

Nichtspielercharactere für Shadowrun 3.01

NSCs in und um Großfrankfurt. In dieser Übersicht werden alle mit Werten versehenen Character in alphabetischer Reihenfolge ausgegeben.

Alfredo (Elf | Magier)

Mit seinen 23 Jahre, 1,65m und 60kg ist der pummelige italienische Elfenmagier Alfredo ein echtes Unikat. Seine wuseligen kurzen schwarze Haare bedecken höchstens noch die Hälfte seiner Kopfhaut. Er ist stets in eine duftende Parfümwolke gehüllt, da er durch seine hektische Art ständig verschwitzt ist - Danny Devito-Typ.

Werte: (Elf /23/1,65 m/ 60kg)

Kon: 4 Sch: 3 Stä: 2 Cha: 6 Int: 5 Wil: 6 Initiative: 1W6 +4

KP: 7 Magie: 6(8) ZP: 5 AstralKP: 7 Prof: 2

Fertigkeiten: Hexerei 6, Beschwören 7, Pistolen 3, Verhandlung 5, Gebräuche(Magie) 3(6), Heimlichkeit 4

Zauber: Manageschoss 6 (Schaden: 6M, Entzug: 3M), Wahrheit analysieren 6, Panzer 6, Feinde aufspüren 4, Maske 4, Stille 7, Betäubungsball 7 (S: 7M, E: 3S)

Ausrüstung: Colt Manhunter (Laser-1) 9M, HM, 10(S), maßg. Panzerkleidung Stufe III (4/1) und evtl. gefütterter Mantel (4/2) [6/2], Kraftfokus (2), Handy, Kehlkopfmikro + Transceiver Stufe 8

mind. 2x **Erdelementare** Stufe 6 (jeweils 4 Dienste)

Kon: 10 Sch: 4x2 Stä: 9 Wil: 6 Initiative: 1W6 +14

KP: 8 AstralKP: 9 AstralIni: 1W6+26

Kräfte: Verschlingen, Materialisierung, Bewegung Angriff 10S +1Reichweite, Panzerung 12

Algeron (Elf | Polizeimagier)

Algeron ist ein 1,87 m großer sportlicher Elf mit langen blonden Haaren, er trägt einen verschlissenen (billigen) Anzug, einen gefütterten Mantel und eine Nickelbrille (ca. 70% Sehkraft / -2 Auf Wahrnehmung in der Ferne ohne Brille) er ist Aspektzauberer (Hexer) mit einer leichten Schadstoff Allergie und natürlichen Lichtverstärker Augen.

Algeron arbeitet stets mit Kommissar Gaumenschmaus zusammen.

typische Zitate: »Nicht schon wieder in diese verqualmte Kneipe, och nö !«

»Unangenehm, wenn die Beiden vor der Tür der Zielperson stehen. Polizisten reagieren äußerst empfindlich, wenn man den Ausschuß umlegen will, den sie seit Monaten verfolgen.. «

»Kinshi 2059-07-22 11:36«

Werte: (Elf/28/1,87 m/72 kg)

Kon: 5 Sch: 5 x3 Stä: 4 Cha: 5 Int: 5 Wil: 6 Ini: 1W6 +5

KP: 7 ZP: 5 AstralKP: 8 Prof: 2

Fertigkeiten: Hexerei 6, Pistolen 4, Raufen 4, Biotech (Erste Hilfe) 2(4), Magietheorie 6, Biologie 4, Auto 2, Auren Lesen 4

Zauber: Manaball 6 (S: 6M, E: 3S), Betäubungsblitz 6 (S: 6S, E: 2S), Wahrheit analysieren 6 (E: 3L), (Waffen) aufspüren 6 (E: 4M), Hellsicht 5 (E: 2M), Heilen 5 (E: 2X), Telepathie 5 (E: 2S)

Ausrüstung: Langer Mantel (4/2) und Körperpanzerung Stufe II (4/1) gleich: (6/2), Handschellen (metall), Walther Secura , 9M, (-1 Laser), HM, 12(S), Transceiver (Funkgerät/Headset), Probenbehälter, Pipette und Kühltasche

ASE Einheit (Norm | Polizei)

Werte: Aufstandsunterdrückungs-Spezialeinheit (ASE)

Kon: 5 Sch: 4 Stä: 5 Cha: 2 Int: 4 Wil: 3 Initiative: 1W6 +4 KP: 5(2)

Pistolen 3, Knüppel (Betäubungsschlagstock) 2(4), Wurfaffen (Granaten) 1(3), Sturmgewehr oder Schrotflinten 4, Jujitsu [Wurf, Wirbeln] 5

Ausrüstung: Schwere Sicherheitspanzerung (8/6) inkl. schwerer Sicherheitshelm (8/6) [mit Lichtverstärkung und Blitzkompensator], Taktisches Kom (Persönliches Komgerät Stufe 7), Biomonitoralarmsystem (GPS-Daten, vollautomatisch), 4x Schockgranaten 12M-Bet., Sturmgewehr H&K G9A4z, 8M(6M), (-1 Laser), HM-AM, 30(S), Gel-Muni, Rückstoß IV (III+ Schockpolster), oder Mossberg CMDT, 9S, (Laser), HM/SM, 8(s), Bet.-Muni, Betäubungs-Schlagstock, 6S-Bet., (+1Reichweite)

Batsche-Schmidt (Norm | Schmidt)

Herr Schmidt's Sitz liegt natürlich in der Batschkapp in Frankfurt Eschersheim in der Maybacherstr. 5.

Herr Schmidt ist der Schmidt überhaupt im Frankfurter Plex, er hat ein weitreichendes Informations- und Mitarbeiternetz, ist aber stets bestrebt, dieses auf dem höchstmöglichen Stand zu halten.

Mit seinem grauen schulterlangen Haar und graublauen Augen bietet er eine durchaus imposante Erscheinung, wenn er in seinem gänzlich schwarz weiß eingerichteten Büro sitzt. Er vermittelt Shadowrunner an Kons sogar manchmal direkt an MegaKons und ist ein ausgezeichneter Informations-Hehler für beide Seiten. Ausrüstung kann auch über ihn besorgt werden, darum kümmert sich dann aber einer seiner Mitarbeiter. [Standard-Schieberwerte, SR3, Seite 257]. Er hat einige Kontakte auch zur Regierung und den öffentlichen Ämtern und sorgt immer dafür, daß er dort auch einige Gefallen gut hat!

typische Zitate: »Guten Tag [Name des Runners]! Ich habe es mir immer zur Gewohnheit gemacht etwas über die Leute die ich beschäftige in Erfahrung zu bringen, das ist auch jetzt der Fall. [z.B. : Herr Tanoshii ist mir schon früher durch seine Beziehungen zu meinem geschätzten Kollegen von der örtlichen Yakuza aufgefallen und ich habe seinen nicht immer einfachen Weg mit Interesse beobachtet. Die junge Dame hier nennen wir sie noch einfach Zap ist direkt aus Übersee zu uns eingereist, obwohl es erst so aussah als würde sie unsere Gastfreundschaft nur kurze Zeit genießen wollen, aber sie ist nicht das erste mal in das ADL und hier nicht ganz unbekannt. Über den Herren der sich Vielfrass nennt könnte ich den ganzen Tag berichten, da er hier und auch schon anderswo jede menge Aufruhr unter der steuerzahlenden Bevölkerung verursacht hat.]«

*»Der Eigentümer der Batschkapp weiß für meinen Geschmack entschieden zuviel über die Privatangelegenheiten der Frankfurter Runner. Entweder er hat `ne ganze Horde magischer Überwachungsspitzel oder n` ***** voller plappernder Schattenkontakte.*

Drek, verdammter! Nachdem Dir der Kerl brühwarm erzählt, was Du seit Jahren unter Aufwendung von massiv Creds und Arbeit geheimhältst ist so`n Run irgendwie nich` mehr witzig. Ich denke, wir sollten ihm mal `n Dossier über SEINE Angelegenheiten vorlegen, sobald diese Scheiße vorbei ist. «

»Breaker 2059-02-27 23:51«

Werte: (Mensch /54/1,89 m/ 84kg)

Kon: 3 Sch: 2 Stä: 2 Cha: 6 Int: 7(9) Wil: 7 Ini: 1W6 +5

KP: 9 Prof: 3

Fertigkeiten: Computer 5, Gebräuche (Straße/Kon) 5 (7/9), Pistolen 4, Verhandlung 8, Konzernfinanzen 6, Konzernpolitik 7, Geschichte 5, Psychologie 8, Informationsnetzwerke 6

Cyberware: Datenbuchse Archive mit 500 Mp Memory, Mathematische SPU 3 (alle Beta) Zerebralbooster

Ausrüstung: Körperpanzerung (Stufe 2 /nach Maß) +gefütterter Mantel = (6/2), Handy (verschlüsselt 7), Colt Manhunter (-1 Laser), HM, 9M, 16(s), 2,5 kg, Tarn 5 (im Schreibtisch), MPCP 8 Cyberdeck+Progs

Standard-Preise:

Infos: 2.500+ EC, Minus 500 EC pro Erfolg einer Gebräuche(Straße)-[4]Probe des Runners [7].

Vermittlung von Treffen 10% - 5%[8] des Verkaufswertes von beiden Parteien!

Vermittlung von Personal 20% des Gehaltes des Personals von der Auftrags Partei.

[7] SR 3.01, Seite 253f

[8] Verhandeln-Probe: 10% – Anzahl Nettoerfolge mindestes aber 5%

Bereitschaftspolizei (Norm | Polizei)

Werte: Kon: 4 Sch: 4 Stä: 4 Cha: 3 Int: 4 Wil: 3 Initiative: 1W6 +4 KP: 5(3)

Pistolen 3, Knüppel (Betäubungsschlagstock) 2(4), Wurfaffen (Granaten) 1(3), Jujitsu [Wurf, Fußfeger] 4, Polizeiprozeduren 2

Ausrüstung: Mittlere Sicherheitspanzerung (7/7), mittlerer Sicherheitshelm (7/7) [mit Lichtverstärkung und Blitzkompensator], Taktisches Kom (Persönliches Komgerät Stufe 7), Biomonitoralarmsystem (GPS-Daten, vollautomatisch), 4x Schockgranaten 12M-Bet., Walther Secura, 9M, (-1 Laser), HM, 12(S), 3,2 kg, Rückstoßdämpfung 1 [Unterlaufgewicht], Betäubungs-Schlagstock, 6S-Bet.

Bluepoint (Norm | Decker)

Bluepoint und sein Hund Grundig sind ein Team wie Pech und Schwefel. Vielleicht hat er sogar ein Trampnetz für seine Promenadenmischung.

»Also ich will hier zwar keinen Rufmord begehen, aber so richtig heiße Aufträge... solltest Du vielleicht lieber jemand anderm zuschieben.

meine Mailboxnummer: 10 04 64 73 825«

»Ragnar 2059-02-22 23:56«

Werte: (Mensch/25/1,76 m/84 kg)

Kon: 4 Sch: 2 Stä: 1 Int: 5 Cha: 3 Will: 3 Ini: 1W6 +3

KP: 5 DeckingP: 7 MatrixIni: 3W6 +7 Prof: 2

Fertigkeiten: Computer(Software) 5(7), Elektronik 6, Gebräuche(Matrix) 2(4), Auto 3, Verhandeln(Jammern) 3(6)
Handicap: Kampflähmung (nur Physisch)

Ausrüstung: Mathe SPU 3, Datenbuchse, Rekorder, 70 MP Memory
Elektronik Laden / Computer Laden
Cyberdeck MCPC-8, Bod: 8, Maske: 8, Ausw: 2, Sensor 6; Reaktionsverstärkung 2, Trampstecker
Programme: Angriff 5M, Bremse 7, Schleicher 7, Täuschung 7, Lesen/Schreiben 7, andere auf 5 oder weniger.

Caramon (Elf | Söldner)

Caramon ist ein nationalistischer Elfensöldner, dessen Humor so trocken ist, wie ein Stück Zwergbrot.

typische Zitate: »Ich hab doch gesagt- wir brauchen das ganze Mana, weil wir drüben in Pomorya ein Ritual veranstalten, das die Weltherrschaft der Elfen sichern soll. *dreckiggiens*«

Werte: (Elf/29/1,90 m/104 kg)

Kon: 5(8) Sch: 7(9) Stä: 5(7) Cha: 4 Int: 5 Wil: 5 Ini: 3W6 +6(10)

KP: 9 Prof. 3

Fertigkeiten: Athletik 5[6], Carromeleg(Fußtritt, Rundumschlag, Bodenkampf, Desorientierung) 7[9], Gebräuche (Straße) 3(5), MP 6[7], Heimlichkeit 6[7], Pistolen 4[5], schwere Waffen 5[6], Auto 4[5], Verhör 4, Elektronik 3[4], Wurfaffen 4[5], Führung 4

Cyberware [Beta]: Reflexbooster 2, Dermalverkleidung 1 (+1Stoß), Smart II, Kunstmuskeln 2, Kompositknochen (Plastik / 9M-Bet.), Reflexrecorder [MP, Carromeleg, Athletik, Heimlichkeit], Memoverstärker 3, Hochleistungsgelenke, Symbionten Stufe 3

Ausrüstung: Ingram Smartgun II, 32(s), SM/AM, 7M, (APDS), Rück. 3(5) [20], Headcom (Stufe 8, vers. S.7), Langer Mantel (4/2) und Panzerwest m.Platten (4/3) =(6/5)

[20] Kreuzfeuer, Seite 83 Rückstoß und hohe Stärke

Crack (Norm | Samurai)

Crack, der Zerstörer. Oft kopiert und nie erreicht.

Er ist der Typ, der Dir auflauert, weil Du mehr Kohle in der Tasche hast, als ein Run einbringen würde, der wieder aufsteht, nachdem Du ihn mit einem GMC angefahren hast und der unbeschadet aus dem zweiten Stock springt, um Dir den Rest zu geben. Viel Spaß, Jungs.

»Verfragter Drek - ich glaub` ich muss kotzen ! Lebt dieser Stahlschrank immer noch ? Es hat sich aber auch rein garnix geändert in Frankfurt.«

»Giga 2059-07-30 11:06«

»Nun ja, wenn man eine derartig verchromte Existenz Leben nennen kann, Ja ! Zu allem Überfluss ist er auch noch ziemlich humorlos.«

»Tanoshii 2059-07-31 11:09«

Werte: (Mensch/25/1,89 m/118 kg)

Kon: 6(14) Sch: 6(8) Stä: 5(7) Cha: 3(-1) Int: 6 Wil: 5 Ini: 3W6 +6(11)

KP: 9 Karmapool 9 Prof. 3

Fertigkeiten: Athletik 6[8], Cyberimplantatwaffen (Sporne) 4(7)[8], Gebräuche (Straße) 3(5), Heimlichkeit 5[7], MP 7[9], Karate [voller Angriff, Wurf, Fußtritt] 6[8] (13M), Motorrad 5[6], Auto 5[6], Elektronik 3[4], Wurfaffen (Granaten) 4(7)[8], Verhör 4, Einschüchtern (körperlich) 3(5) [16], Biotech 2[3]

Cyberware [Beta]: Cyberschädel (offensichtlich/ +3Bal/ +1Stoßpanzerung), Cyberbeine (offensichtlich/ +3 Stä/ +3Sch/ Sprunghydraulik Stufe 4/ +10Bal/ +10Stoß), Reflexbooster 2, Sporne (2x/ Dikote/ 11S), Dermalverkleidung 3 (+2Stoß), Smart II, Kunstmuskeln 2, Kompositknochen Titan (+1 Bal/ +1Stoß), Chromaugen (Infrarot, LV, Blitzk.), Essenz: 0,15
Reflexrecorder [MP, Karate, Athletik, Heimlichkeit], Memoverstärker 3, Schadenskompensator Stufe 5, Hochleistungsgelenke, Symbionten Stufe 2, BiolIndex 3,8

Ausrüstung: Ingram Smartgun II, 32(s), SM/AM, 7M, (APDS), Rück. 3(5) [17], Headcom (Stufe 7, vers. S.4), Langer Mantel (4/2) und Körperpanzerung Stufe III (4/1) gleich: Kopf: (4/4), Beine (17/19), Torso u. Arme (7/4)

[16] Mindestwurfboni von -3 wegen Cyberschädel, M&M, Seite 28

[17] Kreuzfeuer, Seite 83 Rückstoß und hohe Stärke

Doc Zorn (Norm Strassendoc)

Treffpunkte: Sindlingen, alte Lagerhalle

Aussehen: Glatze, grau gefärbter Spitzbart, vernarbtes Gesicht, stämmig, trägt Jeans & Panzerjacken, Ohrringe

Charakterzüge: Skrupellos, hält sich jedoch an Vereinbarungen, arbeitet vorzugsweise alleine, sehr vorsichtig, hasst Polizei, führt Selbstgespräche

Hintergrund: Dr. Zorn hat sich in einer Lagerhalle eingenistet und geht dort seinen perversen Klonversuchen nach, die er hauptsächlich durch Organhandel finanziert. Runner behandelt und versorgt er äußerst selten und widerwillig, was sich letztendlich in der Bezahlung widerspiegelt. Besitzt zahlreiche Sicherheitseinrichtungen und Connections zu Squattern.

»Zorn züchtet Organe an irgendwelchen Wesen. Ich hab` gehört, letztes Jahr sei ihm einer seiner "Bios" abhanden gekommen und in der Kanalisation verschwunden. Er hat daraufhin glatt zwei nicht ganz unbekannte Schattengestalten angeheuert, um das Ding wiederzubeschaffen. Scheint wohl einiges einzubringen, der Organhandel...«

»Vortex 2059-02-27 17:39«

Werte: (Mensch/38/1,84 m/80 kg)

Kon: 5 Stä: 3 Sch: 4 Int: 6(8) Cha: 5 Wil: 6 Ini: 1W6+6 Essenz 5

KP: 8(9) Karmapool 3 Prof: 3

Aktionsfert.: Auto 3, Pistolen 6, Verhandeln 4, Biotech (Klonen) 6(8), Elektronik (Cybert.) 4(7), Gebräuche (Straße) 3(6)

Wissensf.: Medizin 4, Toxikologie 7, Schmugglerouten/-verstecke (Organhandel) 4(6)

Ausrüstung: Datenbuchse, math. SPU Stufe4, Filter (Lunge) Stufe8, Zerebralbooster Stufe 2, Laden (Biotech, Cybertech), Ares Predator + LP, verschiedene Cyberwarescanner, weitere Sicherheitssysteme und mech. Fallen (Betäubungsgase)

Gaumenschmaus (Zwerg Polizeikommissar)

Gaumenschmaus ist ein einigermaßen umgänglicher Zwerg der aber sehr allergisch gegenüber Anspielungen auf seine Größe (1,20m) ist. Er hat braunes normal langes Haar und praktisch immer einen Dreitagebart. Allergie: Silber (leicht) und natürliche Infrarotsicht. Sein (billiger) Anzug und sein Mantel ist ebenfalls zerschlissen und geflickt.

Kommissar Gaumenschmaus wird stets von Polizeimagier Algeron begleitet.

typische Zitate: »Polizei, bleib` stehen, Du Sau !«

»Hart, aber herzlich... Zumindest, wenn man keinen ernsthaften Drek am Stecken hat...«

»Tanoshii 2059-02-22 12:00«

Werte: (Zwerg/38/1,20m/71 kg)

Kon: 7(9) Sch: 4 x2 Stä: 7 Cha: 5 Int: 5 Wil: 7 Ini: 4(6) +3W6

KP: 8 Prof: 3

Fertigkeiten: Pistolen 6, Sturmgewehr 6, Verhandeln 5, Gebräuche(Straße) 5(7), Auto 5, Computer 4, Heimlichkeit 5, Raufen 5 (Schlagring 8M-Bet.), Biotech (Erste Hilfe) 4, Verhör 5, Wurfaffen (Granaten) 5

Cyberware: Datenbuchse (Archiv: Nanodisplay, Weltzeituhr, 50MP Memory) , Cyberohren (Dämpfer, Recorder, Audioverstärker), Dermalpanzerung 2, Smart, verstärkte Reflexe Stufe 3, Essenz 1,2

Ausrüstung: Langer Mantel (4/2) und Körperpanzerung Stufe II (4/1) gleich: (6/2), 2x Blendgranaten, 2x Offensiv Granaten, Guardian Salv., 9M, (-2 Smart), HM, 12(S), Transceiver (Funkgerät/Headset), Handschellen(metall), evtl. HK OICW Sturmgewehr, 8M, (-2 Smart), HM-AM, 30(s), Rückstoß. 2+2 [15] und integriertem halbautomatischen 20mm Granatwerfer, Hochoxplisv 10S (-1/0,5m), HM, 12(s)

[15] wegen Stärke 7, vgl. Kreuzfeuer Seite 83

Goodsilla (Troll Ganger)

»Goodsilla zieht seinen Kram bis zum Ende durch, ohne Rücksicht auf Verluste. Ich kann mich noch sehr gut an den Tag erinnern, an dem ich mit ihm vor einem der größeren Slums Großfrankfurts darauf wartete, daß die Bullen endlich das Gelände räumen würden...Unglücklicherweise wurde Goodsilla an jenem Abend von einer vor ihm sitzenden Ratte provoziert. Mit dem Ergebnis, daß wir beide die Nacht im Knast verbringen durften, weil er plötzlich aus der Deckung sprang und seine Ehre mit einigen Schüssen auf das Rattenvieh verteidigte, was die Bullen wiederum aus unerfindlichen Gründen als aggressive Handlung werteten...«

»Tanoshii 2059-02-22 15:39«

Werte: (Troll/19/2,99 m/277 kg)

Kon: 10 Sch: 5 Stä: 8 Cha: 1 Int: 3 Wil: 4 Ini: 1W6 +4

KP: 6 Prof: 2

Fertigkeiten: Raufen 8M-Bet. [Bodenkampf, mörderischer Schlag] 6, Athletik 4, Pistolen 4, Knüppel 6, Einschüchtern (körperlich) 3(5),

Gebräuche (Straße) 3(5)
Allergie: schwere Allergie gegen Silber

Ausrüstung: Ares Predator I (Tarn 5(7), 15(s), HM, 9M, 2,5 kg), Handy, Panzerjacke (5/3), Alu-Baseball-Schläger 11M +1 Reichweite.

Gru (Troll | Samurai)

Gru wird wahrscheinlich kein Quiz gewinnen. Obwohl - man weiß nie - in einer handfesten Auseinandersetzung stellt er jedoch `ne gute Portion Muskeln.

Werte: (Troll/24/2,85 m/264 kg)
Kon: 11(13) Sch: 5(8) Stä: 9(12) Cha: 4 Int: 4 Wil: 4 Ini: 2W6 +4
KP: 8 Prof: 2

Fertigkeiten: Athletik 4, Heimlichkeit 5, MP 6, Pistolen 4, Raufen [voller Angriff, Treiben, Fußtritt] 6, Knüppel 5, Biotech (erste Hilfe) 2(4), Einschüchtern (körperlich) 3(5), Führung 4, Gebräuche (Ork-Untergrund/Straße) 4(6/5)
Allergie: lästige Allergie gegen Schadstoffe

Cyberware (billig): verstärkte Reflexe Stufe 1, Kunstmuskeln Stufe 3, Smart II, Kompositknochen (Alu, 15M-Bet.)

Ausrüstung: Ingram Smartgun II, 7M, SM/AM, Tarn 6, 32(s), Rück. 3(7) 9, Handy, Panzerjacke (5/3).

[9] Kreuzfeuer, Seite 83 Rückstoß und hohe Stärke

Hammer (Norm | Samurai)

Der arme Kerl hatte die übelste Amnesie, die ich je bei jemandem erlebt habe. Glücklicherweise ist er recht "angesehen" in Frankfurt, so daß die wenigsten seine Notlage tatsächlich ausnutzen.

Scherze wie: "Hey, Hammer, wann gibste mir eigentlich meine 20.000 zurück ?" muß er sich allerdings trotzdem anhören.

typische Zitate: »Ich hasse es, wenn Du das tust, Zap. Bist Du wenigstens mit fähigen Leuten unterwegs ?«

»Hammer ist schon seit einiger Zeit mit Zap zusammen, `ner ziemlich erfolgreichen Elfenrunnerin aus Übersee - genauer gesagt seit er sich diese komische Am.. äh.. Gehirnverlust zugezogen hat und sein Team auf recht komische Weise nach und nach draufgegangen ist...«
»Giga 2059-07-22 11:10 «

Werte: (Mensch/28/1,88 m/112 kg)
Kon: 6(11) Sch: 5(7) Stä: 5(7) Cha: 5 Int: 5 Wil: 5 Ini: 3W6 +5(9)
KP: 8 Karmapool 11 Prof: 3

Fertigkeiten: Athletik 5, Raufen (Körperkontakt, Treiben, voller Angriff) 6, Heimlichkeit 5, Maschinenpistolen 7, Gebräuche(Straße) 4(6), Motorrad 5, Verhandeln 4, Pistolen 4, Auto 4

Cyberware(Beta): Kompositknochen Titan (11M, +1Bal/+1Stoß), Reflexbooster 2 mit Trigger, Smart II, Kunstmuskeln 2, Dermalpanzerung 3, Chromaugen(LV, Infrarot, Blitzkomp. u. elek. Vergrößerung 3) E: 1,05

Ausrüstung: Ingram Smartgun II, 7M, SM/AM, Tarn 6, 32(s), Rück. 3(5) 11 mit 32 Schuß-EXEklusiv Muni Ersatz, Handy, Panzerjacke (5/3) und maßg. Panzerkleidung Stufe III (4/1) = (8/4) Gesamtpanzerung.

[1] Kreuzfeuer, Seite 83 Rückstoß und hohe Stärke

Hauer (Ork | Ganger)

Hauer ist Anführer der "Ork-Fist", einer in Bergen-Enkheim aktiven Ork-Gang. Er ist 22 Jahre alt, 1,90m, 102kg (stämmig) hat lange wilde Zotteln (braun) und hängt oft mit anderen Ork-Fist Gängern im Rainbow ab, zwei seine Jungs arbeiten dort sogar als Türsteher.

typische Zitate: »Du stehst auf unseren Strassen, Freak !«

Werte: (Ork/22/1,90 m/102 kg)
Kon: 7(9) Sch: 4(7) Stä: 6(9) Cha: 3 Int: 4 Wil: 4 Ini: 3W6 + 4(8)
KP: 7 Karmapool 6 Prof: 2

Fertigkeiten: Raufen 8 (9M-Bet.), Pistolen 5, Gebräuche(Straße) 4(6), Motorrad 5, Motorrad(B/R) 4, Einschüchtern(körperlich) 3(5), Athletik 4, Heimlichkeit 4, Führung(Gang) 3(5)

Cybareware: Kunstmuskeln Stufe 3, Dermalpanzerung Stufe 2, Reflexbooster II, Smartgun (alles billige)

Ausrüstung: Panzerjacke (5/3) mit Ork-Fist aufgemalt, Harley-D. Scorpion (4/5, GS 120, Bes.6, Rumpf 2, Panzerung 1), Desert Eagle II 10M, (-2 Smart/APDS), HM, 10(s), mit 20 Schuß (APDS) und 50 Regulärer als Reserve.

Hector (Ork | Bodyguard)

Hector ist Sarah`s Lieblingsleibwächter! Er ist in seiner Freizeit auch oft im Rainbow bei seinen Kumpels von Ork-Fist zu sehen. (Sarah und Heftig haben eine stille Vereinbarung wer welchen Kundenkreis bedient.) Hector ist ein ziemlich muskulöser Ork mit braunem kurzem Haar und knackigem Hintern (wie Sarah gerne betont). Er ist absolut loyal gegenüber Sarah und gerne dabei wenn es gilt irgendwelche Runner in ihre Schranken zu weisen. Was jedoch nicht mehr so häufig vorkommt, bei Sarah`s Reputation!

typische Zitate: »Sarah will Dich nich` sehen, zieh Leine!«

»Sieh` zu, dass die Creds stimmen, dann seh` ich, was Sie für Dich tun kann.«

»Hector ist Sarah`s Bodyguard und "Vertrauter" - heißt: Sie vertraut sonst keinem.. nich` das, was ihr schon wieder denkt!«

» Giga 2059-07-22 10:41 «

Werte: (Ork/23/1,93 m/120 kg)

Kon: 9(13) Sch: 5(8) Stä: 8(11) Cha: 2 Int: 4 Wil: 5 Ini: 3W6 +4(9)

KP: 7 Karmapool 4 Prof: 3

Fertigkeiten: Pistolen 6, Cyberimplantatwaffen(Sporn) 5(8), Auto 4, Raufen 6, Einschüchtern 4, Heimlichkeit 4, Athletik 3, Auto (B/R) 3, Gebräuche (Straße) 2(4), Wurfaffen 3

Cyberware: Reflexbooster Stufe 2, Dermalpanzer 2, Kunstmuskeln 3, Smart II (rechts), Headware Funk (Stufe 5), Kehlkopfmikro, Sporn 11S, (links/Dikote), Kompositknochen (Titan) 15M, Datenbuchse (alles Beta), Essenz 0,42

Ausrüstung: Panzerkleidung (Stufe3 /nach Maß) + Panzerjacke + Titanknochen = (8/4), Kopftuch, Desert Eagle, HM, 10M, Schalldämpfer (noch anschrauben!), Rauchgranaten 4x

Heftig (Ork | Rabe Schamane)

Heftig ist Besitzer des Rainbow in Bergen-Enkheim. In diesem Tabledanceschuppen treten für die dortige Gegend unerwartet hübsche Frauen auf (!). Auch die Bedienungen sind fast gänzlich unbekleidet und bemerkenswert freundlich.

Das Publikum besteht größtenteils aus Norms und Orks. Für Ordnung sorgt die lokale Gang (Orkfist), die Heftig als Rausschmeisser engagiert hat. Er ist Raben Schamane (Rabe: +2 auf alle Manipulationszauber) was er jedoch recht gut verheimlicht (Gabe: Astrales Chamäleon), hat kurze schwarze Haare und ist recht stämmig. Er hat sehr gute Verbindungen zum Ork-Untergrund und nach Riederwald.

typische Zitate: »Wenn Du in meinem Laden irgendne` Scheiße abziehst, biste` so gut wie tot - und das mein ich nich` rethorisch, Chummer. «

*»Oh ja, im Rainbow gibt`s unheimlich süße Frauen... Unglaublich aber wahr! Die allernetteste ist... nee` das verrät ich Euch nich` *g* sonst wollt ihr auch alle mit ihr Achterbahn fahr'n.«*

»Tanoshii 2059-07-22 11:21«

Werte: (Ork/27/1,90 m/95 kg)

Kon: 7(8) Sch: 5 Stä: 6 Int: 5 Cha: 3 Wil: 6 Ini: 1W6 +5(7)

KP: 8 Magie: 5 ZP: 5 AstralKP: 7 Prof.: 3

Fertigkeiten: Hexerei 7, Raufen 5 (8M-Bet.), Gebräuche (Straße) 3(6), Verhandlung 5, Heimlichkeit 5, Beschwören 5, Pistolen 6, Auren lesen 4, Auto 4

Cyberware: Smartgun II, Reaktionsverbesserung Stufe 2), Komposit-Knochen(Plastik) (alles Beta/ Essenz 5.04)

Ausrüstung: Desert Eagle II 10M (APDS), Tarnhalfter 4(6) (Gürtel/Rücken), 10(S), HM, 2,5kg, 2x Ersatzmagazine, Maßgefertigte Körperpanzerung (Stufe II, Torso+Legs 4/1) Tarn 10

Vorbereitet: + Panzerjacke 5/3 (7/3), 4x IPE Offensivgranaten und Kraftfokus (2) = Magie 5(7)

Zaubersprüche: Feuerball 7 (Schaden S, Entzug 4T[Exklusiv 10L]), Beeinflussen 7 (E: 3S-Körperlich), Meute Beherrschen 6, Rüstung 5, Gefühle beherrschen 5 (E:3M), Levitieren 5, Heilen 5, Nebel 4

[10]Dadurch daß der Zauber Exklusiv ist, nur Betäubungsschaden siehe SR3, Seite 180

Holger (Norm | Manager)

Treffpunkte: Frankfurt am Main - Hattersheim (Wohnung), "Rainbow" (Bergen-Enkheim)

Aussehen: Stämmig; kantiges Gesicht; Kurzhaarschnitt; Jeans und gutes Hemd; schwarzer, gefütterter Mantel; trägt auffälligen Goldschmuck

Charakterzüge: Lakonisch, humorlos, loyal, vorsichtig, hasst Katzen

Hintergrund: Holger ist Heftigs rechte Hand und kümmert sich um Buchhaltung und Personal (Türsteher, Tänzerinnen etc.); pflegt zahlreiche gute Beziehungen zu Zuhältern sowie Mitgliedern der Ork-Fist

*»da sollten wir uns noch einig werden; entweder deutsch: Ork-Faust - kling beschissen - oder englisch: Orc-Fist, aber doch nicht Ork-Fist; wir sprechen ja auch nicht von Weißheads oder Firebällen«
» Mortician, in Nomine Korrektus «*

Werte: (Mensch/32/1,88 m/88 kg)

Kon: 4(6) Sch: 5(7) Stä: 5(7) Int: 5 Cha: 4 Will: 4 Ini: 2W6 +(5)7

KP: 7(8) Essenz 0,9 Karmapool 3 Prof: 3

Fertigkeiten: Pistolen 4, Auto 4, Maschinenpistolen 5, Führung 4, Verhandeln (Bestechung) 4(6), Gebräuche (Straße) 2(4), Kickboxen 5, Computer 3, Sicherheitsprozeduren 5, Gang-Identifizierung 4, Englisch 4, Billard 5, Finanzbuchhaltung 4, Personalmanagement (Nachtclub) 2(4)

Cyberware: Kunstmuskeln Stufe 2, Smartgunverbindung, Dermalpanzerung Stufe 2, Reflexbooster Stufe 1, Reflextrigger

Ausrüstung: Verstärkerbrille IR + Restlichtverstärkung, HK 227-S

Hubschrauber-Einheit (Norm | Polizei)

Werte: Kon: 4 Sch: 5 Stä: 4 Cha: 3 Int: 5 Wil: 4 Initiative: 1W6(3W6) +(6)9 KP: 7 SteuerP: 9 Pistolen 4[5], Knüppel 2[3], Rottormaschinen 6[7], Jujitsu [Wurf, Fußfeger] 4[5], Heimlichkeit 3[4], Geschütze 5[6], Rottormaschinen (B/R) 4[5], Polizeiprozeduren 4 Cyberware (A): Riggersteuereinrichtung 2, Smart II, Datenbuchse, Hochleistungsgelenke

Leichter Stadtkampfhubschrauber: MK Kolibri Handling 4, GS 320, Beschl. 18, Rumpf 4, Panzerung 9, Sig 5, Auto-Nav 2, Sensor 5 oder SEK-Transporter

Hulk (Troll | Türsteher)

Hulk sorgt im Speedomania dafür, dass Deine Karre nach drei Drinks noch immer an ihrem Platz steht und keine überflüssigen Kratzer aufweist. Zumindest keine neuen.

Wer sich von seiner unnatürlich lauten Stimme nicht abschrecken lässt, bekommt es mit schlagkräftigen Argumenten zu tun. Sollte das nicht langens, gibt es immernoch die 'ausgeliehenen' Tanke-MGs.

typische Zitate: »WAFFEN RUNTER SONST ROCKTS !!! «

Werte: (Troll/26/2,68 m/266 kg)

Kon: 10(16) Sch: 5(7) Stä: 8(10) Cha: 3 Int: 3 Wil: 4 Ini: 2W6 +4

KP: 7 Karmapool 5 Prof: 2

Fertigkeiten: Raufen 8M-Bet. [v. Angriff, Treiben, Fußtritt] 6, Pistolen 4, schwere Waffen 5, Einschüchtern 6, Gebräuche (Autobahn) 3(5) Allergie: leichte Allergie gegen Sonnenlicht

Cyberware: vert. Reflexe 1, Smart II, Kunstmuskeln 2, Dermalverkleidung 3, Stimmverstärker, Kompositknochen (Titan/14M)

Ausrüstung: Ares Predator III (Tarn 5(7), 15(s), HM, 9M, 2,5 kg), H%K MG4/46 LMG, SM/AM, 100er Gurt, 7S, 7kg, Rückstoßdämpfung 3, Handy, Panzerjacke (5/3) und maßg. Panzerkleidung Stufe III (4/1), Cyberpanzerung [+1 Ballistik/+3 Stoßpanzerung] = (8/6) Gesamtpanzerung

Jessi (Norm | Schieberin)

Jessi ist eigentlich sehr sympatisch ! Es sei denn, sie steht unter Stress. Da sie auch ab und an als Johnson für Johnsons fungiert und ihre Runnerkontakte bis vor kurzem noch..hmm..zu wünschen übrig ließen, kann das schon mal vorkommen. Aber wenn Du den Job dann doch noch geregelt kriegst, kann sie sehr großzügig sein.

typische Zitate: »Was ? Ihr kennt Mortician - DEN Mortician ? «

*»By the way, Chummer - Du solltest mal ihre Leibwächterin sehen. Wow - das is`n Brett ! Tiger heißt sie und der Name ist Programm. So `ne Frau findest Du nich` alle Tage: gute 1,90, muskulös und verdammt gutaussehend. Hey - die entschädigt wirklich für einiges. Nebenbei hat sie n` echt guten Geschmack, weiß, was sie will und so. Sie hat mir schließlich nich` umsonst Ihre Nummer gegeben *g*. Sorry - aber da können Norm-Mädels einfach nicht mithalten. Für `ne derartige Performance muß te wohl `n Ork sein. Aber ..äh..ich sollte ja was über Jessy..also..ja...Jessy is` klasse. Lustige Aufträge.. und an Klamotten kommt sie auch irgendwie günstiger `ran. Meine Second Skin- Sachen hab` ich jedenfalls alle von ihr und normal wär der Stuff teurer gewesen. Ich hab` bis jetzt keine Mängel entdeckt.. das Zeug hält mehr aus, als ich dachte..«*

»Vanice 2059-02-21 16:23«

Werte: (Mensch/26/1,74 m/62 kg)
 Kon: 3 Sch: 3 Stä: 2 Cha: 4 Int: 5 Wil: 5 Initiative: 2W6 +4
 KP: 6 Prof: 2

Fertigkeiten: Computer 3, Elektronik 4, Gebräuche (Straße) 5(7), Pistolen 4, Verhandlung 7, Motorrad 3
 Besondere Fertigkeiten: Einschätzen des Wertes von High-Tech-Waren 4, Ausrüstung beschaffen 4

Cyberware: vert. Reflexe 1, Smart II, Zeiss 3000 Cyberaugen (LV+Augenlampen, Infrarot, UV-Sensorik, Kamera, hochleistungs Blitzkompensator, Flash-Pack), Headwarememory 100 MP

Ausrüstung: Panzerjacke (5/3), H&K UrbanFighter (-2 Smart II/Plastik), HM, 9M, Handy, Yamaha Rapier, Hd. 3/6, GS 195, Bs. 10, R. 2, P. 0, Sig 2, AutoNav 1

Kain (Norm | Gangboss)

Bones Unterboss - großer, breitschultriger Kerl mit Lederjacke und Jeans. Auftraggeber in "Oberrad bei Nacht".

typische Zitate: »Ich biete euch 10.000 ¥ wenn ihr für mich ein Treffen mit jemandem klarmacht. Ihr müsst ihn nur finden und ihm sagen, daß ich mich mit ihm Treffen will, klar ? Keine Probleme aber `ne Menge Kohle. Und ? Seid ihr dabei oder soll ich `nem anderen euer Geld geben ?«

»Fallt bloss nicht auf den Kerl rein - der is böse!«
 »Tanoshii 2059-02-27 23:26«

Werte: (Mensch/26/1,82 m/96 kg)
 Kon: 5(7) Sch: 5(7) Stä: 5(7) Cha: 3 Int: 5 Wil: 5 Ini: 2W6 +5(7)
 KP: 8 Karmapool 4 Prof: 3

Fertigkeiten: Athletik 5, Raufen 6 (7M), Heimlichkeit 5, Maschinenpistolen 6, Gebräuche(Straße) 4(6), Auto 5

Cyberware: Reflexbooster 1, Smart, Kunstmuskeln 2, Dermalpanzer 2
 Ausrüstung: guter Anzug, Securtech Panzerkleidung nach Maß (Stufe 2) Tarn 13, (4/1), Handy (mit ECCM St. 2), Ingram Smartgun II Tarn 6, 32(s), SM/AM, 7M, Rück. 3(4)
 BMW i985/24 , Handling 3/8, GS 80/220, R/P 2/6, Sig 2 Pil 1, Extras: Turbotriebwerk (3), APPS, Überrollbügel

Lager (Norm | Barkeeper)

Lager, der Barkeeper des Blaster, verteilt von Zeit zu Zeit kleinere Aufträge. Er kennt auch einige Runner, die er gegebenenfalls für Dich ansprechen kann.

typische Zitate: »`n paar Pinkel war `n hier und hab `n nach dir gefragt, aber ich hab den `n gesagt, du hättest dich nich blicken lassen.«
 »Das übliche Chummer?«

Werte: (Mensch/32/1,81 m/84 kg)
 Kon: 4 Sch: 3 Stä: 3 Cha: 4 Int: 3 Wil: 4 Ini: 1W6 +3
 KP: 5 Prof: 1

Fertigkeiten: Raufen 4 (3M), Gebräuche(Straße) 4(6), Auto 4

Cyberware: Dämpfer, Recorder, Headware Memory 50 MP

Ausrüstung: normale Kleidung, Securtech Panzerkleidung nach Maß (Stufe 2) Tarn 13, (4/1)
 BMW i985/24 , Handling 3/8, GS 80/220, R/P 2/6, Sig 2 Pil 1, Extras: Turbotriebwerk (3), APPS, Überrollbügel

Leon Renakin (Norm | Student)

Treffpunkte: Frankfurt am Main - Schwanheim (Wohnung), Uni Frankfurt
 Aussehen: Hager; kurze, braune Haare; Mittelscheitel (das ist vielleicht etwas klischeehaft, musste aber sein); blass; trägt einfache Jeans und Hemden

Charakterzüge: Freundlich, rechtschaffen, leidenschaftlicher Wissenschaftler (wird promovieren), lässt sich gerne überreden, wird aber niemals allzu große Risiken eingehen Hintergrund: Physik-Student; beschäftigt sich in seiner knapp bemessenen Freizeit mit Raumfahrt, ist Gerüchten zufolge aber auch schon einmal auf einer Party gesehen worden; Vater arbeitet für die Personalabteilung der Chemie AG; wohnt noch bei Eltern; ehemaliger Kommilitone von Vortex

Werte: (Mensch/21/1,76 m/72 kg)
 Kon: 3 Sch: 3 Stä: 2 Int: 6 Cha: 3 Wil: 4 Ini: 1W6 +4 KP: 6 Prof:1

Aktionsfert.: Auto 2, Unterricht 4, Gebräuche (Uni) 3(6), Computer 4, Elektronik 5 Wissensf.: Physik 6, Astronautik 5, Magietheorie 2, Chemie 4, Geschichte d. Raumfahrt 6, Ingenieurwissenschaften 5

Ausrüstung: Unbewaffnet, Taschen-PC

Merlin (Norm | Magiedoc)

Merlin- der alte Snob... Auf einen Gehstock mit vergoldetem Knauf gestützt begutachtet er die Verletzungen des Patienten. Je tödlicher, desto teurer- denn Heilung kostet Kraft und Kraft muß ersetzt werden. Wie anders, könnte er sich die teure Garderobe und die edlen Zigarren leisten ?

typische Zitate: »Bitte bluten Sie mir nicht den Teppich voll. Das ist ein ECHTER Perser!«

Werte: (Mensch/42/1,81 m/75 kg)

Kon: 3 Sch: 4 Stä: 2 Cha: 5 Int: 6 Wil: 5 Ini: 1W6 +5

KP: 7 Prof: 1

Magie 6(7) ZP: 5(6) AstralKP: 8 AstraleIni: 1W6 +26

Hexerei (Spruchzauberei) 5(8), Biotech 6, Medizin 5, Beschwören 4, Gebräuche (Magie) 3(5), Auto 3, Psychologie 4, Geschichte 4, Magietheorie 5

Zauber: Betäubungsblitz 7 (S: 7S, E: 2S/Ex-Entzug), Behandeln 9 (Ex-Entzug), Heilen 7, Hellsicht 5, Telepathie 5, Frischzellenkur 7, Entgiftung 5, Krankheiten heilen 7

Ausrüstung: Krafftfokus Stufe 1, Kategoriefokus "Heilzauber" Stufe 5, Langer Mantel (4/2), Handy, medizinische Ausrüstung nach Wahl (Biotech Laden)

Motorrad-Streife (| Polizei)

Werte: Kon: 4 Sch: 4 Stä: 4 Cha: 3 Int: 4 Wil: 4 Initiative: 1W6 +4 KP: 6(4)

Pistolen 4, Knüppel (Betäubungsschlagstock) 2(4), Verhandeln 3, Gebräuche (Straße) 2(4), Motorrad 5, Wurfaffen (Granaten) 1(3), Jujitsu [Wurf, Fußfeger] 4, Polizeiprozeduren 4

Ausrüstung: Leichte Sicherheitspanzerung (7/6), leichter Sicherheitshelm (7/6) [mit Lichtverstärkung und Blitzkompensator], Taktisches Kom (Persönliches Komgerät Stufe 7), Biomonitoralarmsystem (GPS-Daten, vollautomatisch), 2x Schockgranaten 12M-Bet.

Motorrad: BMW Blitzen 2050, Handling 3/4, Beschl. 13, GS 220, Rumpf 2, Panzerung 2, Signatur 1, Auto-Nav. 1, Sicherheitsreifen

Nathan (Geist | freier Geist)

Hab ich Dich verbrannt ? `Tschuldigung! Tja, Ja- Feuerelementare habens schwer - das mit dem aufmerksam beobachten muß man schließlich erstmal lernen. Warum müssen diese lustigen Wesen auch alle so temperaturempfindlich sein ?

Natan ist ein freier (an Dr. Hessner gebundener) großer Feuerelementar. In seiner wahren Gestalt ist er ca.7,5 m groß und erinnert vom Aussehen an einen Dämon mit ledriger (sehr fester) Haut, Krallen bewährten Händen und nach hinten abgeknickten Vogelbeinen mit dreizehigen Füßen.

typische Zitate: »Was machst Du da? Wozu ist das gut ? Macht das Spaß ? Was ist Spaß ? Du bist ja interessant. Ihr seid überhaupt alle interessant, ihr kleinen Menschlein !«

Werte: (Freier Geist/?/7,5 m/? Kg)

Kraft 7 Geisterenergie 5

Kräfte: Auramaskierung, Menschengestalt [11], Astrales Tor, +1 Reichweite (große Gestalt [12]), Flammenaura, Verschlingen [13] (Flächenwirkung/bis zu 12 Ziele), Schutz, Natürlicher Zauberspruch (Flammenwerfer), Materialisierung [14]

-Manifeste (physische) wahre Gestalt: (Immunität g. n. Waffen: 12)

Kon: 13 Sch: 14 x3 Stä: 10 Cha: 12 Int: 12 Wil: 12 Ini: 23 +1W6

KP: 19 Astrale-Initiative: 32 +1W6 AstralKP: 10

Angriff: 10M (+1Reichweite) mit Reaktion (13) einen Nahkampfangriff gegen Mindestwurf:(3)

Verschlingen: 14M mit Schnelligkeit (14)

-Menschengestalt: (Immunität gegen normale Waffen: 5)

Kon: 8 Sch: 8 x3 Stä: 8 Cha: 12 Int: 12 Wil: 12 Ini: 20+1W6 KP: 16

Angriff: 8M mit Reaktion (10) Nahkampfangriff Mindestwurf (4)

[11] Schattenzauber, Seite 117

[12] Schattenzauber, Seite 107

[13] SR3, Seite 264f

[14] SR3, Seite 263

Poseidon (Norm | Söldner)

Reny Karan ist Pfeils Bruder. Er dient als Feldexperi.. *äh* Kampftaucher beim norwegischen Militär und hat `n ***** voll halbexperimenteller Cyberware intus. Also abgesehen von dem beunruhigenden Ganzkörperzittern und permanenter Ruhelosigkeit ein richtig netter Junge.

typische Zitate: »Hoi Schwesterherz! *bg*«

Werte: (Mensch/22/1,80 m/92 kg)

Kon: 6(9) Sch: 6(7) Stä: 5 Cha: 3 Int: 4 Wil: 4 Ini: 2W6 + 6(8)

KP: 7 Prof: 2

Fertigkeiten: Raufen 5 (7M-Bet.), Pistolen 6[7], Sturmgewehr 5[6], Gebräuche(Militär) 2(4), Tauchen 6[7], Athletik(Schwimmen) 6(8)[9], Heimlichkeit 5[6], Auto 3[4], unterwasser Kampf 5[6], Projektilwaffen(Harpune) 5(7)[8], Biotech(erste Hilfe) 2(4), Unterseeboot 3[4], Motorschiff 3[4]

Cybareware: Move-by-Wire 1, Dermalverkleidung(mit Farbänderung) Stufe 1, Smartgun II, Kompositknochen(Plastik), interner Lufttank, Kiemen, Hochleistungsgelenke, Zeis3000-Cyberaugen Paket3 (A,C,H) [18], interner Funk Stufe 8

Ausrüstung: Taucheranzug (5/3), Desert Eagle II 10M, (-2 Smart/APDS), HM, 10(s), mit 20 Schuß (APDS) und 50 Regulärer als Reserve.

[18] M&M, Seite 164f; LV+Augenlampen, Infrarot, Ultraviolet, Blitzkompensator, elekt. Vergrößerung 3

Prediger (Norm | Ratten Schamane)

Treffpunkte: Frankfurt am Main - Sindlingen, Strasse / Kanalisation

Aussehen: Kantige Gesichtszüge; schlechte Zähne; kurze, schwarze und zerzauste Haare; Knochenhalskette; zerfetzte Jeans und alte Panzerweste; völlig verdreckt; Schlapphut; löchriger Synthetikmantel

Charakterzüge: Neugierig; ungehobelt; sehr vorsichtig; sammelt so ziemlich alles, was man gerade noch so für 1 EC loswerden kann; krächzende Stimme; lässt sich auch mit Informationen auszahlen; hält sich von Kämpfen fern; loyal gegenüber seiner "Squatter-Gemeinde"

Hintergrund: Lebt seit seiner Geburt in Sindlingen und kennt dort jeden Schlupfwinkel und Squatter. Sein engster Freund ist Elmer, ein routinierter Autodieb und Anführer einer kleinen, namenlosen Gang in Sindlingen.

typische Zitate: »Einen Monat Essen für meine Kumpels und mich...? Aber überlegs Dir gut, ich hab viele Kumpels..«

»Du bist in Hausen und Dein Auto ist verschwunden ? Kombiniere: Prediger !

Prediger und seine Jungs sind verdammt speedy im Auseinanderbauen von fahrbaren Untersätzen. Und Prediger sieht. Jaaa, Prediger sieht. Und Prediger hat Hunger !«

»Vortex 2059-07-22 11:27«

Werte: (Mensch/23/1,76 m/82 kg)

Kon: 6 Sch: 6 Stä: 4 Int: 6 Cha:3 Will: 5 Initiative: 1W6 +6

KP: 8 Magie 6 ZP 5 AstralKP 7 Karmapool 3 Prof: 2

Aktionsfert.: Auto 2, Fahrrad 4, Hexerei 6, Pistolen 4, Beschwören 6, Verhandeln 5, Heimlichkeit (Verstecken) 7(8), Gebräuche (Straße) 3(6), Auto B/R 5

Wissensf.: Schrottplätze FFM 5, Ökologie (Kanalisation) 3(6), Magiethorie 2, Schlupfwinkel finden 4, Gang-Identifizierung3, Hehlen (Autoteile) 2(4)

Zauber: (Ratten-Schamane): Verbesserte Unsichtbarkeit 6, Schatten 4, Trugbild 6, Manablitz 5

Ausrüstung: Schwere Pistole (-1Laserpointer), HM, 9M, Panzerweste (5/3), einfacher Dolch, Zauberspeicher für verb. Unsichtbarkeit Stufe 6, Werkzeuge (Auto)

Samariter (| Mechaniker)

Treffpunkte: Frankfurt am Main - Sindlingen, eigene Werkstatt Aussehen: Kurze, lockige, braune Haare; Dreitagebart; trägt Jeans, Springer, Bomber-Jacke mit Fan-Aufnähern der lokalen Stadtkrieg-Mannschaft; Bierbauch

Charakterzüge: Vertrauenswürdig, Biertrinker, etwas vergesslich, ungehobelt und gastfreundlich (das schließt sich nicht gegenseitig aus, finde ich (ich = Mortician)

Hintergrund: Besitzt eigenes heruntergekommenes Haus in Sindlingen mit großzügig umzäunter Parkfläche und Werkstatt. Verlässt das Haus nur selten (zu Stadtkriegen oder Kneipentouren, wobei oft beides miteinander eng verknüpft ist). Hat in Sindlingen kaum Feinde oder Konkurrenz. Wer eine unkonventionelle Einstellung gegenüber Schwarzarbeit an den Tag legt, kann hier durchaus ein paar EC einsparen. Samariter spart für eine falsche SIN, um einen Autozubehörladen in einer besseren Gegend eröffnen zu können.

Werte: (Mensch/30/1,70 m/70 kg)
 Kon: 4 Sch: 4 Stä: 4 Int: 3 Cha: 3 Will: 3 Initiative: 1W6 +3
 KP: 5 Karmapool 1 Prof: 2

Aktionsfert.: Auto 5, Auto B/R 7, Gebräuche (Straße) 3(6), Verhandeln 3, Motorrad B/R 6, Elektronik 3, Raufen 5
 Wissensf.: Stadtkrieg 4, Computer-Hintergrundwissen 4, Gang-Identifizierung 3, Schrottplätze FFM 6

Ausrüstung: Laden (Auto + Motorrad B/R), Connections zu mehreren Autodieben (u. a. Elmer), keine Waffen

Sarah (Norm | Schieberin)

Sarah hat ihren Sitz irgendwo in Frankfurt Bornheim, wo genau, weiß keiner! Ihre Kontakte sind hervorragend was das Beschaffen von Ausrüstung, selbst militärische, betrifft [1]. Für Standard Ausrüstungsgegenstände sowie für Matrixware hat sie jede Menge Absatzmöglichkeiten [2]. Und bietet je nach Verhandlungsgeschick solide Preise [3]. Magische Ausrüstungsgegenstände und militärische Fahrzeuge wird sie jedoch nur schwer los. Sie kann aber evtl. einen Handel mit einer dritten Partei arrangieren [4].

typische Zitate: »Qualität hat ihren Preis.«

»Sarah liefert zuverlässig, pünktlich und in excellenter Qualität - hab` ich gehört. Dementsprechend gesalzen sind Ihre Preise.

Ich würd` liebend gern mehr Creds rausrücken, als ohne wichtige Ausrüstung dazustehen.... nur leider komm` ich nich` an die gute Frau ran, denn ich bin neu im Plex und das Mädle ist anscheinend längst nicht mehr auf neue Kundschaft angewiesen.«

»Bjorg 2059-07-22 10:18«

»Drek ! Ich kann es einfach nich` fassen, dass sie sich einen Scheiß-Ork als Leibwächter nimmt, wo sie mit mir einen extrem gutaussehenden und fähigen Sam in einem haben könnte, der auch bei besonderen Einsätzen seinen Mann steht. Es gibt garantiert nix, was ich nicht besser kann ? Sarah, warum ?«

»Innuendo 2059-07-22 10:30«

*»*g* Armer Kerl ! Ich würd` sagen, Sarah weiß einfach, wer gut ist und ist nich` so scheiß-rassistisch drauf wie Du, Innu. Komm` ja nich` auf die Idee, dich bei Jessi einschleimen zu wollen, sonst zeig` ich Dir live und in Farbe, was ich von rassistischen Scheißern wie Dir halte.«*

»Tiger 2059-07-22 10:37«

Werte: (Mensch/28/1,72 m/62 kg)
 Kon: 3 Sch: 5 Stä: 2 Cha: 4 Int: 5 Wil: 6 Initiative: 1W6 +5
 KP: 7 Prof: 3

Fertigkeiten: Computer 5, Elektronik 4, Gebräuche (Straße) 5(9), Pistolen 4, Verhandlung 8, Auto 5
 Besondere Fertigkeiten: Einschätzen des Wertes von High-Tech-Waren 6, Ausrüstung beschaffen 4 [5]

Ausrüstung: Körperpanzerung (Stufe 2/ nach Maß) + gefütterter Mantel = (6/2), Handy (verschlüsselt), Colt Manhunter (-1 Laserpointer), HM, 9M, verspiegelte Sonnenbrille (Infrarot) und jede Woche ein neues Auto!

[1] Verfügbarkeit sinkt um -2 (Bonus)

[2] Sie hat hierfür 3W6 x 100.000€ Geldmittel zur Verfügung, vgl. „Die Beute verhökern“ SR3, Seite 238

[3] Verhandeln-Probe: 30% Grundpreis +/- 5% pro Nettoerfolg (min. 10% / max 50%)

[4] Um ein Treffen mit einer dritten Partei zu organisieren Gebräuche(Straße)-Check Mindestwurf nur (Verfügbarkeit=2) aber sie nimmt 5% des Verkaufspreises von den Runnern

[5] wird ergänzend zu Gebräuche(Straße) genommen; Regel Ausrüstung beschaffen SR3, Seite 272

SEK-Team (Norm | Polizei)

Werte: Kon: 5(7) Sch: 5(8) Stä: 5(8) Cha: 2 Int: 4 Wil: 4 Initiative: 4(5) + 2W6 KP: 8 Prof: 3
 Maschinenpistolen 6[7], Pistolen 5[6], Athletik 5[6], Jujitsu [Wurf, Fußfeger] 5[6], Heimlichkeit 4[5], Wurfaffen 4[5]
 Cyberware(A): Dermalpanzerung 2, verstärkte Reflexe Stufe 1, Kunstmuskeln 3, Smart II, Hochleistungsgelenke, Traumadämpfer, Symbionten Stufe 2

Ausrüstung: H&K 227, 7M, HM-AM, (-2 Smart II), Rückstoßd. III, 4x Schockgranaten 12M-Bet. Walther Secura , 9M, (-2 Smart II), HM, 12(S), alle Waffen sind auf Smart II nachgerüstet. Mittlere Sicherheitspanzerung (8/6) mit Helm (Restlicht, Infrarot u. Funk Stufe 8)

Setao (Norm | Wuxing Schamane)

Setao ist der Schamane der 'örtlichen Yakuza'. Er folgt der Wuxing [21] Tradition. Außerdem ist er ein leidenschaftlicher Gärtner, der sich um das Waldgrundstück des Oyabun kümmert.

»Setao redet mit Bäumen.«
 »Kinshi 2059-11-22 21:07«

Werte: (Mensch/27/1,71 m/69 kg)
 Kon: 3 Sch: 4 Stä: 3 Int: 6 Cha: 6 Will: 6 Initiative: 1W6 +5
 KP: 8 Magie 6 ZP 6 AstralKP 9 Karmapool 3 Prof: 2

Aktionsfert.: Hexerei 6, Beschwören 6, Verhandeln(Überreden) 3(5), Heimlichkeit 4, Gebräuche (Magie) 4(6), Biotech 3, Pistolen 2, Landschaftsgärtnerei 6

Zauber: Heilen 7 (ExEntzug), Manawelle 6 (Schaden: 6S, Entzug: 3T), Wahrheit 5, pys. Maske 5, phy. Barriere 5, Astralpanzer 6, Reflexe +3 steigern 3, Krankheiten heilen 5, Entgiftung 5

Ausrüstung: Seco LD-120, 6L, (-1Laserpointer), HM, 12(s), 1kg, Panzerweste (5/3), Gartenwerkzeuge, Kategoriefokus Stufe 4 für Heilzauber, Zauberspeicher 7 (Reflexe +3 steigern und Astralpanzer 6)

[21] Schattenzauber, Seite 17f

Siemens (Norm | Decker)

Siemens ist nicht Blaupunkt und hat auch keinen Hund namens Grundig. Warum müssen diese Decker immer so nichtssagende Namen haben. Was zum Teufel ist ein Siemens ?

Siemens steht nicht sonderlich auf Aktion und Cyborgs. Zumindest nicht in Real. Er gehört zur Sorte - ich lass glatt den Hörer fallen, wenn der Cyborg, dem ich gerade im Fernsehen bei einem Mord zugesehen habe mich anruft und meine Hilfe braucht-

typische Zitate: »Scheiß Deal.«

Werte: (Mensch/22/1,79 m/65 kg)
 Kon: 2 Sch: 6 Stä: 2 Int: 6(8) Cha: 3 Will: 4 Initiative 1W6 +6
 KP: 8 DeckingP: 8 MatrixIni: 3W6 +10 Prof: 3

Fertigkeiten: Computer 7, Elektronik 4, Gebräuche(Matrix) 3(6), Heimlichkeit 4, Pistolen 3

Ausrüstung: Mathe SPU 3, Datenbuchse, Zerebralbooster
 Cyberdeck MCPC-8, Bod: 6, Maske: 6, Ausw: 4, Sensor 8; Reaktionsverstärkung 2, Trampstecker
 Programme: Angriff 7S, Schleicher 7, Täuschung 7, Lesen/Schreiben 6, Schwindel 6, andere auf 5 oder weniger.
 Panzerweste(2/1), Leicht Pistole 6L

Streifenpolizist (Norm | Polizei)

Werte: (2 Personen pro Wagen)

Kon: 4 Sch: 4 Stä: 4 Cha: 3 Int: 4 Wil: 4 Initiative: 1W6 +4 KP: 6
 Pistolen 4, Knüppel (Betäubungsschlagstock) 2(4), Verhandeln 3, Gebräuche (Straße) 2(4), Auto 4, Wurfaffen (Granaten) 1(3), Jujitsu [Wurf, Fußfeger] 4, Polizeiprozeduren 4

Ausrüstung: Panzerjacke (5/3), formangepasste Körperpanzerung [Fullbody] (4/1) = (7/3),
 Walther Secura, 9M, (-1 Laser), HM, 12(S), 3,2 kg, Rückstoßdämpfung 1 [Unterlaufgewicht],
 Taschenlampe (groß), Betäubungs-Schlagstock, 6S-Bet., (+1Reichweite), Hardliner-Handschuhe (Str+1 M-Bet.), Taktisches Kom
 (Persönliches Komgerät Stufe 7), Biomonitoralarmsystem (GPS-Daten, vollautomatisch), 2x Schockgranaten 12M-Bet.

Polizei-Auto: Mercedes E 160 , Handling 3/8, GS 175, Beschl. 10, Rumpf 3, Panzerung 6, Sig 4, Auto-Nav. 2, Sensor 2,
 Sicherheitsreifen, Überrollbügel, Suchscheinwerfer (getunter Motor, Ballistisches Glas B.4, zusätzliche Panzerung, verbessertes Handling)

Tiger (Ork | ExGanger / Bodyguard)

Tiger ist ein weibliches ExGangmitglied aus Ludwigshafen. Sie hat nach einem ziemlich verpatzten Run für Jessi, die Rolle als Leibwächterin übernommen. Dieser Berufswechsel hat sich als sehr lukrativ für Tiger herausgestellt!

Werte: (Orkin/23/1,93 m/120 kg)
 Kon: 9(11) Sch: 5(9) Stä: 7(10) Cha: 4 Int: 5 Wil: 5 Ini: 3W6 +5(9)
 KP: 7 Essenz 0,42 Prof: 3

Fertigkeiten: Pistolen 6, Cyberimplantatwaffen(Nagelmesser) 5(8), Motorrad 6, Raufen 4, Einschüchtern 4, Heimlichkeit 4, Athletik 5, Motorrad (B/R) 4, Gebräuche (Straße) 3(5)

Cyberware: Reflexbooster Stufe 2, Dermalpanzer 2, Kunstmuskeln 3, Smart II (rechts), einz. Nagelmesser (2x/Dikote) 15M, (alles Alpha)

Ausrüstung: Panzerkleidung (4/1, Stufe 2 /nach Maß) + Panzerjacke(5/3) = (7/3), Mauser Gladiator, 12(s), HM/SM, 9M, (-2Smart II), Rückstoßdämpfung 2, Tarn 5, 3kg
BMW Blitzen, Hd. 3/4, GS 220, Bs. 13, R. 2, P.2, Sig 1, AutoNav 2

Whoopi (Norm Rabe Schamanin)

Treffpunkte: Frankfurt am Main - Ostend, "Rabekopf"

Aussehen: Dunkelhäutig; Rasta-Locken mit eingeflochtenen bunten Kugeln; trägt blau-schwarze, luftige Gewänder und Sportschuhe; Zahnücke und ein vergoldeter Zahn; stechend weiße Zähne

Charakterzüge: Neugierig, gesellig, sehr bedacht, handelt selten völlig uneigennützig

Hintergrund: Afrikanisch-deutsche Abstammung; Besitzerin des "Rabekopf" (Taliskrämerei mit scheinbar wahllosen Öffnungszeiten) direkt im Magiertiertel in der Waldschmidtstraße.

»Whoopi ist Taliskrämerin. Ihr Laden der Rabekopf im Ostend. Sie hat ein umwerfendes Griensen und meistens ein offenes Ohr für die Probleme ihrer Kunden. Anders verhält sich das mit Goldron, dem Raben, der stets in Ihrer Nähe anzutreffen ist. Du hast Kekse ? - Setze diesen Satz in die vollendete Vergangenheit.«

»Tanoshii 2059-07-22 11:05«

»Ich habe gehört das Whoopi schon mal im Knast war, muß allerdings schon ne ganze Weile hergewesen sein. Krass oder!«

»Armageddon 2059-07-24 19:12«

Werte: (Mensch/32/1,68 m/74 kg)

Kon: 4 Sch: 3 Stä: 4 Int: 5 Cha: 5 Will: 6 Initiative: 1W6 +4

KP: 7 ZP: 5 AstralKP: 8 Karmapool 2 Prof: 3

Aktionsfert.: Beschwören 6, Hexerei 5, Raufen 5, Verhandeln 4, Verzaubern 3, Gebräuche (Magie/Straße) 3(5/5), Heimlichkeit 3
Wissensf.: Magietheorie (Naturgeister) 4(7), Holz- und Metallbearbeitung 4, magische Güter schätzen 5, Botanik (Teekräuter) 2(4), Taliskrämerei 5

Zauber: (Raben-Schamanin): Blitzstrahl 5, Levitieren 4, Schatten 5, Hellsicht 5(F), Betäubungswelle 7 (EX-Entzug), Wahrheit 5, Gefühle Beeinflussen 5

Ausrüstung: Panzerkleidung Stufe 2 (4/1) evtl. Panzerjacke (5/3), Colt Manhunter, 9M, HM, (-1 Laserponiter), verschiedenste Foki