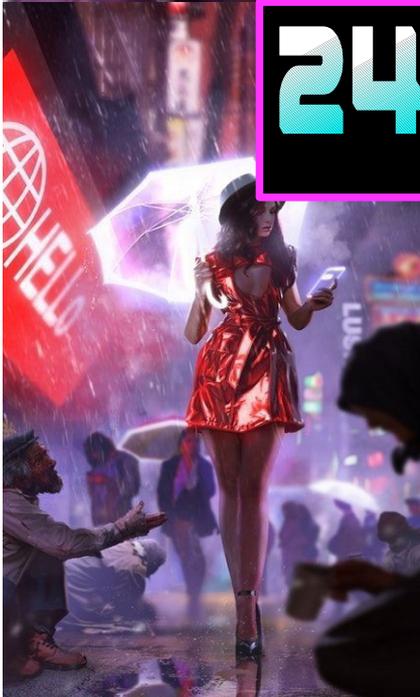




24 CHARAKTERE FÜR SHADOWRUN



RATTE - BERLINER CHABO

„Was? Haste `n Problem, Atze?“

Name: Lena Strahner
Alias: Bobby / Ratte
Profession: Straßenkind / Chabo, Läufer, Drogenkurrier
Spezies: Mensch
Alter: 14 Jahre
Herkunft: Berlin
Wohnort: Berlin - Spandau (häufig wechselnd)
Einfluss: 1



Aussehen: Weite, dreckige Kleidung; spitzes Kinn; schmale Lippen; kurze, schwarze ungepflegte Haare; abgebrochener Schneidezahn; häufig blaue Flecken oder Schnittwunden von Auseinandersetzungen

Stimme / Sprache: hohe Stimme, bemüht tief verstellt; kaut ständig auf einem Zahnstocher und spuckt auf den Boden; Berliner Schnauze; flucht viel; denkt nach bevor er spricht und fasst sich meist kurz

Persönlichkeit: manisch-depressiv; misstrauisch; clever („streetsmart“); macht auf hart und cool; Einzelgänger

Lena Strahner ist transsexuell und hat sich in den ersten Jahren auf der Straße jedem als "Bobby" vorgestellt. Doch die kurzgeschorenen Haare, die weiten, dunklen "Jungsklamotten" und das etwas übertriebene männlich assoziierte Gebaren konnten aufgrund des fein geschnittenen Gesichts mit dem spitzen Kinn und den hohen Wangenknochen und der doch recht hohen Stimmlage nicht über das biologische Geschlecht hinwegtäuschen. So setzte sich der Name "Bobby" bei den anderen Straßenkindern nicht durch und er wurde aufgrund seiner großen Schneidezähne, von denen einer nach einer Schlägerei mit einem Ork mittlerweile abgebrochen ist, etwas zu Unrecht "Rattengesicht" genannt, welchen er nach einer Weile resigniert annahm.

Ratte spricht nicht gerne über seine Vergangenheit in AGC Siemensstadt. Es ist der klassische Hintergrund eines Straßenkindes; geprägt von Gewalt, Alkoholismus und Eltern, die ihre Probleme an ihren Kindern auslassen. Doch im Gegensatz zu anderen Straßenkindern hat er sich nie mit anderen zu einer Gruppe zusammengeschlossen und war immer Einzelkämpfer. Nach einigen Anfangsschwierigkeiten und mäßig erfolgreichen Einbrüchen und Ladendiebstählen ist er nun bei einigen Gangs und Syndikaten bekannt, die ihn gelegentlich für Beschattungs- und Kurrierjobs bezahlen. Bewaffnet ist Ratte mit einer dreizinkigen Hand-Gartenkralle, mit welcher er angeblich schon vier Leute erschlagen hat. Dies ist zwar nicht wahr - Ratte hat tatsächlich noch niemanden getötet - aber er weiß, dass ein gut inszeniertes Gerücht häufig mehr wert ist als eine praktikable Waffe, mit welcher er dann eh nicht umgehen könnte. Charakterlich ist Ratte aufgrund einer schlimmer werdenden manischen Depression recht unberechenbar. In den manischen Phasen, die überwiegen, ist er sehr kommunikativ, überdreht, optimistisch und freut sich auch über Kleinigkeiten. In den depressiven Phasen zieht er sich meist zurück und will niemanden sehen. Er hat oft genug über Selbstmord nachgedacht um zu wissen, dass er den "Mut" für diesen Schritt nicht aufbringen wird. Stattdessen richtet er sich lieber langsam mit Alkohol und Cram zugrunde. Als Connection kennt Ratte fast alle Straßengerüchte, Einzelheiten über fast alle Gangs und ihre Mitglieder und zudem viele gute Verstecke und Treffpunkte in Berlin. Sollte er die nächsten 10 Jahre überleben könnte er sich aufgrund seiner herausragenden Menschenkenntnis zu einem hervorragenden Informationsschieber entwickeln.

Karmakosten: 469 Karma

Lena Strahner als "Ratte" (Mensch)			Bewegung: 8/16 (2m/Erfolg)			Schwimmen: 2,5 (1m/Erfolg)			Aktuelle Form:	
KON	GES	REA	STR	CHA	INT	LOG	WIL	EDG	ESS	
1	4	4	1	3	5	2	3	6	6,00 (1)	
Init	Rigger	Astral	Matrix AR	Matrix Kalt	Matrix Heiß	SM	Körperliches Limit	Geistiges Limit	Soziales Limit	
9 +1W6	9 +1W6		9 +1W6	6 +3W6	6 +4W6	9/10	3	4	5	
Gaben/Handicaps: Abhängigkeit (Leicht) (Alkohol), Abhängigkeit (Leicht) (Cram), Die Harte Schule des Lebens, Gesunder Menschenverstand, Großstädter, Manisch-Depressiv, Penner mit Knarre										
Aktionsfertigkeiten: Akrobatik 7, Bodenfahrzeuge 3, Computer 1, Einschüchtern (Geistig) 5 (7), Entfesseln 3, Erste Hilfe 1, Fälschen 1, Führung 2, Gebräuche (Straße) 6 (8), Geschütze 3, Gewehre 3, Hacking 1, Klingenwaffen 5, Knüppel 3, Laufen 5, Matrixkampf 1, Navigation 4, Pistolen 3, Projektilwaffen 3, Schiffe 3, Schleichen 7, Schnellfeuerwaffen 3, Schwere Waffen 3, Sprengstoffe 1, Spurenlesen 4, Survival 2, Tierführung 2, Überreden 7, Unterricht 2, Verhandlung 6, Verkleiden 4, Verkörperung 7, Vorführung 2, Waffenbau 1, Waffenloser Kampf 7, Wahrnehmung (Hören) 9 (11), Wurfwaffen 3										
Wissensfertigkeiten: Berliner Straßengang 9, Deutsch M, Polizeiprozeduren (Straßenwissen) 8, Russisch 7, Schlupfwinkel und Verstecke 10, Straßendrogen 10										
Waffe	Pool	Präzision	Schaden	DK	Modus	RK	Kampffertigkeit	St.	Panzerung (0)	
Messer	5	5	2K	-1		2				
Waffenlos	7	3	1G	-		2		Kleidung	0	
Ausrüstung: Beglaubigter Credstick, Standard, Cram ×5, Meta Link [Kommlink-Funktionalität [Chipspieler; Credstickleser; GPS-System; Mikrokamera; Mikro-Trideoprojektor; Musikspieler; Ohrstöpsel 1; RFID-Scanner; Stoß- und Wasserresistentes Gehäuse; Touchscreen-Display]], Novacoke ×5										
Nuyen: 1.815Y										

PAZZO – STRAßENDOC

„Ja, das mit dem bröckelnden Putz ist ein Problem. Aber solange nichts in die Wunde bröckelt, während ich operiere, müsste es gehen.“

Name: Gianluca Mastroberadino
Alias: Pazzo
Profession: Straßendoc
Spezies: Mensch
Alter: 36 Jahre
Herkunft: Turin, Italien
Wohnort: Berlin - Kreuzhain
Einfluss: 2



Aussehen: vollständig tätowiert (ausschließlich schwarz-blau, häufig Muster, Horrormotive, Sanduhren und Schlangen); Gesichtstattoo in Form eines Totenkopfes; Piercings und Implantate; kleine, schwächliche Statur; nachdenklicher Blick

Stimme / Sprache: überraschend tiefe Stimme mit deutlich italienischem Akzent; spricht äußerst schnell; verwendet oft bildungssprachliche Ausdrücke und ist im Kontrast zu seinem Äußeren sehr höflich und diplomatisch

Persönlichkeit: gutherziger, nachdenklicher Idealist mit Sympathie für den Neo-Anarchismus; gewissenhafter, konzentriert arbeitender Mediziner; kinderlieb; romantisch; bisexuell; verachtet jegliche Drogen, nachdem er sich vor einigen Jahren fast selbst dadurch zugrunde gerichtet hätte

"Du bist Arzt?" sind wohl die Worte, die "Pazzo" (ital. "verrückt") am häufigsten hört. Dem hageren Mann sieht man das mit seinen Gesichtstattoos, Piercings, kahlgeschorenen Schädel und durch Narben und Tackernadeln verbreitetem Dauergrinsen nicht unbedingt an. Wer allerdings seine anfängliche Skepsis überwindet, findet in ihm einen durchaus fähigen, auf Cyberimplantate spezialisierten Straßendoc. Denn Gianluca ist Millionärssohn, schloss seine Elite-Schule in Turin als Jahrgangsbester ab und begann sein Medizinstudium in Zürich an der renommierten Scheering-Universität. Nach einem schweren Drogenproblem und heftigen Streit mit seiner Familie warf er sein Studium hin und zog nach Berlin, wo er sich einer Weile der Sprawl-Guerilla und den Neo-Anarchisten anschloss. Jetzt ist er weniger aktiv und arbeitet meist in seiner "Keller-Klinik" in X-hain. Auch wenn er seine Instrumente und Skalpelle desinfiziert und durchaus fähig wirkt, stört ein paar Kunden der bröckelnde Putz oder der Schimmel an den Wänden. Wer "Pazzo" näher kennt, weiß jedoch, dass er ein Herz aus Gold hat: In einigen Fällen verzichtet er auf Bezahlung, wenn Patienten kein Geld haben und in seiner Freizeit arbeitet er als Kinderarzt, wobei er die Kinder in seinem Viertel gratis umsorgt und viele Hausbesuche macht.

Karmakosten: 685 Karma

Gianluca Mastroberadino als "Pazzo" (Mensch)						Bewegung: 8/16 (2m/Erfolg)	Schwimmen: 3 (1m/Erfolg)	Aktuelle	
Form:									
KON	GES	REA	STR	CHA	INT	LOG	WIL	EDG	ESS
2	4	3	2	4	4	6 (8)	3	2	4,60 (1)
Init	Rigger	Astral	Matrix AR	Matrix Kalt	Matrix Heiß	SM	Körperliches Limit	Geistiges Limit	Soziales Limit
7 +1W6	7 +1W6		7 +1W6	4 + DV +3W6	4 + DV +4W6	9/10	3	10	6
Gaben/Handicaps: Auffälliger Stil, College-Abschluss, Guter Ruf (in X-Hain), Pazifist I									
Aktionsfertigkeiten: Akrobatik 3, Biotechnologie 12, Bodenfahrzeuge 2, Chemie 11, Computer 10, Einschüchtern 3, Entfesseln 3, Erste Hilfe 13, Fälschen 7, Fingerfertigkeit 7, Freifall 1, Führung 3, Gebräuche 7, Geschütze 3, Gewehre 3, Hacking 7, Klingenswaffen 3, Knüppel 3, Kybernetik 13, Laufen 1, Matrixkampf 7, Medizin 14, Navigation 3, Pistolen 6, Projektilwaffen 3, Schiffe 2, Schleichen 3, Schnellfeuerwaffen 3, Schwere Waffen 3, Schwimmen 1, Sprengstoffe 7, Spurenlesen 3, Survival 2, Tauchen 1, Tierführung 3, Überreden 7, Unterricht 7, Verhandlung 3, Verkleiden 3, Verkörperung 3, Vorführung 3, Waffenbau 7, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 8, Wurfswaffen 3									
Wissensfertigkeiten: Anatomie 14, Cybertechnologie 16, Deutsch 10, Englisch 10, Forensik 14, Französisch 9, Italienisch M, Klassische Musik (Italienische Oper) 9 (11), Medizin 16, Straßengerüchte (X-Hain) 9 (11)									
Waffe	Pool	Präzision	Schaden	DK	Modus	RK	Kampffertigkeit	St.	Panzerung (0)
Defiance EX Shocker	6	4	9G(e)	-5	EM	2		Kleidung	0
Fichetti Security 600	6	6 (7)	7K	-	HM	2 (3)			
Ausklappbare Schulterstütze, Lasermarkierer									
Waffenlos	3	3	2G	-		2			
Cyberware/Bioware: Cyberaugen-Basissystem Stufe 4 (Bildverbinding, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung 4, Sichtvergrößerung, Infrarotsicht), Kommlink, Mnemoverstärker Stufe 2, Schlafregulator, Zerebralbooster Stufe 2									
Ausrüstung: Medkit 6, Medkit-Nachfüllpack ×5, Slap-Patch, Antidot-Patch 5, Slap-Patch, Chem-Patch ×5, Slap-Patch, Stim-Patch 6 ×5, Slap-Patch, Tranq-Patch 6 ×5, Slap-Patch, Trauma-Patch ×5, Vitalmonitor ×3, Werkstatt (Medizin), Werkstatt (Kybernetik)									
Nuyen: 5.600¥									

DIESEL – GANGLÉADER

„Wenn du das diskutieren willst, komm ma' auf 'ne Armlänge ran, Atze!“

Name: Kristoff Paschenko
 Alias: Diesel
 Profession: Gangleader der „Warchoppers“
 Spezies: Troll
 Alter: 39 Jahre
 Herkunft: Berlin, Deutschrusse
 Wohnort: Berlin – Falkensee
 Einfluss: 3



Aussehen: aufgepumpter Troll mit gestutzten Hörnern und einschüchternen Blick; graue Haut; Stiernacken; zahlreiche Narben von Schusswunden

Stimme / Sprache: dröhnende, autoritäre Stimme; spricht akzentfreies Deutsch; wortkarger Befehlstön; begründet keine Entscheidungen und duldet keine Widersprüche

Persönlichkeit: Skrupelloser, brutaler Patriarch mit einer immensen Präsenz; intelligenter Stratege, der unnötige Risiken vermeidet; extrem frauenfeindlich; tritt gegenüber der eigenen Gang als strenge, aber fürsorgliche Vaterfigur auf; duldet auf Angst keine Magier in seiner Nähe

Diesel ist Anführer der „Warchoppers“, einer mit ihm achtköpfigen Biker-Gang, welche eine Drogenküche in Falkensee betreibt. Der Name der Gang ist ein Wortspiel mit dem englischen Wort „Worshippers“, da sich die Gang in der halb-zerfallenen Ruine der Kirche Seefeld einquartiert hat, sie sind jedoch nicht religiös.

Bereits Vater und Großvater waren kriminell und schon in der frühen Jugend deutete sich an, dass Kristoff diese Familientradition aufrecht erhalten wird. Diesel hat Kontakte zur Vory – genauer zu Jaromir Kotov – beliefert diese mit Kamikaze und bewacht in der Kirche für sie ein kleines Munitionslager. Kotov würde ihn gerne als festen Aktivposten in die Vory holen, aber Diesel will sich seine Unabhängigkeit bewahren (er duldet niemanden über sich) und lässt sich für seine Dienste lieber bezahlen.

Seine Gang ist handverlesen, bedingungslos loyal und trotz ihrer geringen Größe äußerst gefährlich und gut organisiert. Außer ihm gehören zu den „Warchoppers“ noch zwei Trolle (seine Söhne), drei Orks (einer davon ein Drohnenrigger) und zwei Menschen (einer davon ein Chemiker ohne Kampferfahrung für die Drogenherstellung), alle männlich. Diesel nimmt Frauen nicht ernst und ignoriert sie auch meist in Gesprächen. Zudem hasst er Magier und hat Angst, verzaubert zu werden. Er wird Magier auffordern, sich aus seinem Sichtfeld zu entfernen. Sollte dies nicht umgehend geschehen, greift er sie ohne weitere Vorwarnung an.

Trotz seines brutalen Auftretens ist er eher vorsichtig und defensiv: Wenn er merkt, dass seine Gang unterlegen ist, zieht er sich zurück. Nicht aus Angst, sondern weil es die klügere Entscheidung ist.

Karmakosten: 1000 Karma

Fahrzeug: BMW Trollhammer

Kristoff Paschenko als "Diesel" (Troll)			Bewegung: 10/20 (1m/Erfolg)			Schwimmen: 8 (1m/Erfolg)			Aktuelle Form:	
KON	GES	REA	STR	CHA	INT	LOG	WIL	EDG	ESS	
9	3 (5)	2	9 (11)	4	4	4	4	3	2,50 (1)	
Init	Rigger	Astral	Matrix AR	Matrix Kalt	Matrix Heiß	SM	Körperliches Limit	Geistiges Limit	Soziales Limit	
6 +1W6	6 +1W6		6 +1W6	9 +3W6	9 +4W6	13/10	11	6	5	
Gaben/Handicaps: Aufmerksamkeit, Gesunder Menschenverstand, Infrarotsicht, Phobie (Häufig, Mittel) (Magie), Vorurteil (Allgemein, Offen) (Frauen), Zähigkeit										
Aktionsfertigkeiten: Akrobatik 8, Bodenfahrzeuge 6, Chemie (Drogen) 6 (8), Computer 3, Einschüchtern 10, Entfesseln 4, Erste Hilfe 3, Fälschen 3, Freifall 8, Führung (Kommandieren) 9 (11), Gebräuche 6, Geschütze 4, Gewehre 10, Hacking 3, Klingenswaffen 4, Knüppel 11, Laufen 13, Matrixkampf 3, Navigation 3, Pistolen 8, Projektilwaffen 4, Schiffe 1, Schleichen 4, Schnellfeuerwaffen 4, Schwere Waffen 4, Schwimmen 10, Sprengstoffe 3, Spurenlesen 3, Survival 3, Tauchen 8, Tierführung 3, Überreden 3, Unterricht 3, Verhandlung 8, Verkleiden 3, Verkörperung 3, Vorführung 3, Waffenbau 3, Waffenloser Kampf 11, Wahrnehmung 10, Wurfwaffen 4										
Waffe	Pool	Präzision	Schaden	DK	Modus	RK	Kampffertigkeit	St.	Panzerung (15)	
Franchi SPAS-24	10	4 (6)	12K	-1	HM/SM	6 (7)			Panzerjacke	12
Schockpolster, Smartgunsystem, intern										
Knüppel	11	4	14K	-		5				
Sporn	11	11	14K	-2		5				
Waffenlos	11	11	13K	-		5				
Cyberware/Bioware: Kompositknochen (Aluminium), Kunstmuskeln Stufe 2, Smartlink, Sporn										
Ausrüstung: Kamikaze x10, Munition: APDS (Schrotflinten) x100, Munition: Standardmunition (Schrotflinten) x100, Siemens Rheingold [Komlink-Funktionalität [Chipspieler; Credstickleser; GPS-System; Mikrokamera; Mikro-Trideoprojektor; Musikspieler; Ohrstöpsel 1; RFID-Scanner; Stoß- und Wasserresistentes Gehäuse; Touchscreen-Display]]										
Nuyen: 5.480¥										

CLEO – SCHIEBERIN

„Ich denke, wir finden da eine Lösung, die zumindest für einen von uns von Vorteil ist.“

Name: Cleo Neumeyer
Alias: „Königin von Falkensee“
Profession: Untergrund-Diplomatin / Schieberin
Spezies: Ghul (Mensch)
Alter: 41 Jahre
Herkunft: Berlin
Wohnort: Berlin - Falkensee
Einfluss: 5

Aussehen: fahlgraue, rissige Haut; unscheinbarer grauer Kapuzensweater; schmale Lippen; Springerstiefel; drahtige, eher kleine Statur (1,58m), überlegenes Lächeln

Stimme / Sprache: spricht leise und langsam, aber eindringlich; stellt viele Fragen, weicht jedoch Fragen von anderen aus; gruseliges, leises Lachen

Persönlichkeit: manipulativ; berechnend; misanthropisch; spielt mit ihrem gruseligen Aussehen und nutzt es, um Gesprächspartner einzuschüchtern; hervorragende Menschenkenntnis; machtbesessen; sarkastisch und zynisch



Cleo Neumeyers Leben war ereignisarm und monoton bis zu einem Alter von 27 Jahren. Als Servicemitarbeiterin des Flughafens Berlin-Schönefeld hatte sie weder große Probleme, noch hohe Ziele oder Erwartungen vom Leben. Dies ändert sich als sie sich nach einer Feier durch den Angriff eines nicht-sapienten Ghuls mit dem MMV-Virus infiziert. Es dauert mehr als 10 Jahre, bis sie akzeptiert hat, was aus ihre geworden ist. Sie schloss sich einer Gruppe von Ghulen im Untergrund von Falkensee an und versuchte zunächst nur, zu überleben. Hasste sie sich zunächst noch selbst für das Töten und Verspeisen ihrer Opfer, so erwuchs aus diesem Selbsthass mit der Zeit ein extremer Zynismus und Hass auf die Welt. Sie schaffte es zunächst, verschiedene Ghul-Gruppen mit dem Versprechen auf „mehr Fleisch“ zu einen. Dann schaffte sie es, Absprachen mit kleineren Gangs in Falkensee zu treffen. Nach und nach baute sie sich so ein Netzwerk auf, dass mittlerweile auch über die Grenzen Falkensees hinausgeht und sogar lockere Kontakte zur Vory und der Horde unterhält. Die von ihr in Umlauf gebrachte Bezeichnung „Königin von Falkensee“ mag vielleicht etwas übertrieben sein und macht sie größer, als sie eigentlich ist. Allerdings ist sie mittlerweile ein wesentlicher Machtfaktor im Berliner Westen und handelt mit Drogen, Waffen, Cyberware und „Dienstleistungen“ von Gangs und Ghul-Gruppen.

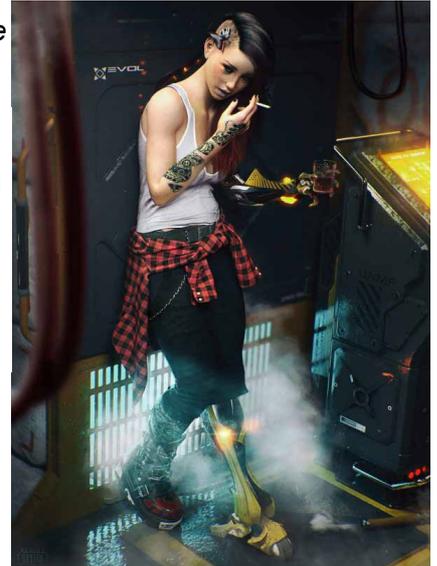
Karmakosten: 1002 Karma

Cleo Neumeyer als "Cleo" (Mensch)			Bewegung: 12/24 (2m/Erfolg)			Schwimmen: 5 (1m/Erfolg)		Aktuelle Form:		
KON	GES	REA	STR	CHA	INT	LOG	WIL	EDG	MAG	ESS
4	6	4 (5)	3 (4)	4 (3)	6	5 (4)	4 (6)	5	2	5,00 (1)
Init	Rigger	Astral	Matrix AR	Matrix Kalt	Matrix Heiß	SM	Körperliches Limit	Geistiges Limit	Soziales Limit	Astrales Limit
11 +1W6	11 +1W6	12 +3W6	11 +1W6	11 +3W6	11 +4W6	10/11	6	7	6	7
Gaben/Handicaps: Infiziert: Ghul (Mensch), Überlebenswille										
Aktionsfertigkeiten: Akrobatik 10, Askennen 11, Astralkampf 8, Bodenfahrzeuge 4, Computer 3, Einschüchtern 8, Entfesseln 5, Erste Hilfe 3, Fälschen 3, Freifall 3, Führung 9, Gebräuche 8, Geschütze 5, Gewehre 10, Hacking 3, Klingenswaffen 5, Knüppel 5, Laufen 3, Matrixkampf 3, Navigation 5, Pistolen 9, Projektilwaffen 5, Schiffe 4, Schleichen 12, Schlosser 9, Schnellfeuerwaffen 5, Schwere Waffen 5, Schwimmen 3, Sprengstoffe 3, Spurenlesen 5, Survival 9, Tauchen 3, Tierführung 2, Überreden 9, Unterricht 2, Verhandlung 9, Verkleiden 5, Verkörperung 2, Vorführung 2, Waffenbau 3, Waffenloser Kampf 10, Wahrnehmung 10, Wurfwaffen 5										
Wissensfertigkeiten: Deutsch M, Englisch 10, Französisch 8, Kriminelle Syndikate 10, Schmugglerrouen 9, Schwarzmarkt 11, Verstecke in Falkensee 10										
Waffe	Pool	Präzision	Schaden	DK	Modus	RK	Kampffertigkeit	St.	Panzerung (10)	
Ares Predator V	9	5 (7)	8K	-1	HM	3			Panzerweste	
Smartgunsystem, intern										
Infected Bite	10	6	5K	-1		3				
Infected Claws	10	6	6K	-1		3				
Männlicher Marpingen Pro D	10	6	11K	-4	HM	4				
Montageschiene										
Waffenlos	10	6	4G	-		3				
Critterkräfte: Allergie (Sunlight, Moderate), Dualwesen, Gesteigerte Sinne (Hören), Gesteigerte Sinne (Smell), Nahrungsbedarf (Metahuman Flesh)										
Ausrüstung: Hermes Ikon [Kommlink-Funktionalität [Chipspieler; Credstickleser; GPS-System; Mikrokamera; Mikro-Trideoprojektor; Musikspieler; Ohrstöpsel 1; RFID-Scanner; Stoß- und Wasserresistentes Gehäuse; Touchscreen-Display]]										
Nuyen: 9.975¥										

.26K – DECKERIN

„Sicher, Chummer. Wir können das auf die vernünftige, sichere Art und Weise machen. Wäre aber halt auch ein wenig langweilig.“

Name: Lisa Ilíc
Alias: .26k / „Kay“
Profession: neo-anarchistische Deckerin
Spezies: Mensch
Alter: 23 Jahre
Herkunft: Berlin (serbische Wurzeln)
Wohnort: Berlin – Lichtenberg
Einfluss: 3
Persona: Ninja-Pinguin



Aussehen: Sidecut; dunkle Haare; ungewaschene, häufig löchrige Straßenkleidung, oft mit bunten Polit-Buttons und Pins; offensichtlicher Cyberarm und -bein, die deutlich älter sind als sie selbst; Tattoos an Armen und Beinen (eingekreiste „F“ und „A“, Figuren aus VR-Spielen, Zitate aus alten Punksongs), welche die Narben eines mit einem Messer eingeritzten „26k“ überdecken; kleine (1,56m), zierliche Statur; häufig mit Skateboard unterwegs

Stimme / Sprache: nasale Stimme; eher Berlinerisch als Deutsch („Weeß ick ooch net, Atzel!“); spricht schnell und lässt andere kaum ausreden; neigt zu Ironie und leichten Sticheleien

Persönlichkeit: äußerst extrovertiert, offen und kommunikativ; extremer Hass auf Konzerne (insbesondere SK); neckisches Grinsen; aromantisch und asexuell; sorglos; hyperaktiv; weichherzig

"Twenty-Six Kay" ist eine Rarität: Eine Deckerin mit einem funktionierendem Sozialleben. Tatsächlich trifft man sie kaum in ihrer zugemüllten, kleinen Deckerbude obersten Geschoss eines Lichtenberger Plattenbaus. Eher trifft man sie in der Decker-Destille "Modem" in Gropiusstadt, wo sie sich oft Stunden mit ihrer besten Freundin, der Ork-Deckerin "krah" unterhält, mit welcher sie auch in der Deckergang "hackbirdz" ist. Auch sieht man sie häufig auf der Festungsinsel Eiswerder in Spandau oder beim Partymachen nachts in X-hain oder bei den Assassins-Spielen. Allgemein scheint sie in fast jedem Bezirk ein paar Leute zu kennen.

Dabei ist ihr Leben noch nicht seit langem eine Aneinanderreihung von Feiern und Bekanntschaften. Geboren wurde sie als SK-Konzernbürgerin und beide Eltern waren ehrgeizige, hochrangige Programmierer und Workaholics. Als die Spannungen in der Familie zunehmend eskalierten, nutzte sie 2072, als Berliner Bürgerkrieg endete, um im Alter von 15 Jahren mit einem geklauten Deck nach X-Hain zu flüchten. Zwei Jahre später verlor sie ihren Unterarm und ein Bein, als im Gedränge einer Anti-SK-Demonstration ein gepanzertes Centurion-Einsatzfahrzeug über ihre linke Körperhälfte fuhr. Sie lebte zwei Jahre als Invalidin, ehe sie sich entschloss einen „Vory-Kredit“ über 20.000€ aufzunehmen, um vom russischen Zwergen-Schieber „Makarow“ gebrauchte Cybergliedmaßen zu erstehen. Lisa war sehr zufrieden mit dieser Entscheidung, bis sie mit den ersten Raten in Verzug war und zwei Vory-Schläger ihr durch Einritzen des damaligen Schuldstandes („26k“) in den rechten Unterarm eine Erinnerungshilfe gaben. Mittlerweile sind die Schulden auf 60.000€ angewachsen und 26k hat sich einem Runnerteam angeschlossen, um wenigstens die monatlichen Zinsen bewältigen zu können.

Prioritätensystem: (Attribute A, Fertigkeiten B, Ressourcen C, Spezial D, Magie E)

Lisa Ilíc als ".26k" (Mensch)		Bewegung: 8/16 (2m/Erfolg)		Schwimmen: 3 (1m/Erfolg)		Aktuelle Form:			
KON	GES	REA	STR	CHA	INT	LOG	WIL	EDG	ESS
2	4	4	2 (3)	5	5	6	4	5	3,89 (1)
Init	Rigger	Astral	Matrix AR	Matrix Kalt	Matrix Heiß	SM	Körperliches Limit	Geistiges Limit	Soziales Limit
9 +1W6	9 +1W6		9 +1W6	9 +3W6	9 +4W6	10/10	4	7	6
Gaben/Handicaps: Abhängigkeit (Leicht) (Alkohol), Draufgänger, Verschuldet (8), Wie hast du mich genannt?									
Aktionsfertigkeiten: Akrobatik 8, Bodenfahrzeuge 6, Computer 12, Einschüchtern 4, Elektronische Kriegsführung 11, Entfesseln 3, Erste Hilfe 5, Fälschen 5, Freifall 1, Führung 4, Gebräuche 10, Geschütze 3, Gewehre 3, Hacking 12, Hardware 10, Klingengewaffen 3, Knüppel 3, Laufen 2, Matrixkampf 11, Navigation 4, Pistolen 7, Projektilwaffen 3, Schiffe 3, Schleichen 7, Schnellfeuerwaffen 3, Schwere Waffen 3, Schwimmen 2, Sprengstoffe 5, Spurenlesen 4, Survival 3, Tauchen 1, Tierführung 4, Überreden 10, Unterricht 4, Verhandlung 8, Verkleiden 4, Verkörperung 4, Vorführung 4, Waffenbau 5, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 8, Wurfaffen 3									
Wissensfertigkeiten: Berliner Partyszene 10, Data Havens 9, Deutsch M, Englisch 8, Serbokroatisch 9, Straßengerüchte 9, Vory 7									
Waffe	Pool	Präzision	Schaden	DK	Modus	RK	Kampffertigkeit	St.	Panzerung (9)
Fichetti Security 600	7	6 (7)	7K	-	HM	2 (3)			
Ausklappbare Schulterstütze, Lasermarkierer									
Waffenlos	3	4	3G	-		2			
Cyberware/Bioware: Bildverbindung, Datenbuchse, Offensichtlicher Unterarm (GES 3, STR 3, Körperlich 4) (Cyberdeck) , Offensichtliches Ganzes Bein (GES 3, STR 3, Körperlich 4) (Schmuggelbehälter) , Schlafregulator									
Ausrüstung: Action-Figur mit Animatronik, Aufspüren, Ausnutzen, Babymonitor, Editieren, Entschlüsselung, Fahrrad (billig), Hammer, Hermes Chariot [Kommlink-Funktionalität [Chipspieler; Credstickleser; GPS-System; Mikrokamera; Mikro-Trideoprojektor; Musikspieler; Ohrstöpsel 1; RFID-Scanner; Stoß- und Wasserresistentes Gehäuse; Touchscreen-Display] ; Sim-Module mit heißem Sim; Universalkabel (Meter)] , Hermes Ikon [Kommlink-Funktionalität [Chipspieler; Credstickleser; GPS-System; Mikrokamera; Mikro-Trideoprojektor; Musikspieler; Ohrstöpsel 1; RFID-Scanner; Stoß- und Wasserresistentes Gehäuse; Touchscreen-Display]] , Irreführung, Kiste (Hardware), Munition: Standardmunition (Leichte Pistolen) x30, Schmöker, Signalreiniger, Skateboard (gut), Störsender, Bereich 4, Tarnkappe, Toolbox, Verschlüsselung, Virtuelle Maschine									
Nuyen: 3.035¥									

SHIZUNE – INFORMATIONSSCHIEBERIN

„Die Kulturvergessenheit und der Mangel an Anstand sind der Makel des aktuellen Zeitgeistes. Ein Auftreten, das von Würde, Stil und Höflichkeit geprägt ist, ist somit ein wahrhafter Akt der Rebellion, meinen sie nicht?“

Name: Shizune Nakamura
Alias: ---
Profession: Geisha-Schulen-Besitzerin / Informationsschieberin
Spezies: Mensch
Alter: 77 Jahre
Herkunft: Kyoto, Japan
Wohnort: Berlin - Renrakusan
Einfluss: 5

Aussehen: große (1,74m), hagere Frau, die sich trotz ihres fortgeschrittenen Alters noch sehr elegant bewegt und gesund wirkt; faltige Haut; traditionelles Geisha-Makeup; seidener, dunkelblauer Kimono, der ein Vermögen gekostet haben muss

Stimme / Sprache: spricht leise und langsam, aber mit einer natürlichen Autorität; sehr höflich, aber bestimmt; duldet keine Widerworte; ausgezeichnetes, akzentfreies Deutsch

Persönlichkeit: ehrwürdige, strenge, selbstbeherrschte Mentorin mit hervorragender Menschenkenntnis, die sich nicht aus der Ruhe bringen lässt; traditionsbewusste Geschäftsfrau, die auf ihren Vorteil bedacht ist; ist von der Überlegenheit der japanischen Kultur überzeugt

Shizune ist eine alternde Geisha, Besitzerin der "Sumire Geisha-Schule" und in Renrakusan eine bekannte Institution, auch wenn sie die ersten 45 Lebensjahre in Kyoto verbracht hat, ehe sie die Schule in Berlin gründete. Die "ehrwürdige" Schule hat einen tadellosen Ruf und da ein Abend mit einer der Gesellschafterinnen oft mehr als 1000 Euro kostet ist der Kundenkreis entsprechend wohlhabend. Ausgewählten Kunden bietet Nakamura-sama eine "traditionell japanische Tee-Stunde" in einem kleinen idyllischen Tee-Häuschen im Chiba-Park an einem kleinen, künstlichen Wasserfall mit Koi-Karpfenteich an. Hier geht sie ihrer zweiten Profession nach: dem Handel mit Informationen. Über ihre Schülerinnen ist sie über alles informiert, was Renkraku, Shiawase, Mitsuhamas, die Yakuza oder allgemein alle japanischen Machhaber in Berlin vorhaben. Doch nicht nur Konzernintrigen ("Hat mein Konkurrent bei der Bewerbung um den Posten als Abteilungsleiter irgendwie Dreck am Stecken?") verhandelt sie, viele kommen auch mit Alltagsproblemen zu ihr ("Meine Frau liebt mich nicht mehr, mein Sohn ist nicht mehr Jahrgangsbester, was soll ich nur tun?"). Während sie bei Neulingen und Nicht-Japanern noch recht nachsichtig ist und über kleine Fehler - nach strenger Ermahnung - hinwegsieht, so ist dieser Welpenschutz spätestens beim dritten Besuch aufgehoben: Es kam schon häufiger vor, dass sie "Kulturvergessene" rausgeworfen hat, die so unhöflich und respektlos waren, die Tee-Schale falsch anzufassen oder deren Rücken beim Sitzen nicht gerade genug war.

Fahrzeug: BMW X Infinity

Karmakosten: 770 Karma

Shizune Nakamura (Mensch)			Bewegung: 6/12 (2m/Erfolg)			Schwimmen: 2 (1m/Erfolg)		Aktuelle Form:		
KON	GES	REA	STR	CHA	INT	LOG	WIL	EDG	ESS	
2	3	1	1	6	5	5	5	3	5,50 (1)	
Init	Rigger	Astral	Matrix AR	Matrix Kalt	Matrix Heiß	SM	Körperliches Limit	Geistiges Limit	Soziales Limit	
6 +1W6	6 +1W6		6 +1W6	11 +3W6	11 +4W6	9/11	2	7	8	
Gaben/Handicaps: Aufmerksamkeit, Fotografisches Gedächtnis, Schwacher Sinn (Sicht), Sprachtalent										
Aktionsfertigkeiten: Akrobatik (Tanzen) 5 (7), Computer 7, Einschüchtern 10, Entfesseln 2, Erste Hilfe 4, Fälschen 4, Fingerfertigkeit 8, Freifall 1, Führung (Kommandieren) 10 (12), Getränke 11, Geschütze 2, Gewehre 2, Hacking 4, Klingenswaffen 2, Knüttel 2, Matrixkampf 4, Navigation 4, Pistolen 2, Projektilwaffen 2, Schleichen 8, Schnellfeuerwaffen 2, Schwere Waffen 2, Sprengstoffe 4, Spurenlesen 4, Survival 4, Tauchen 1, Tierführung 5, Überreden 12, Unterricht 13, Verhandlung 14, Verkleiden 4, Verkörperung 8, Vorführung (Koto) 11 (13), Waffenbau 4, Waffenloser Kampf 2, Wahrnehmung 9, Wurfwaffen 2										
Wissensfertigkeiten: Anstandsregeln 10, Deutsch 12, Englisch 9, Japanisch M, Japanische Kultur 11, Koreanisch 10, Mandarin 10										
Waffe	Pool	Präzision	Schaden	DK	Modus	RK	Kampffertigkeit	St.	Panzerung (0)	
Waffenlos	2	2	1G	-		2			Kleidung	0
Cyberware/Bioware: Bildverbindung, Datenbuchse, Fingerkuppenbehälter, Kommlink										
Ausrüstung: Traditionelles, japanisches Tee-Service, Transys Avalon [Kommlink-Funktionalität [Chipspieler; Credstickleser; GPS-System; Mikrokamera; Mikro-Trideoprojektor; Musikspieler; Ohrstöpsel 1; RFID-Scanner; Stoß- und Wasserresistentes Gehäuse; Touchscreen-Display]]										
Nuyen: 3.500¥										



WINTER – SICHERHEITSBERATER

„Das Nachdenken ist um all seine Würde der Form gekommen, man hat das Ceremoniell und die feierliche Gebärde des Nachdenkens zum Gespött gemacht und würde einen weisen Mann alten Stils nicht mehr aushalten.“ (Friedrich Nietzsche)

Name: Bogdan Yeremov
Alias: Winter
Profession: Sicherheitsberater von Proteus / Ex-Runner
Spezies: Troll
Alter: 48 Jahre
Herkunft: Wolgograd, Russland
Wohnort: Berlin - Zehlendorf
Einfluss: 4

Aussehen: Etwas kleiner und weniger muskulös als andere Trolle (2,40m); tiefsinniger, aufmerksamer Blick; erste Altersflecken

Stimme / Sprache: basslastige Stimme; harter russischer Akzent; bildungssprachliche Ausdrucksweise; zitiert Nietzsche; wortkarg

Persönlichkeit: emotionsloser, ernster Nihilist, dem man seine militärische Vergangenheit anmerkt; wägt seine Entscheidungen sorgfältig ab; düsterer Zyniker



Bogdans Vater war Soldat in der russischen Armee und schwängerte seine frisch vermählte Frau in der Nacht bevor er im Zuge der Eurokriege 2031 an die polnische Front gerufen wurde. Er starb zwei Tage später bei der ersten Großoffensive. Das Witwen- und Waisengeld war zwar knapp bemessen, reichte Bogdans Mutter jedoch aus ihren Sohn verhältnismäßig behütet großzuziehen. Bogdan wehrte sich schon früh gegen das Klischee des "dummen Trolls", lernte umso fleißiger und schloss die Schule schließlich als Jahrgangsbester ab. Wie sein Vater, Großvater und Urgroßvater vor ihm wollte er Soldat werden und schrieb sich an einer Hochschule des russischen Militärs ein. Auch wenn er mit einigen Ressentiments zu kämpfen hatte, wurde er durch seine eiserne Disziplin und seine Führungsqualitäten zu einem der ersten metamenschlichen Stabsoffiziere Russlands. Doch diesen Rang hatte er nicht lange inne: Aufgrund seiner "militärischen Ehre" hatte er eine Auseinandersetzung mit seinem Vorgesetzten, welcher der Meinung war, die Zerschlagung einer terroristischen Zelle rechtfertige die Möglichkeit ziviler Kollateralschäden. Diese Auseinandersetzung führte schließlich zur Befehlsverweigerung und damit zur unehrenhaften Entlassung. Desillusioniert flüchtete Bogdan in die Schatten und war nach einigen Jahren ein als sehr professionell geltender Shadowrunner (unter dem Namen "Winter") von internationalem Ruf. Mit 38 Jahren beendete er jedoch sehr überraschend diese Karriere und wechselte auf Konzernseite zu Proteus, was ihm seine frühere Kampfgefährten nur teilweise verziehen. Zum einen spürte der alternde Troll seine nachlassende Fitness, zum anderen plante er eine Familie mit einer 14 Jahre jüngeren Studentin (ebenfalls Trollin), außerdem war er auch aus moralischer Sicht nicht mehr vollends überzeugt von seiner Tätigkeit als Shadowrunner. Nun ist er für die Sicherheit bei der Sanierung der Wasserversorgung unter Berlin verantwortlich. Sein Blick weist ihn als tiefsinnigen, kühlen Denker mit einem Hang zur Philosophie aus. Er ist äußerst belesen und ein Anhänger von Hegel, Kierkegaard und Nietzsche. Gerade mit letzteren teilt er den düsteren, zynisch-intellektuellen Humor und zitiert ihn gerne. Als Connection kann er mit militärischer Expertise, seiner jahrelangen Erfahrung als Shadowrunner und seiner Kenntnis der Berliner Kanalisation und der darin hausenden Gefahren (Critter, Ghulnester, Gang-Verstecke, Schmuggler...) helfen. Allerdings würde er nie seinen Arbeitgeber verraten. Er ist schließlich Profi. Allerdings kennt er die Sicherheitslücken vieler anderen lokalen Konzerne.

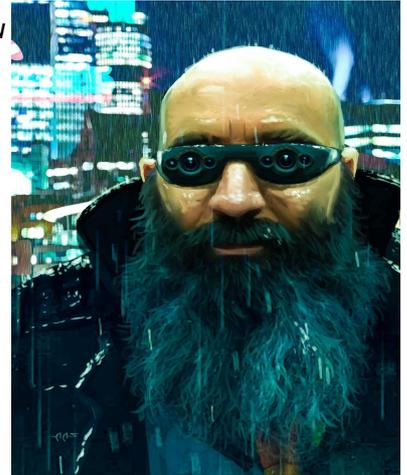
Fahrzeug: BMW M8
Karmakosten: 1222 Karma

Bogdan Yeremov als "Winter" (Troll)		Bewegung: 6/12 (1m/Erfolg)		Schwimmen: 5 (1m/Erfolg)		Aktuelle Form:			
KON	GES	REA	STR	CHA	INT	LOG	WIL	EDG	ESS
9	3	3 (5)	7	3	4	5	5	3	1,00 (1)
Init	Rigger	Astral	Matrix AR	Matrix Kalt	Matrix Heiß	SM	Körperliches Limit	Geistiges Limit	Soziales Limit
9 +3W6	9 +3W6		9 +3W6	10 +3W6	10 +4W6	13/11	10	7	4
Gaben/Handicaps: Aufmerksamkeit, Ehrenkodex (Militär), Hohe Schmerztoleranz, Infrarotsicht, Mut									
Aktionsfertigkeiten: Akrobatik 6, Bodenfahrzeuge 8, Computer 4, Einschüchtern 6, Entfesseln 2, Erste Hilfe 7, Fälschen 4, Freifall 8, Führung 8, Gebräuche 7, Geschütze 2, Gewehre 8, Hacking 4, Klingenwaffen 2, Knüppel 5, Laufen 9, Matrixkampf 4, Navigation 3, Pistolen 5, Projektilwaffen 2, Schiffe 4, Schleichen 2, Schnellfeuerwaffen 8, Schwere Waffen 11, Schwimmen 6, Sprengstoffe 7, Spurenlesen 7, Survival 10, Tauchen 8, Tierführung 2, Überreden 6, Unterricht 7, Verhandlung 2, Verkleiden 3, Verkörperung 2, Vorführung 2, Waffenbau 10, Waffenloser Kampf 8, Wahrnehmung 8, Wurfwaffen 8									
Wissensfertigkeiten: Berliner Untergrund 8, Deutsch 8, Englisch 6, Militärstrategien 8, Philosophie (Nihilismus) 8 (10), Russisch M, Sicherheitstaktiken 12, Taktik kleinerer Einheiten 10									
Waffe	Pool	Präzision	Schaden	DK	Modus	RK	Kampffertigkeit	St.	Panzerung (12)
Ares Predator V	5	5 (7)	8K	-1	HM	4			Gefütterter Mantel
Smartgunsystem, intern									
Ares Vigorous Sturmkanone	11	4	16K	-6	EM	4			
Granate: Rauch	8	10	(10m Radius)	-		4			
Granate: Splitter	8	10	18K(f) (-1/M)	+5		4			
Männlicher Marpingen Pro D	8	6	11K	-4	HM	5			
Montageschiene									
Waffenlos	8	10	9K	-		4			
Cyberware/Bioware: Bildverbindung, Kommlink, Kompositknochen (Aluminium), Reflexbooster Stufe 2, Schadenskompensator Stufe 4, Schlafregulator, Smartlink									
Ausrüstung: Granate: Rauch x3, Granate: Splitter x3, Munition: APDS (Gewehre) x30, Munition: Gelgeschosse (Gewehre) x30, Munition: Schocker (Schwere Pistolen) x30, Munition: Standardmunition (Gewehre) x50, Munition: Standardmunition (Schwere Pistolen) x30, Munition: Sturmkanone (Sturmkanonen) x50, Transys Avalon [Kommlink-Funktionalität [Chipspieler; Credstickleser; GPS-System; Mikrokamera; Mikro-Trideoprojektor; Musikspieler; Ohrstöpsel 1; RFID-Scanner; Stoß- und Wasserresistentes Gehäuse; Touchscreen-Display]]									
Nuyen: 3.653,33¥									

MAKAROW – WAFFENSCHIEBER

„Zahl den Preis oder verpiss dich, aber verschwende nicht meine Zeit! Wenn du feilschen willst, geh zu 'nem schieß Türken, Arschloch!“

Name: Georgi Lebejew
Alias: Makarow
Profession: Waffenschieber / Kriegsveteran
Spezies: Zwerg
Alter: 66 Jahre
Herkunft: Moskau, Russland
Wohnort: Berlin - Gropiusstadt
Einfluss: 4



Aussehen: Mit seinen 1,44m ungewöhnlich großer Zwerg, Glatze, graumeliertes, ungepflegter Bart; schlechte Zähne; „Arbeiterhände“

Stimme / Sprache: flucht und schimpft eher als das er spricht; leichter russischer Akzent; spuckt häufig auf den Boden; laut und grob; häufig rassistisches Vokabular

Persönlichkeit: ungehobelter Klotz; kaum am Verhandeln interessiert; Faible für sowjetische Militäraniquitäten; hasst jeden und alles und lässt dies seine Gesprächspartner auch merken

Niemand weiß, wer damit begonnen hat Georgi den "unsympathischsten Zwerg Berlins" zu nennen, aber zumindest in seinem Kiez Gropiusstadt ist man sich einig, dass dies eine zutreffende Umschreibung ist. Neulinge könnten ihn für einen Rassisten halten, besteht doch etwa ein Drittel seiner Äußerungen aus wüsten Beleidigungen diverser Spezies oder Ethnien ("Schieß-Türken/Japsen/Itakker/Neger...", "Wenn du kuscheln willst, geh zu einer Elfen-Hure, du Lappen!", "Das ist ein Ork-Polakke! Natürlich ist der dumm. Wo soll die Intelligenz denn auch herkommen? Von seinen Eltern? Pah!"). Leute, die ihn näher kennen, wissen, dass er allerdings alle recht gleichmäßig hasst und auch Zwerge oder Russen nicht aus seinen Schimpftiraden auslässt. Ein weiteres Drittel besteht aus zynischen Kommentaren zur Lage der Stadt, verkommenen Jugend, jedem aktuellen Trend und moderner Technologie; meist verbunden mit der Bemerkung, dass früher alles besser war. Das letzte Drittel seiner Äußerungen weist den alternden Zwerg jedoch als ziemlich fähigen Schieber aus, der in Berlin fast alles besorgen kann und im Gegensatz zu vielen Schiebern tatsächlich Ahnung hat von dem, was er verkauft. Ebenfalls ungewöhnlich ist, dass er nicht über Preise verhandelt: Er nennt einen Preis und wer den nicht zahlen will, soll sich halt verpissen.

Das einzige, was das Gemüt des ständig übellaunigen Zwerges zumindest kurz aufhellen kann, sind alte Militaria aus der Sowjetzeit. So ist er ein großer Fan der "Makarow", von der er angeblich über 100 Stück besitzt. Auch 50 Kalaschnikovs sollen sich in seinem Besitz befinden. Ob diese Gerüchte stimmen, weiß man allerdings nicht. Unbestritten ist jedoch, dass im Hinterhof seines baufälligen Wohnblocks drei alte Sowjetpanzer stehen, die von ihm gut gewartet wurden. Über Georgi "Makarow" Lebejew gibt es noch eine Reihe weitere Gerüchte. So behaupten einige, dass er mit der äußerst gutmütigen Trollin und ehemaligen Feldsanitäterin Olga verheiratet sei, weil diese die einzige Person ist, die er länger als 10 Minuten in seiner Nähe erträgt.

Fahrzeug: Ares Roadmaster

Karmakosten: 744 Karma

Georgie Lebejew als "Makarow" (Zwerg)			Bewegung: 4/8 (1m/Erfolg)			Schwimmen: 4 (1m/Erfolg)		Aktuelle Form:	
KON	GES	REA	STR	CHA	INT	LOG	WIL	EDG	ESS
7	2	2	6	1	4	4	7	1	4,70 (1)
Init	Rigger	Astral	Matrix AR	Matrix Kalt	Matrix Heiß	SM	Körperliches Limit	Geistiges Limit	Soziales Limit
6 +1W6	6 +1W6		6 +1W6	9 +3W6	9 +4W6	12/12	7	7	5
Gaben/Handicaps: Infrarotsicht, Pathogen- und Toxinresistenz, Ungehobelt									
Aktionsfertigkeiten: Akrobatik 1, Bodenfahrzeuge 4, Computer 6, Entfesseln 1, Erste Hilfe 3, Fahrzeugmechanik 9, Fälschen 3, Freifall 6, Geschütze 1, Gewehre 5, Hacking 3, Klingengewaffen 1, Knüppel 1, Laufen 5, Matrixkampf 3, Navigation 3, Pistolen 5, Projektilwaffen 1, Schiffe 1, Schleißen 1, Schnellfeuerwaffen 6, Schwere Waffen 6, Schwimmen 5, Sprengstoffe 3, Spurenlesen 3, Survival 10, Tauchen 6, Verhandlung 6, Verkleiden 3, Waffenbau 9, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 8, Wurfaffen 1									
Wissensfertigkeiten: Deutsch 8, Englisch 5, Militärtechnologie (Sowjetzeit) 9 (11), Russisch M, Schmugglerouten 6, Schwarzmarkt 7									
Waffe	Pool	Präzision	Schaden	DK	Modus	RK	Kampffertigkeit	St.	Panzerung (11)
AK-98	6	5	10K	-2	HM/SM/AM	3			Gefütterter Mantel
Granate: Splitter, Aerodynamisch	1	7	18K(f) (-1/M)	+5		3			
Waffenlos	5	7	8K	-		3			
Cyberware/Bioware: Cyberaugen-Basissystem Stufe 2 (Bildverbindung, Smartlink, Infrarotsicht, Blitzkompensation, Sichtvergrößerung) , Kompositknochen (Aluminium)									
Ausrüstung: drei Sowjetpanzer und private Waffensammlung, Granate: Splitter, Aerodynamisch x5, Hermes Ikon [Kommlink-Funktionalität [Chipspieler; Credstickleser; GPS-System; Mikrokamera; Mikro-Trideoprojektor; Musikspieler; Ohrstöpsel 1; RFID-Scanner; Stoß- und Wasserresistentes Gehäuse; Touchscreen-Display]] , Munition: APDS (Sturmgewehre) x50, Munition: Standardmunition (Sturmgewehre) x100									
Nuyen: 4.050¥									

LAY LOW – STRAßENSAMURAI

„Du glaubst doch an Allah, oder? Du wirst ihn nämlich gleich sehen.“

Name: Layla el-Khatib
Alias: Lay Low
Profession: Straßensamurai / Shadowrunnerin
Spezies: Mensch
Alter: 29 Jahre
Herkunft: Berlin (palästinensische Wurzeln)
Wohnort: Berlin - Gropiusstadt
Einfluss: 3

Aussehen: Athletischer, muskulöser Körperbau; dunkler Taint; Sidecut; schwarzes, dickes Haar; temperamentvoller Blick

Stimme / Sprache: ernste, eher leise Stimme ohne Akzent; wortkarg; schnörkellose Sätze; kein Interesse an Smalltalk

Persönlichkeit: wirkt ruhig; ernst; selbstbeherrscht und willensstark; radikale Feministin; Hass auf das Emirat und allgemein den islamischen Glauben



Layla wurde in X-Hain als drittes Kind einer eher konservativen, aber wenig religiösen Familie mit palästinensischen Wurzeln geboren zu Zeiten des Berliner Bürgerkrieges geboren. Mit 15 verliebte sie sich in einen 8 Jahre älteren Jihadisten namens Mahmoud aus dem Emirat und heiratete diesen kurz darauf. Auch wenn sie mit 18 einen Sohn und mit 19 eine Tochter gebar, wurde Mahmoud zunehmend gewalttätig. Als sie 20 war – die Kinder waren bei ihrer Schwiegermutter – eskalierte ein Streit zwischen den Eheleuten und in Notwehr stach sie ein Küchenmesser in den Hals ihres Mannes, der kurz darauf verblutete.

Sie schaffte es, aus dem Emirat zu fliehen und fand Unterschlupf in einer feministisch geprägten WG in Lichtenberg. Hier erhielt sie in Anspielung auf ihren Vornamen auch ihr Pseudonym „Lay Low“ (engl. sich verstecken/bedeckt halten). Da die Familie ihres toten Mannes auf der Suche nach ihr war und ihr immer näher kam, zog sie in den Rhein-Ruhr-Megaplex und schloss sich kurze Zeit später einer Gruppe Shadowrunnern an. Die nächsten 7 Jahre trainierte sie verbissen und konnte sich einen gewissen Ruf erarbeiten, doch vor einem Jahr wurde ihr Team fast komplett ausgelöscht und sie entschied, nach Berlin zurückzukehren. Sie verübte in den letzten Monaten Anschläge auf das Emirat und die Gang Jihad B. Derzeit ist sie auf der Suche nach einem Team, um ihren Sohn und ihre Tochter aus dem Emirat zu extrahieren.

Fahrzeug: Shiawase Motors Shuriken

Karmakosten: 700 Karma

Layla el Khatib als "Lay Low" (Mensch)			Bewegung: 14/28 (2m/Erfolg)			Schwimmen: 6 (1m/Erfolg)		Aktuelle Form:		
KON	GES	REA	STR	CHA	INT	LOG	WIL	EDG	ESS	
3	5 (7)	6 (7)	3 (5)	3	3	2	4	4	1,08 (1)	
Init	Rigger	Astral	Matrix AR	Matrix Kalt	Matrix Heiß	SM	Körperliches Limit	Geistiges Limit	Soziales Limit	
10 +2W6	10 +2W6		10 +2W6	5 +3W6	5 +4W6	10/10	7	4	4	
Gaben/Handicaps: Aufmerksamkeit, Die Harte Schule des Lebens, Gesucht (Jihad B), Mut, Vendetta (Rache am Emirat)										
Aktionsfertigkeiten: Akrobatik 11, Bodenfahrzeuge 11, Computer 4, Einschüchtern 2, Entfesseln 6, Erste Hilfe 1, Fälschen 1, Freifall 2, Führung 2, Gebräuche 7, Geschütze 6, Gewehre 6, Hacking 1, Klingengewaffen 12, Knüppel 6, Laufen 9, Matrixkampf 1, Navigation 2, Pistolen 11, Projektilwaffen 6, Schiffe 6, Schleichen 10, Schnellfeuerwaffen 12, Schwere Waffen 6, Schwimmen 4, Sprengstoffe 6, Spurenlesen 2, Survival 3, Tauchen 2, Tierführung 2, Überreden 2, Unterricht 2, Verhandlung 2, Verkleiden 7, Verkörperung 2, Vorführung 2, Waffenbau 1, Waffenloser Kampf 10, Wahrnehmung 7, Wurfaffen 6										
Wissensfertigkeiten: Arabisch 7, Deutsch M, Leben im Sprawl (Emirat) 5 (7), Religion (Islam) 5 (7)										
Waffe	Pool	Präzision	Schaden	DK	Modus	RK	Kampffertigkeit	St.	Panzerung (15)	
Ares Alpha	12	5 (7)	11K	-2	HM/SM/AM	5			Helm	+2
Smartgunsystem, intern									Panzerjacke	12
Ares Predator V	11	5 (7)	8K	-1	HM	3				
Smartgunsystem, intern										
Katana	12	7	8K	-3		3				
Waffenlos	10	7	6K	-		3				
Cyberware/Bioware: Cyberaugen-Basissystem Stufe 3 (Bildverbindung, Blitzkompensation, Smartlink, Sichtvergrößerung, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung 2), Kompositknochen (Kunststoff), Kunstmuskeln Stufe 2, Reflexbooster Stufe 1, Schlafregulator										
Ausrüstung: Kommerzieller Sprengstoff 5 ×8, MCT Dusseldorf [Blutalkohol-Biosensor; Gehärtetes Gehäuse; Kommlink-Bauform, Nicht standardisiert (Wristband); Kommlink-Funktionalität [Chipspieler; Credstickleser; GPS-System; Mikrokamera; Mikro-Trideoprojektor; Musikspieler; Ohrstöpsel 1; RFID-Scanner; Stoß- und Wasserresistentes Gehäuse; Touchscreen-Display]], Störsender, Bereich 4, Zünder, Funk 3 ×3, Zünder, Zeit 2 ×3										
Nuyen: 50¥										

VIKTORIA – KONZERNMAGIERIN

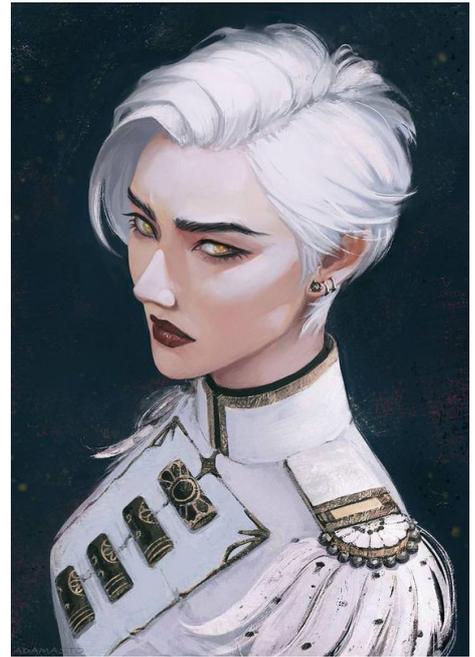
„Bezeichnend, dass vor allem die gegen die Leistungsgesellschaft argumentieren, die nichts für die Gesellschaft leisten.“

Name: Viktoria Stratkova
Alias: ---
Profession: Konzernmagierin (Aztechnology)
Spezies: Elfe
Alter: 36 Jahre
Herkunft: Ostrava, Tschechien
Wohnort: Berlin - Aztech-Schönwalde
Einfluss: 3

Aussehen: kühl blickende Elfe mit weißer Kurzhaarfrisur; korrekte Haltung; makellostes Make-Up; maßgeschneiderte Kleidung; äußerst blasse Haut

Stimme / Sprache: befehlsgewohnte, laute Stimme mit deutlichem osteuropäischen Akzent; dominant und fordernd

Persönlichkeit: ehrgeizige Karrieristin; streng, diszipliniert und arrogant; rachsüchtig; nicht mehr 100% loyal zu Aztechnology



Schon als Schülerin war Viktoria Stratkova diszipliniert und ehrgeizig mit einer leichten Neigung zur Überheblichkeit. 2065 studierte sie dank eines Stipendiums von Aztechnology Thaumaturgie mit dem Spezialgebiet Antimagie an der hermetischen Fakultät der Universität Prag. 2070 trat sie, wie in den Regularien ihres Stipendiums vereinbart, in den Dienst des südamerikanischen Konzerns und wurde nach Berlin versetzt. Hier ist sie nach einem kurzen, steilen Aufstieg innerhalb der Hierarchie des Konzerns verantwortlich für die magische Sicherheit des exterritorialen Gebietes zwischen Kremen und Aztech-Schönwalde.

Seit einiger Zeit ist sie jedoch frustriert, da die weiteren Stufen auf der Karriereleiter bereits von ihren Vorgesetzten besetzt sind. Zudem half es auch nicht, dass eine Gruppe von Ökoterroristen ein Geheimprojekt – ein genmanipulierter Critter in Form eines überdimensionalen Rindes zur günstigen Fleischproduktion – bei einem Viehtransport entführen konnten.

Insofern hat sie derzeit vor allem drei Interessen:

1. Rache an den Ökoterroristen und Auffinden des verlorengegangenen Projektes.
2. Aufzeigen des mangelnden Kompetenz ihrer Vorgesetzten, evtl. durch ein Runnerteam, welches erhebliche (magische) Sicherheitslücken offenbart.
3. Falls sie noch immer nicht die gewünschte Position bei Aztechnology erreicht, käme eine Extraktion oder ein vorgetäuschter Tod infrage, um sich einen neuen Arbeitgeber zu suchen, welcher ihre Fähigkeiten mehr zu schätzen weiß.

Fahrzeug: Eurocar Northwind

Karmakosten: 930 Karma

Viktoria Stratkova als "Viktoria" (Elf)			Bewegung: 8/16 (2m/Erfolg)			Schwimmen: 3 (1m/Erfolg)			Aktuelle Form:		
KON	GES	REA	STR	CHA	INT	LOG	WIL	EDG	MAG	ESS	
2	4	2	2	5	4	6	5	3	6	6,00 (1)	
Init	Rigger	Astral	Matrix AR	Matrix Kalt	Matrix Heiß	SM	Körperliches Limit	Geistiges Limit	Soziales Limit	Astrales Limit	
6 +1W6	6 +1W6	8 +3W6	6 +1W6	9 +3W6	9 +4W6	9/11	3	7	7	7	
Gaben/Handicaps: Restlichtverstärkung, Zauberer											
Aktionsfertigkeiten: Akrobatik 7, Alchemie 8, Antimagie 11, Astralkampf 9, Bodenfahrzeuge 4, Computer 8, Einschüchtern 10, Entfesseln 3, Erste Hilfe 5, Fälschen 5, Freifall 1, Führung (Kommandieren) 8 (10), Gebräuche 8, Geschütze 3, Gewehre 3, Hacking 5, Herbeirufen 10, Klingenwaffen 3, Knüppel 3, Laufen 1, Matrixkampf 5, Navigation 3, Pistolen 6, Projekttilwaffen 3, Schiffe 1, Schleichen 3, Schnellfeuerwaffen 3, Schwere Waffen 3, Schwimmen 1, Sprengstoffe 5, Spruchzauberei 12, Spurenlesen 3, Survival 4, Tauchen 1, Tierführung 4, Überreden 7, Unterricht 4, Verhandlung 8, Verkleiden 3, Verkörperung 4, Vorführung 4, Waffenbau 5, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 8, Wurfwaffen 3											
Wissensfertigkeiten: Aztlanische Telenovas 9, Deutsch 8, Englisch 7, Kosmetik 9, Magische Sicherheit (Aztechnology) 10 (12), Sicherheitstaktiken 10, Spanisch 8, Tschechisch M											
Waffe	Pool	Präzision	Schaden	DK	Modus	RK	Kampffertigkeit	St.	Panzerung (8)		
Waffenlos	3	3	2G	-		2			Actioneer Geschäftskleidung 8		
Walther PP110	6	7	7K	-	HM	2			Holster		
Taktische Lampe, Standard, Verbessertes Sicherheitssystem, Basis											
Zauber: Blitzstrahl (P, BF, OK, S, KS-3), Chaotische Welt (P, BF (F), -, A, KS), Druckwelle (P, BF (F), OG, S, KS), Feinde Entdecken, Erweitertes (M, B, -, A, KS), Gedanken Beherrschen (M, BF, -, A, KS-1), Heilen (M, B, -, P, KS-4), Hellsicht (M, B, -, A, KS-3), Manaball (M, BF (F), OK, S, KS), Ranken (P, BF, -, A, KS-1), Stabilisieren (M, B, -, P, KS-4), Trideo-Trugbild (P, BF (F), -, A, KS), Verbesserte Unsichtbarkeit (P, BF, -, A, KS-1)											
Ausrüstung: Aztec Fly, DocWagon-Vertrag, Platin (Einjährige Vorleistung), Novatech NetNinja [Kommlink-Funktionalität [Chipspieler; Creditstickleser; GPS-System; Mikrokamera; Mikro-Trideoprojektor; Musikspieler; Ohrstöpsel 1; RFID-Scanner; Stoß- und Wasserresistentes Gehäuse; Touchscreen-Display]]											
Nuyen: 6.075¥											

LAYTHAM MCGREGOR – ANWALT

„Vor mehr als 100 Jahren sagte Mao Zedong einmal, politische Macht entstamme dem Lauf der Schusswaffen. Beantwortet das ihre Frage, warum ich eine Vollbewaffnung der Orks in Seattle befürworte?“



Name: Laytham McGregor
Alias: ---
Profession: Rechtsanwalt / radikaler O.R.C.-Aktivist / Waffensammler
Spezies: Ork
Alter: 37 Jahre
Herkunft: Seattle (schottische Wurzeln)
Wohnort: Seattle - Bellevue
Einfluss: 5

Aussehen: maßgeschneiderte Anzüge; perfekt gestylte Haare; für einen Ork eher schwächling; joviales, kühles Grinsen; selbstsicheres Auftreten

Stimme / Sprache: lockere, tiefe Stimme mit schottischem Einschlag; spricht oft ironisch; bildungssprachliches Vokabular

Persönlichkeit: joviale, intellektuelle Arroganz; ruhmstüchtig; inszeniert sich gerne als Held und Samariter; humorvoll und entspannt

Laytham wuchs in der Unterschicht in Seattle-Everett als Sohn eines Matrosen schottischer Herkunft und einer Kindergärtnerin auf. Zwar konnten seine Eltern ihm nicht viel bieten und sein Vater war oft auf Seegang, doch die Mutter sorgte mit liebevoller Strenge für eine gute Erziehung, die sich schließlich auch in sehr guten Schulleistungen niederschlug. Allerdings wurde der eher schwächliche und schüchterne Laytham in der Middle-School von seinen Mitschülern malträtiert, weshalb seine Mutter sich für einen Schulwechsel einsetzte. Sie wollte ihn auf einer renommierten Schule in einer der nobleren Gegenden anmelden, auf welche kaum Orks gingen, was zu Protesten der dortigen Elternschaft führte und schließlich in einem Rechtsstreit mündete, den die Familie McGregor jedoch gewann. Durch dieses Ereignis hatte Laytham schon früh die Erkenntnis, dass man die Gesetze kennen muss, wenn man die Situation von Orks in den UCAS verbessern will.

So strengte sich Laytham weiterhin an und schrieb sich später für den Studiengang Jura ein. Während des Studiums beschäftigte er sich auch intensiver mit der Menschenrechtsbewegung der 1960er Jahre, sah Parallelen zwischen der Situation der Schwarzen damals und der Orks gegenwärtig und ließ sich vor allem von Malcolm X und Huey P. Newton von den Black Panthers inspirieren. Er trat dem "Orc Rights Comitee" bei und gründete eine eigene Kanzlei, die hauptsächlich Orks vertrat. Er verlangte häufig kein Honorar, sondern ließ sich an dem erstrittenen Schadensersatz beteiligen, wodurch er im Laufe der Jahre ein kleineres Vermögen erwirtschaften konnte.

Umstritten ist er in den Medien vor allem aufgrund seiner Ansichten bezüglich einer Vollbewaffnung von Orks in Seattle: Ein durchgehend (nach Möglichkeit legal) bewaffneter Ork-Untergrund würde gefürchtet und aufgrund dieser Angst müsse man dann Zugeständnisse machen. Diese und ein paar andere provokante Aussagen brachten ihn in den Medien den Ruf als "radikalen Menschenhasser" ein, was seine Beliebtheit bei den Orks nur weiter steigerte. (Zudem verklagte er die entsprechenden Matrixportale auf Rufmord, gewann und vermehrte so sowohl sein Prestige als auch sein Vermögen).

Seine radikalen Ansichten sieht man dem Metamenschenrechtler allerdings nicht an. Seine maßgeschneiderten Anzüge, teure Uhren und Porsche Aguilar in einer orangenen Metallic-Lackierung wirken durchaus prahlerisch, sind aber in erster Linie taktischer Natur: Anderen Orks will er damit zeigen, dass man "es auch als Ork schaffen kann", seine politischen Gegner will er damit einschüchtern und provozieren. Allerdings lässt sich nicht von der Hand weisen, dass der ehemals schüchterne Ork mittlerweile eine joviale, intellektuelle Arroganz ausstrahlt. Er wirkt sehr gepflegt, trägt eine Brille mit rundem Gestell und sein dunkelhaariger Seitenscheitel sitzt auf den Millimeter genau.

In seinem Anwesen in Everett sammelt er Waffen, insbesondere ältere Modelle, und verfügt ein immenses Wissen über die Geschichte und Technik dieser Sammlungsstücke. Kurios ist, dass er trotz dieser Vorliebe ein miserabler Schütze ist und außer seinem alljährlichen Besuch auf einem Schießstand im Sommer noch nie eine Waffe abgefeuert hat. Für seine Sicherheit sorgt seine Leibwächterin, eine dunkelhäufige Orkin namens Tara Collins, deren Wachsamkeit ihn bereits zweimal vor Anschlägen des Humanis Policlubs bewahrte.

Aktuell überlegt Laytham McGregor, seine Kanzlei aufzugeben und in die Politik zu gehen. Er ist noch unentschieden und wägt ab, wo er mehr "für die Sache" erreichen könnte.

Name: Laytham McGregor	Spezies: Ork	Alter: 37 Jahre	Größe: 1,84m	Gewicht: 83kg	Lebensstil: Luxus
Konstitution	3	wichtige Aktionsfertigkeiten	wichtige Wissensfertigkeiten	wichtige Ausrüstung	
Geschicklichkeit	3	Verhandeln: 7	Jura: 7	Ruger Super Warhawk Actioneer Geschäftskleidung (8) Mercedes Paladin (dunkelgrau) Waffensammlung, teilweise seltene und historische Pistolen Weinkeller	
Reaktion	2	Überreden: 6	Politik (Seattle): 3 (5)		
Stärke	3	Gebräuche: 6	Waffentechnik: 5		
Charisma	5	Führung (Inspirieren): 4 (6)	Ork-Untergrund: 4		
Intuition	4	Pistolen 3			
Logik	5	Waffenbau 3			
Willenskraft	3		Sprachen	Nützlich für:	
Edge	3		Englisch: M	Strafverteidigung, Rechtsfragen, Expertise zu Schusswaffen, Kontakt zum Ork-Untergrund, O.R.C. und Seattler High Society	
Magie	0		Französisch: 5		
Initiative	1W+6		Spanisch: 4		

SCARAB – DECKERIN / FÄLSCHERIN

„Sag mir einfach, wer du in den nächsten Jahren sein möchtest.“

Name: Monifa Nuit Fathi
Alias: Scarab
Profession: Deckerin (spezialisiert auf digitale Fäschungen und SINS)
Spezies: Mensch
Alter: 29 Jahre
Herkunft: Alexandria, Arabische Republik Ägypten
Wohnort: Seattle - Renton
Einfluss: 3
Persona: Skarabäus aus Gold und Jade



Aussehen: schlanke, wenig muskulöse Figur; fein geschnittenes Gesicht mit spitzem Kinn; häufig Pluderhosen, bauchfreies Top und Sandalen oder barfuß; Nasenring; häufig Henna-Tattoos

Stimme / Sprache: angenehm tiefe Stimme; gebrochenes Englisch mit ägyptischen Akzent; spricht besser Deutsch und Französisch

Persönlichkeit: altruistisch; neugierig; zurückhaltend und vorsichtig; vegane Tierfreundin; Putzfimmel

Monifa wuchs wohlbehütet in einer Villa am Stadtrand von Alexandria auf. Ihr erkonservativer Vater Hanbal Fathi war General der ägyptischen Armee mit mächtigen Freunden in der Politik, ihre hübsche Mutter Chavi, die ganze 15 Jahre jünger war, kam aus mittelständischen Verhältnissen und arbeitete als Reiseverkehrskauffrau, gab ihren Beruf jedoch auf, als sie mit Monifa schwanger war. Ihre Erziehung war streng und sehr anspruchsvoll. Egal, wie gut ihre schulischen Leistungen waren, sie waren nie gut genug. So entwickelte sich Monifa zu einem schüchternen, sehr introvertierten Mädchen, welches nie Widerworte gab. Schließlich wurde sie auf ein privates Elite-Internat in Zürich geschickt. Ihre Zimmergenossin war die quirlige und rebellische Querdenkerin Valentina Donnatella di Vincenzo - eine italienische Gnomin und Tochter eines Staranwaltes und einer rechtsextremen Politikerin, welche Ruhe von den Eskapaden ihrer Tochter haben wollten, bis diese ihre "Punk-Phase" überstanden hätte. Monifa und Valentina wurden schnell beste Freundinnen und die Italienerin übte einen gewissen Einfluss auf die Ägypterin aus und half ihr, aus sich herauszukommen und sich von ihren fordernden Eltern zu emanzipieren. In ihrer Jugend entwickelten beide anarchistische Ansichten, wobei Monifa immer die ruhigere, zurückhaltendere der beiden war und sich lieber theoretisch mit der Ideologie auseinandersetzte, während es Valentina immer darum ging, "Zeichen zu setzen" und praktische Aktionen zu planen. Nach ihrem - im Falle von Monifa sehr gutem - Matura entschlossen sich beide, nicht zu ihren Eltern zurückzukehren und stattdessen in den UCAS in Kansas City Informatik und Elektrotechnik zu studieren. Beide politisierten sich im Studium weiter, doch für Valentina war dies bald sekundär und sie führte mit einigen Kommilitonen Einbrüche bei politischen Gegnern durch, wobei Monifa ihnen über die Matrix half. Nach einem missglückten Einbruchversuch entschlossen sich beide, unterzutauchen und ein Leben in der Illegalität zu führen. Valentina bot unter dem Namen "PXL" (Pixel) ihre Dienste als Drohnenriggerin in den Schatten an; Monifa lehnte die direkte Arbeit als Shadowrunnerin aufgrund ihrer pazifistischen Weltsicht strikt ab und wählte als Deckerin unter dem Matrixpseudonym "Scarab" das erstellen von SINS als neues Tätigkeitsfeld. Optisch hat Monifa die Schönheit ihrer Mutter geerbt und neben einem Nasenring auch die Ohren mehrfach gepierct. Obwohl sie selten rausgeht verbringt sie recht viel Zeit mit ihrem Makeup, insbesondere ihre mandelförmigen Augen und die schmalen Lippen sind ungewöhnlich auffällig und dunkel geschminkt. Ihre Kleidung ist hingegen schlicht: Häufig beschränkt es sich auf eine Pluderhose, ein bauchfreies Top und Sandalen, wobei sie in ihrer Wohnung meist gänzlich auf Schuhwerk verzichtet. Charakterlich hat sie sich ihre zurückhaltende, nachdenkliche Art bewahrt und ist Fremden gegenüber zumindest skeptisch, was sich bisweilen auch in einer leichten Sozialphobie äußert. Sie wirkt sehr gebildet, behält ihre pazifistisch-anarchistische Weltsicht jedoch meist für sich, bis sie ihre Gesprächspartner besser kennengelernt hat. Ein weiteres Steckpferd von ihr ist die Parazoologie und sie unterstützt als vegane Tierfreundin viele Aktionen der ALF (Animal Liberation Front) mit ihrer Matrix-Expertise.

Name: Scarab	Spezies: Norm	Alter: 29 Jahre	Größe: 1,71m	Gewicht: 54kg	Lebensstil: Mittelschicht
Konstitution	2	wichtige Aktionsfertigkeiten	wichtige Wissensfertigkeiten	wichtige Ausrüstung	
Geschicklichkeit	3	Hacking (Hosts): 5 (7)	Grüne Zellen (Tierschutz): 4 (6)	Defiance Ex-Shocker Fuchi-Cyber 4 (Cyberdeck) Schlafregulator Cyberaugen Suzuki Mirage (Motorrad, grün)	
Reaktion	3	Computer: 5	Kochen (Vegan): 3 (5)		
Stärke	1	Software: 4	Sicherheitstechnik: 4		
Charisma	4	Hardware: 4	SIN-relevante Hosts: 5		
Intuition	5	Verhandeln: 3	Parazoologie: 4		
Logik	6	Gebräuche: 3			
Willenskraft	3	Wahrnehmung: 3	Sprachen	Nützlich für:	
Edge	0	Pistolen: 2	Ägyptisch: M	Erstellen gefälschter SINS und Lizenzen; Kontakt zu Grünen Zellen; Matrix-Recherche; Fragen zu Tieren und Crittern	
Magie	0		Englisch: 5		
Initiative	1W+8		Deutsch: 4, Arabisch 4, Franz. 3		

ELECTRO MALIK – DROHNENSCHIEBER

"Habe ich gerade nicht. Aber ich habe etwas besseres zu einem Preis, den ich jetzt schon bereue, Habibi. Mein Vater sagte mir mal, ich sei viel zu weichherzig, als das aus mir ein vernünftiger Geschäftsmann werden könnte. Ich zeig dir das Ding erstmal. Hat ein paar Kratzer, ist aber eigentlich quasi neuwertig..."



Name: Aseem Habib al-Thani
Alias: Electro Malik
Profession: Drohnenschieber / Elektroladenbesitzer
Spezies: Mensch
Alter: 38 Jahre
Herkunft: Seattle (libanesische Wurzeln)
Wohnort: Seattle - Downtown
Einfluss: 2

Aussehen: muskulös und eher klein; verschmitzes Lächeln; festes, mittellanges Haar; gepflegter Bart schimmert vom Sandelholz-Bartöl; strahlend weiße Zähne; Narbe auf der Wange

Stimme / Sprache: akzentfrei; spricht schnell und gestenreich; macht häufig Komplimente, zumindest die Hälfte auch ernstgemeint

Persönlichkeit: meist gut gelaunt und locker; gläubiger Muslim; typische Händler-Mentalität; gutherzig, aber liebt es auch gute Geschäfte zu machen.

Aseems Urgroßvater gründete den Technikladen "Electro Malik" bereits in den 1980ern. Der Elektrotechnikingenieur flüchtete im ersten Libanonkrieg in die USA und erarbeitete sich durch die Reparatur von Fernsehern und Radios das notwendige Startkapital für einen kleinen Laden, war jedoch schon zu Beginn darauf angewiesen, "gebrauchte" Autoradios und Stereoanlagen zu verkaufen, um sich über Wasser zu halten.

So hat der "Electro Malik" diverse Technologie-Epochen überlebt, indem er neben der aktuellen Technik auch illegale Dienste anbot: In den 80ern geklaute Technik, in den 90ern Software-Piraterie, in den 2010ern das Entfernen von Simlocks aus Smartphones (...)
 Seit etwa 15 Jahren ist der "Electro Malik" nun auf Drohnen und Rigger-Equipment spezialisiert und verkauft - wie vor fast 100 Jahren - unter der Theke noch immer Ausrüstung mit fragwürdiger Herkunft.

2071 hat Aseem den Familienbetrieb von seinem Vater übernommen. Der gerissene Mensch ist ein gemäßigt gläubiger Muslim und seine Frau und die fünf Kinder, die er als Argument in fast jedem Verkaufsgespräch erwähnt, existieren tatsächlich. Seine beiden ältesten Kinder - Karim und Laylah - helfen auch öfter im Laden aus.

Aseem ist meist gut gelaunt und mit sich völlig im Reinen. Der Umstand, dass er einen Großteil seines Umsatzes mit Hehlerware macht, ist für ihn moralisch kein Problem: Er spendet 20% seines Umsatzes an Almosen und hat mit einer großzügigen Schenkung an eine Moschee ein gutes Standing in der muslimischen Gemeinde Seattles. Damit sollte Allah ihm das bisschen Hehlererei vergeben.

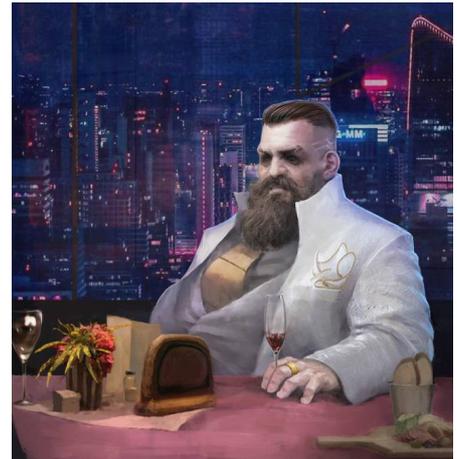
Aseem sieht sehr gut aus, hat aber eine recht unschön verheilte Narbe auf der Wange. Diese stammt von einem Gesichtsdurchschuss vor fünf Jahren, als eine Gang versuchte, den Laden zu überfallen. Aseem ist davon überzeugt, dass Allah ihn beschützt habe und sieht sein Überleben als Zeichen, dass er bisher alles richtig mache. Dennoch ist der Laden seitdem recht gut mit Überwachungskameras, Waffenscannern und zwei einsatzbereiten MCT-Nissan Roto-Drohnen neben der obligatorischen Schrotflinte unter der Theke gesichert.

Name: Electro Malik	Spezies: Norm	Alter: 38 Jahre	Größe: 1,67m	Gewicht: 71 kg	Lebensstil: Mittelschicht
Konstitution	2	wichtige Aktionsfertigkeiten	wichtige Wissensfertigkeiten	wichtige Ausrüstung	
Geschicklichkeit	3	Verhandeln: 7	Religion (Islam): 3 (5)	Defiance T-250, kurzläufig zwei MCT-Nissan Roto-Drohnen (mit FN HAR und Schocker-Muni) Mercury Comet (metallic-rot) sehr kleine bis mittelgroße Drohnen fast ständig auf Lager	
Reaktion	2	Mechanik-Gruppe: 5	Schwarzmarkt (Elektronik): 4 (6)		
Stärke	3	Gebräuche 4	Drohnen-Technologie: 4		
Charisma	5	Hardware 4	Sicherheitstechnik: 3		
Intuition	3	Software: 4			
Logik	4	Elektronische Kriegsführung: 4			
Willenskraft	4	Wahrnehmung: 4	Sprachen	Nützlich für:	
Edge	0	Überreden 3	Englisch: M	Hehlerware, Ankauf, Schieber für Drohnen und Technik; Reparatur; Kontakt zur muslimischen Gemeinde Seattles	
Magie	0	Gewehre: 2	Libanesisch: 5		
Initiative	1W+8		Arabisch: 3		

DIMA DUHONIN – CLUBBESITZER

„Bljad, natürlich bin ich ein lupenreiner Geschäftsmann. Das kam zumindest in den fünf Gerichtsverfahren gegen mich und mein Unternehmen heraus.“

Name: Dimitri Duhonin
Alias: Dima
Profession: Clubbesitzer / Vory-Geldwäscher
Spezies: Mensch
Alter: 51 Jahre
Herkunft: Berlin (russische Wurzeln)
Wohnort: Berlin - Mitte
Einfluss: 5



Aussehen: übergewichtig und mit seinen 1,90m eine immense körperliche Präsenz; langer Bart; protzige Ringe, Kleidung und Uhren; einschüchternder Blick

Stimme / Sprache: drohende, laute Stimme mit russischem Akzent; beginnt meist gesittet, ist dann aber schnell gereizt und brüllt, wobei dann „Bljad“ gefühlt jedes zweite Wort ist

Persönlichkeit: jähzornig, rachsüchtig und ungeduldig; prahlt gerne mit Macht und Reichtum; gibt sich gerne als feingeistiger und kultivierter Geschäftsmann, kann aber nicht verschleiern, dass er jahrelang ein brutaler Schlägertyp von der Straße war; Weinliebhaber; verschwendungssüchtig

Dima Duhonin ist schon seit seiner Geburt Mitglied der Vory. Wie zuvor sein Vater war er zunächst ein Handlanger und Schlägertyp, der Schutzgelder erpresst hat. Seine Loyalität und Freundschaft zu Lideri Anton Kusnezow der Gargari Organisatzi sorgten schließlich für einen schnellen Aufstieg innerhalb des Syndikats.

Vor 7 Jahren kauft die Vory die Großraumdiskotheek „Himmel und Hölle“ in Berlin-Mitte zwecks Geldwäsche und setzt Dima als Geschäftsführer und Besitzer ein. Er mimt nun den findigen Geschäftsmann und Oligarchen, obwohl er eigentlich keine Ahnung hat und meist die Vorschläge seiner elfischen Sekretärin Nadja Pavlenko übernimmt. Der Klugheit dieser Frau verdankt er einen Großteil seines Reichtums, der ihn nun auch in den Immobilienmarkt Berlins einstieg ließ.

Dem BeJuDi ist Dima Duhonin schon länger ein Dorn im Auge und sie würden ihm gerne eine Vory-Verbindung nachweisen, doch in den fünf Gerichtsverfahren gegen ihn verschwanden Beweise, hatten wichtige Zeugen spontane Gedächtnislücken oder die Staatsanwaltschaft agierte auf einmal überraschend argumentationsschwach.

Auch wenn Dima sich nun schon einige Jahre in seine neue Rolle eingewöhnen konnte, so wird den meisten Gesprächspartnern schnell bewusst, dass sie einem „Schlägertypen im Anzug“ gegenüber sitzen. So neigt er zu Wutausbrüchen und es kam schon vor, dass er Verhandlungspartner oder Überbringer schlechter Nachrichten zusammengeschlagen hat. Seine Opfer entschlossen sich jedoch aus unerfindlichen Gründen, keine Anzeige zu erstatten.

Name: Dima Duhonin	Spezies: Norm	Alter: 51 Jahre	Größe: 1,91m	Gewicht: 163kg	Lebensstil: Luxus
Konstitution	4	wichtige Aktionsfertigkeiten	wichtige Wissensfertigkeiten	wichtige Ausrüstung	
Geschicklichkeit	2 (4)	Einschüchtern: 7	Vory-Politik (Berlin): 4 (6)	Kunstmuskeln	
Reaktion	2	Verhandeln: 4	Berliner Ganggebiete: 4	Kompositknochen (Titan)	
Stärke	5 (7)	Gebräuche (Syndikate): 3 (5)	Immobilienmarkt: 3	Franchi SPAS-24 (Schrotflinte)	
Charisma	4	Waffenlos: 5	Luxusmarken (Kleidung) 3 (5)	Brechtstange (Knüppel)	
Intuition	4	Knüppel: 5	Weine (schwere Rotweine): 4 (6)	BMW Infinity (beige)	
Logik	2	Gewehre: 4			
Willenskraft	5	Überreden: 3	Sprachen	Nützlich für:	
Edge	5		Russisch: M	Kontakte zur Vory; schnelle Kredite (nicht empfehlenswert!)	
Magie	0		Deutsch: M		
Initiative	1W+6		Englisch: 2, Polnisch: 2		

ZEITGEIST – WOLFSCHAMANE

„Der grundlegende Fehler deiner bisherigen Planung ist die beklagenswerte Absenz explodierender Gebäude.“

Name: Branko Zivkovic
Alias: Zeitgeist
Profession: Wolfschamane / neo-anarchistischer Terrorist
Spezies: Ghul (Mensch)
Alter: 31 Jahre
Herkunft: Bremen (kroatische Wurzeln)
Wohnort: Berlin – Spandau (Eiswerder)
Einfluss: 2

Aussehen: knochiges Gesicht; dunkle Kleidung, häufig Kapuzensweater mit Buttons und Aufnähern; fleckige, rissige Haut; skeptischer Blick

Stimme / Sprache: Äußerst gepflegtes, bildungssprachliches Deutsch; brüchige, keuchende Stimme; häufiges Schnaufen; atmet durch die Zähne

Persönlichkeit: misanthropischer Zyniker mit fanatischem Hass auf die Konzerne; einsamer Wolf; sieht Eiswerder als sein „Rudel“ an; prophezeit einen „Kampf um Berlin“; hadert mit seiner Gewaltbereitschaft



Branko Zivkovic wurde in Bremen-Walle in eine SINlose Familie hineingeboren, die sich mit Gelegenheitsjob über Wasser hielt. Der Vater verließ die Familie, als er 3 Jahre alt war. Im frühen Jugendalter stellte man jedoch sein magisches Potential fest und Proteus offerierte ihm ein Stipendium, welches den Besuch einer guten Privatschule mit anschließendem Studium ermöglichte. Obwohl Branko damit eine rosigere Zukunft bevorstand, kam der frühere Straßenjunge kaum mit seinen wohlhabenderen Klassenkameraden zurecht. Während des Studiums radikalisierten sich seine Ansichten über die soziale Ungerechtigkeit und als schließlich seine Mutter einen frühen Tod starb, der durch eine bessere medizinische Versorgung vermeidbar gewesen wäre, schmiss er im Alter von 23 Jahren sein Studium und floh 2072 nach Berlin, bevor Proteus Ansprüche aufgrund seiner Ausbildung geltend machen konnte. In Berlin schloss er sich bald den Linksradikalen der Inselfestung Eiswerder an, lernte hier den Umgang mit Waffen und war an vielen Aktionen gegen die Konzerne beteiligt. Als er 2075 nach einem Anschlag auf ein Genlabor in Aztech-Schönwalde über Falkensee flüchten wollte, wurde er von marodierenden Ghulen angegriffen und infizierte sich mit dem MMVV-Kriegerstrang. Zwei Jahre lang verbrachte er in Falkensee, verhungerte fast und hasste sich selber, als er zum Überleben den ersten Menschen tötete, welchem später noch weitere folgen sollten. Nach diesen zwei Jahren, in welchen er mehrere missglückte Selbstmordversuche unternahm, erschien ihm Wolf als Schutzgeist und brachte ihn dazu, sein Leben zu ändern und nach Eiswerder zurückzukehren. Es gab einige hitzige Diskussionen auf der Inselfestung, doch man entschied sich, ihn wieder aufzunehmen. Schließlich wurde er ein Freund und enger Berater der elfischen Anführerin Leila Talabani, deren radikalen Ansichten er teilte. In letzter Zeit, nach einigen Gesprächen mit Dr. Mark Rosinski, hat er jedoch Zweifel an der Notwendigkeit des Tötens zur Erreichung der Ziele. Auch wenn er es sich nicht anmerken lässt, so plagen ihn mittlerweile schwere Selbstzweifel und Gewissensbisse aufgrund der zahlreichen Unschuldigen, die bei den Anschlägen oder während seiner „Falkensee-Phase“ starben.

Name: Zeitgeist		Spezies: Ghul	Alter: 31 Jahre	Größe: 1,74m	Gewicht: 67 kg	Lebensstil: Squatter
Konstitution	3	wichtige Aktionsfertigkeiten	wichtige Wissensfertigkeiten	wichtige Ausrüstung		
Geschicklichkeit	4	Spruchzauberei: 5	Magietheorie: 4	FN HAR (Sturmgewehr) Panzerjacke		
Reaktion	3	Herbeirufen: 5	Politologie (Anarchismus): 4 (6)			
Stärke	4	Askennen: 5	Konzernmachenschaften: 4			
Charisma	1	Astralkampf: 4	Stadtkennntnis (Falkensee): 2 (4)			
Intuition	5	Sprengstoffe: 4	Berliner Infiziertenszene: 5			
Logik	6	Antimagie: 3				
Willenskraft	6	Schnellfeuerwaffen: 4	Sprachen	Nützlich für:		
Edge	2	Wahrnehmung (Riechen): 3 (5)	Kroatisch: M	Kontakte auf Eiswerder und zur Infiziertenszene; Sprengstoffe und Anschläge; Gerüchte über Konzerne und Politaktionen		
Magie	5	Survival (Stadt): 3 (5)	Deutsch: M			
Initiative	1W+8	Pistolen: 2	Englisch: 3, Russisch: 2			

BECKY SIX-OH – POPSTAR

„Hi Fans, Bye Haters!“

Name: Rebecca Ehring
Alias: Becky60 / „Becky Six-Oh“
Profession: Influencerin / Popstar
Spezies: Mensch
Alter: 20
Herkunft: Feldkirch, Österreich
Wohnort: Berlin - Chawi
Einfluss: 3 / (Bekanntheit 8)

Aussehen: chirurgisch optimiertes, makellores Aussehen; dunkle Locken; perfekte Zähne; feminin elegante Bewegungen; chronisches Dauerlächeln

Stimme / Sprache: häufiges Lachen; ständige Scherze; leicht nasale Stimme; vermeidet ernste Aussagen; jeder, der nicht ihr Fan ist, ist ein „Hater“

Persönlichkeit: Diva mit täglichen, fast ständigen Streams; Rolemodel mit einer großen Fanbase aus meist weiblichen Teenagern; eitel; diszipliniert



Als 2072 der Berliner Bürgerkrieg beendet war, war dies auch eine Zeit größerer Investitionen und Aufbruchstimmung. Insbesondere der Finanzsektor expandierte und suchte geeignete Führungskräfte. So fand auch Rebeccas Vater – Klaus Ehring – eine neue Stelle im Berliner Bankenverein und zog mit der Familie in die frühere Hauptstadt als sie 12 war. Da das junge Mädchen aus der österreichischen Provinz lange Zeit nicht mit der heruntergekommenen Stadt und ihren Bewohnern zurechtkam, widmete sie sich bald den sozialen Medien und sammelte mit jedem Jahr mehr Follower, bis diese Zahlen 2077 förmlich explodierten. DeMeKo wurde auf die damals 17jährige aufmerksam und nahm sie unter Vertrag. Sie und ihr Team inszenierten sie daraufhin als „Alternative zu den Alternativen“, als Symbol für das „saubere, neue Berlin“ und als Versprechen für einen erfolgreichen Lebensweg, wenn man die Konzerne einfach „ihr Ding“ machen lässt. Dies – in Verbindung mit einigen latent metarassistischen und sexistischen Äußerungen in Interviews, die als gezielte Provokationen Aufmerksamkeit erregen sollten – machten sie zu einem Hassobjekt der Berliner Anarchos. Ein missglückter Anschlag 2078, bei dem bis heute nicht geklärt ist, ob dieser evtl. nur inszeniert war, führte nur zu einer weiteren Popularitätssteigerung und machte sie über Berlin hinaus im ganzen deutschsprachigen Raum bekannt. Mitte 2080 wurde angekündigt, dass Becky in die Musikbranche einsteigen wird und derzeit ein Album aufnimmt. Fehlende musikalische Erfahrung wurde durch Cyberware (Talentleitung, Stimmodulation mit eingebauten Autotune-Effekt etc.), Intensivkurse und den zwergischen Star-DJ „Big Boi Zack“ als Produzent ausgeglichen. Es bleibt abzuwarten, was bei ihrem großen, ausverkauften ersten Konzert, bei welchem ihr Album vorgestellt werden soll, passieren wird...

Name: Becky Six-Oh	Spezies: Norm	Alter: 20 Jahre	Größe: 1,73m	Gewicht: 51 kg	Lebensstil: Oberschicht
Konstitution	3	wichtige Aktionsfertigkeiten	wichtige Wissensfertigkeiten	wichtige Ausrüstung	
Geschicklichkeit	4	Vorführung (Streaming): 6 (8)	Influencer-Szene: 5	Häufig umringt von Kamera-Drohnen und/oder Paparazzi	
Reaktion	2	Akrobatik (Tanzen): 4 (6)	Catchphrases und Sprüche: 5	Eurocar Northwind (mit Sonderlackierung in Pink und Schwarz)	
Stärke	1	Überreden: 4	Kosmetik: 4		
Charisma	6	Gebräuche (Medienwelt): 3 (5)	Mode (High Fashion): 3 (5)		
Intuition	4	Verkörperung: 4	Musiktheorie 2		
Logik	3	Überreden: 3			
Willenskraft	4	Wahrnehmung 3	Sprachen	Nützlich für:	
Edge	5		Deutsch: M	Kontakte zu Medien und Stars; als Anschlagziel (eines fingierten Angriffs?) oder Ziel für Personenschutz	
Magie	0		Englisch: 5		
Initiative	1W+6		Japanisch: 5; Französisch 3		

ARNOLD GRÄBE – HERR SCHMIDT

„Das ist totally unangebracht, my dear. As I see it, sollten wir primär unsere ursprüngliche Zielgruppe forcen, you know what I mean?“

Name: Arnold Gräbe
Alias: Herr Schmidt
Profession: Abteilungsleiter bei Nestlé Agriculture
Spezies: Mensch
Alter: 46
Herkunft: Luzern, Schweiz
Wohnort: Berlin – ZI-C Tegel
Einfluss: 4



Aussehen: Schlanker, hochgewachsener Hipster-Yuppie-Manager mit dunkelbraunen Männerdutt; sauber getrimmter, graumeliertes Vollbart; „business casual“ Look; joviales Lächeln

Stimme / Sprache: angenehm tiefe, kratzige Stimme; leichter Schweizer Akzent; streut im Gespräch unnötige Anglizismen ein wie „I see“, „Aber anyway...“ oder „I doubt it“; redet ununterbrochen

Persönlichkeit: narzistischer Selbstdarsteller; fühlt sich gerne wichtig und überlegen; äußerst höflich; Charmeur; hört sich selbst gerne reden und liebt Smalltalk, bevor er zum eigentlichen Punkt kommt; eitel

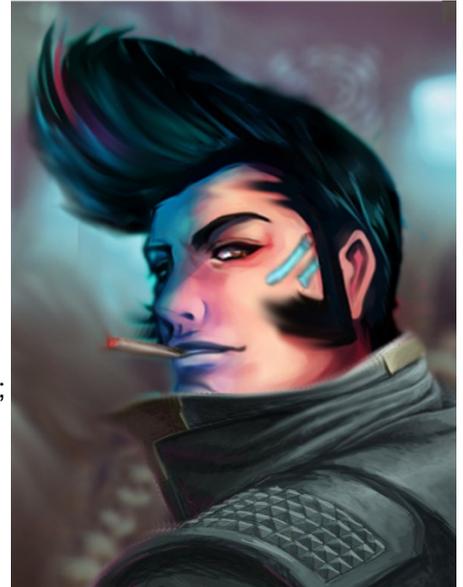
Arnold Gräbe ist eine Inkarnation des juvenilen Neoliberalismus, wie sie im Buche steht. Als einziger Sohn von Konzernbürgern der oberen Mittelschicht wuchs er sehr behütet auf, studierte später BWL und Wirtschaftspsychologie, ging vor 16 Jahren nach Berlin und wurde vor 6 Jahren Abteilungsleiter bei Nestlé Agriculture Berlin, einem Tochterunternehmen von Zeta ImpChem. Sein bisheriges Leben verlief ohne größere Einschnitte und Schicksalsschläge. Er hat eine 14 Jahre jüngere Frau (Vanessa), einen 6jährigen Sohn (Wilhelm) und eine 4jährige Tochter (Annette). Neben seiner Familie hat er vor allem zwei Interessen: Zum einen das Wohl des Konzerns, zum anderen aber vor allem sein Ansehen und sein Status. Dabei geht es ihm weniger um Geld, auch wenn eure teure Uhren und maßgeschneiderte Anzüge durchaus zu schätzen weiß. Er möchte vor allem als der „coole“ und „hippe“ Chef erscheinen und so verhält er sich trotz seines fortgeschrittenen Alters oft noch recht jugendlich und prahlerisch. Auch seine Hobbys – Bergsteigen, Mountain Rafting, Urban Golfing und Reisen – dienen in erster Linie dazu, anderen davon ungefragt zu erzählen. Ebenso ungefragt erwähnt er, dass er an sonnigen Tagen mit seinem Rennrad viel schneller bei der Arbeit ist als mit seinem Porsche Aguilar oder das er auf er auf der Dachterasse des veganen Restaurant „Extraveganza“ am Müggelsee gerne das „Risotto nach Mailänder Art“ bestellt, weil es wirklich „genau wie in Italien“ schmecke. Als Abteilungsleiter von Nestlé Agriculture ist ihm bewusst, dass sein Konzern mit einigem Abstand zu Aztechnology nur der zweitgrößte Nahrungsmittelproduzent Berlins ist. Und er hasst es, Zweiter zu sein. Als Herr Schmidt hat er somit grundsätzlich an allem Interesse, was der Lebensmittelparte von Aztechnology und ihrem Ruf schaden könnte: Lebensmittelskandale, (fingierte) Verstöße gegen den Umweltschutz oder die Sabotage von Promotion-Aktionen neuer Produkte. Zu wichtigen Treffen begleitet ihn meist ein stoischer, wortkarger aber durchaus professioneller Bodyguard namens Costa Megalos, ein gepflegter Ork mit griechischen Wurzeln und einer fast übernatürlichen Fähigkeit, feindliche Absichten zu erkennen.

Name: Arnold Gräbe	Spezies: Norm	Alter: 46 Jahre	Größe: 1,74m	Gewicht: 81 kg	Lebensstil: Oberschicht
Konstitution	3	wichtige Aktionsfertigkeiten	wichtige Wissensfertigkeiten		wichtige Ausrüstung
Geschicklichkeit	4	Verhandeln 5	Urban Golfing 4		Unbewaffnet, ungepanzert maßgeschneiderte Anzüge, die aber „lässig“ wirken sollen Porsche Aguilar (türkis, wertete wie Eurocar Westwind)
Reaktion	3	Führung 5	Betriebswirtschaftslehre 5		
Stärke	3	Überreden 4	Psychologie (Wirtschaft) 3 (5)		
Charisma	5	Gebräuche 4	Lebensmittelchemie 2		
Intuition	2	Akrobatik (Klettern) 3 (5)	Geografie (Bergketten) 1 (3)		
Logik	4	Einschüchtern 3			
Willenskraft	4	Survival 3	Sprachen		Nützlich für:
Edge	2		Deutsch: M		Runs gegen Aztechnology
Magie	0		Französisch: 5		
Initiative	1W+6		Italienisch 4; Japanisch 3		

SAKANA – GANGER DER 99 RONIN

„Redest du mit mir? Omae, deine Gesundheit ist dir nicht wichtig, oder?“

Name: Kikaru Watanabe
Alias: Sakana
Profession: Ganger der 99 Ronin
Spezies: Mensch
Alter: 29
Herkunft: Himeji, Japan
Wohnort: Berlin – Renrakusan
Einfluss: 2



Aussehen: großer, muskulöser Japaner mit Narbe auf der rechten Wange; sadistischer, leicht psychopathischer Blick; Elvistolle und Koteletten; Look inspiriert durch die 1950er

Stimme / Sprache: spricht meist japanisch und nur sehr gebrochen Deutsch; viele Beleidigungen und Einschüchterungsversuche

Persönlichkeit: Sadist; Macho; sein Selbstbewusstsein fußt auf dem Umstand, dass er sich durch Gewalt anderen überlegen fühlen kann und er mit vielen verschiedenen Frauen schläft; hat sich damit abgefunden, ein Arschloch zu sein, sehnt sich aber eigentlich nach Liebe und Zuneigung, was er jedoch verdrängt

Den Spitznamen "Sakana" (jap. Fisch) hat Kikaru schon seit seiner Kindheit, als er in diversen Schwimm-Wettbewerben auf sich aufmerksam machte und von Trainern schon früh als kommende Olympia-Hoffnung gesehen wurde. Diese Zukunft wurde ihm jedoch mit der "Ring of Fire"-Katastrophe von 2061 verbaut, durch welche seine Familie ihren heimatlichen Wäscherei-Betrieb verlor und nach Berlin zog, hier jedoch keine Anstellung fand und schließlich zerbrach.

Seine Jugend verbrachte er größtenteils auf der Straße als halbstarker Kleinkrimineller, der in Renrakusan grundlos Stress suchte, bis er einem der 99 Ronin auffiel und rekrutiert wurde. Die 99 Ronin sind eine japanische Go-Gang, welcher man nachsagt, die schnelle Einsatz-Taskforce der Yakuza in Berlin zu sein. Genauer gesagt der Yakahashi-Gumi, welche seit bereits 10 Jahren von Takeo Maeda regiert wird.

Man sagt Sakana einen Hang zur Grausamkeit und Sadismus nach und tatsächlich war der Japaner schon in zahlreiche Messerstechereien verwickelt, die er selbst aus Langeweile provoziert hat. Bekannt ist auch, dass er mindestens dreimal pro Woche in den Catmaid-Hostess-Club Maneki-Neko geht und dort beinahe sein gesamtes Geld für die neunschwänzige Fuchs-Furry-Popikone Kitsune ausgibt, in welche er heimlich verliebt ist. Darauf ansprechen mag ihn aber niemand.

Name: Sakana	Spezies: Norm	Alter: 29 Jahre	Größe: 1,84m	Gewicht: 86 kg	Lebensstil: Unterschicht
Konstitution	4	wichtige Aktionsfertigkeiten	wichtige Wissensfertigkeiten	wichtige Ausrüstung	
Geschicklichkeit	5	Waffenloser Kampf 4	Wassersportarten 4	Panzerjacke SCK Modell 100 (MP)	
Reaktion	5	Klingenwaffen (Messer) 4 (6)	Alte Filme (1950er) 2 (4)	Kampfmesser	
Stärke	5	Bodenfahrzeuge (Motorrad) 3 (5)	Berliner Untergrund (Yakuza) 3 (5)	Suzuki Mirage (silbergraues Motorrad)	
Charisma	3	Schnellfeuerwaffen 4	Illegale Straßenrennszene 3	Kamikaze (Kampfdroge, 5 Dosen)	
Intuition	2	Pistolen 3	Japanische Whiskeys 2	mehrere physische und virtuelle Autogrammkarten von „Kitsune“	
Logik	2	Akrobatik 4		keine Cyberware	
Willenskraft	3	Schwimmen 5	Sprachen	Nützlich für:	
Edge	4	Einschüchtern 4	Japanisch: M	Informationen und Kontakt zu Gangs in Renrakusan und Umgebung; Kontakt zur Yakuza;	
Magie	0	Wahrnehmung 3	Deutsch: 2	Einschüchterungsversuche	
Initiative	1W+7	Überreden (Flirten) 2 (4)	Englisch: 2		

CHINARA – SICHERHEITSSPINNE

„In Nigeria hab ich den Sieben-Königs-Krieg miterlebt. Da ging es irgendwie gesitteter zu als hier in Berlin.“

Name: Chinara Osadebe
Alias: ---
Profession: Riggerin / Sicherheitsspinne bei Messerschmidt-Kawasaki
Spezies: Mensch
Alter: 28
Herkunft: Port Harcourt, Nigeria
Wohnort: Berlin – Schönefeld
Einfluss: 2



Aussehen: hochgewachsene, athletische Nigerianerin mit kühlem, ernsten Blick; trägt meist High Fashion in knalligen Farben, die deutlich über ihren Verhältnissen liegt

Stimme / Sprache: schweigsam; spricht nur nach Aufforderung oder wenn sie direkt angesprochen wird; wechselt im Gespräch öfters zwischen Deutsch und Englisch, jeweils mit deutlichen nigerianischen Akzent

Persönlichkeit: Schüchtern; fleißig; diszipliniert; ehrgeizig; altruistisch; sehr neugierig; eitel; eigentlich loyal mit Tendenz zur Unterwürfigkeit, spielt aber mit dem Gedanken, Messerschmidt-Kawasaki zu verlassen

Chinara Osadebes Eltern hatten sich mühsam von der Unterschicht in die Mittelschicht hochgearbeitet und erwarteten von ihren drei Kindern nun einen weiteren sozialen Aufstieg. Zunächst deutete auch vieles in diese Richtung: Trotz ihrer Schüchternheit war Chinara mit einigen Abstand Jahrgangsbeste und hatte hervorragende Noten. Als sie 11 Jahre alt war brach in Nigeria jedoch der Sieben-Königs-Krieg aus, bei dem es um die Kontrolle einer neu gebauten Öl-Pipeline ging. Als der Krieg fünf Jahre später – 2068 – endete, hatte sie einen älteren Bruder und ihrem Vater an der Front verloren, wurde 2064 von Milizsoldaten vergewaltigt und ihr anderer älterer Bruder (Adegoko) war als Kriegsinvalide sowohl schwer körperlich als auch psychisch gezeichnet.

Dennoch schaffte Chinara es, sich für einen höheren Bildungsweg zu qualifizieren, studierte in Abuja Elektrotechnik und schloss ihren Bachelor äußerst gut ab, weshalb sie für ihren Master nach Hamburg ging. Ein Headhunter von Messerschmidt-Kawasaki wurde durch die ausgezeichneten Leistungen der Nigerianerin auf sie aufmerksam und überzeugte sie, einen Posten in der Konzernsicherheit in Berlin anzunehmen.

In Berlin kümmerte sie sich gewissenhaft darum, ein lückenloses Überwachungsnetzwerk aus Kameras, Drohnen und Bewegungssensoren in den M-K-Anlagen aufzubauen. Etwas zu lückenlos. Über Microdrohnen zeichnete sie, zunächst zufällig, dann mit zunehmender Neugierde, Besprechungen der Konzernführung auf, bei denen diese lieber privat geblieben wäre: Zusammenarbeit mit lokalen Gangs, um Gewerkschafter einzuschüchtern und Werkstätten zum Kauf von M-K-Ersatzteilen zu bewegen; willentliches Ignorieren von Menschenrechtsverletzungen in Zuliefererbetrieben; Fälschungen von Blitzen; geplante Obsoleszenz von Flugzeugteilen, um dann bei der Wartung erneut Profit zu machen; Versicherungsbetrug; Nichtbeachtung von Arbeitsschutzrechten...

Mittlerweile sitzt Chinara auf einem ganzen Berg von Paydata und hat keine Ahnung, was sie damit anfangen soll, und hadert mit sich selbst. Einerseits denkt sie zu moralisch, all dies ignorieren zu können. Andererseits sind ihre Mutter und ihr Bruder aber auf ihr Geld angewiesen. Sie spielt mit dem Gedanken, sich extrahieren zu lassen und selber in die Schatten zu gehen. Andererseits ist sie eigentlich zu zurückhaltend und brav für ein solches Leben. Es ist allerdings unklar, was passiert, wenn sie tatsächlich mal Runnern begegnen sollte.

Name: Chinara Osadebe	Spezies: Norm	Alter: 28 Jahre	Größe: 1,81m	Gewicht: 63 kg	Lebensstil: Mittelschicht
Konstitution	3	wichtige Aktionsfertigkeiten	wichtige Wissensfertigkeiten	wichtige Ausrüstung	
Geschicklichkeit	5	Mechanik-Gruppe 5	Elektrotechnik 5	Steyer TMP (Automatikpistole) Panzerkleidung	
Reaktion	5 (7)	Bodenfahrzeuge 4	Sicherheitskonzepte 4	MCT Drone Web (Riggerkonsole) Cyberaugen (Stufe 3),	
Stärke	2	Flugzeuge 5	Kochen (Nigerianisch) 2 (4)	Reaktionsverbesserung (Stufe 2); Riggerkontrolle (Stufe 2)	
Charisma	2	Läufer 3	Konzernpolitik 2	Arsenal ein diversen Drohnen (Cyberware, Drohnen und Riggerkonsole sind M-K-Besitz)	
Intuition	4	Geschütze 4	Schach 4		
Logik	6	Schnellfeuerwaffen 3			
Willenskraft	2	Akrobatik 3	Sprachen	Nützlich für:	
Edge	3	Schleichen 5	Englisch: M	Informationen über M-K, Expertise zu Konzernsicherheit, Reparatur, Spionage und Beschattung über Drohnen	
Magie	0	Wahrnehmung 4	Deutsch: 4		
Initiative	1W+11		Französisch: 3		

KAMIKAZE CAMMY – COMBATBIKERIN

„In meinen Augen gibt es in Berlin nur zwei Arten von Leuten. Die einen wissen, dass ich die beste Fahrerin Berlins bin. Die anderen sind ahnungslose Schwanzlutscher.“

Name: Camilla Grotheer
Alias: Kamikaze Cammy
Profession: Combatbikerin
Spezies: Zwergin
Alter: 34
Herkunft: Berlin – Spandau
Wohnort: Berlin – Spandau
Einfluss: 4

Aussehen: teilrasierter Schädel, viele Piercings und tätowierte, muskulöse Oberarme; arroganter Blick; abgewetzte Bikerweste

Stimme / Sprache: verrauchte, tiefe Stimme; Berliner Schnauze; flucht bei jeder Gelegenheit laut; häufiges verächtliches Schnaufen

Persönlichkeit: Selbstbewusst; überheblich; grimmig; hält sich (allerdings nicht gänzlich zu Unrecht) für die beste Fahrerin Berlins; Fanliebling; gilt im ganzen Stadtteil als Ikone und wird so behandelt; Ex-Nazi



Camilla Grotheer durchlebte ein typisches Unterschicht-Leben in Berlin Spandau. Der Tod ihres Vaters mit zwölf Jahren in einem Gangkrieg war eher wenig traumatisierend, war er doch eh kaum da. Die alleinerziehende Mutter war mit der Erziehung und eigenen Problemen überfordert. In der Kiezschule sah man durchaus Potential in ihr, doch war sie ab der 8. Klasse nur noch sporadisch anwesend.

Mit 16 Jahren fand sie eine Ersatzfamilie bei den rechtsradikalen Wehrsportfreunden Spandau. Eine sechsjährige Lebensphase, die sie heute bereut. Ihr Umdenken setzte ein, nachdem ein Überfall auf einen Dönerimbiss eines türkischstämmigen Orks eskalierte, für diesen tödlich endete und sie später erfuhr, dass er eine trauernde Frau und zwei Töchter hinterließ. Der Ausstieg verlief nicht reibungslos und die früheren Kameraden lauerten ihr auf und es gab einige Anschläge auf sie, doch nach mehr als 10 Jahren ist der Zwist nicht mehr sonderlich aktiv. Sie gibt sich seitdem als „unpolitisch“, kann weder rechten noch linken Gruppierungen wenig abgewinnen und will mit ihrer Vergangenheit nichts mehr zu tun haben. Nach ihrem Ausstieg konzentrierte sie sich auf ihre eigentliche Leidenschaft – das Motorradfahren. Vier Jahre war sie in diversen Amateurmanschaften und vor allem bei illegalen Straßenrennen aktiv. Seit 2073 ist sie Thunderbikerin bei den Berlin Bulldogs und wurde durch ihre aggressive und riskante Spielweise – die ihr auch schnell den Spitznamen „Kamikaze-Cammy“ einbrachten - schnell zu einem Fan-Favoriten und deren Starspielerin. Trotz ihrer Popularität nimmt sie weiterhin an halblegalen Straßenrennen – wie beispielsweise dem monatlichen „Spandauer Kampfrennen“ teil.

In Spandau kennt sie mittlerweile jeder, selbst wenn die Person noch nie ein Combat-Biking-Match gesehen hat. Sie gilt als „eine, die es geschafft hat“. Aber innerhalb der Combat-Biking-Szene hat sie sich einen internationalen Ruf erarbeitet. So war sie im Jahr 2080 in der Juni-Ausgabe des e-Motorsportmagazins „Wroom!“ auf der Liste der weltweit besten Combat Biker auf Platz 13.

Name: Kamikaze-Cammy		Spezies: Zwerg	Alter: 34 Jahre	Größe: 1,24m	Gewicht: 53 kg	Lebensstil: Mittelschicht
Konstitution	7	wichtige Aktionsfertigkeiten		wichtige Wissensfertigkeiten		wichtige Ausrüstung
Geschicklichkeit	4	Bodenfahrzeuge 8		Nationalsozialistische Ideologie 4		Riggerkontrolle (1), Reaktionsverbesserung (2), Smartlink
Reaktion	5 (7)	Schwere Waffen 7		Combat-Biking-Strategien 5		Defiance T-250 (Schrotflinte) Panzerjacke Motorradhelm
Stärke	5	Gewehre (Schrotflinte) 4 (6)		Berlinger Gangs (Spandau) 2 (4)		Ares Antioch-2 (Granatwerfer fürs Combatbiking)
Charisma	2	Führung (Anspornen) 4 (6)		Deutsche Brauereien 3		
Intuition	2	Akrobatik 4				
Logik	2	Waffenloser Kampf 4				
Willenskraft	5	Knüppel 4		Sprachen		Nützlich für:
Edge	4	Wahrnehmung 3		Deutsch M		Informationen über Spandau und die Wehrsportfreunde; Kontakte zu Combat Biking-Szene; Ziel für Sabotage (Sportwetten)
Magie	0	Fahrzeugmechanik 3		Englisch 1		
Initiative	1W6+9					

DER FEUERTEUFEL. - PSYCHOPATH

„Schmerz ist Wahrheit. Es gibt kein ehrlicheres, allumfassenderes Gefühl.“

Name: Joachim Schreiber
Alias: „Der Feuerteufel“
Profession: Buchhalter bei AG Chemie / psychopathischer Mörder
Spezies: Mensch
Alter: 47 Jahre
Herkunft: Berlin – AGC Siemensstadt
Wohnort: Berlin – AGC Siemensstadt
Einfluss: 1

Aussehen: aufgedunsenes Gesicht; übergewichtig; Doppelkinn; kleine, glasige Augen; fliehende Stirn; dünne, kurze; dunkle Haare; unscheinbar

Stimme / Sprache: unsichere, brüchige und eher hohe Stimme; leichtes Stottern; im normalen Leben eher unterwürfig; als „Feuerteufel“ dann erhaben und dominant

Persönlichkeit: im normalen Leben ein unscheinbares, schüchternes, unterwürfiges Opfer von Mobbing im Büro; insgeheim psychopathischer Sadomasochist mit Gottkomplex; krankhafter Selbsthass

Wäre Joachim Schreiber 100 Jahre früher geboren worden, so wäre er einer der Jugendlichen gewesen, welcher Strohhalme in Frösche steckt um diese zum Platzen zu bringen. In eine lieblose, aber „funktionierende“ Konzernfamilie hineingeboren, in der Schule meist ignoriert oder gemobbt und glücklos in der Liebe hatte er Zeit seines Lebens mit mangelnden Selbstwertgefühl zu kämpfen. Die Wutausbrüche und das ADHS seiner Kindheit bekam man früh mit Medikamenten in den Griff, die allerdings auch zu einem beträchtlichen Übergewicht führten. Sein Interesse an Zahlen und seine spießige Genauigkeit ließen ihn zu einem passablen Buchhalter werden, der von seinen Kollegen jedoch nicht ernst genommen und aufgezogen wird und daher die meiste Zeit alleine in seinem Büro verbringt. Sein Gehalt investierte er meist in junge Prostituierte, welchen er jedoch zunehmend (unabgesprochen) Gewalt antat. Seit er dafür von einem Ork-Zuhälter einmal beinahe zum Krüppel geschlagen wurde, lässt er dies jedoch und befriedigt diese Neigung mit BTLs. Wider Erwarten fand er im Alter von 35 Jahren über einen Matrix-Dating-Host doch eine Freundin: Sabine Werther, 4 Jahre jünger, sowohl optisch als auch charakterlich sein weibliches Pendant. Sie heirateten im darauffolgenden Jahr und hatten zwei Kinder. Doch da auch die Ehe Joachim nicht dauerhaft glücklich machen konnte und er seinen Frust an Frau und Kindern ausließ, reichte Sabine 6 Jahre später die Scheidung ein. In den darauffolgenden Jahren nahm seine BTL-Sucht zu. Um diese zu finanzieren unterschlug er Konzerngelder, anfangs etwa 500€, später bis zu 5000€ im Monat. Da er von seinen Vorgesetzten eh die Vorgabe hatte, die Bilanzen etwas zu frisieren, und diese zudem keine Ahnung von der Materie hatten, fiel dies nicht weiter auf. Mit der Zeit (und den neuen finanziellen Mitteln) wuchs in Joachim der Wunsch, selber BTLs nach seinen Wünschen herzustellen. Er geht dabei wie folgt vor: Alle 3-4 Monate zahlt er der Gang „Orkfaust“ eine stattliche Summe, um eine Person mit Simrig zu entführen und in einen Container in einer ungenutzten Lagerhalle im Industriehafen von AGC Siemensstadt zu bringen. Häufig sind dies Pornodarsteller beiderlei Geschlechts, aber Joachim hat bei der Auswahl seiner Opfer keinerlei Präferenz. Über einen Virus, welchen er im PAN seiner Opfer installiert, zwingt er diese, ihren Simrig aktiviert zu lassen und aufzuzeichnen, während er sie über einen Zeitraum von etwa 10 Tagen nach Feierabend foltert. Bei der Wahl der Foltermethoden ist er leidenschaftlich kreativ und versteht sich als Künstler, der immer wieder etwas Neues ausprobiert. Das Finale ist allerdings immer dasselbe: Er verbrennt seine Opfer bei lebendigen Leibe, während er lachend vor ihnen steht. Die Leichen packt er in einen mit Steinen beschwerten Plastiksack und versenkt sie in Spandau in der Havel. Einige, aber nicht alle, wurden von der Strömung weiter getragen und ein paar Wochen später im Tegeler See oder in Reinickendorf ans Ufer gespült. DeMeKo gab dem unbekanntem Täter daraufhin den griffigen Namen „Feuerteufel“. Die auf diese Weise hergestellten BTLs veröffentlicht Joachim nicht und nutzt sie nur privat. Er ergötzt sich daran, sich selbst in dieser Machtposition zu erleben und exakt zu wissen, welche Ängste und Schmerzen er anderen zugefügt hat. Nebenbei zeichnet er seine Taten durch sein eigenes Simrig auf, um sie auch aus seiner Perspektive noch einmal durchleben zu können.

Name: Joachim Schreiber		Spezies: Norm	Alter: 47 Jahre	Größe: 1,71m	Gewicht: 113kg	Lebensstil: Mittelschicht
Konstitution	4	wichtige Aktionsfertigkeiten		wichtige Wissensfertigkeiten		wichtige Ausrüstung
Geschicklichkeit	2	Computer 5		Foltermethoden 6		Keine Waffen Keine Panzerung Cyberaugen (Stufe 3)
Reaktion	2	Wahrnehmung 4		Neurologie 2		
Stärke	2	Gebräuche 3		Buchhaltung (AG Chemie) 5 (7)		Simrig
Charisma	1	Hacking 3		Floristik (Zimmerpflanzen) 3 (5)		Datenbuchse
Intuition	4	Software 3				Novatech-Navigator (Cyberdeck)
Logik	5	Medizin 2				viel Überwachungselektronik im Versteck und seiner Wohnung
Willenskraft	2	Schleichen 2		Sprachen		Nützlich für:
Edge	3	Elektronische Kriegsführung 2		Deutsch M		Ziel eines Detektiv-Runs
Magie	0			Englisch 3		
Initiative	1W6+6			Japanisch 2		

HORENTIUS VON GAHLEN – RECHTSANWALT

„Es ist noch ein langer Weg, aber ich habe die Hoffnung nicht aufgegeben, dass Berlin das kulturelle Zentrum Europas werden kann.“

Name: Horentius von Gahlen
Profession: Rechtsanwalt mit eigener Kanzlei / Mitglied der Preußenstiftung
Spezies: Mensch
Alter: 53 Jahre
Herkunft: Berlin – Potsdam
Wohnort: Berlin – Potsdam
Einfluss: 5

Aussehen: hochgewachsen; schlaksiger Körperbau; flüchtender Haaransatz; graue, dünne Haare; strenger Blick; stilvoll-elegante und äußerst kostspielige Anzüge

Stimme / Sprache: dominante Aura; spricht langsam, eindringlich und „aristokratisch“; legt Wert auf Höflichkeit und die Verwendung korrekter Grammatik

Persönlichkeit: erzkonservativer, konzernnaher Opportunist mit Faible für das 19. Jahrhundert; arrogant; gilt als Anwalt als „harter Hund“ mit wenig Verständnis für Straftäter in prekären Lebensverhältnissen

Horentius von Gahlen entstammt einem alten Adelsgeschlecht. Nun könnte man meinen, dies spielt im Jahr 2080 in Berlin keine größere Rolle mehr, doch zum einen spielt es für sein Selbstbild noch eine wichtige Rolle, denn in seiner Wortwahl und seinem Verhalten erkennt man einen Aristokraten aus dem 19. Jahrhundert. Zum anderen gehörte seiner Familie noch ein beträchtlicher Landbesitz in Brandenburg, der 2053 an Aztechnology verkauft wurde und ihn und seine Geschwister zu mehrfachen Millionären machte. Seinen Beruf als Rechtsanwalt mit eigener Kanzlei in Berlin gab Horentius dennoch nicht auf, denn schließlich müsse ja irgendwer in diesem Sündenpfuhl für Recht und Ordnung sorgen. Und sein Einfluss und seine charismatische Präsenz sorgen dafür, dass die Angeklagten meist hohe Strafen zu befürchten haben, wenn sie auf der Gegenseite stehen. Seine eigentliche Leidenschaft gilt seitdem jedoch dem Sammeln von Kunst und Antiquitäten und der Unterstützung der Preußenstiftung. Obwohl Horentius für eine harte Hand gegen Straftäter plädiert, ist er durchaus nicht abgeneigt einem außergerichtlichen Vergleich zuzustimmen, wenn dies ihm selbst, seinen Mandanten oder der Preußenstiftung zum Vorteil verhilft. Gerade bei Shadowrunnern wäre es ja verschwendetes Potential, wenn diese im Gefängnis landen, wo sie einem doch bei einer delikaten Angelegenheit helfen könnten. Neben seinem Interesse für Kunst hat er ein Faible für Oldtimer, insbesondere der Marke Porsche. Zudem hängen in seiner äußerst gut gesicherten privaten Loft-Wohnung im Norden der Potsdamer Altstadt fast sämtliche Werke von Karl Ferdinand Sohn und Carl Blechen.

Name: Horentius von Gahlen	Spezies: Norm	Alter: 53 Jahre	Größe: 1,89m	Gewicht: 83kg	Lebensstil: Luxus
Konstitution	3	wichtige Aktionsfertigkeiten	wichtige Wissensfertigkeiten	wichtige Ausrüstung	
Geschicklichkeit	2	Verhandeln (Gericht) 7 (9)	Jura 6	Porsche 911 (silbergrau) Walther PP110 Mortimer of London-Kleidung	
Reaktion	2	Gebräuche 5	Geschichte (19. Jhd.) 4 (6)		
Stärke	2	Führung 3	Antiquitäten und Kunst 5	Viele Werke von Karl Ferdinand Sohn und Carl Blechen in seiner äußerst gut gesicherten Loft-Wohnung in der Potsdamer Altstadt	
Charisma	5	Wahrnehmung 3	Heraldik 3		
Intuition	4	Bodenfahrzeuge 3	Berliner Oberschicht 3		
Logik	6	Pistolen 2			
Willenskraft	5		Sprachen	Nützlich für:	
Edge	3		Deutsch M	Herr Schmidt für Runs der Preußenstiftung oder als Ausweg für Runner, einer Gefängnisstrafe zu entgehen	
Magie	0		Englisch 4		
Initiative	6+1W6		Französisch 3		

KYLEIGH „GUT SHOT“ MCLACHLAN - EX-STADTKRIEGERIN

„Was denn? Der hat mich blöd angeguckt!“

Name: Kyleigh McLachlan
Alias: „Gut Shot“
Profession: Ex-Stadtkriegerin
Spezies: Mensch
Alter: 25 Jahre
Herkunft: Aberdeen, Schottland (Vereinigtes Königreich Großbritannien)
Wohnort: Berlin – Kreuzhain
Einfluss: 4



Aussehen: schlecht rasierte Glatze; spitzes Kinn; große, weiße Zähne, breites (und leicht psychopathisch wirkendes) Grinsen; gepiercte Ohren und Nase; mehrere kleine, eher mäßig gestochene und unzusammenhängende Tattoos; großer, athletischer Körperbau; ca. 1,85m; stark geschminkte Augen

Stimme / Sprache: Berliner Schnauze mit starkem, schottischen Akzent; loses Mundwerk; häufiges Lachen; extrem laute Stimme; gestikuliert beim Sprechen wild mit den Armen

Persönlichkeit: körperlich eine Top-Athletin mit herausragenden Instinkten, allerdings Probleme mit Autoritäten und Regeln; jähzornig; sadistisch/blutrünstig; starke Trinkerin; steht gerne im Mittelpunkt; charismatisch; äußerst extrovertiert; arrogant

Kyleigh McLachlan war ein Problemkind einer alleinerziehenden, alkoholkranken Mutter aus der Unterschicht von Aberdeen und flog bereits mit 14 Jahren aufgrund von mehrfacher Gewaltausübung gegenüber Mitschülern zum zweiten Mal von der Schule. Über Gangkontakte machte sie mit 18 Jahren bei einem Probettraining der Stadtkrieg-Bezirksligamannschaft „Aberdeen Arsonists“ mit, wo sie sich in den nächsten zwei Jahren auf der Brecher-Position durchsetzen konnte.

2076 wechselte sie dann als aussichtsreiches Talent zu den „Toxic Radicals“ aus Glasgow, wo sie sich im darauffolgenden Jahr als Stammspielerin etablieren konnte und daraufhin auch recht kostspielige Cyberware verbaut bekam. Ihr Karrierehöhepunkt war sicherlich die Teilnahme am €-Brawl 2078, wobei sie im Achtelfinale jedoch scheiterten. Als Stadtkriegerin war sie mit ihrem aggressiven und brutalen Spiel ein Fan-Favorit, der Spiele an einem guten Tag mit mutigen Aktionen auch im Alleingang entscheiden konnte; aufgrund fehlender Disziplin, mangelndem Teamgeist und häufiger Fehler aber auch oft für Gegentore verantwortlich war und sich so bei Mitspielern und vor allem beim Trainer unbeliebt machte. Auch Aussagen in Interviews, dass sie die beste Spielerin im Team sei und man Spiele nur wegen ihr gewonnen habe, führten zu Reibungen im Team.

Insofern war man im Sommer 2078 sehr dankbar für eine Transferanfrage der „Kreuzberg Assassins“ und verkaufte sie überraschend zügig und etwas unter Wert. Bei den Berlinern drehte sie noch einmal richtig auf und war in den Spielzeiten 78/79 und 79/80 vielleicht nicht die beste, aber in jedem Fall die auffälligste Spielerin. Leider viel sie nicht nur mit positiven Spielaktionen auf: Im 2079er Derby gegen die „Berlin Cybears“ verpögelte sie deren Sanitäter Juan Felipe „el Capitan“ Rongo, weil der sie provoziert habe und kassierte eine mehrwöchige Spielsperre. An anderen Spieltagen war sie stark alkoholisiert und nicht einsatzfähig. Und schließlich setzte sie im März 2080 in einem Spiele gegen die SK Centurios Essen einen Flammenwerfer ein, der aus bisher ungeklärten Gründen in die Kriegszone geschmuggelt werden konnte. Die Aktion sorgte zwar für spektakuläre Bilder, führten jedoch auch zum Spielabbruch und einer 18monatigen Sperre durch den ISSV für die Brecherin, deren Vertrag bei den Assassins daraufhin aufgelöst wurde. Laut einer Vertragsklausel war Kyleigh McLachlan gezwungen, den Assassins die Cyberware in ihrem Körper abzukaufen und hängt nun nahezu mittellos in diversen Berliner Destillen und weiß derzeit nicht so recht, was sie mit ihrem Leben anfangen soll.

Name: Kyleigh McLachlan	Spezies: Norm	Alter: 25 Jahre	Größe: 1,85m	Gewicht: 72 kg	Lebensstil: Unterschicht
Konstitution	4	wichtige Aktionsfertigkeiten	wichtige Wissensfertigkeiten	wichtige Ausrüstung	
Geschicklichkeit	6 (8)	Akrobatik (Stadtkrieg): 7 (9)	Stadtkrieg-Taktiken 5	Kostspielige Cyber- und Bioware (Kunstmuskeln, Smartlink, Cyberaugen, Synapsenbeschleuniger, Aluminiumknochen)	
Reaktion	5 (7)	Schnellfeuerwaffen: 7	Berliner Nachtleben 3		
Stärke	5 (7)	Pistolen: 5	Horrorfilme 3		
Charisma	5	Einschüchtern: 5			
Intuition	4	Waffenloser Kampf: 5		Colt Cobra TZ-120 Panzerjacke	
Logik	2	Knüppel: 5			
Willenskraft	3	Gewehre: 3	Sprachen	Nützlich für:	
Edge	7	Überreden: 3	Englisch (Schottisch) M	Kneipenschlägereien Unterstützung Konzept für Shadowrunnerin	
Magie	0	Wahrnehmung: 3	Deutsch 3		
Initiative	11+3W6				

NATHALIE „BÜCHSE“ SCHWARZ – GANGLIADERIN

„Wir leben von dem, was andere wegwerfen. Sagt auch einiges über unseren Platz in dieser Gesellschaft aus.“

Name: Nathalie Schwarz
Alias: „Büchse“
Profession: Anführerin der Jugendgang „Kneifzangen“
Spezies: Mensch
Alter: 16 Jahre
Herkunft: Berlin (Pankow)
Wohnort: Berlin (Falkensee)
Einfluss: 2

Aussehen: kurze orangene Haare, rasierte Seiten; Nasenpiercing; intensiv geschminkte Augen; abgebrochener Schneidezahn; zierliche Statur; heruntergekommene Panzerjacke mit mehreren Löchern; ungewaschene Jeans

Stimme / Sprache: wortkarg; tiefe, ernste Stimme; mag keinen Smalltalk; versteht keine Fremdworte; lacht nicht bei Scherzen

Persönlichkeit: ernst; unterkühlt; depressiv; hasst Konzerne und alle, die für sie arbeiten; übernimmt Verantwortung für ihre Gang; geht nur kalkulierbare Risiken ein; mittelschwere Alkoholprobleme; klug, aber ungebildet



Nathalie wurde 2065 in einen alternativen Kiez in Berlin-Pankow geboren. Ihre Eltern waren neo-anarchistische Vorkämpfer, die ihren Einsatz im Berliner Bürgerkrieg gegen die Konzerne allerdings mit ihrem Leben bezahlten, als Nathalie 6 Jahre alt war. Sie wuchs daraufhin in einem überfüllten Waisenhaus auf, welches aufgrund von Finanz- und Platzproblemen Kinder nur bis zum Alter von 12 Jahren betreuen kann. In den folgenden Jahren überlebte sie, indem sie den Müll anderer Leute durchwühlte. Schnell erkannte sie, dass in den von Shiawase betriebenen Müllhalden im Westen vor Berlin wesentlich mehr zu holen war. Und als sie sah, dass die dortigen Recyclinghöfe besser bewacht waren, mutmaßte sie, dass dort tatsächlich wertvollere Beute aufbewahrt wurde. Also besorgte sie sich einige der namensgebenden Kneifzangen und gründete mit einigen anderen Straßenkindern eine „Gang“, die sich auf Einbrüche auf Müllhalden und Recyclinghöfe spezialisierte. Der frühe Tod ihrer Eltern, die tragischen Lebensläufe ihrer Gefährten und ein missglückter Einbruch, bei dem sie in der Planung einen Fehler machte und der zur Folge hatte, dass zwei ihrer Gangmitglieder starben, führten zu einer mittelschweren Depression, die sie vergeblich versucht mit Alkohol zu betäuben. Sie kann diese Probleme jedoch weitestgehend kaschieren und agiert deshalb häufig hart und unterkühlt. Die Kneifzangen bestehen aus acht Mitgliedern im Alter von 13 bis 17 Jahren. Nach erfolgreichen Raubzügen feiert die Gang häufig im „Jolly Rogers“, da sie auch häufiger verwertbaren Technikschratt im Caligari-Kiez verkaufen. Insbesondere Tinker ist immer auf der Suche nach brauchbaren Drohnenteilen. Letztere ist trotz des Altersunterschieds die einzige Freundin von „Büchse“ außerhalb der Gang und auch die einzige, welche sich Sorgen um ihre psychische Verfassung macht.

Andere Mitglieder der „Kneifzangen“:

„Liam“ Barwick (15 Jahre, Mensch): unscheinbar, schüchtern, BTL-abhängig, bester Schleicher der Gang
 Janina „Jay Jay“ Jensen (16 Jahre, Elfe): überdreht, Haare und Kleidung in allen Regenbogenfarben, herausragendes technisches Verständnis
 Marco „Hammer“ Frei (13 Jahre, Ork): körperlich stärkster in der Gang, Wannabe-Gangster, macht anzügliche Bemerkungen gegenüber Frauen
 Zarifa „Maus“ Abadi (13 Jahre, Mensch): Adeptin, die selbst ihr magisches Potential nicht kennt, frech, das „Küken“ der Gang
 Fawad „Jihad“ Asker (14 Jahre, Mensch): aus dem Emirat geflüchtet, versteht das Leben außerhalb kaum, spricht kaum Deutsch
 Corinna „Coco“ Junghans (17 Jahre, Zwergin): früher bei den „Dräxgörn“, die ihr aber dann aber zu dumm waren; einzige mit Schrotflinte
 Katharina „Käthe“ Grabow (15 Jahre, Mensch): für lebensmüde Aktionen bekannt, streitsüchtig, gilt innerhalb der Gang als problematisch

Name: Nathalie Schwarz		Spezies: Norm	Alter: 16 Jahre	Größe: 1,62m	Gewicht: 47 kg	Lebensstil: Squatter
Konstitution	2	wichtige Aktionsfertigkeiten		wichtige Wissensfertigkeiten		wichtige Ausrüstung
Geschicklichkeit	5	Verhandeln: 5	Berliner Müllhalden: 4	Kneifzange, Elektronikbox		
Reaktion	4	Schleichen: 4	Preise von Elektronikschratt: 4	Walther PP110		
Stärke	2	Fingerfertigkeit: 4	Berliner Untergrund (Gangs): 2 (4)	Panzerjacke		
Charisma	5	Führung: 4	Drohnentechnologie: 2			
Intuition	4	Hardware: 3				
Logik	2	Gebräuche: 3				
Willenskraft	2	Wahrnehmung: 3	Sprachen		Nützlich für:	
Edge	4	Pistolen: 2	Deutsch: M	Beschaffung von Elektronikteilen		
Magie	0		Arabisch: 1	Zugang zu Shiawase-Müllhalden		
Initiative	8+1W6			Infos zu Berliner Gangs		

