Feuerwaffen 7, Heimlichkeit 2, Nahkampf 4, Wahrnehmung 3

AUSRÜSTUNG: Ares Predator VI, Betäubungsschlagstock, Cyberarm, Muskelstraffung 3, Panzerjacke, Reflexbooster 3, Yamaha Raiden

AUFHÄNGER: Wann immer Gangs aufeinandertreffen, kannst du Slam für zusätzliches Chaos ins Getümmel werfen!



BARRAT RICKARDS

ICH LEBE IN DEN SCHATTEN, WEIL DAS LICHT
MICH NUR ALS EIN GUT ZUM AUSNUTZEN
SIEHT.

12



BARRAT RICKARDS

ZWERGISCHER MAGIER

Er wuchs unter Erwachten Zwergen auf und sah täglich Magie. Die echte Welt war hart, und die Schatten sahen wie ein Weg aus, um Dinge zu verändern. Aber es erwies sich als schwierig, Veränderungen herbeizuführen.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 8 + 1W6

ZUSTANDSMONITOR: 11/12

VERTEIDIGUNGSWERT: 9

FERTIGKEITEN: Heimlichkeit 2, Hexerei 7, Nahkampf 2, Natur 2, Wahrnehmung 2

AUSRÜSTUNG: Betäubungsschlagstock, Erika Elite, Panzerweste

ZAUBER: Attribut Steigern, Druckwelle, Feinde/Leben/Magie Entdecken, Feuerball, Flammenstoß, Heilen, Panzerung, Stoß

AUFHÄNGER: Wenn die Runner auf der Seite der Ungerechtigkeit stehen, taucht Rickards auf, um sie von ihrem Vorgehen abzubringen.



SHOCK MONKEY

HAST DU SCHON DIE BEHERRSCHUNG VER-
LOREN? 'ZAPP' WIE IST ES JETZT? 'ZAPP'
JETZT?



SHOCK MONKEY

ELFISCHER SÖLDNER

Wegen seines Gewichts gehänselt zu werden, ist scheiße, aber für einen Elfen ist es die Hölle auf Erden. Deshalb lernte Shock Monkey früh, wie man Ärsche versohlt, und setzte das Gelernte immer wieder ein.

ATTRIBUTE

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
5	7(10)	4(5)	5	4	2	5	2	3	4,4

INITIATIVE: 10 + 2W6

ZUSTANDSMONITOR: 11/10

VERTEIDIGUNGSWERT: 9

FERTIGKEITEN: Athletik 3, Biotech 2, Feuerwaffen 5, Heimlichkeit 1, Nahkampf 5, Natur 2, Wahrnehmung 3

AUSRÜSTUNG: Betäubungsschlagstock, FN P93 Praetor, Hermes Ikon, Muskelstraffung 3, Panzerjacke, Reflexbooster 1

AUFHÄNGER: Wegen seiner Vergangenheit liebt Shock Monkey es, Telestrian Industries zu schaden.



CHILLHAND

NUR EIN SECHSSCHÜSSER, SAGST DU?
ICH ZÄHLE VIER VON EUCH. DAS SIND ZWEI
KUGELN MEHR, ALS ICH BRAUCHE.



CHILLHAND

MENSCHLICHER SÖLDNER

In Aztlan aufgewachsen, für die CAS gebrannt. Er hasste Aztechnology und sehnte sich nach der Macht der CAS. Das Söldnerleben verschaffte ihm einen Fluchtweg, und er hat nie zurückgeblickt – außer, um auf einen Verfolger zu schießen.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 13 + 2W6

ZUSTANDSMONITOR: 11/10

VERTEIDIGUNGSWERT: 7

FERTIGKEITEN: Athletik 4, Einfluss 3, Feuerwaffen 7 (Pistolen +2), Heimlichkeit 2, Nahkampf 4, Überreden 3, Wahrnehmung 4

AUSRÜSTUNG: Cyberarm, Gefütterter Mantel, Muskelstraffung 2, Reaktionsverbesserung 1, Reflexbooster 1, Ruger Super Warhawk, Transys Avalon

AUFHÄNGER: Chillhand will, dass Seattle härter gegen Aztlan vorgeht. Deshalb braucht er jemanden, der ihm hilft, mit der Gouverneurin zu reden.



RENTOGEN

MAGIE IST WISSENSCHAFT. UND NEIN,
ANDERSHERUM FUNKTIONIERT ES NICHT.



RENTOGEN

MENSCHLICHER MAGIER

Die Liebe zur Wissenschaft ging nahtlos in die Liebe zur Hermetik über, als Rentogen Erwachte. Das MIT&T war erstaunlich, aber der Bostoner Lockdown ließ ihn in den Schatten verloren gehen.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 4 + 1W6

ZUSTANDSMONITOR: 9/11

VERTEIDIGUNGSWERT: 5

FERTIGKEITEN: Astral 6, Athletik 1, Beschwören 5, Biotech 2, Feuerwaffen 2, Heimlichkeit 2, Hexerei 6, Wahrnehmung 1

AUSRÜSTUNG: Ares Viper Slivergun, Gefütterter Mantel, Reagenzien (30 Dram), Renraku Sensei

ZAUBER: Blitzstrahl, Druckwelle, Heilen, Kunststoff Formen, Levitieren, Magie Analysieren, Magie Entdecken, Stoß

AUFHÄNGER: In Seattle sind Critter unterwegs, und Rentogen benötigt für seine Forschungen einige ausgewählte Körperteile.



SERENITY

JA, MEINE WESTE HAT FRANSEN, ABER
ES IST EIN SPINNENNETZ. ICH BIN PUEBLO,
NICHT SIOUX. LERN DEN UNTERSCHIED ZU
ERKENNEN.



SERENITY

MENSCHLICHE SCHAMANIN

Rabe brauchte eine Dienerin in der Stadt, also ergriff Serenity die Initiative. Die Tatsache, dass sie als Native aufwuchs, machte sie anpassungsfähig, aber es ist schwierig, am Leben zu bleiben, wenn alle immer zuerst versuchen, die Magierin zu geeken.

ATTRIBUTE

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
2	4	3	1	5	3	5	6	7	6(7)	6

INITIATIVE: 8 + 1W6

ZUSTANDSMONITOR: 9/11

VERTEIDIGUNGSWERT: 5

FERTIGKEITEN: Athletik 2, Beschwören 6 (Tiergeister +2), Biotech 1, Heimlichkeit 3, Hexerei 3, Wahrnehmung 2

AUSRÜSTUNG: Kraftfokus 1, Panzerweste, Renraku Sensei

ZAUBER: Blitzstrahl, Druckwelle, Gerät Analysieren, Heilen, Hellhören, Hellsicht, Kampfsinn, Trideo-Trugbild, Wahrheit Prüfen

AUFHÄNGER: Es gibt kein glänzendes Ding, das Rabe nicht will, deswegen könnte Serenity versuchen, sich einige kostbare Gegenstände zu schnappen.



ENKIDOU

SETZEN SIE SICH, LASSEN SIE UNS
PLAUDERN. REDEN SIE MIT MIR!



ENKIDOU

TROLLISCHER UNTERHÄNDLER

Fast drei Meter groß und hübsch zu sein, ist nicht leicht, aber er schaffte es. Abfallwirtschaft war das Familienunternehmen, aber er hat Verbindungen aufgebaut. Jetzt beugen sich die Schatten seinem Lächeln.

ATTRIBUTE

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
9	3	3	7	3	3	5	5(8)	5	5,2

INITIATIVE: 8 + 1W6

ZUSTANDSMONITOR: 15/10

VERTEIDIGUNGSWERT: 12

FERTIGKEITEN: Einfluss 6, Feuerwaffen 3, Nahkampf 1, Überreden 5, Wahrnehmung 1

AUSRÜSTUNG: Actioneer Geschäftsanzug, Ares Predator VI, Maßgeschneiderte Pheromone 3, Smartlink, Transys Avalon

AUFHÄNGER: Ob er nun die Runner oder ein rivalisierendes Runnerteam anheuert, Enkidou könnte fast überall auftauchen.



CRUNCH

GESETZE? KENNE ICH MICH MIT AUS. WILLST
DU SIE BEFOLGEN?



CRUNCH

ORKISCHER SÖLDNER

Es war ein Traum, es bei Knight Errant zu schaffen. Dann trat ihm die Konzernpolitik zwischen die Beine. Ares schrieb ihn ab, und jetzt ist er bereit, es zu zerstören.

ATTRIBUTE

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
7	4(5)	4	8(9)	3	3	5	2	5	4,5

INITIATIVE: 9 + 1W6

ZUSTANDSMONITOR: 13/10

VERTEIDIGUNGSWERT: 12

FERTIGKEITEN: Athletik 3, Einfluss 2, Feuerwaffen 4 (Pistolen +2), Heimlichkeit 4, Nahkampf 4 (Knüppel +2), Wahrnehmung 5

AUSRÜSTUNG: Ares Predator VI, Dermalpanzerung 2, 10 × Jazz, Kunstmuskeln 1, Mossberg CMTD, Panzerweste, Renraku Sensei, Smartlink

AUFHÄNGER: Man kann Crunch überall dort antreffen, wo man es mit Strafverfolgung zu tun hat, wie er juristische und andere Ratschläge gibt.



VANDALIOUS

ICH MAG DIE SCHATTEN. WENIGER BEFEHLE,
MEHR PRÄZISION. ABER SICHER, ES MACHT
SPAB, SACHEN IN DIE LUFT ZU JAGEN.



VANDALIOUS

ORKISCHER SÖLDNER

Geburt. Gewalt. Jugend. Gewalt. Akzeptieren von Gewalt.
Unvermeidlich. Ein Friedensstillstand in Athabaska führte zu
Söldnerarbeit. Besser inszenieren als nur teilzunehmen.

ATTRIBUTE

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
6	4(6)	4(6)	6(8)	4	3	4	3	3	0,4

INITIATIVE: 10 + 3W6

ZUSTANDSMONITOR: 12/10

VERTEIDIGUNGSWERT: 15

FERTIGKEITEN: Athletik 4, Exotische Waffen (Werfer) 4,
Feuerwaffen 5, Heimlichkeit 5, Nahkampf 4, Wahrnehmung 4

AUSRÜSTUNG: Aluminium-Kompositknochen, Ares Alpha,
Ares Predator VI, Dermalpanzerung 4, Kunstmuskeln 2,
Panzerjacke, Reflexbooster 2, Transys Avalon

AUFHÄNGER: Die Runner befinden sich in einer Explosionszone,
die Teil eines der Pläne von Vandalious ist.



MARBLES

ES GEHT NICHT DARUM, DER BESTE ZU SEIN.
ES GEHT DARUM, DERJENIGE ZU SEIN, DER AM
ENDE NOCH AM LEBEN IST.



MARBLES

ORKISCHER EX-GANGER

Marbles ist in einer Gang aufgewachsen und kennt sich mit Loyalität aus. Und mit dem Überleben. Er hätte sich hocharbeiten können, aber er zieht das Geld und den Respekt vor, den er in den Schatten bekommt.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 8 + 1W6

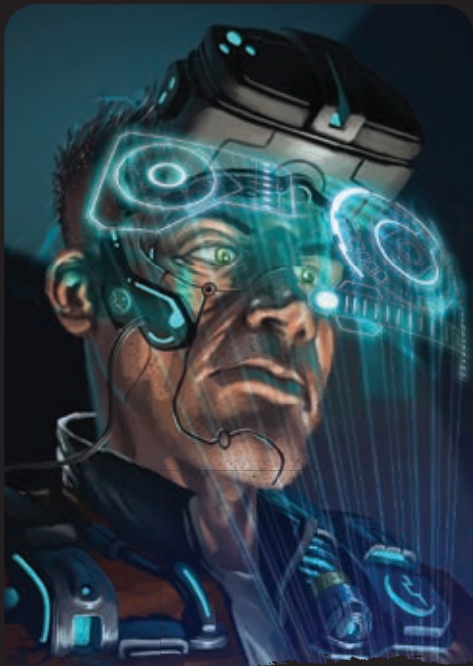
ZUSTANDSMONITOR: 13/9

VERTEIDIGUNGSWERT: 13

FERTIGKEITEN: Athletik 4, Feuerwaffen 5 (Pistolen +2), Heimlichkeit 4, Nahkampf 4, Wahrnehmung 3 (Sicht +2)

AUSRÜSTUNG: Ares Predator VI, Dermalpanzerung 1, 10 × Jazz, Kunststoff-Kompositknochen, Panzerweste, Smartlink

AUFHÄNGER: Marbles hat immer noch Verbindungen zur Gangszene, und seine früheren Bekannten könnten ihn engagieren, damit er sich um ein paar Runner kümmert.



MARTIN RUSK

DER ANDRUCK IST EIN LEICHTES KRIBBELN IM
HINTERKOPF, BIS EIN QUERRUDER ABREIBT.



MARTIN RUSK

MENSCHLICHER DROHNENRIGGER

Die Rennstrecke war großartig, bis er nach einem Sturz nicht mehr fahren konnte. Dann wurde er um sein Versicherungsgeld betrogen. Er beschaffte sich eine Konsole, und nun tanzen Drohnen zu jedem seiner Gedanken.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 11 + 1W6

ZUSTANDSMONITOR: 10/10

VERTEIDIGUNGSWERT: 6

FERTIGKEITEN: Athletik 2, Cracken 2 (Elektronische Kriegsführung +2), Elektronik 3, Feuerwaffen 2, Mechanik 7, Steuern 7, Wahrnehmung 3

AUSRÜSTUNG: C-D Quadrotor, Lockheed Optic-X2, MCT-Nissan Roto-Drohne mit AK97, Panzerweste, Riggerkontrolle 3, Transys Eidolon

PROGRAMME: Panzerung, Signalreiniger, Tarnkappe, Verschlüsselung

AUFHÄNGER: Rusk hat überall Augen, die nach den Betrügern Ausschau halten, die ihn übers Ohr gehauen haben, und er entdeckt Informationen, die die Runner brauchen.



LABRAT

SIE WERDEN MICH NICHT KOMMEN SEHEN.
WENN MAN EIN TROLL IST, IST DAS SOGAR
NOCH BEEINDRUCKENDER.



LABRAT

TROLLISCHER MAGIERADEPT

Yomi konnte ihn nicht halten. Die Schatten umarmen ihn und seinen Stil. Er weiß, wann er bemerkt werden muss und wann er nicht gesehen werden darf.

ATTRIBUTE

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
6	5	3(5)	6	2	2	4	1	2	6	6

INITIATIVE: 9 + 3W6

ZUSTANDSMONITOR: 13/9

VERTEIDIGUNGSWERT: 13

FERTIGKEITEN: Athletik 3 (Werfen +2), Heimlichkeit 8, Hexerei 4, Nahkampf 4 (Klingenwaffen +2), Wahrnehmung 3

AUSRÜSTUNG: Hermes Ikon, Panzerjacke, Schwert, 3 Wurfmesser

ZAUBER: Dunkelheit, Levitieren, Stille, Verbesserte Unsichtbarkeit

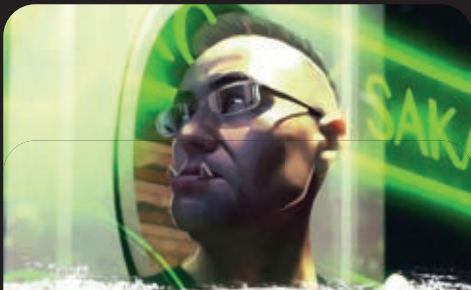
KRÄFTE: Mystische Panzerung 2, Spurloser Schritt, Verbesserte Reflexe 2, Wandlaufen

AUFHÄNGER: LabRat hat sich an einer Stelle versteckt, in die sich die Runner schlichen, und sein plötzliches Auftauchen überrascht sie.



HARDKNOCKS

IST MIR EGAL, DU STEHST NICHT AUF DER
LISTE. AB MIT DIR ANS ENDE DER SCHLANGE.



HARDKNOCKS

ORKISCHER TÜRSTEHER

In einer Gang aufzuwachsen war in Ordnung, aber er sehnte sich nach legitimerer Arbeit. Beim RockCrock Saka als Türsteher zu arbeiten hilft ihm, das Geld zu waschen, das er in den Schatten verdient.

ATTRIBUTE

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
6	4(5)	5	7(8)	2	1	5	2	6	3,7

INITIATIVE: 10 + 1W6

ZUSTANDSMONITOR: 12/9

VERTEIDIGUNGSWERT: 12

FERTIGKEITEN: Athletik 2, Biotech 4, Einfluss 5 (Einschüchtern +2), Nahkampf 7, Wahrnehmung 5

AUSRÜSTUNG: Aluminium-Kompositknochen, Dermal-panzerung 2, Hermes Ikon, Kunstmuskeln 1, Panzerweste

AUFHÄNGER: Hardknocks bewacht die Tür eines Clubs, in den die Runner eintreten wollen, und er erkennt sie als das, was sie sind.



TENMU

WENN SIE DIESEN WEG WEITERVERFOLGEN,
KLEBT IHR BLUT NICHT AN MEINEN HÄNDEN.
BILDLICH GESPROCHEN.



TENMU

MENSCHLICHER SCHAMANE DES WEISEN KRIEGERS

Wut lenkte seine Jugend. Dann wurde er entführt und einer Gehirnwäsche unterzogen. Runner befreiten ihn aus den Fängen des Kults und stellten ihn dem Weisen Krieger vor. Das Feuer brennt immer noch, aber jetzt hat es eine Richtung.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 7 + 1W6

ZUSTANDSMONITOR: 10/11

VERTEIDIGUNGSWERT: 5

FERTIGKEITEN: Astral 2, Athletik 3, Beschwören 5, Einfluss 3, Heimlichkeit 2, Hexerei 7, Nahkampf 2, Wahrnehmung 5

AUSRÜSTUNG: Actioneer Geschäftsanzug, Ares Predator VI, Brille mit Smartlink, Hermes Ikon, Reagenzien (30 Dram)

ZAUBER: Betäubungsball, Betäubungsblitz, Blitzstrahl, Feinde Entdecken, Kampfsinn, Manablitz, Stoß, Trideo-Trugbild

AUFHÄNGER: TenMu weiß von einer Sekte in der Nähe des Arbeitsortes der Runnern, und er will die Leute befreien.



SOLARUS

JA, ES LEUCHTET IMMER ORANGE. WARUM
SOLL ICH ES VERSTECKEN? BETRACHTET ES
ALS WARNUNG FÜR ANDERE.



SOLARUS

ELFISCHER SÖLDNER

Eine Jugend bei Ares führte ihn in ein Kriegsgebiet, wo er den Arm verlor. Die Stressfaktoren des Lebens nach dem Krieg zwangen ihn in die Schatten, wo er sich abmüht, um einige der guten Dinge des Lebens zu bekommen.

ATTRIBUTE

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
4	7(9)	4(7)	3	3	3	3	2	3	0,3

INITIATIVE: 10 + 4W6

ZUSTANDSMONITOR: 11/10

VERTEIDIGUNGSWERT: 12

FERTIGKEITEN: Athletik 4, Biotech 1, Exotische Waffen (Werfer) 2, Feuerwaffen 7, Heimlichkeit 2, Mechanik 3, Nahkampf 3, Wahrnehmung 4

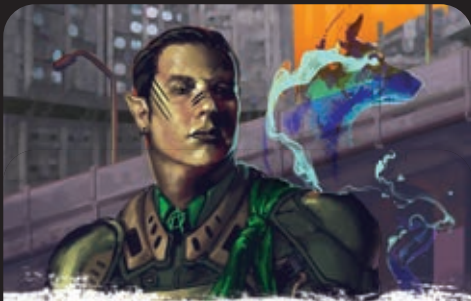
AUSRÜSTUNG: Ares Predator VI, Cyberarm, Cyberaugen mit Smartlink, Dermalpanzerung 2, Kunststoff-Kompositknochen, Muskelstraffung 2, Panzerjacke, Reflexbooster 3, 3 Sprengstoffpakete 6

AUFHÄNGER: Solarus hat sein militärisches Wissen mit seinen Nachbarn geteilt und ihnen unerwartete Fähigkeiten in die Hände gelegt.



DARKLIGHTER

SOBALD DIE ANZAHLUNG EINGETROFFEN
IST, WERDE ICH SIE FINDEN. SOBALD DIE
SCHLUSSZAHLUNG EINGETROFFEN IST,
WERDE ICH DAS ZIEL LIEFERN.



DARKLIGHTER

ELFISCHER HUNDE-SCHAMANE

Die Ancients lehrten Darklighter eine Menge, aber als die Prinzen ihre Krallen in sie schlugen, ging er fort. Jetzt jagt er in den Schatten. Hund hilft ihm dabei, Beute aufzuspüren.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 7 + 1W6

ZUSTANDSMONITOR: 10/10

VERTEIDIGUNGSWERT: 10

FERTIGKEITEN: Athletik 4, Beschwören 4, Feuerwaffen 4, Heimlichkeit 5, Hexerei 4, Natur 8, Wahrnehmung 5

AUSRÜSTUNG: Ganzkörperpanzerung mit Helm, Hermes Ikon, Mossberg CMT

ZAUBER: Attribut Senken, Feinde Entdecken, Heilen, Wahrheit Prüfen

AUFHÄNGER: Hund hat Darklighter auf die Runner gerichtet. Sie müssen herausfinden, warum.



HARLAN MALKIL

DER BISS DER VIPER ENTHÜLLT ALLE
WAHRHEITEN.



HARLAN MALKIL

ERFAHRENER ELFISCHER SCHLANGEN-SCHAMANE

In den Bayous von Louisiana aufgewachsen, respektierte er Schlangen, und der Biss einer von ihnen löste sein Erwachen aus. Das Lernen war nicht leicht, aber er schaffte es, sich in den Schatten hervorzutun.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 7 + 1W6

ZUSTANDSMONITOR: 10/11

VERTEIDIGUNGSWERT: 6

FERTIGKEITEN: Astral 2, Beschwören 7 (Tiergeister +2), Biotech 2, Feuerwaffen 3 (Pistolen +2), Heimlichkeit 4, Hexerei 6 (Heilzauber +2), Natur 3, Wahrnehmung 4

AUSRÜSTUNG: Colt Manhunter mit Schalldämpfer, Gefütterter Mantel, Hermes Ikon, Reagenzien (50 Dram), Zauberspeicher (Heilzauber)

ZAUBER: Attribut Senken, Betäubungsblitz, Feinde Entdecken, Gegenmittel, Heilen, Reflexe Steigern, Schmerz, Trideo-Trugbild, Wahrheit Prüfen

AUFHÄNGER: Malkil ruft einen Haufen Schlangengeister dort herbei, wo die Runner arbeiten.



LOHOLT

WER ZIELT, VERFEHLT NIE.



LOHOLT

ERFAHRENER MENSCHLICHER KONZERNMANN

Aufgewachsen in einer Arkologie der Atlantean Foundation, änderte sich Loholts Zukunft, als seine Eltern bei einer Ausgrabung verschwanden. Er setzt seine Fähigkeiten und sein Wissen ein, um Geld zu verdienen und gleichzeitig seine Moralvorstellungen zu bewahren.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 10 + 2W6

ZUSTANDSMONITOR: 11/10

VERTEIDIGUNGSWERT: 8

FERTIGKEITEN: Einfluss 7, Exotische Waffen (Werfer) 5, Feuerwaffen 6, Mechanik 3, Steuern 3, Überreden 6, Wahrnehmung 5

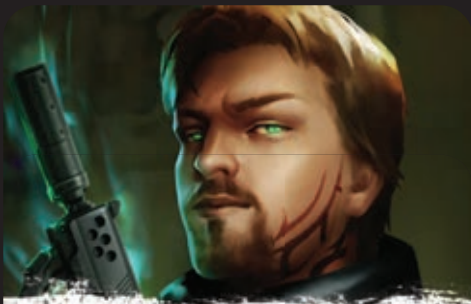
AUSRÜSTUNG: Ares Predator VI, ArmTech MGL-6, Eurocar Westwind X80, Gefütterter Mantel, Maßgeschneiderte Pheromone 2, Reflexbooster 1, Smartlink

AUFHÄNGER: Loholt ist jähzornig, und die Runner beleidigen ihn irrtümlich in einer Bar, was ihn aus der Fassung bringt.



FELIX

WENN ES IM KAMPF KEINE EHRE GIBT, DANN
SIND WIR NICHTS WEITER ALS WILDE TIERE.



FELIX

ERFAHRENER MENSCHLICHER STRASSENSAMURAI

Sensei brachte ihn von der Straße weg. Die Putzfrau besorgte ihm Essen und ein Feldbett. Die Bushido-Grundsätze beflügelten seinen Geist. Ein Söldnerjob bereitete ihm Schrecken. Die Schatten geben ihm Ehre.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 10 + 2W6

ZUSTANDSMONITOR: 11/10

VERTEIDIGUNGSWERT: 10

FERTIGKEITEN: Athletik 5, Einfluss 3, Feuerwaffen 5, Heimlichkeit 4, Nahkampf 7 (Klingenwaffen +2), Natur 3, Wahrnehmung 4

AUSRÜSTUNG: Ares Predator VI, Cyberaugen mit Restlichtverstärkung und Smartlink, Ingram Smartgun XI, Katana, Muskelstraffung 2, Panzerjacke, Reflexbooster 1, Transys Avalon

AUFHÄNGER: Mr. Johnson engagiert Felix, um die Runner als zusätzliche Kraft zu begleiten, und er stellt ihre Ehre immer wieder in Frage.



KRYPT

ES GIBT EINE PILLE FÜR ALLES, WAS DICH
PLAGT. NENN MIR DIE SYMPTOME, UND ICH
GEBE DIR DAS HEILMITTEL.



KRYPT

ERFAHRENER ZWERGISCHER SANI

Saeder-Krupp gab ihm eine gute Erziehung, aber der falsche VP wurde süchtig, und jemand musste den Kopf hinhalten. Jetzt setzt er seine Fähigkeiten dort ein, wo es keine Kontrolle gibt.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 8 + 2W6

ZUSTANDSMONITOR: 11/11

VERTEIDIGUNGSWERT: 14

FERTIGKEITEN: Athletik 3, Biotech 7 (Medizin +2),
Feuerwaffen 4, Heimlichkeit 4, Mechanik 4, Nahkampf 4,
Wahrnehmung 5

AUSRÜSTUNG: Aluminium-Kompositknochen, Ares Predator
VI mit Gelmunition, Dermalpanzerung 2, Helm, Panzerjacke,
Reflexbooster 1, 5 Tranq-Patches 8

AUFHÄNGER: Krypt wird die Runnern einen Monat lang kostenlos behandeln - sofern sie für ihn einige Medikamente von DocWagon besorgen können.



SIOBHAN

ICH MUSS NICHT DAS WERDEN, WAS DIE
WELT AUS MIR MACHEN WILL.



SIOBHAN

ERFAHRENE MENSCHLICHE SONNENMAGIERIN

Das Stammesleben war einfach, bis ihr Stil von dem Weg abwich, den die Anführer wünschten. Mit dem Sonnenaufgang ging sie leise weg und brachte Licht in die Schatten.

ATTRIBUTE

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
2	2	3	1	6	5	3	5	4	6(8)	6

INITIATIVE: 6 + 1W6

ZUSTANDSMONITOR: 9/11

VERTEIDIGUNGSWERT: 4

FERTIGKEITEN: Astral 7, Beschwören 9, Heimlichkeit 2, Hexerei 5 (Antimagie +2, Spruchzauberei +3), Wahrnehmung 3

AUSRÜSTUNG: Kraftfokus 2, Panzerkleidung, Zauberspeicher (Manipulationszauber)

ZAUBER: Attribut Senken, Attribut Steigern, Blitzstrahl, Elementarpanzerung, Feuerball, Flammenstoß, Heilen, Levitieren, Manabarriere

AUFHÄNGER: Wenn die Runnern in den Barrens in einen Kampf geraten, fordert Siobhan, dass sie reparieren, was sie kaputt gemacht haben.



ECHO-X

NATÜRLICH KANN ICH DAS BESORGEN. ICH
BIN EINE KÜNSTLERIN DER WAFFEN-
BESCHAFFUNG.



ECHO-X

ERFAHRENE MENSCHLICHE WAFFENHÄNDLERIN

Sie träumte davon, ein Logo für Taco Temple zu entwerfen, aber Kunst zahlte sich nicht so aus wie der Verkauf von Waffen. Mutter hatte eine Pipeline, und als ein Geschäft schiefging, übernahm Echo-X das Familienunternehmen.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 7 + 1W6

ZUSTANDSMONITOR: 9/10

VERTEIDIGUNGSWERT: 5

FERTIGKEITEN: Einfluss 8 (Verhandeln +3), Exotische Waffen (alle) 4, Feuerwaffen 4, Mechanik 4, Überreden 3, Wahrnehmung 3

AUSRÜSTUNG: Alle WAFFEN!, Muskelstraffung 1, Panzerweste, Sichtgerät (mit Blitzkompensation, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung), Smartlink, Transys Avalon

AUFHÄNGER: Sie ist Waffenhändlerin. Sie sind Shadowrunner. Was brauchst du, eine Straßenkarte?



MICHAEL CHANDRA

DIE KUGELKAMERA MUSS REICHEN.
NORMALERWEISE BIN ICH EIN ODER ZWEI
STOCKWERKE TIEFER, BEVOR MEINE
SCHÜSSE TREFFEN.



MICHAEL CHANDRA

ERFAHRENER MENSCHLICHER ASSASSINE

Konzernschule. Wehrdienst. Auftragnehmer der Regierung.
Verbrannt. Jetzt sind seine Dienste freiberuflich mit Rabatten auf
bestimmte politische Ziele.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 13 + 3W6

ZUSTANDSMONITOR: 10/10

VERTEIDIGUNGSWERT: 7

FERTIGKEITEN: Exotische Waffen (Werfer) 3, Feuerwaffen 9,
Heimlichkeit 6, Mechanik 4, Natur 4, Wahrnehmung 5

AUSRÜSTUNG: Cyberaugen mit Restlichtverstärkung und
Smartlink, Muskelstraffung 3, Panzerjacke, Ranger Arms
SM-6, Reflexbooster 2

AUFHÄNGER: Eine Stadtregierung hört, dass Chandra einen ihrer
Leute ausschalten will, und die Runner müssen ihn aufhalten.



GALIZUR JAJUNE

INFORMATION IST FREIHEIT.
LASS MICH DICH BEFREIEN.



GALIZUR JEJUNE

ERFAHRENE MENSCHLICHE TECHNOMANCERIN

Sie war nie normal, aber das hat sie nie gestört. Andere können denken, was sie wollen. Sie wird der Welt die Wahrheit zeigen, egal wie hart sie ist.

ATTRIBUTE

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	R	ESS
2	2	2	1	5	6	5	5	7	8	6

INITIATIVE: 7 + 1W6

ZUSTANDSMONITOR: 9/11

VERTEIDIGUNGSWERT: 5

FERTIGKEITEN: Cracken 7 (Hacken +2), Elektronik 4, Heimlichkeit 3, Tasken 7 (Kompilieren +2), Wahrnehmung 2

WANDLUNGSGRAD: 2

ECHOS: Skinlink, Übertakten

KOMPLEXE FORMEN: Datenverarbeitungs-Steigerung, Firewall-Senkung, Editor, Petze, Puppenspieler, Resonanzkanal, Resonanzspike, Signalschleier

AUSRÜSTUNG: Meta Link, Panzerweste

AUFHÄNGER: Galizur kommt an Paydata, die die Runner verkaufen wollten, und veröffentlicht sie kostenlos.



LUCKY WIZARD

MIR EGAL, WAS DU DENKST, WIE ICH AUS-
SEHE. ICH KANN MEINE ARBEIT TUN, OHNE
AUF DEINE DUMME MEINUNG ANGEWIESEN
ZU SEIN.



LUCKY WIZARD

ERFAHRENE TROLLISCHE HACKERIN

Sie wurde wegen ihrer Hauer und Hörner komisch angesehen, und dann noch mehr, weil sie nicht den Geschlechternormen entsprach. Sie setzte ihre Fähigkeiten ein und ließ Leute, die sie abschreiben wollte, für ihre Unwissenheit bezahlen.

ATTRIBUTE

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
5	3	2	6	5	4	4	3	3	1,85

INITIATIVE: 6 + 1W6

ZUSTANDSMONITOR: 14/11

VERTEIDIGUNGSWERT: 9

FERTIGKEITEN: Athletik 2, Cracken 6 (Hacken +2), Einfluss 3, Elektronik 5, Feuerwaffen 4, Mechanik 3, Wahrnehmung 3

AUSRÜSTUNG: Cyberaugen, Cyberbuchse 6, Cyberschädel, Fairlight Excalibur, Ingram Smartgun XI, Panzerweste, Smartlink, Transys Avalon

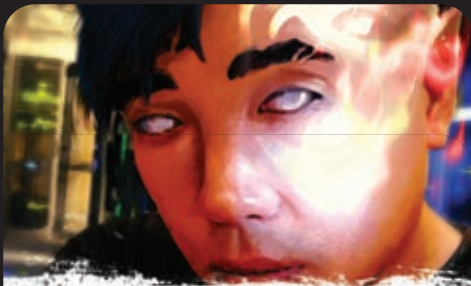
PROGRAMME: Ausnutzen, Biofeedback, Blackout, Fessel, Gabel, Konfigurator, Panzerung, Signalreiniger, Übertakten

AUFHÄNGER: Lucky Wizard hat einer Gruppe von Ancients gerade ihre Geräte lahmgelegt. Sie sind auf Rache aus.



VIHYUNG

MAN KANN ALLES WISSEN. FÜR DEN
RICHTIGEN PREIS.



VIHYUNG

ERFAHRENER ELFISCHER INFOBROKER

Die Welt stand in den 70ern Kopf. Der Zugang zu den Tiefen des Wissens ließ die Menschen allein durch Denken einen Haufen Geld verdienen. Reichtümer und Feinde kamen ebenso schnell.

ATTRIBUTE

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	R	ESS
2	2	2	1	4	5	6	8	4	8	6

INITIATIVE: 8 + 1W6

ZUSTANDSMONITOR: 9/10

VERTEIDIGUNGSWERT: 5

FERTIGKEITEN: Cracken 7 (Matrixkampf +2), Einfluss 4 (Verhandeln +2), Elektronik 4, Heimlichkeit 2, Tasken 6, Wahrnehmung 3

AUSRÜSTUNG: Ares Predator VI, Meta Link, Panzerweste

KOMPLEXE FORMEN: Angriffs-Steigerung, Firewall-Senkung, Firewall-Steigerung, Petze, Puppenspieler, Resonanzkanal, Resonanzspike, Signalsturm, Zusammenflicken

AUFHÄNGER: Vihyung tritt mit einer großen Aufgabe an die Runner heran: die Technomancer zu rächen, die geopfert wurden, um die Matrix zu erschaffen.



ELEKTRA

ICH MUSS MICH UNTER DIE LEUTE MISCHEN,
ODER SIE WARTEN EINFACH, BIS DER ANZUG
NICHT MEHR DA IST, UM DICH ZU TREFFEN.



ELEKTRA

ERFAHRENE ELFISCHE LEIBWÄCHTERIN

Aufgezogen, um zu schützen, verlor sie einen Klienten – und ihre zukünftigen Berufsaussichten. Sie warf den schwarzen Anzug weg. Jetzt schützt sie mit Wahrnehmung und messerscharfen Reflexen.

ATTRIBUTE

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
4	7	5(8)	4	6	3	6	3	4	0,6

INITIATIVE: 14 + 4W6

ZUSTANDSMONITOR: 10/11

VERTEIDIGUNGSWERT: 12

FERTIGKEITEN: Athletik 4, Biotech 2 (Erste Hilfe +2), Einfluss 5, Feuerwaffen 6, Heimlichkeit 4 (Schleichen +2), Nahkampf 5, Wahrnehmung 6 (Sicht +2)

AUSRÜSTUNG: Aluminium-Kompositknochen, Ares Predator VI, 4 Betäubungsgranaten, Dermalpanzerung 4, Gefütterter Mantel, Reflexbooster 3, Schockhandschuhe, Smartlink

AUFHÄNGER: Elektras Klient ist jemand, dem sich die Runner nähern, den sie extrahieren oder töten müssen. Sie müssen an ihr vorbeikommen.



NOCTURNE

ES GIBT VIELE WEGE ZUR ERZWUNGENEN
AUFKLÄRUNG. ICH BEVORZUGE DIE SCHOCK-
THERAPIE.



NOCTURNE

ERFAHRENER ELFISCHER ADEPT

Er wurde beinahe durch einen Elektrozaun getötet, aber sein Erwachen riss ihn von der Schwelle des Todes. Klinge und Faust hatten ihn am Leben erhalten, und das Mana macht seine Schläge nun noch härter.

ATTRIBUTE

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
3	7	6(10)	3	3	2	4	3	6	9	6

INITIATIVE: 14 + 5W6

ZUSTANDSMONITOR: 10/10

VERTEIDIGUNGSWERT: 6

FERTIGKEITEN: Athletik 4, Einfluss 4, Heimlichkeit 5, Nahkampf 7(8) (Klingenwaffen +2, Waffenlos +3), Wahrnehmung 3

AUSRÜSTUNG: Katana, Kontaktlinsen mit Blitzkompensation und Infrarotsicht, Panzerweste, Sony Emperor

KRÄFTE: Kampfsinn 3, Kritischer Schlag 2, Todeskralle, Verbesserte Fertigkeit (Nahkampf) 1, Verbesserte Reflexe 4

AUFHÄNGER: Nocturne ist Teil einer rivalisierenden Gruppe, und als er sich gegen deren Plan stellt und sein eigenes Ding macht, bricht Chaos aus.



BENGISKHAN

BRENNE! BRENNE! BREEEEENNNNNEEEE!!!!



BENGISKHAN

ERFAHRENER ELFISCHER GANGER

Feuer brennt heiß und hell. Es zerstört, und es reinigt. Bengiskhan glaubte, sein Platz bei den Halloweeners sei Schicksal. Das Wissen, das er jetzt hat, ist unbezahlbar.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 9 + 1W6

ZUSTANDSMONITOR: 10/10

VERTEIDIGUNGSWERT: 7

FERTIGKEITEN: Athletik 5 (Werfen +2), Biotech 2, Einfluss 4, Exotische Waffen (Flammenwerfer) 7, Nahkampf 4, Überreden 3, Wahrnehmung 4

AUSRÜSTUNG: Flammenwerfer, Panzerjacke, Renraku Sensei

AUFHÄNGER: Bengiskhan verfügt über wertvolles Wissen über die Gangs von Seattle. Aber kann er davon überzeugt werden, es zu teilen?



CONRAD RUNCITER

HAB IMMER EINEN NOTFALLPLAN FÜR DEN FALL, DASS IRGENDJEM WELPE MIT SEINEM SCHEIB-ECM DIE HEIßEN ROUTEN IN DIE LUFT GEJAGT HAT.

40



CONRAD RUNCITER

ERFAHRENER ORKISCHER SCHMUGGLER

Die Kons lehrten ihn das Schmuggeln. Dann ließen sie ihn hängen. Conrad nahm einige Kunden mit, als er ging. Die Schatten kümmern sich nicht um den Hintermann – nur um das Können.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 11 + 1W6

ZUSTANDSMONITOR: 12/9

VERTEIDIGUNGSWERT: 8

FERTIGKEITEN: Cracken 5, Einfluss 5, Elektronik 4, Feuerwaffen 4, Heimlichkeit 3, Mechanik 7, Steuern 8, Wahrnehmung 4

AUSRÜSTUNG: Ares Predator VI, Ares Red Dog, Dermalpanzerung 3, Federated-Boeing Osprey X, 4 MCT-Nissan Roto-Drohnen mit AK-97, Riggerkontrolle 2, Smartlink, Transys Avalon

PROGRAMME: Panzerung, Signalreiniger, Toolbox, Verschlüsselung, Virtuelle Maschine

AUFHÄNGER: Conrad will mit U-Booten Waren in den Untergrund bringen. Er könnte Hilfe gebrauchen!



DONNIE 'TOP GUN' DECKARD

SICHER KÖNNEN SIE ETWAS TRINKEN,
SOBALD ICH DEN PROTOTYP IN DER HAND
HALTE.



DONNIE

'TOP GUN' DECKARD

ERFAHRENER MENSCHLICHER RIGGER (JOHNSON)

Ein paar schiefgelaufene Runs zu viel machten das Leben abseits der Straße zu einer leichten Entscheidung. Die Connections bringen nun Bargeld ein, während seine Drohnen ein Auge auf die Dinge haben.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 10 + 1W6

ZUSTANDSMONITOR: 10/11

VERTEIDIGUNGSWERT: 6

FERTIGKEITEN: Cracken 5, Einfluss 6, Elektronik 6, Feuerwaffen 4, Heimlichkeit 5, Mechanik 6, Steuern 7, Wahrnehmung 4

AUSRÜSTUNG: Aztechnology Tlaloc, MCT-Nissan Roto-Drohne mit Ingram Smartgun XI, Nissan Samurai mit Ares Predator VI, Panzerkleidung, Riggerkontrolle 3, Transys Avalon

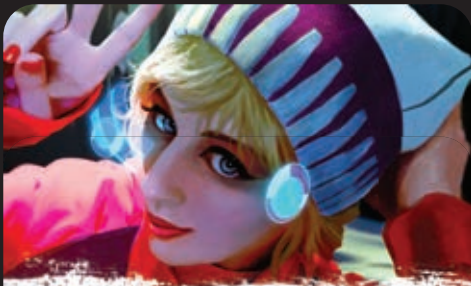
PROGRAMME: Panzerung, Signalreiniger, Tarnkappe, Toolbox, Verschlüsselung, Virtuelle Maschine

AUFHÄNGER: Top Gun gibt den Runnern einen Testjob, um zu sehen, ob sie das Zeug dazu haben, für ihn zu arbeiten.



SNOWFLAKE

ICH BIN NICHT IRGEND EIN KELLERBEWOHNER.
ICH HACKE VON VORNE UND SEHE GUT DABEI
AUS.



SNOWFLAKE

ELFISCHE ELITE-HACKERIN

Geld war einfach. Dann wurden ihre Eltern geschnappt. Auf eigene Faust lernte sie, wie hübsche Frauen von dummen Zielen Passwörter erhalten können, und das macht das Hacken leichter.

ATTRIBUTE

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
1	2	2	1	5	5	5	8	6	3,4

INITIATIVE: 7 + 1W6

ZUSTANDSMONITOR: 9/11

VERTEIDIGUNGSWERT: 4

FERTIGKEITEN: Cracken 9, Einfluss 7, Elektronik 8, Heimlichkeit 3, Steuern 3, Überreden 4 (Schauspielern +3), Wahrnehmung 6

AUSRÜSTUNG: Cyberbuchse 5, Hermes Ikon, Lockheed Optic-X2, Panzerweste, Shiawase Cyber-6

PROGRAMME: Ausnutzen, Biofeedback, Biofeedback-Filter, Blackout, Gabel, Panzerung, Signalreiniger, Übertakten

AUFHÄNGER: Snowflake hat einige heiße Paydata, hat aber Probleme, einen Käufer zu finden. Die Runner können ihr gegen einen Anteil am Profit helfen.



SHIZBO

ICH FAHR' SIE UM, ICH FAHR' IHNEN DAVON,
ODER ICH NEHM DIE WAFFE. EGAL, ICH KANN
ALLES ERLEDIGEN.



SHIZBO

ELFISCHER ELITE-RIGGER

Straßenrennen. Check. Heimliche Schlägereien. Check. Logistik. Feuerunterstützung. Exfiltration. Check, check, check. Mit seinem geschmeidigen Geschick und seinen Nerven kann er alles handhaben.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 12 + 1W6

ZUSTANDSMONITOR: 9/10

VERTEIDIGUNGSWERT: 5

FERTIGKEITEN: Cracken 7, Einfluss 6, Elektronik 5, Heimlichkeit 5, Mechanik 8, Steuern 7, Wahrnehmung 5

AUSRÜSTUNG: Aztechnology Tlaloc, Erika Elite, Federated-Boeing Black Hawk mit AK-97, Horizon Flying Eye, Hyundai Shin-Hyung, MCT-Nissan Roto-Drohne mit Ingram Smartgun XI, MCT-Sikorsky-Bell Seahawk, Panzerweste, Riggerkontrolle 2

PROGRAMME: Panzerung, Signalreiniger, Tarnkappe, Toolbox, Verschlüsselung

AUFHÄNGER: Shizbo hat ein großes Straßenrennen vor sich und bittet die Runner um Hilfe, um sicherzustellen, dass das Rennen sauber abläuft.



SHOKWAV

WEDER GANGER NOCH RUNNER NOCH
BULLEN NOCH DIE DUNKELHEIT IN DEN
GASSEN KÖNNEN MICH AUFHALTEN. ICH
LIEFERE IMMER.



SHOKWAV

MENSCHLICHER ELITE-DATENKURIER

Straßenrennen. Check. Heimliche Schlägereien. Check. Logistik. Feuerunterstützung. Exfiltration. Check, check, check. Mit seinem geschmeidigen Geschick und seinen Nerven kann er alles handhaben.

ATTRIBUTE

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
6	4(7)	5(8)	3	5	3	6	4	7	1,4

INITIATIVE: 14 + 4W6

ZUSTANDSMONITOR: 11/11

VERTEIDIGUNGSWERT: 13

FERTIGKEITEN: Athletik 8, Einfluss 4, Feuerwaffen 7, Heimlichkeit 7, Nahkampf 4 (Waffenlos +2), Steuern 3, Wahrnehmung 5

AUSRÜSTUNG: Colt Manhunter, Datenschloss 8, Dermalpanzerung 3, Erika Elite, GMC Bulldog Step-Van, Muskelstraffung 3, Panzerjacke, Reflexbooster 3

AUFHÄNGER: Shokwav muss eine Botschaft in den Tír bringen - und er hat nicht die richtigen Dokumente. Er braucht Hilfe.



WILLOW

MEINE LAUTLOSE RUHE WIRD IHNEN BESSER
GEFALLEN. GLAUBEN SIE MIR, DIE
ALTERNATIVE IST ... UNFREUNDLICH.



WILLOW

ELFISCHE ELITE-ADEPTIN

Als die Macht zum ersten Mal aus ihrer Faust hervorbrach, veränderte sich ihr Leben für immer. Von einer religiösen Familie verschmäht, glitt sie in die Schatten, obwohl Geheimnisse über ihr Erbe sie verfolgen.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 13 + 4W6

ZUSTANDSMONITOR: 10/10

VERTEIDIGUNGSWERT: 8

FERTIGKEITEN: Athletik 5, Biotech 3, Feuerwaffen 3, Heimlichkeit 5, Nahkampf 7(9) (Waffenloser Kampf +2), Wahrnehmung 3

AUSRÜSTUNG: Colt Government 2076, Gefütterter Mantel, Schockhandschuhe, Sony Emperor

KRÄFTE: Mystische Panzerung 2, Todeskralle, Verbesserte Fertigkeit (Nahkampf) 2, Verbesserte Reflexe 3

AUFHÄNGER: Willow hat gehört, dass eine Person, mit der die Runner zu tun haben, einer ihrer biologischen Elternteile ist.



CHROME LORE

DIE WELT IST NICHT MEHR PHYSISCH, OPA.
SIE IST ELEKTRISCH, UND SIE IST MEIN, UM
ÜBER SIE ZU HERRSCHEN.



CHROME LORE

MENSCHLICHER ELITE-HACKER

Kowloon. Hongkong. Kanton. Neo-Tokio. Größer und größer. Besser und besser. Ständig im Wandel – genau wie die Matrix.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 8 + 1W6

ZUSTANDSMONITOR: 11/10

VERTEIDIGUNGSWERT: 8

FERTIGKEITEN: Cracken 9 (Hacken +3, Matrixkampf +2), Einfluss 3, Elektronik 7, Heimlichkeit 5, Steuern 4, Wahrnehmung 5

AUSRÜSTUNG: Ares Light Fire 75, Cyberbuchse 5, Panzerweste, Shiawase Cyber-6, Transys Avalon

PROGRAMME: Ausnutzen, Biofeedback-Filter, Editieren, Gabel, Panzerung, Schmöker, Signalreiniger, Übertakten

AUFHÄNGER: Mitten in einer Begegnung fängt Chrome Lore an, wahllos Geräte lahmzulegen, was Chaos verursacht.



ESOTERIC

WER DIE ZUKUNFT VERSTEHT UND NEU
FORMT, VERSTEHT DAS GEWEBE DER ZEIT.



ESOTERIC

LEGENDÄRER MENSCHLICHER SEHER

Er war schon bei seiner Geburt mit der Gabe gesegnet. Mit fünf wurde er der Sehergilde übergeben. Seine Rebellion als Teenager führte ihn in die Schatten, aber er fand es leichter, die Zukunft durch Werkzeuge zu formen, als durch sich selbst.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 9 + 1W6

ZUSTANDSMONITOR: 10/11

VERTEIDIGUNGSWERT: 3

FERTIGKEITEN: Astral 8 (Astrale Signaturen +2),
Beschwören 6, Einfluss 5, Hexerei 6 (Ritualzauberei +2),
Überreden 5, Wahrnehmung 6

AUSRÜSTUNG: Kraftfokus 1, Reagenzien (100 Dram)

ZAUBER: Attribut Senken, Betäubungsball, Geistessonde,
Hellsicht, Kunststoff Formen, Magie Analysieren, Telepathie,
Wahrheit Prüfen

AUFHÄNGER: Esoteric sucht die Runner auf, um ihnen von einer Vision über ihre Zukunft zu erzählen. Sie ist nicht rosig.



DER HOSPITALIER

*DAS WÜRD E WENIGER WEHTUN, WENN DU
DICH NICHT HÄTTEST ANSCHIEBEN LASSEN.*



DER HOSPITALIER

LEGENDÄRER ELFISCHER STRASSENDOK

Der Nervenkitzel einer Operation war einer Operation unter Beschuss in keiner Hinsicht gewachsen. Schrapnell und Ego beendeten seine Karriere, als er das Kind eines Execs nicht retten konnte. Die Schatten wurden seine einzige Option.

ATTRIBUTE

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
3	5	2	3	6	6	5	5	7	6

INITIATIVE: 7 + 1W6

ZUSTANDSMONITOR: 10/11

VERTEIDIGUNGSWERT: 5

FERTIGKEITEN: Athletik 4, Biotech 9 (Schussverletzungen +2, Erste Hilfe +3), Einfluss 8, Feuerwaffen 4, Wahrnehmung 7

AUSRÜSTUNG: Medkit 6 (12 Nachfüllpacks), Panzerkleidung, Ruger 101, 10 Stim-Patches 6, 10 Tranq-Patches 8

AUFHÄNGER: Alte Feinde des Hospitaliers haben ihn aufgespürt. Können die Runner ihn in Sicherheit bringen? Wollen sie es?



REEVES

DU SIEHST MEIN HAAR, MEINEN KÖRPER
UND MEINE KLEIDUNG UND NENNST MICH
SCHWACH. ICH NENNE ES GUTE TARNUNG.



REEVES

LEGENDÄRE MENSCHLICHE STRASSENSAMURAI

Chloe, ein Mädchen aus einer Kleinstadt, floh in den Seattler Metroplex, um der Gewalt zu entgehen. Doch die Gewalt folgte ihr und führte zu einem Leben in den Schatten, wo sie nun endlich zu Hause ist.

ATTRIBUTE

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
5	6(9)	5(7)	5	5	4(5)	4	5	6	2,7

INITIATIVE: 11 + 3W6

ZUSTANDSMONITOR: 11/11

VERTEIDIGUNGSWERT: 9

FERTIGKEITEN: Athletik 7, Einfluss 7 (Einschüchtern +2),
Feuerwaffen 8 (Gewehre +2, Pistolen +3), Heimlichkeit 7
(Schleichen +2), Nahkampf 8 (Klingenwaffen +2),
Wahrnehmung 7

AUSRÜSTUNG: Ingram Smartgun XI, Katana, Knochen-
verstärkung 1, Muskelstraffung 3, Panzerweste,
Reflexbooster 2, Smartlink, Zerebralbooster 1

AUFHÄNGER: Wenn Reeves Zeugin von Gewalt gegen Hilflöse wird, greift sie sofort ein. Immer.



LUMBERJACK

NUR ZU. MACH EINEN KURZENWITZ!

50



LUMBERJACK

LEGENDÄRER ZWERGISCHER SÖLDNER

Familie und Tradition zogen ihn sowohl ins Büro als auch zur Söldnerarbeit. Er fand es besser, als Söldner überbezahlt und unterbeschäftigt zu sein als umgekehrt für einen Kon.

ATTRIBUTE

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
7	5(7)	5(6)	7(9)	6	3	5	4	6	2,8

INITIATIVE: 11 + 2W6

ZUSTANDSMONITOR: 12/11

VERTEIDIGUNGSWERT: 13

FERTIGKEITEN: Athletik 7, Biotech 2, Exotische Waffen (Werfer) 7, Feuerwaffen 8, Heimlichkeit 7, Nahkampf 8, Wahrnehmung 8

AUSRÜSTUNG: Ares Alpha, Ares Predator VI, Dermalpanzerung 2, Hermes Ikon, Kunstmuskeln 2, Panzerjacke, Reflexbooster 1, Schwert, Smartlink

AUFHÄNGER: Lumberjacks Team gab einen Auftrag wegen der Gefahr auf. Aber Lumberjack will ihn erledigt haben und braucht Hilfe.



SCHAFOTT

IN EINEM PUNKT SIND ALLE LEBENDEN
WESEN UNFREI. ALLE MÜSSEN STERBEN.
SELBST DRACHEN.



SCHAFOTT

ELFISCHER ADEPT

Früher arbeitete er für einen Konzern. Jetzt arbeitet er für alle. Er wird gerufen, wenn das Ziel wehrhaft, schwer zu töten oder beides ist.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 11 + 3W6

ZUSTANDSMONITOR: 10/11

VERTEIDIGUNGSWERT: 7

FERTIGKEITEN: Athletik 5, Biotech 2 (Erste Hilfe +2), Einfluss 4, Elektronik 3 (Hardware +2), Feuerwaffen 7(8), Heimlichkeit 5, Nahkampf 6, Überreden 4 (Verkörpern +2), Wahrnehmung 5

AUSRÜSTUNG: Actioneer Geschäftsanzug, Ares Predator VI, Brille [Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht], Kampfmesser, Ranger Arms SM-6, Transys Avalon

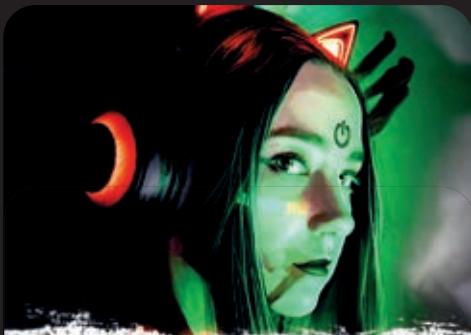
KRÄFTE: Kampfsinn 2, Kritischer Schlag 1, Mystische Panzerung 2, Todeskralle, Verbesserte Fertigkeit (Feuerwaffen) 1, Verbesserte Reflexe 2

AUFHÄNGER: Schafott kann die Runner anheuern, damit sie ihn dort reinbringen, wo er seinen Job erledigen kann. Oder sie stehen ihm im Weg, weil sie sein Ziel beschützen.



TALITA

HEUL DOCH DU NOOB! GAMING MACHT NICHT
AGGRESSIV. BANNED!



TALITA

MENSCHLICHE TRASH-STREAMERIN

Irgendwann hatte sie keinen Bock mehr. Sie brannte durch und entfloh der heilen Konzernwelt. Jetzt ist sie hauptsächlich in der Matrix unterwegs. Und das Spiel ist für sie todernst.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 8 + 1W6

ZUSTANDSMONITOR: 9/11

VERTEIDIGUNGSWERT: 2

FERTIGKEITEN: Cracken 4, Elektronik 5, Feuerwaffen 2, Wahrnehmung 4

AUSRÜSTUNG: Datenbuchse, Defiance Super Shock, Hermes Ikon, Panzerkleidung

AUFHÄNGER: Talita kann Runnern, die in der Matrix unterwegs sind, in einem der unzähligen Gaming-Foren über den Weg laufen. Sie weiß so einiges, was man nicht von ihr erwarten würde.



SEEWOLF

DAS LEBEN IST EIN KOPF-AN-KOPF-RENNEN
ZWISCHEN DEINER MORAL UND DEINEM
PREIS!



SEEWOLF

TROLLISCHER SCHAMANE

Kapitän Seewolf ist verdammt alt für einen Troll, insbesondere für einen, der seine Brötchen mit Piraterie auf der toxischen Nordsee verdient. Vielleicht liegt es daran, dass er als Schamane und Gentleman einen guten Draht zu den Geistern der See und seinen Mitmetamenschen hat.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 8 + 1W6

ZUSTANDSMONITOR: 14/11

VERTEIDIGUNGSWERT: 12

FERTIGKEITEN: Astral 5, Athletik 3, Beschwören 8 (Wassergeister +2), Biotech 2 (Erste Hilfe +2), Einfluss 5, Feuerwaffen 5, Hexerei 7, Steuern 4 (Wasserfahrzeuge +2), Wahrnehmung 4

AUSRÜSTUNG: Panzerjacke, Renraku Sensei, Ruger Super Warhawk

ZAUBER: Betäubungsball, Chaos, Gegenmittel, Levitieren, Licht, Metall Formen, Neutralisierendes Heilen, Panzerung, Säurewelle, Trideo-Trugbild

AUFHÄNGER: Wenn die Runner jemanden suchen, der sie unauffällig und sicher an Bord eines Schiffes auf der toxischen See bringen kann, dann sollten sie nach Hamburg gehen und Kapitän Seewolf suchen.



GORO

BAKA WA SHINANAKYA NAORANAI!



GORYO

MENSCHLICHER BODYGUARD

Als Go-Ganger wäre er fast gestorben, aber ein Schamane hat ihn gerettet und ihm einen Job als Leibwächter verschafft. Seitdem hält Goryo Erwachte für höhere Wesen – und ist ein wenig durchgeknallt.

ATTRIBUTE

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
5	4	4(5)	4	4	3	5	3	4	2,9

INITIATIVE: 10 + 2W6

ZUSTANDSMONITOR: 12/10

VERTEIDIGUNGSWERT: 12

FERTIGKEITEN: Athletik 4, Biotech 3 (Erste Hilfe +2), Feuerwaffen 6, Heimlichkeit 3, Nahkampf 5 (Klingenwaffen +2), Wahrnehmung 3

AUSRÜSTUNG: Ares Predator VI, Cyberarm (offensichtlich), Dermalpanzerung 3, Erste-Hilfe-Set, Ingram Smartgun XI, Katana, Panzerjacke, Reflexbooster 1, Smartlink

AUFHÄNGER: Die Runner können Goryo als Unterstützung anwerben – oder sie haben Pech und er wurde von einer ihrer Zielpersonen als Bodyguard angeheuert. Dann stehen sie einem irren Knochenbrecher und aller Wahrscheinlichkeit nach einem Erwachten gegenüber.



STELLA

GIBT'S AUCH BIER?

55



STELLA

ELFISCHE STRASSENHEXE

Auf den Straßen gibt es einen Haufen Penner, aber wenn Stella und ihre Schwestern anrücken, suchen die für gewöhnlich das Weite.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 6 + 1W6

ZUSTANDSMONITOR: 10/11

VERTEIDIGUNGSWERT: 5

FERTIGKEITEN: Astral 4, Beschwören 4, Einfluss 3, Feuerwaffen 2, Heimlichkeit 3, Hexerei 6, Natur 2 (Stadt +2), Wahrnehmung 4

AUSRÜSTUNG: Panzerkleidung, Sony Emperor, Walther Palm Pistol

ZAUBER: Betäubungsblitz, Chaos, Donnerknall, Druckwelle, Dunkelheit, Heilen, Hellhören, Hellsicht, Kunststoff Beleben, Levitieren, Physische Barriere, Trideo-Trugbild

AUFHÄNGER: Mit Stella kann man prima einen draufmachen. Aber sei kein Arschloch, sonst ist die Party für dich vorbei.



DEEPDREAMER

HALT STILL, SONST TUT'S NOCH MEHR WEH.
ACH, VERGISS ES, DER SCHMERZ ENDET
GLEICH.





DEEPPDREAMER

ZWERGISCHER NOTFALLARZT

Arzt und Magier. DeepDreamer hatte eine Menge Angebote, aber er wollte dahin, wo er den Metamenschen direkt helfen konnte. Also wurde er Notfallmagier in einem BuMoNA-HTR-Team. Und darin ist er verdammt gut.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 8 + 1W6

ZUSTANDSMONITOR: 10/12

VERTEIDIGUNGSWERT: 6

FERTIGKEITEN: Astral 5, Athletik 4, Biotech 8 (Medizin +2),
Feuerwaffen 3, Hexerei 8 (Spruchzauberei +2),
Wahrnehmung 4

AUSRÜSTUNG: Beretta 101T, Brille [Bildverbindung, Blitz-
kompensation, Sichtverbesserung], Erste-Hilfe-Set,
Hermes Ikon, Medkit 6, Panzerkleidung

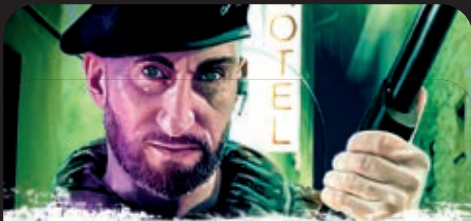
ZAUBER: Attribut Steigern, Betäubungsball, Gegenmittel,
Heilen, Kühlendes Heilen, Levitieren, Neutralisierendes
Heilen, Panzerung, Physische Barriere, Stabilisieren, Stoß,
Wärmendes Heilen

AUFHÄNGER: DeepDreamer kann die letzte Rettung der Runner sein – falls sie aber der Grund dafür sind, dass jemand anderer seine Hilfe braucht, sollten sie lieber nicht versuchen, ihn aufzuhalten.



HAWK

TAKTIKPLANUNG? ZEITVERSCHWENDUNG!
EINFACH STÜRMEN UND SCHAUEN,
WAS SICH TUT.



HAWK

MENSCHLICHER SÖLDNER

Wüstenkrieg, Dschungelkampf, Straßenschlachten – Hawk hat sie alle gesehen und überlebt. Er hat gelernt, dass man sich nur auf zwei Dinge verlassen sollte: sein Gewehr und seine Kameraden.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 11 + 1W6

ZUSTANDSMONITOR: 11/10

VERTEIDIGUNGSWERT: 9

FERTIGKEITEN: Athletik 5 (Werfen +2), Biotech 3 (Erste Hilfe +2), Einfluss 4 (Führen +2), Exotische Waffen 5 (Werfer), Feuerwaffen 7 (Gewehre +2), Heimlichkeit 5 (Tarnung +2), Mechanik 5 (Geschütze +2), Nahkampf 4, Natur 4 (Survival +2), Wahrnehmung 6

AUSRÜSTUNG: Colt Manhunter, Cyberaugen [Blitzkompensation, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung, Sichtvergrößerung, Smartlink], Erika Elite, Kampfmesser, Ohrstöpsel [Richtungsdetektor, Selektiver Geräuschfilter], Panzerjacke, Ruger 101

AUFHÄNGER: Wenn die Runner Feuerkraft brauchen, ist Hawk ihr Mann. Aber Söldner kämpfen für diejenigen, die sie bezahlen – und das könnten auch die Gegner der Runner sein.



THUNDERBIRD

ES GIBT KEIN PROBLEM, DAS MEIN
KUGELBLITZ NICHT LÖSEN KÖNNTE.



THUNDERBIRD

ORKISCHE SCHAMANIN

Seit Thunderbird in einer Gewitternacht geboren wurde, ist sie den Elementen nah. Sie hat sich ihnen verschrieben, und mit ihrer Hilfe ist sie unaufhaltsam.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 8 + 1W6

ZUSTANDSMONITOR: 12/11

VERTEIDIGUNGSWERT: 6

FERTIGKEITEN: Astral 4, Beschwören 7 (Luftgeister +2), Einfluss 4, Hexerei 8 (Spruchzauberei +2), Nahkampf 6 (Klingenwaffen +2), Wahrnehmung 4

AUSRÜSTUNG: Hermes Ikon, Schwert (Waffenfokus, Kraftstufe 4)

ZAUBER: Blitzstrahl, Eisspeer, Eissturm, Elementarpanzerung, Feuerball, Flammenstoß, Heilen, Kugelblitz

AUFHÄNGER: Thunderbird ist genau die Richtige, wenn die Runner schlagkräftige magische Unterstützung benötigen.



SCREWDRIVER

BLUT' HIER NICHT DEN BODEN VOLL.



SCREWDRIVER

ZWERGISCHER STRABENDOC

Screwdriver war ein guter und angesehener Arzt. Bis er aus Menschlichkeit einen Fehler machte, der ihn sein Ansehen bei seinem Arbeitgeber kostete. Aber gut ist er immer noch, und da, wo er nun arbeitet, ist das alles, was zählt.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 9 + 1W6

ZUSTANDSMONITOR: 10/11

VERTEIDIGUNGSWERT: 5

FERTIGKEITEN: Athletik 2, Biotech 8 (Cybertechnologie +2, Medizin +3), Einfluss 4 (Gebräuche +2), Feuerwaffen 2, Heimlichkeit 4 (Fingerfertigkeit +2), Nahkampf 3 (Klingengewaffen +2), Überreden 4, Wahrnehmung 7 (Tastsinn +2)

AUSRÜSTUNG: Cyberarm, Erika Elite, Erste-Hilfe-Set, Medikit 6, Panzerkleidung, Ruger Super Warhawk, Vitalmonitor

AUFHÄNGER: Irgendwann braucht jeder Runner mal einen Doc. Und wenn der auch noch so gutmütig ist, dass er hin und wieder einen Gefallen als Bezahlung akzeptiert, dann sollte man seinen Kommcode immer parat haben.



LETO

WAS GUCKST DU? HAST DU KEIN KOMMLINK?



LETO

ELFISCHER KAMPFDECKER

Ob Industriespionage oder Matrixsicherheit, Leto hat schon alles gemacht. Seine Erfahrung ist sein größter Vorteil, und wenn andere Decker glauben, dass er aufgrund seines Alters langsam geworden ist, kann er nur müde lächeln.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 9 + 1W6

ZUSTANDSMONITOR: 10/11

VERTEIDIGUNGSWERT: 5

FERTIGKEITEN: Athletik 3, Biotech 3, Cracken 8 (Hacken +3), Einfluss 5 (Gebräuche +2), Elektronik 7 (Computer +3), Feuerwaffen 3, Heimlichkeit 4, Überreden 4, Wahrnehmung 5

AUSRÜSTUNG: Actioneer Geschäftsanzug, Colt Manhunter, Cyberbuchse 6 (Alphaware), MCT Hornet, Shiawase Cyber-6 (implantiert), Transys Avalon, Zerebralbooster 3

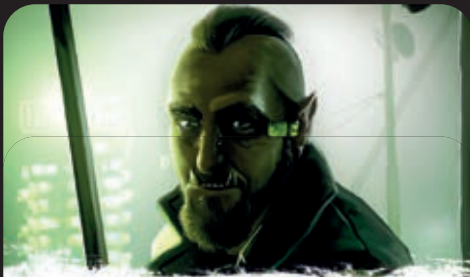
PROGRAMME: Babymonitor, Editieren, Konfigurator, Tarnkappe, Toolbox, Übertakten

AUFHÄNGER: Leto anzuheuern ist teuer, aber dafür kommt er in fast jedes System rein. Zu so manchem kennt er sogar ein bequemes Hintertürchen.



MAD DOG

ES GIBT EIN PAAR DINGE, DIE FÜR MICH NIE-
MALS IHREN REIZ VERLIEREN: CORNFLAKES,
DIE QUIETSCHENDEN REIFEN EINER HARLEY
UND EINEN WICHSER WIE DICH ABZUSTECHEN!



MAD DOG

MENSCHLICHER GO-GANGER (ORKPOSER)

Als er geboren wurde, war Mad Dog nur ein Mensch. Aber er wusste immer, dass er mehr sein konnte. Also wurde er zum Ork. Und dann zum Ganger. Und nun muss er vor niemandem mehr weglaufen.

ATTRIBUTE

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
4	4(7)	5	4(7)	3	2	4	3	3	2,9

INITIATIVE: 9 + 1W6

ZUSTANDSMONITOR: 10/10

VERTEIDIGUNGSWERT: 10

FERTIGKEITEN: Athletik 5, Biotech 2, Feuerwaffen 3, Mechanik 4, Nahkampf 7, Steuern 7 (Bodenfahrzeuge +2), Wahrnehmung 5

AUSRÜSTUNG: Aluminium-Kompositknochen, Kunstmuskeln 3, Panzerjacke, Schwert, Uzi V

AUFHÄNGER: Wenn die Runner ungebeten in das Territorium seiner Gang eindringen, wird Mad Dog ihnen klarmachen, warum es besser wäre, Tribut zu zahlen. Für eine entsprechende Summe kann er sogar Geleitschutz bieten.



CALICO BOB

UND DIESES BABY BRAUCHEN WIR, UM
VERTIBIRDS RUNTERZUHOLEN.



CALICO BOB

ORKISCHER SCHMUGGLER

Wenn der Atlantik tost und stürmt, fühlt sich Bob erst richtig wohl. Sein Geschäft ist der Schmuggel von der Karibischen Liga bis Hamburg - und falls ihm einmal kein Hurrikan zur Seite steht, kennt er auch andere Wege, um Patrouillen abzuschütteln.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 11 + 1W6

ZUSTANDSMONITOR: 13/10

VERTEIDIGUNGSWERT: 8

FERTIGKEITEN: Athletik 3, Biotech 3, Einfluss 3, Feuerwaffen 3, Heimlichkeit 5, Mechanik 7 (Seefahrtmechanik +2, Geschütze +3), Nahkampf 2, Natur 4 (Navigation +2), Steuern 7 (Wasserfahrzeuge +2), Überreden 6 (Verkörpern +2), Wahrnehmung 5

AUSRÜSTUNG: Ares Alpha, Colt Manhunter, Cyberarm, Federated-Boeing Blackhawk, Lockheed Optic-X2, Panzerweste, Riggerkontrolle 3, Satellitenverbindung, Sonnenbrille [Bildverbindung, Sichtvergrößerung, Smartlink], Transys Avalon, Transys Eidolon

PROGRAMME: Clear sight, Manövrieren, Tarnkappe, Zielerfassung [Ares Alpha]

AUFHÄNGER: Wenn die Runner mit schwerem Gerät den Atlantik überqueren wollen, ist Calico Bob ihr Mann. Aber vielleicht müssen sie auch etwas beschaffen, das sich in seiner Obhut befindet? Dann sollten sie achtsam sein - denn wie beim Ozean selbst kann es mit Bobs Friedlichkeit von einem Augenblick auf den anderen vorbei sein.



SPROTTE

WENN DIE MEERE STERBEN, STERBEN WIR.



SPROTTE

ELFISCHE ÖKOTERRORISTIN

Wie viele Hamburger lebt Sprotte mit und von der See. Doch auch wenn es die Piraterie ist, die ihre Rechnungen bezahlt, weiß sie, dass nichts von Wert ist, wenn Gaias Kraft versiegt. Darum lebt sie auch für die See.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 8 + 1W6

ZUSTANDSMONITOR: 10/10

VERTEIDIGUNGSWERT: 5

FERTIGKEITEN: Athletik 5, Biotech 4, Einfluss 4, Feuerwaffen 5, Heimlichkeit 4, Mechanik 5, Nahkampf 7 (Klingengewaffen +2), Natur 4, Steuern 3 (Wasserfahrzeuge +2), Wahrnehmung 5

AUSRÜSTUNG: Erika Elite, Kunstlederjacke, Schwert, Uzi V, 4 Wurfmesser

AUFHÄNGER: Die Nordsee mag bereits eine toxische Brühe sein - doch diejenigen, die sie gedankenlos noch weiter verschmutzen, haben in Sprotte eine gefährliche Feindin.



THORSON

ZEIT, DIE BEHERRSCHUNG ZU VERLIEREN.



THORSON

ORKISCHER STADTGUERILLERO

Für Thorson war immer klar, wer Freund ist und wer Feind. Er steht zu seinen Leuten und gegen die Konzerne und ihre Handlanger.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 9 + 1W6

ZUSTANDSMONITOR: 14/11

VERTEIDIGUNGSWERT: 10

FERTIGKEITEN: Athletik 5, Biotech 4, Einfluss 3, Elektronik 4, Feuerwaffen 7 (Gewehre +2), Heimlichkeit 6, Mechanik 5, Nahkampf 5, Überreden 5, Wahrnehmung 6

AUSRÜSTUNG: AK-97, Ares Predator VI, Cyberarm, Erika Elite, Kampfmesser, Katana, Panzerweste, Reaktionsverbesserung 2, Störsender 6

AUFHÄNGER: Der Kampf gegen die Konzerne ist nicht einfach und oftmals kostspielig. Aber wenn man hart genug zuschlägt, dann können sie einen nicht ignorieren.



PANDORA

LEG DICH NICHT MIT MIR AN.



PANDORA

ELFISCHE NAHKAMPFADEPTIN

Pandora ist auf der Straße aufgewachsen, wo sie viele wegen ihrer zierlichen Statur für leichte Beute hielten. Sie alle mussten ihren Irrtum schnell erkennen. Sehr schnell.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 12 + 3W6

ZUSTANDSMONITOR: 10/10

VERTEIDIGUNGSWERT: 8

FERTIGKEITEN: Athletik 5, Biotech 4, Einfluss 3, Heimlichkeit 6, Nahkampf 7 (Waffenloser Kampf +2), Wahrnehmung 5

AUSRÜSTUNG: Erika Elite, Kampfmesser, Panzerweste

KRÄFTE: Kampfsinn 2, Kritischer Schlag 2, Mystische Panzerung 2, Todeskrallen, Verbesserte Reflexe 2

AUFHÄNGER: Auf den Straßen ist Pandora eine Naturgewalt, die man nicht zu nah an sich herankommen lassen sollte.



ZEITGEIST

DER GRUNDLEGENDE FEHLER AN DEINER BISHERIGEN PLANUNG IST DIE BEKLAGENSWERTE ABSENZ EXPLODIERENDER GEBÄUDE.



ZEITGEIST

GHULISCHER STRASSENSCHAMANE

Zeitgeists Wurzeln liegen auf dem Balkan, aber aufgewachsen ist er im Norden der ADL. Seine Bestimmung fand er im Neo-Anarchismus, der ihn nach Berlin führte. Dort zog er sich eine Infektion mit MMVV zu. Er überlebte, und dank der Geister blieb er sogar bei Verstand. Weitgehend.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 7 + 2W6

ZUSTANDSMONITOR: 13/11

VERTEIDIGUNGSWERT: 10

FERTIGKEITEN: Astral 5, Athletik 4, Beschwören 3, Einfluss 2, Heimlichkeit 6, Hexerei 6, Nahkampf 5, Wahrnehmung 5

AUSRÜSTUNG: Gefütterter Mantel, Renraku Sensei

KRÄFTE: Bewusstsein, Dualwesen, Gesteigerte Sinne (Gehör, Geruch), Natürliche Waffe, Panzer 1, Robust Gebaut 2

SCHWÄCHEN: Allergie (Sonnenlicht, Mittel), Geschwächter Sinn (blind), Nahrungsbedarf (metamenschliches Fleisch)

ZAUBER: Dunkelheit, Feinde Entdecken, Feuerball, Heilen, Manablitz, Panzerung, Physische Maske, Stoß

AUFHÄNGER: Die Runner können auf Zeitgeist treffen, wenn sie gegen die Kons vorgehen - oder sich auch nur für die einfachen Leute einsetzen. Er kann sie mit Informationen versorgen oder zufällig ein ähnliches Ziel verfolgen. Wenn sie aber für einen Kon arbeiten, steht er vermutlich auf der Gegenseite.



FAT CHANCE

NÄCHSTES MAL IST DER AUBENSPIEGEL AB!



FAT CHANCE

ORKISCHER FAHRRADKURIER

In den verstopften Straßen des Sprawls kommt man immer noch am schnellsten mit einem Fahrrad voran. Wenn also jemand eine Lieferung hat, die schnell ans Ziel muss und keiner Drohne anvertraut werden kann, dann kann Fat Chance helfen. Er ist wendig, er ist schnell, und er kennt die Straßen der Stadt wie kaum ein Zweiter.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 9 + 1W6

ZUSTANDSMONITOR: 13/10

VERTEIDIGUNGSWERT: 10

FERTIGKEITEN: Athletik 7, Einfluss 3, Feuerwaffen 2, Heimlichkeit 3, Nahkampf 3, Steuern 5 (Bodenfahrzeuge +2), Überreden 2, Wahrnehmung 5

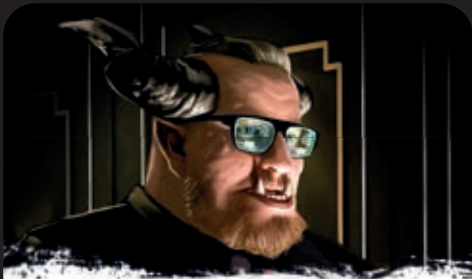
AUSRÜSTUNG: Sony Emperor, Überlebensmesser, Urban Explorer Overall

AUFHÄNGER: Die Runner können Fat Chance begegnen, weil sie eine wichtige Lieferung abfangen sollen. Vielleicht erwarten sie aber auch selbst eine - oder wollen sie verschicken.



RVB

KEINE SORGE, ICH KENN' DA JEMANDEN.



RVB

TROLLISCHER SCHIEBER

RvB ist ein umgänglicher Typ, der leicht Freundschaften schließt – und er kann sich hervorragend Gesichter merken. So konnte er ein umfangreiches Netzwerk aufbauen, mit dessen Hilfe er in den Schatten überlebt, ohne sich selbst die Hände schmutzig machen zu müssen.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 7 + 1W6

ZUSTANDSMONITOR: 13/11

VERTEIDIGUNGSWERT: 9

FERTIGKEITEN: Einfluss 7 (Verhandeln +2), Elektronik 4, Feuerwaffen 3, Überreden 5, Wahrnehmung 5

AUSRÜSTUNG: Actioneer Geschäftsanzug, Brille [Bildverbindung], Transys Avalon, Walther Palm Pistol

AUFHÄNGER: RvB könnte sich an die Runner wenden, weil er ein Team mit speziellen Fähigkeiten braucht und von ihnen gehört hat. Wenn sie ihren Job gut machen, wird er das nicht vergessen. Allerdings wird er es auch nicht vergessen, wenn sie ihn enttäuschen.



JOE

ICH BIN KEIN RUNNER. ICH BIN DER, DEN DIE
RUNNER ANRUFEN, WENN SIE NOCH MEHR
INFORMATIONEN HABEN WOLLEN.



JOE

MENSCHLICHER VERHÖREXPERTE

Joe hätte Arzt werden können. Er hat das Talent und das nötige Wissen. Aber diejenigen, die sein Studium finanzierten, machten ihm ein Angebot, das er nicht ablehnen konnte. Oder wollte.

ATTRIBUTE

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

INITIATIVE: 8 + 1W6

ZUSTANDSMONITOR: 10/11

VERTEIDIGUNGSWERT: 6

FERTIGKEITEN: Athletik 2, Biotech 8 (Medizin +2), Einfluss 6 (Einschüchtern +3), Feuerwaffen 3, Heimlichkeit 2, Nahkampf 3, Überreden 5 (Verkörpern +2), Wahrnehmung 6

AUSRÜSTUNG: Actioneer Geschäftsanzug, Biotech-Kiste, Defiance Super Shock, 10 Einweg-Plastikhandschellen, 5 Einweg-Spritzen, 5 Dosen Gamma-Skopolamin, Hermes Ikon, Kontaktlinsen [Infrarotsicht, Sichtverbesserung], Thermit-Brennstab, Vitalmonitor

AUFHÄNGER: Wenn die Runner einen Profi suchen, der jeden zum Reden bringen kann, könnten die richtigen Connections sie an Joe verweisen. Falls sie selbst jedoch ein Geheimnis vor den falschen Leuten haben, könnten sie ihn auch auf andere Weise kennenlernen.



BANSHEE

KEINE FRAGEN, KEINE LÜGEN!

70



BANSHEE

MENSCHLICHE SCHIEBERIN

Banshee hat als Messerklaue auf den Straßen angefangen. Sie hatte Erfolg und wurde besser. Irgendwann war sie so gut, dass sie es sich leisten konnte, auszusteigen. Nun betreibt sie das Biz von der anderen Seite aus. Aber sie kennt noch immer alle Schliche – also versucht nicht, sie zu verarschen.

ATTRIBUTE

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
5	4(6)	4(5)	3	6	4	5	5(9)	6	3,45

INITIATIVE: 10 + 2W6

ZUSTANDSMONITOR: 11/11

VERTEIDIGUNGSWERT: 7

FERTIGKEITEN: Athletik 5, Cracken 4, Einfluss 7 (Führen +2, Verhandeln +3), Elektronik 3, Exotische Waffen (Werfer) 4, Feuerwaffen 8, Heimlichkeit 5, Nahkampf 6, Wahrnehmung 6

AUSRÜSTUNG: Actioneer Geschäftsanzug, Datenbuchse, Maßgeschneiderte Pheromone 4, Muskelstraffung 2, Nagelmesser, Reflexbooster 1, Ruger Super Warhawk, Transys Avalon

AUFHÄNGER: Banshee kann den Runnern lohnende Jobs verschaffen – solange sie zuverlässig arbeiten. Wenn nicht, hat sie ihre eigene Sicherheitsfirma, mit der sie die Ordnung wiederherstellen kann.

WAFFE	ART	SCHADEN	MODUS	ANGRIFFSWERTE*	EXTRAS
AK-97	Sturmgewehr	5K	HM/SM/AM	4/11/9/7/1	-
Ares Alpha	Sturmgewehr	4K	HM/SM/AM	4/10/9/7/2	Smartgun
Ares Light Fire 75	Leichte Pistole	2K	HM	10/7/6/-/-	Schalldämpfer, Lasermarkierer, Smartgun
Ares Predator VI	Schwere Pistole	3K	HM/SM	10/10/8/-/-	Smartgun
Ares Viper Silvergun	Schwere Pistole	3K	HM/SM	12/8/6/-/-	Schalldämpfer
ArmTech MGL-6	Exotisch	wie Granate	EM	-/8/8/3/-	-
Beretta 101T	Leichte Pistole	2K	HM	9/8/6/-/-	-
Betäubungsschlagstock	Knüppel	5B(e)	-	6/-/-/-/-	-
Colt Cobra TZ-110	MP	3K	HM/SM	10/10/7/-/-	Ausklappbare Schulterstütze, Lasermarkierer
Colt Government 2076	Schwere Pistole	3K	HM	10/8/6/-/-	Lasermarkierer
Colt Manhunter	Schwere Pistole	3K	HM	11/9/7/-/-	Smartgun

* Sehr-nah/Nah/Mittel/Weit/Sehr weit

WAFFEN

WAFFE	ART	SCHADEN	MODUS	ANGRIFFSWERTE*	EXTRAS
Defiance Super Shock	Taser	6B(e)	EM	10/6/-/-/-	-
Flammenwerfer	Exotisch	5K(Feuer)	EM	10/8/-/-/-	-
Flash-Pack	Wurfwaaffe	Gebündet	-	-	-
FN P93 Praetor	MP	4K	HM/SM/AM	9/12/7/-/-	Feste Schulterstütze, Lasermarkierer, Lampe
Ingram Smartgun XI	MP	3K	HM/SM	11/9/6/-/-	Gasventilsystem, Smart-gun, Schalldämpfer
Kampfmesser	Klingenwaaffe	3K	-	8/2/-/-/-	-
Katana	Klingenwaaffe	4K	-	10/-/-/-/-	-
Mossberg CMTD	Schrotflinte	4K	HM/SM	4/11/7/-/-	Lasermarkierer
Ranger Arms SM-6	Scharfschützen- gewehr	5K	HM	3/6/9/11/12	Schalldämpfer, Zielfernrohr, Smartgun, Schockpolster
Ruger 101	Jagdgewehr	5K	HM	2/6/10/12/11	Zielfernrohr, Schockpolster

* Sehr nah/Nah/Mittel/Weit/Sehr weit

WAFFEN

WAFFE	ART	SCHADEN	MODUS	ANGRIFFSWERTE*	EXTRAS
Ruger Super Warhawk	Schwere Pistole	4K	HM	8/11/8/-/-	-
Schockhandschuhe	Waffenlos	4B(e)	-	5/-/-/-/-	-
Schwert	Klingenwaffe	3K	-	9/-/-/-/-	-
Sprengstoffpaket	Sprengstoff	Stufe	-	-	-
Teleskopstab	Knüppel	4B	-	8/-/-/-/-	-
Tranq-Patch	Waffenlos	(Stufe)B	-	-	-
Uzi V	MP	3K	HM/SM/AM	8/8/7/-/-	Ausklappbare Schulterstütze, Lasermarkierer
Walther Palm Pistol	Holdout-Pistole	2K	EM/SM	12/7/-/-/-	-
Wurfmesser	Wurfwaffe	2K	-	10/9/3/-/-	-
Yamaha Pulsar II	Taser	4B(e)	EM	9/9/-/-/-	Nahkampfkontakte
Yamaha Raiden	Sturmgewehr	4K	HM/SM/AM	4/11/10/7/2	Schalldämpfer, Smartgun

* Sehr nah/Nah/Mittel/Weit/Sehr weit

WAFFEN

FORM	SCHWUND	DAUER	PROBE
Angriffs-Steigerung	4	A	Elektronik + Resonanz (4)
Datenverarbeitungs-Steigerung	4	A	Elektronik + Resonanz (4)
Editor	3	P	Datei editieren
Firewall-Senkung	4	A	Elektronik + Resonanz gegen Willenskraft + Firewall
Firewall-Steigerung	4	A	Elektronik + Resonanz (4)
Petze	3	P	Elektronik + Resonanz
Puppenspieler	5	A	Gerät steuern
Resonanzkanal	2	A	Elektronik + Resonanz gegen Intuition + Datenverarbeitung
Resonanzspike	4	S	Cracken + Resonanz vs. Willenskraft + Firewall/
Signalschleier	3	A	Elektronik + Resonanz vs. Willenskraft + Firewall × 2
Signalsturm	3	S	Elektronik + Resonanz vs. Logik + Datenverarbeitung
Spiegelpersona	3	A	Elektronik + Resonanz
Zusammenfließen	4	P	Elektronik + Resonanz

KOMPLEXE FORMEN

BODYTECH	AUSWIRKUNG
Aluminium-Kompositknochen	Waffenloser Schaden 4K, Angriffswert +2, Schadenswiderstand +2, Verteidigungswert +1
Cyberarm	Erhöht Zustandsmonitor um 1
Cyberaugen	Fügt Sichtverstärkungen hinzu
Cyberbuchse 4	D/F 7/6, Matrix-Initiative +2
Cyberbuchse 5	D/F 8/7, Matrix-Initiative +3
Cyberbuchse 6	D/F 9/8, Matrix-Initiative +3
Cyberschädel	Erhöht Zustandsmonitor um 1
Datenbuchse	DNI-Zugriff
Datenschloss	Sichere Daten
Dermalpanzerung	Verteidigungswert +Stufe
Jazz	Reaktion +2, +2 Initiativwürfel
Knochen-verstärkung	Erhöhter waffenloser Schaden und Angriffswert; Verteidigungswert/ Schadenswiderstand +Stufe
Kunstmuskeln	Geschicklichkeit/Stärke +Stufe
Kunststoff-Kompositknochen	Waffenloser Schaden 3K, Angriffswert +1, Schadenswiderstand +1, Verteidigungswert +1
Maßgeschneiderte Pheromone	Charisma +Stufe für Einfluss und Überreden
Muskelstraffung	Geschicklichkeit +Stufe
Muskelverstärkung	Stärke +Stufe
Reaktions-verbesserung	Reaktion +Stufe
Reflexbooster	Reaktion und Initiativwürfel +Stufe
Riggerkontrolle	Steuern-Proben + Stufe; Steuern-Schwellenwerte minus Stufe
Smartlink	Angriffswerte +2, Angriff +1W6 wenn WiFi
Zerebralbooster	Logik +Stufe

BODYTECH

PROGRAMM	AUSWIRKUNG
Ausnutzen	Verteidigungswert -2 für Gegenseite.
Babymonitor	Gibt Overwatch-Wert an.
Biofeedback	Verursacht Betäubungs- bzw. Körperlichen Schaden.
Biofeedback-Filter	Widerstand gegen Biofeedback-Schaden mit Gerätestufe oder Konstitution.
Blackout	Verursacht Betäubungsschaden.
Editieren	1 Edge für Handlung Datei editieren.
Fessel	Bei Matrixschaden gegen Ziel zusätzlich Linksperre.
Gabel	Triff zwei Ziele mit einer Matrixhandlung, ohne den Würfelpool aufzuteilen.
Konfigurator	Alternative Attributsanordnung.
Panzerung	Verteidigungswert +2.
Schmöker	1 Edge für Handlung Matrixsuche.
Signalreiniger	Rauschenwert -2.
Tarnkappe	1 Edge für Handlung Verstecken.
Toolbox	Datenverarbeitung +1.
Übertakten	+2 Würfel für eine Matrixhandlung, davon ein Schicksalswürfel.
Verschlüsselung	+2 Würfel für die Handlung Datei verschlüsseln.
Virtuelle Maschine	2 zusätzliche Programmslots; bei Schaden 1 Kästchen zusätzlich.

PROGRAMME

FAHRZEUG	ART	HA.	BE.	GE.L.	H-G.	RUMPF	PANZ.	PILOT	SENS	SITZE
MCT-Sikorsky-Bell Seahawk	Flugzeug	5	30	50	500	12	4	2	2	8
Eurocar Westwind X80	Auto	2/6	24	30	250	6	1	4	3	2
Hyundai Shin-Hyung	Auto	3/5	12	25	200	7	1	1	1	3
Cyberspace Designs Quadrotor	Drohne	2	15	20	120	3	1	3	2	-
Federated-Boeing Blackhawk	Drohne	3	35	40	200	8	6	6	3	-
GM-Nissan Dobermann	Drohne	3/5	10	15	100	4	6	2	3	-
GMC Micromachine	Drohne	3/6	5	5	25	0	0	1	1	-
Horizon Flying Eye	Drohne	3	15	15	40	1	0	2	2	-
Lockheed Optic-X2	Drohne	4	15	30	140	2	4	4	4	-

FAHRZEUG	ART	HA.	BE.	GE.L.	H-G.	RUMPF	PANZ.	PILOT	SENS	SITZE
MCT Hornet	Drohne	3	20	15	35	1	0	2	2	-
MCT-Nissan Roto-Drohne	Drohne	3	20	30	160	5	6	3	2	-
Nissan Samurai	Drohne	3/4	10	10	30	6	6	3	2	-
Sikorsky-Bell Microskimmer XXS	Drohne	2	6	10	35	0	0	2	1	-
GMC Bulldog Step-Van	Auto	5/7	10	10	140	16	12	2	3	2/10
Federated-Boeing Osprey X	VTOL	3	35	80	420	16	16	4	4	2/10

FAHRZEUGE

ZAUBER	R	ART	DAUER	ENT.	SCHA.
Attribut Senken	B	P	A	3	-
Attribute Steigern	B	P	A	3	-
Betäubungsball	BF (F)	M	S	4	B
Betäubungsblitz	BF	M	S	3	B
Blitzstrahl	BF	P	S	5	K, Speziell
Donnerknall	BF (F)	P	A	3	-
Druckwelle	BF (F)	P	S	4	B
Dunkelheit	BF (F)	P	A	3	-
Elementarpanzerung	B	M	A	5	-
Feinde Entdecken	B	M	A	3	-
Feuerball	BF (F)	P	S	6	K, Speziell
Flammenstoß	BF	P	S	5	K, Speziell
Gegenmittel	B	P	P	5	-
Geistessonde	B	P	A	5	-
Gerät Analysieren	B	P	A	2	-
Heilen	B	P	P	3	-
Hellhören	B	M	A	3	-
Hellsicht	B	M	A	3	-
Holz Beleben	BF	P	ZB	4	-
Holz Formen	BF	P	A	3	-
Kampfsinn	B	M	A	3	-
Kugelblitz	BF (F)	P	S	6	K, Speziell

ZAUBER

ZAUBER	R	ART	DAUER	ENT.	SCHA.
Kunststoff Formen	BF	P	A	2	-
Leben Entdecken	B	M	A	3	-
Levitieren	BF	P	A	6	-
Magie Analysieren	B	P	A	3	-
Magie Entdecken	B	M	A	4	-
Manabarriere	BF (F)	M	A	5	-
Manablitz	BF	M	S	4	K
Reflexe Steigern	B	P	A	5	-
Schmerz	BF	M	A	3	-
Stille	B	P	A	4	-
Stoß	BF	P	S	3	B
Telepathie	B	M	A	3	-
Trideo-Trugbild	BF (F)	P	A	4	-
Verbesserte Unsichtbarkeit	B	P	A	4	-
Wahrheit Prüfen	B	M	A	3	-

ZAUBER

KRAFT	AUSWIRKUNG
Kampfsinn	+ [Stufe] Würfel für die Verteidigungsprobe.
Körpersprache	1 Edge für den Widerstand gegen soziale Proben.
Kritischer Schlag	Nahkampfschaden + Stufe.
Mystische Panzerung	Verteidigungswert + Stufe.
Spurloser Schritt	Kein Edge auf Natur-/Hören-Proben zum Entdecken; keine Spuren.
Stimmkontrolle	1 Edge für Einfluss-/Überreden-Proben mit der Stimme.
Todeskralle	Waffenloser Schaden B oder K; gilt als magisch.
Verbesserte Reflexe	Reaktion + Stufe, Initiativwürfel + Stufe.
Verbesserte [Fertigkeit]	Entsprechende Fertigkeit + Stufe.
Wandlaufen	Sprinten-Handlung, um vertikale Oberflächen hochzulaufen.

ADEPTENKRÄFTE

PANZERUNG		PANZERUNG	
PANZERUNG		VERTEIDIGUNGSWERT	
Actioneer Geschäftsanzug		+2	
Ganzkörperpanzerung mit Helm		+7	
Gefütterter Mantel		+3	
Helm		+1 (kum.)	
Panzerjacke		+4	
Panzerkleidung		+2	
Panzerweste		+3	
MAGISCHE AUSRÜSTUNG			
GEGENSTAND		AUSWIRKUNG	
Kraftfokus		Addiert Stufe zu Magieattribut.	
Reagenzien		Für das Verstärken von Zaubern und Herbeirufungen.	
Zauberspeicher		Erhält einen Zauber ohne Würfelpoolmalus aufrecht.	

PANZERUNG & MAGISCHE AUSRÜSTUNG

GEGENSTAND	GERÄTESTUFE	KOMMLINKS		D/F	PROGRAMM-SLOTS		
Erika Elite	4			2/1		2	
Hermes Ikon	5			3/0		2	
Meta Link	1			1/0		0	
Renraku Sensei	3			2/0		1	
Sony Emperor	2			1/1		1	
Transys Avalon	6			3/1		3	
CYBERDECKS							
Fairlight Excalibur	6			9/8		12	
Renraku Kitsune	4			7/6		8	
Shiawase Cyber-6	5			8/7		10	

KOMMLINKS & CYBERDECKS

ELEKTRONIK					
GEGENSTAND		ZWECK			
Brille		Fügt Sichtverstärkungen hinzu.			
Kontaktlinsen		Fügt Sichtverstärkungen hinzu.			
Sichtgerät		Fügt Sichtverstärkungen hinzu.			
RIGGERKONSOLEN					
GEGENSTAND		GERÄTESTUFE		D/F	
Ares Red Dog		6		7/6	
Aztechnology Tlaloc		6		8/7	
Transys Eidolon		6		6/5	
Vulcan Liegelord		5		6/5	

ELEKTRONIK & RIGGERKONSOLEN











