Alex Masters

Name:	Alex Masters				
Spieler:	Siegulf				
Metatyp:	Elf			Alter:	35
Geschlecht:	weiblich	Größe:	170	Gewicht:	55
Haarfarbe:	dunkelblond	Augenfarbe:	Braun	Hautfarbe:	honigfarben
Straßenruf:	0	Schlechter Ruf:	0	Prominenz:	0
Selbstbeherrsch.:	9	Menschenkenntnis:	12	Erinnern:	7
Heben/Tragen:	8	Heben/Tragen Gewicht:	60 kg / 40 kg	Primärer Arm:	Beidhändig
Bewegung:	12/24 (2m/Erfolg)	Schwimmen:	5 (1m/Erfolg)		
Nuyen:	3.075¥	Karma:	0	Karriere Karma:	0

Körperliche Attribute	Geistige Attribute	Spezialattribute	Initiative
Konstitution: 4	Charisma: 4	Edge: 2	Initiative: 14 +2W6
Geschicklichkeit: 6	Intuition: 6 (8)	Aktuelles Edge:	Astrale Initiative: 16 +3W6
Reaktion: 5 (6)	Logik: 3	Essenz: 5,03	Rigger AR Initiative: 14 +2W6
Stärke: 4	Willenskraft: 4	Magie: 5	Matrix AR: 14 +2W6 Matrix Kalt: 8 + DV +3W6 Matrix Heiß: 8 + DV +4W6
Aktuelle Form:			

Körperliches Limit: 6	Geistiges Limit: 6	Soziales Limit: 6	Astrales Limit: 6
	Audioverbesserung [+2] (Only for Perception (Hearing))		
	Audioverbesserung [+3] (Only for Perception (Hearing))		
	Medkit [+6] (Only for First Aid and Medicine)		
	Sichtverbesserung [+1] (Only for Perception (Visual))		
	Sichtverbesserung [+3] (Only for Perception (Visual))		
	Sichtverbesserung [+3] (Only for Perception (Visual))		

Aktionsfertigkeiten

Fertigkeit	St.	Pool
Fahrzeug-Aktionsfertigkeiten		
Bodenfahrzeuge REA	0	5
Geschütze GES	0	5
Schiffe REA	0	5
Kampf-Aktionsfertigkeiten		
Gewehre GES	4	10
Klingenwaffen GES +2	6	14
Knüppel GES +1	5	12
Pistolen GES	4	10
Projektilwaffen GES	1	7
Schnellfeuerwaffen GES	4	10
Schwere Waffen GES	1	7
Waffenloser Kampf GES +1	5	12
Wurfwaffen GES	1	7
Körperliche Aktionsfertigkeiten		
Akrobatik GES	3	9
Entfesseln GES	0	5
Freifall KON	0	3
Laufen STR	3	7
Schleichen GES +1	2	9
Schwimmen STR	3	7
Spurenlesen INT	4	12
Survival WIL +1	4	9
Tauchen KON	1	5
Tierführung CHA	0	3
Verkleiden INT	0	7
Wahrnehmung INT +1	4	13

Aktionsfertigkeiten

Fertigkeit	St.	Pool
Magische Aktionsfertigkeiten		
Antimagie MAG	1	6
Askennen INT	3	11
Spruchzauberei MAG	4	9
Soziale Aktionsfertigkeiten		
Einschüchtern CHA	0	3
Führung CHA -2	0	1
Gebräuche CHA -2	0	1
Überreden CHA	0	3
Unterricht CHA	0	3
Verhandlung CHA	0	3
Verkörperung CHA	0	3
Vorführung CHA	0	3
Technische Aktionsfertigkeiten		
Computer LOG	0	2
Erste Hilfe LOG (Schussverletzungen +2)	2	5
Fälschen LOG	0	2
Hacking LOG	0	2
Matrixkampf LOG	0	2
Navigation INT	5	13
Sprengstoffe LOG	0	2
Waffenbau LOG	0	2

Fertigkeitsgruppen

* Athletik	3
* Feuerwaffen	4
* Nahkampf	5
* Natur	4

Wissensfertigkeiten

Fertigkeit	St.	Pool
Sprache		
Dänisch INT	4	12
Deutsch INT	Muttersprache	
Englisch INT	1	9
Akademisches Wissen		
Konzern: Maersk LOG	1	4
Sicherheitstaktiken LOG (Schnelle Eingreiftruppen +2)	3	6
Berufswissen		
Kampftaktiken LOG (Guerilla +2)	1	4
Militär LOG (Spezialkräfte +2)	1	4
Sicherheitsprozeduren LOG (Militärisches Sicherheitsdesign +2)	2	5
Taktik kleinerer Einheiten LOG	2	5
Hobby		
Klingendesign INT (Schwerter +2)	2	10
Magietheorie (Intuitiv) INT	1	9
Magische Bedrohungen INT	1	9

Gabe/Handicap	
Adleraugen	RF 123
Astrales Leuchtfeuer: (Prototyp des Transhumanismus)	SR5 89
Beidhändigkeit	SR5 83
Biokompatibilität (Bioware)	CF 58
Dossier: Maersk	RF 131
Ein bisschen von allem	RF 125
Fester Job (10 h): Maersk Marines	RF 132
Magieradept	SR5 67
Niemand wird zurückgelassen	SL 189
Prototyp des Transhumanismus	CF 59
Restlichtverstärkung	SR5 448
Schlechte Selbstbeherrschung (Adreinalinjunkie): (Daredrenalin)	RF 136
SIN-Mensch (Eingeschränkte Konzern): Maersk Marines	SR5 93
Übermenschenpsychose	CF 63
Unfallträchtig	R5 36
Verträgt Nichts	CF 63
Vorurteil (Allgemein, Voreingenommen): Shadowrunner	SR5 96

Körperlicher Zustandsmonitor

		-1
		-2
		-3
K.O.	ÜbS	ÜbS
ÜbS	ÜbS	Tot

Natürliche Genesung Pool (1 Tag): 8

Geistiger Zustandsmonitor

		-1
		-2
		-3
K.O.		

Natürliche Genesung Pool (1 Stunde): 8

Kraft	Stufe	Punkte (Summe)	
Astrale Wahrnehmung		1 (1)	SR5 308
Bewegungsgespür		0,5 (0,5)	SG 196
Gesteigerte Reflexe	1	1 (1,5)	SR5 309
Kampfsinn	2	0,5 (1,0)	SR5 309
Magiegespür		0,5 (0,5)	SG 212
Schnellziehen		0,5 (0,5)	SG 204
Spurloser Schritt		1 (1)	SR5 310

Kampfkunst

Fiore Dei Liberi — RG 130

Angriff mit zwei Waffen

Verteidigung mit zwei Waffen

Widerstand	Pool
Strahlung	8
Menschenkenntnis	9

Widerstand - Schadensart	Geistig	Körperlich
Schaden	7	7
Feuer	7	7
Kälte	7	7
Elektrizität	7	7
Säure	7	7
Fall	7	7
Erschöpfung	8	
Schall	4	

Widerstand - Toxine und Pathogene	Kontakt	Einnahme	Inhalation	Injektion
Toxin	8	8	Immun	8
Pathogen	8	8	Immun	8

Widerstand - Abhängigkeit	Noch nicht abhängig	Schon abhängig
Körperlich	9	9
Psychisch	8	8

Widerstand - Zauber		Pool
Kampfzauber	Direkt, Mana	5
	Direkt, Körperlich	4
	Indirekt, Abwehr	18
Wahrnehmungszauber		8
Heilzauber	Attribut senken - Konstitution	9
	Attribut senken - Geschicklichkeit	11
	Attribut senken - Reaktion	11
	Attribut senken - Stärke	9
	Attribut senken - Charisma	9
	Attribut senken - Intuition	13
	Attribut senken - Logik	8
	Attribut senken - Willenskraft	9
Illusionszauber	Mana	8
	Körperlich	11
Manipulationszauber	Geistig	8
	Körperlich	8

Implantat	Essenz	Kategorie	
Bildverbindung	0,08	Alphaware	SR5 458
Daredrenalin	0,10	Keine	CF 161
Kleinhirnbooster 2	0,00	Standard	CF 121
Orthoskin 2	0,35	Alphaware	SR5 465
Reakt	0,00	Keine	CF 162
Reflexrekorder (Blades)	0,09	Standard	SR5 466
Reflexrekorder (Sneaking)	0,09	Standard	SR5 466
Schlafregulator	0,00	Standard	SR5 466
Smartlink	0,16	Alphaware	SR5 458
Tetrachromatische Sicht	0,10	Keine	CF 163
Traumadämpfer 2	0,00	Alphaware	CF 122

Panzerung	Panzerungswert	Angelegt	
Unterarmschützer	+1	**	RG 73
Insgesamt ausgestattete höchste Rüstung und Zubehör	**3**		

Waffe	Pool	Präzision	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	[Geladen]	
Walther Secura II	10	6 (9)	8K	-1	HM/SM	3	18(s)		SAG 22

Reichweite	K	M	L	E
Schwere Pistolen	0-5	6-20	21-40	41-60

Angepasster Griff; Ersatzladestreifen; Geckogriff; Schnellziehholster; Smartgunsystem, intern; Taktische Lampe, Standard;

Waffe	Pool	Präzision	Schaden	DK	Reichweite	
Cougar Fineblade: Kurz Angepasster Griff; Persönlicher Stil;	14	7 (8)	6K	-1	0	RG 20
Cougar Fineblade: Lang Angepasster Griff; Persönlicher Stil;	14	7 (8)	7K	-1	0	RG 20
Kampfmesser Angepasster Griff	14	6 (7)	6K	-3	0	SR5 424
Katana Angepasster Griff; Tragegurt;	14	7 (8)	7K	-3	1	SR5 424
Keramik-/Plasstahlmesser	14	5	5K	-1	0	HT 171
Messer (Survival Kit)	14	5	5K	-1	0	SR5 422
Überlebensmesser Überlebensmesser Vorteile; Überlebensmesser WiFi-Vorteile;	14	5	6K	-1	0	SR5 424
Unterarmschnappklingen Angepasster Griff	14	4 (5)	6K	-2	0	SR5 425
Victorinox Faltaxt Angepasster Griff	14	5 (6)	6K	-1	1	HT 171
Waffenlos	12	6	4G	-	0	SR5 132

Name	St.	Anz	
Mikro-Transceiver	-	1	SR5 444
Foki			
Waffenfokus (Gebundene Foki)	2	1	SR5 319
Zauberspeicher, Kampf (Gebundene Foki) (Sturmkinder)	6	2	SR5 319
Link-Zubehör			
AR-Handschuhe	-	1	SR5 443
Satellitenverbindung	-	1	SR5 443
Troden-Patch	-	1	KC 59
Troden-Patch Abdeckung (Schwarz)	-	1	KC 59
Medkits			
Medkit	6	1	SR5 454
Medkit-Nachfüllpack	-	3	SR5 454
Savior-Medkit	-	1	CF 155

Name	St.	Anz	
Medkits			
Savior-Medkit Nachfüllpack	-	3	CF 155
Munition: Schwere Pistole - Walther Secura II			
Munition: APDS (Schwere Pistolen)	-	20	SR5 436
Munition: EX-Explosivgeschosse (Schwere Pistolen)	-	20	RG 55
Munition: Gelgeschosse (Schwere Pistolen)	-	30	SR5 436
Munition: Schocker (Schwere Pistolen)	-	30	SR5 437
Munition: Standardmunition (Schwere Pistolen)	-	30	SR5 436
Sensoren			
Brille	4	1	SR5 447
Sichtverbesserung stufe 3, Sichtvergrößerung;			
Fernglas, optisch	-	1	SR5 447
Sichtvergrößerung;			
Kontaktlinsen	3	1	SR5 447
Blitzkompensation, Infrarotsicht, Sichtverbesserung stufe 1;			
Kopfhörer	6	1	SR5 449
Audioverbesserung stufe 3, Selektiver Geräuschfilter stufe 3;			

Name	St.	Anz	
Sensoren			
Ohrstöpsel	3	1	SR5 449
Audioverbesserung stufe 2, Audioverbindung;			
Sichtgerät	6	1	SR5 448
Mikrokamera mit Mikrokamera mit Restlichtverstärkung; Sichtverbesserung stufe 3, Sichtvergrößerung;			
Survivalausrüstung			
Atemschutzmaske	-	1	2050 197
Gasmaske	-	1	SR5 453
Geckotape-Handschuhe	-	1	SR5 453
Survival-Kit	-	1	SR5 453
Feuerzeug, Kompass, Leichte Isolationsdecke, Nahrungsriegel für mehrere Tage, Streichhölzer, Wasserreinigungsanlage;			
Taschenlampe	-	1	SR5 453
Taschenlampe, Infrarot	-	1	SR5 453
Taschenlampe, Restlicht	-	1	SR5 453

Tradition	Entzug	Kampf Geist	Wahrnehmung Geist	Heilung Geist	Illusion Geist	Manipulation Geist	
Sturmkinder Materialisierung	WIL + INT (13)	Spirit of Fire	Spirit of Beasts	Spirit of Earth	Pflanzengeist	Spirit of Air	SHB3 169

Zauber	Typ	Reichweite	Schaden	Dauer	Entzug	Schaden	
Kampfzauber							
Energieblitz	P	Blickfeld	Körperlich	Sofort	KS-3	Direkt	SR5 286
Energieklinge	P	Spezial	Körperlich	Aufrechterhaltend	KS-2	String_Desc not found; check language file for string	HT 185
Manaklinge	M	Spezial	Körperlich	Aufrechterhaltend	KS-2	String_Desc not found; check language file for string	HT 185
Wahrnehmungszauber							
Feinde Entdecken, Ausgedehnt	M	Berührung	-	Aufrechterhaltend	KS+0	Aktiv	SR5 291
Umgebungssinn, Ausgedehnt	P	Berührung (Fläche)	-	Aufrechterhaltend	KS-1	Passiv	SG 138

Kontakt	Ort	Archetyp	Einfluss	Loyalität
	Typ: Connection			
Albert Suhler		Waffenschmied	1	2
	Metatyp:	Zwerg		
	Geschlecht:	Männlich		
	Alter:	Alt		
	Bevorzugte Zahlungsmethode:	Bargeld (Echtes Bargeld)		
	Hobbys/Untugend:	Waffen (Klingenwaffen)		
	Privatleben:	Familie		
	Typ:	Unterstützung		
Kiana		Taliskrämer	2	2
	Metatyp:	Elf (Nocturne)		
	Geschlecht:	Weiblich		
	Alter:	Unbekannt		
	Bevorzugte Zahlungsmethode:	Tausch (berufsbezogene Gegenstände)		
	Privatleben:	Unbekannt		
	Typ:	Handel		
Reginald Walker		Parasicherheitsexperte	2	3
	Metatyp:	Mensch		
	Geschlecht:	Männlich		
	Alter:	Mittleren Alters		
	Bevorzugte Zahlungsmethode:	Dienstleistung (Hilfsdienste)		
	Hobbys/Untugend:	Tiere (Paracritter)		
	Privatleben:	Geht dich verdammt noch mal nichts an!		
	Typ:	Persönliche Gefallen		