

FROSTBURN

ORKISCHE KAMPFMAGIERIN



„DESHALB SAGT MAN:
KILLT DEN MAGIER ZUERST.“

„LANGWEILIG IST IMMER AM BESTEN.“

„(LEIDGEPRÜFTER SEUFZER)“

SHADOWRUNNER-DOSSIER

SPIELE DIESEN CHARAKTER, WENN DU ES MAGST,
DINGE MIT FEUER UND EIS ZU BESCHÄDIGEN UND
DANN DIE LEUTE ZU REPARIEREN, DIE DU MAGST.

LIES DAS ZUERST

Alles, was du lesen musst, sind diese beiden Seiten, dann kannst du mit dem Spielleiter ins Abenteuer eintauchen! Der Rest der Seiten dieses Dossiers erweckt den Charakter auf verschiedene Weise zum Leben, erweitert dein Verständnis vom Spiel und gibt dir die Tabellen, die du benötigst, um das Spiel reibungsloser zu gestalten.

1. DEIN CHARAKTERBLATT

Das bist du, Chummer! All dein Getue und deine Haltung, deine Mängel und Schwächen. Egal, ob du einen Sararimann davon überzeugst, sich von seinen Nuyen zu trennen, ein Ziel zu verfolgen, ohne entdeckt zu werden, oder dein Ziel zu treffen, wenn das Blei um dich herum durch die Luft schwirrt, die Werte hier führen dich zu jeder brillanten Aktion, die du am Tisch ausspielen möchtest.

Wenn auf diesem Blatt etwas steht, das nicht in den Schnellstartregeln enthalten ist, arbeite mit dem Spielleiter zusammen, um es zu erfinden und deinen Charakter zur Legende zu machen!

2. PERSÖNLICHE DATEN

Dein schneller und schmutziger Überblick. Der Name macht den Runner, also sorg dafür, dass er singt. Und dann hast du hier den Metatyp, der für deine Gesamtidentität entscheidend ist. Ob Mensch, Zwerg, Elf, Troll oder Ork, dies wird die Eigenschaften prägen, die dich ausmachen.

3. ATTRIBUTE

Attribute sind das Fundament für deinen Charakter. Hast du einen Körper, der einen Engel in Versuchung führen könnte? Einen Geist, der in der Lage ist, P versus NP zu lösen? Einen Willen, um selbst die dunkelsten Erfahrungen zu überwinden? Du wirst deinen Charakter von diesen Attributen ausgehend zu einem ganzen Shadowrunner ausbauen.

4. INITIATIVE

Zu Beginn des Kampfes würfelst du deine Initiative (1W6) und addierst die Summe zu deinem Initiativewert (6), um deine Initiative zu erhalten. Teile sie dem Spielleiter mit!

HANDLUNGEN

Während einer **Kampfrunde** hast du einen Spielerzug. Deine grundlegende Handlungszuteilung während einer Kampfrunde ist **1 Nebenhandlung** und **1 Haupthandlung**, plus 1 zusätzliche Nebenhandlung für jeden deiner Initiativewürfel (in deinem Fall 1). Die Tabelle **Beispielhandlungen** auf der übernächsten Seite beschreibt, welche Handlungen du ausführen kannst und ob sie in die Kategorien Nebenhandlung oder Haupthandlung fallen. Auf der übernächsten Seite enthält die Tabelle **Frostburns Beispiel-Handlungen** Handlungen, die auf deinen Charakter zugeschnitten sind, zusammen mit vorberechneten Würfelpools.

5. EDGE UND EDGEPUNKTE

Ein Großteil von *Shadowrun* ist darauf ausgerichtet, Edge zu erhalten und zu nutzen. Dein Edge-Wert gibt an, mit wie vielen Punkten du beginnst, und die Edgepunkte-Leiste kann verwendet werden, um gewonnenes oder ausgegebenes Edge nachzuhalten. In der Tabelle **Edge-Boosts** auf der übernächsten Seite findest du Möglichkeiten, wie du dein Edge für zusätzliche fantastische Leistungen ausgeben kannst.

6. VERTEIDIGUNGSWERT

Dies ist eine Kombination aus Konstitution, getragener Rüstung und anderen Effekten, einschließlich Bodytech und Magie. Er wird mit dem gegnerischen Angriffswert verglichen, um Bonus-Edge zu bestimmen, wenn du versuchst, einem Angriff aus dem Weg zu gehen.

7. FERTIGKEITEN

Wo ihr euer Herz hinlegt, dort werdet ihr gedeihen. Die beste Grundlage schmachtet ohne die Hingabe und Sorgfalt, ihr Fähigkeiten hinzuzufügen. Die Zeit, die du für deine Fertigkeiten aufgewendet hast, verwandelt dich in den Runner, aus dem Legenden gemacht sind, sei es eine Hackerin, ein Waffenschmuggler, eine Zauberschleuder oder was auch immer.

8. ZAUBER

Jenseits der physischen Ebene existiert eine astrale Ebene aus Licht und Energie, die die Träume der Mundanen nicht erreichen können. Aber du bist Erweckt. Du kannst die Astralebene sehen. Sie formen. Sie deinem Willen unterwerfen, um selbst die wildesten Träume wahr werden zu lassen.

1

SHADOWRUN

2

PERSÖNLICHE DATEN

Name/Wichtigster Deckname		Frostburn	
Metatyp	Ork	Ethnizität	Weiß
Alter	25	Geschlecht	Weiblich
Reputation		Größe	2 m
		Gewicht	115 kg
Karma		Fahndungsstufe	
	Gesamtkarma	Sonstiges	

3

ATTRIBUTE

Konstitution	4	Essenz	6
Geschicklichkeit	4	Magie/Resonanz	6
Reaktion	2	Initiative	6 + 1W6
Stärke	3	Matrix-Initiative	
Willenskraft	6	Astrale Initiative	
Logik	5	Selbstbeherrschung	9
Intuition	4	Menschenkenntnis	10
Charisma	3	Erinnerungsvermögen	9
Edge	2	Heben/Tragen	7
Edgepunkte	○○○○○○○○	Bewegung	5/10/+1
Waffenlos		Verteidigungswert	7

7

FERTIGKEITEN

Fertigkeit	Stufe	Att	WP	Art	Fertigkeit	Stufe	Att	WP	Art
Astral	3	I	7	A	Nahkampf	2	G	6	A
Athletik	1	G	5	A	Wahrnehmung	3	I	7	A
Feuerwaffen	3	G	7	A	Magische Sicherheit				W
Heimlichkeit	1	G	5	A	Seattler Untergrund				W
Hexerei	6	M	12	A	Sicherheitsprozeduren				W

8

ZAUBER

Eisspeer, Feuerball, Flammenstoß, Heilen, Kampfsinn, Levitieren, Manabarriere, Verbesserte Unsichtbarkeit

9

IDS/LEBENSSTILE/WÄHRUNG

Primärer Lebensstil	
Nuyen	3.500¥
Lizenzen	
Gefälschte IDs/Verknüpfte Lebensstile/Geld/Lizenzen	



CHARAKTER FROSTBURN
 SPIELER _____
 ANMERKUNGEN _____

WICHTIGE KAMPF-INFOS

Primäre Panzerung Gefütterter Mantel Stufe
Primäre Fernkampf-Waffe Walther Palm Pistol (Holdout-Pistole)
 Schaden 2K Modus SM Sehr nah 12 Nah 7 Mittel - Weit - Sehr weit -
 Extras: Munition 2(k)
Primäre Nahkampf-Waffe
 Schaden Sehr nah

10

ZUSTANDSMONITOR

Körperlicher Schaden

●			-1
▲			-2
▲			-3
▲			-4
▲			
▲			

Betäubungsschaden

●			-1
▲			-2
▲			-3
▲			-4
▲			
▲			

Charaktere haben 8 + (Willenskraft + 2, aufrunden) Kästchen auf dem Zustandsmonitor für Betäubungsschaden; zusätzliche Kästchen werden geschwärzt.

Für jeweils 3 ausgefüllte Schadenskästchen auf einem Zustandsmonitor erleidet der Charakter bei Proben einen Würfelpoolmodifikator von -1; diese Modifikatoren sind innerhalb und zwischen den Zustandsmonitoren kumulativ.

Charaktere haben 8 + (Konstitution + 2, aufrunden) Kästchen auf dem Zustandsmonitor für Körperlichen Schaden; zusätzliche Kästchen werden geschwärzt.

11

VOR- UND NACHTEILE

Vor-/Nachteil	Anmerkungen	Art
Restlichtverstärkung, Robust gebaut, SIN-Mensch, Sozial ungeschickt, Verpflichtungen		

12

CONNECTIONS

Name
Brimstone , elfischer Kampfmagier, ehemaliger NeoNET-Kollege und aktueller Mitrunner
Harrison Kellerman , Taliskrämer und Inhaber des Magiegeschäfts Io Pan! in Downtown Seattle
Jules Maguire , orkischer Rigger, Frostburns älterer Bruder und Cascade-Ork-Schmuggler

13

AUSRÜSTUNG

Gegenstand	Stufe/Anmerkungen
Gefütterter Mantel	+3
Kommlink Renraku Sensei	GS 3, D/F 2/0

14

PROBEN

Jedes Mal, wenn du eine Handlung durchführst, bei der es eine Chance für Misserfolg gibt, musst du eine Probe ablegen, bei der du einen Würfelpool generierst, würfelst, um ein Ergebnis zu erhalten, und dann siehst, ob du erfolgreich warst. Es gibt zwei grundlegende Arten von Proben: **Einfache** und **Vergleichende**.

EINFACHE PROBEN

Bei einer Einfachen Probe würfelst du deinen Würfelpool, zählst deine Erfolge und überprüfst, ob du einen vom Spielleiter festgelegten Schwellenwert erreichst oder überschreitest. Eine Einfache Probe wird so geschrieben:



VERGLEICHENDE PROBEN

Bei einer Vergleichenden Probe würfeln zwei Parteien (normalerweise der Spieler als SC gegen den Spielleiter als NSC oder Gegenstand) mit Würfelpools und vergleichen die Anzahl ihrer Erfolge. Derjenige mit den meisten Erfolgen gewinnt. Eine Vergleichende Probe wird so geschrieben:



9. ALLES, WAS GLITZERT

Gibst du dem Barkeeper ein Tausend-Nuyen-Trinkgeld im novaheißen neuen Tanzclub? Oder fischst du nach leeren Credsticks und hoffst, dass etwas elektronisches Geld in ihrem Inneren schwimmt, während du in irgendeinem Loch in den Barrens haust? Fest oder Hungersnot ist allzu oft der Weg des Runners.

10. WICHTIGE KAMPF-INFOS

Sicher, du kannst eine ganze Latte an Waffen und Panzerungen besitzen. Aber im Grunde schießt du dich immer auf ein paar Lieblingsstücke ein. Behandle sie gut, und sie werden es dir zurückzahlen. Liebe sie. Gib ihnen einen Namen.

KAMPF: SCHRITT FÜR SCHRITT

Auf der nächsten Seite führt dich die Tabelle **Kampf: Schritt für Schritt** durch den Aufbau deines Würfelpools und das Ablegen einer Vergleichenden Probe, um zu sehen, ob du erfolgreich bist und, wenn nicht, wie du Schaden nimmst.

11. ZUSTANDSMONITOR

Wenn du denkst, dass du auf den fiesen Straßen des Sprawls zurechtkommst, ohne Blut an deinen Kragen zu bekommen, dann ist es an der Zeit, aus den Schatten zu treten. Immer noch hier? Gut. Verwende den Zustandsmonitor, um den Schaden, den dein Geist und dein Fleisch erleiden, und die Konsequenzen nachzuhalten.

12. VOR- UND NACHTEILE

Scheint es immer so, als ob du Dinge kaputt machst? Bemerkst du einen Schnitt erst, wenn sich das Blut sammelt? Oder vielleicht wirst du einfach nie krank. Das sind die zusätzlichen Eigenarten, die nur du an den Tisch bringst – im Guten wie im Schlechten.

13. CONNECTIONS

Du bist, wen du kennst. Wen kannst du für das zusätzliche Wissen, das du brauchst, oder für das Versteck anzapfen, wenn es hart auf hart kommt und du nirgendwo sonst hingehen kannst?

14. AUSRÜSTUNG

Ein Herz aus Stahl und eine schnelle Zunge werden dich aus vielen Situationen heraus-holen. Aber die richtige Ausrüstung kann in schwierigen Zeiten den Ausschlag geben.

ZAUBER WIRKEN: SCHRITT FÜR SCHRITT

Die Tabelle **Zauber wirken: Schritt für Schritt** auf der nächsten Seite führt dich durch den Aufbau deines Würfelpools, während du mit Mana um dich wirfst.

FROSTBURNS BEISPIEL-HANDLUNGEN/-EIGENSCHAFTEN/-WÜRFELPOOLS

Wahrnehmung: Wahrnehmung + Intuition (Basiswürfelpool: 7)

HANDLUNG	FERTIGKEIT & VERKNÜPFTES ATTRIBUT	BASISWÜRFELPOOL
Fertigkeit Einsetzen, Nahkampf (H)	Nahkampf + Geschicklichkeit	6
Fertigkeit Einsetzen, Fernkampf (H)	Feuerwaffen + Geschicklichkeit	7
Zauber wirken (H)	Hexerei + Magie	12
Antimagie (H)	Hexerei + Magie	12
Fertigkeit Einsetzen, Schleichen (H)	Heimlichkeit + Geschicklichkeit	5

FROSTBURNS ZAUBERSPRÜCHE

Eisspeer (Kampfzauber): Reichweite BF, Art P, Dauer S, Entzugswert 5, Schaden K, Speziell (Kälte)

Feuerball (Kampfzauber): Reichweite BF (F), Art P, Dauer S, Entzugswert 6, Schaden K, Speziell (Feuer)

Flammenstoß (Kampfzauber): Reichweite BF, Art P, Dauer S, Entzugswert 5, Schaden K, Speziell (Feuer)

Heilen (Heilzauber): Reichweite B, Art P, Dauer P, Entzugswert 3. Würfle mit Hexerei + Magie gegen einen Schwellenwert gleich (5 – Essenz) des Ziels. Nettoerfolge heilen beim Ziel 1 Kästchen Betäubungs- oder Körperlichen Schaden pro Nettoerfolg. Das Ziel kann nur viermal am Tag von diesem Zauber profitieren, und nur einmal pro Verletzung.

Kampfsinn (Wahrnehmungszauber): Reichweite B, Art M, Dauer A, Entzugswert 3. Erfolge bei der Hexereiprobe werden zum Würfelpool des Ziels für Überraschungssproben addiert, solange der Zauber aufrechterhalten wird.

Levitieren (Manipulationszauber): Reichweite BF, Art P, Dauer A, Entzugswert 6. Würfle mit Hexerei + Magie; pro Erfolg kannst du 50 Kilogramm levitieren. Unfreiwillige Ziele legen eine Probe auf Konstitution + Stärke ab. Jeder Erfolg senkt die Erfolge bei der Hexereiprobe um 1. Der Zaubernde muss das Ziel in seinem Blickfeld behalten; das Ziel kann vom Zaubernden mit einer Nebenhandlung bewegt werden, mit einer Geschwindigkeit von (Magie des Zaubernden) Meter pro Kampfrunde.

Manabarriere (Manipulationszauber): Reichweite BF (F), Art M, Dauer A, Entzugswert 5. Eine unsichtbare Mauer erlaubt es Leuten und nichtmagischen Gegenständen, hindurchzutreten, blockiert aber Geister, Zauber und astral projizierende Zauberer. Würfle mit Hexerei + Magie; Erfolge werden zur Strukturstufe der Mauer. Die Mauer ist zwei mal zwei Meter groß, aber *Fläche vergrößern* addiert weitere zwei mal zwei Meter pro Anwendung.

Verbesserte Unsichtbarkeit (Illusionszauber): Reichweite B, Art P, Dauer A, Entzugswert 4. Unsichtbarkeit macht den Charakter schwerer zu sehen. Erfolge bei der Hexereiprobe werden zum Schwellenwert für alle Proben, um den Charakter zu sehen. Verbesserte Unsichtbarkeit wirkt sowohl gegen Lebewesen als auch gegen Kameras und sonstige Technologie.

KAMPFRUNDEN & SPIELERHANDLUNGEN

- **Initiative:** Würfle mit den Initiativewürfeln und addiere die Summe zum Initiativewert.
- **Kampfrunde:** etwa drei Sekunden lang
- Während einer Kampfhandlung kann jeder Teilnehmer 1 Nebenhandlung und 1 Haupthandlung durchführen.
- Spieler erhalten 1 zusätzliche Nebenhandlung für jeden Initiativewürfel, den sie haben.
- Eine Haupthandlung kann verwendet werden, um eine Nebenhandlung durchzuführen. Ein Spieler kann 4 Nebenhandlungen gegen 1 Haupthandlung eintauschen.

BEISPIELHANDLUNGEN

NEBENHANDLUNGEN	HAUPTHANDLUNG
Astrale Projektion/Wahrnehmung (J)	Angreifen (I)
Aufstehen (I)	Einfaches Gerät verwenden (I)
Bewegen (I)	Fertigkeit einsetzen (I)
Drohne befehligen (I)	Fingerfertigkeit (J)
Gegenstand fallen lassen (J)	Gegenstand aufheben/ablegen (I)
In Deckung gehen (I)	Genau beobachten (I)
Sich hinwerfen (J)	In ein gerigtes Fahrzeug springen
Smartgun nachladen (I)	Schleichen (J)
	Schnellreden (J)
	Sprinten (I)
	Waffe bereit machen (I)
	Waffe nachladen (I)
	Zauberabwehr/Zauber bannen (J)
	Zauber wirken (I)

SCHRITT FÜR SCHRITT: ZAUBER WIRKEN

1. PASSE DEN ZAUBER AN

Anpassen des Zaubers, falls gewünscht:

- **Hochdrehen:** Nur Kampfzauber: Schaden +1, Entzug +2.
- **Fläche vergrößern:** Nur Zauber mit Flächenwirkung. Standard-Radius von 2 Metern. Je +2 Meter Radius erhöht sich der Entzug um 1.

2. LEGE EINE HEXEREI-PROBE AN

Hexerei-Probe: Hexerei + Magie; Anzahl der benötigten Erfolge und/oder die Vergleichende Probe sind beim Zauber vermerkt.

3. WIDERSTEHE DEM ENTZUG

Entzugswiderstandsprobe: Magie + Traditionsattribut; vergleiche Erfolge mit dem Entzugswert des gewirkten Zaubers. Wenn Erfolge mindestens so hoch wie der Entzugswert, dann keine Wirkung. Wenn der Entzug höher ist als die Anzahl der Erfolge, erleidet der Zauberer Betäubungsschaden gleich der Differenz zwischen Erfolgen und Entzugswert.

KAMPF: SCHRITT FÜR SCHRITT

1. SCHNAPPT EUCH DIE WÜRFEL

Angreifer: Passende Waffenfertigkeit + Geschicklichkeit
Verteidiger: Reaktion + Intuition

2. VERTEILT EDGE

- Vergleiche den Angriffswert der Waffe mit dem Verteidigungswert des Ziels. Wenn einer der beiden um mindestens 4 größer ist als der andere, erhält der Spieler mit dem größeren Wert einen Bonus-Edgepunkt.
- Hat einer der Kämpfer visuelle Verbesserungen oder Ausrüstung, um Umweltsituationen auszugleichen: Regen, Dunkelheit, Überfüllung usw.? Vergleiche und gebt demjenigen einen Edgepunkt, der den Vorteil hat. Wenn es sich ausgleicht, bekommt niemand einen Edgepunkt.
- Überprüft, ob Ausrüstung, die die Edgeverteilung beeinflussen könnte, eine Rolle spielt.

3. WÜRFELT UND GEBT EDGE AUS

- Jede Verwendung von Edge vor der Probe (vor) wird nun angekündigt.
- Würfeln: Zählt die Erfolge und notiert die Patzer.
- Jede Verwendung von Edge nach der Probe (nach) wird nun erklärt.
- Sobald alle Erfolge addiert worden sind, seht nach, ob der Angreifer mehr Erfolge erzielt hat als der Verteidiger. Bei einem Treffer addiert die Nettoerfolge zum Grundschadenswert der Waffe.

4. WIDERSTEHT DEM SCHADEN

- Wenn der Angriff misslungen ist, hört auf.
- Bei einem Treffer würfelt der Verteidiger mit seiner Konstitution eine Schadenswiderstandsprobe. Jede 5 und 6 hebt einen Punkt des verursachten Schadens auf. (Edge kann hier verwendet werden.)

5. FÜHLT DEN SCHMERZ

- Wendet den nach Schritt 4 verbleibenden Schaden auf den passenden Zustandsmonitor an.

EDGE BOOSTS

1 EDGE

- Würfle 1 Würfel neu (nach)
- Addiere 3 zu deinem Initiativeergebnis (immer)

2 EDGE

- Addiere 1 zu einem einzelnen Würfelwurf (nach)
- Gib einem Verbündeten 1 Edge (immer)
- Negiere 1 Edge eines Gegners (vor)

3 EDGE

- Kaufe einen automatischen Erfolg (immer)
- Heile ein Kästchen Betäubungsschaden (immer)

4 EDGE

- Füge dein Edge-Attribut zum Würfelpool hinzu und lass die 6en explodieren (vor)
- Heile ein Kästchen Körperlichen Schaden (immer)

5 EDGE

- 2en zählen als Patzer für den Gegner (vor)
- Rufe einen speziellen Effekt hervor (immer)

SHADOWRUN

CHARAKTER Frostburn
 SPIELER _____
 ANMERKUNGEN _____

PERSÖNLICHE DATEN

Name/Wichtigster Deckname Frostburn
Metatyp Ork **Ethnizität** Weiß
Alter 25 **Geschlecht** Weiblich **Größe** 2 m **Gewicht** 115 kg
Reputation _____ **Fahndungsstufe** _____
Karma _____ **Gesamtkarma** _____ **Sonstiges** _____

WICHTIGE KAMPF-INFO

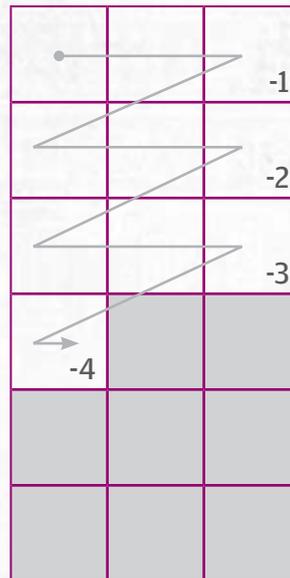
Primäre Panzerung Gefütterter Mantel Stufe _____
Primäre Fernkampf-Waffe Walther Palm Pistol (Holdout-Pistole)
Schaden 2K **Modus** SM **Sehr nah** 12 **Nah** 7 **Mittel** - **Weit** - **Sehr weit** -
Extras: Munition 2(k)
Primäre Nahkampf-Waffe _____
Schaden _____ **Sehr nah** _____

ATTRIBUTE

Konstitution	4	Essenz	6
Geschicklichkeit	4	Magie/Resonanz	6
Reaktion	2	Initiative	6 + 1W6
Stärke	3	Matrix-Initiative	_____
Willenskraft	6	Astrale Initiative	_____
Logik	5	Selbstbeherrschung	9
Intuition	4	Menschenkenntnis	10
Charisma	3	Erinnerungsvermögen	9
Edge	2	Heben/Tragen	7
Edgepunkte		Bewegung	5/10/+1
Waffenlos	_____	Verteidigungswert	7

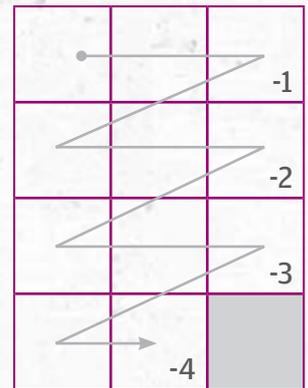
ZUSTANDSMONITOR

Körperlicher Schaden



Charaktere haben 8 + (Konstitution + 2, aufrunden) Kästchen auf dem Zustandsmonitor für Körperlichen Schaden; zusätzliche Kästchen werden geschwärzt.

Betäubungsschaden



Charaktere haben 8 + (Willenskraft + 2, aufrunden) Kästchen auf dem Zustandsmonitor für Betäubungsschaden; zusätzliche Kästchen werden geschwärzt.

Für jeweils 3 ausgefüllte Schadenskästchen auf einem Zustandsmonitor erleidet der Charakter bei Proben einen Würfelpoolmodifikator von -1; diese Modifikatoren sind innerhalb und zwischen den Zustandsmonitoren kumulativ.

FERTIGKEITEN

Fertigkeit	Stufe	Att	WP	Art	Fertigkeit	Stufe	Att	WP	Art
Astral	3	I	7	A	Nahkampf	2	G	6	A
Athletik	1	G	5	A	Wahrnehmung	3	I	7	A
Feuerwaffen	3	G	7	A	Magische Sicherheit				W
Heimlichkeit	1	G	5	A	Seattler Untergrund				W
Hexerei	6	M	12	A	Sicherheitsprozeduren				W

ZAUBER

Eisspeer, Feuerball, Flammenstoß, Heilen, Kampfsinn, Levitieren, Manabarriere, Verbesserte Unsichtbarkeit

VOR- UND NACHTEILE

Vor-/Nachteil	Anmerkungen	Art
Restlichtverstärkung, Robust gebaut, SIN-Mensch, Sozial ungeschickt, Verpflichtungen		

CONNECTIONS

Name _____
Brimstone, elfischer Kampfmagier, ehemaliger NeoNET-Kollege und aktueller Mitrunner
Harrison Kellerman, Taliskrämer und Inhaber des Magiegeschäfts Io Pan! in Downtown Seattle
Jules Maguire, orkischer Rigger, Frostburns älterer Bruder und Cascade-Ork-Schmuggler

IDS/LEBENSSTILE/WÄHRUNG

Primärer Lebensstil _____
Nuyen 3.500¥ **Lizenzen** _____
Gefälschte IDs/Verknüpfte Lebensstile/Geld/Lizenzen _____

AUSRÜSTUNG

Gegenstand	Stufe/Anmerkungen
Gefütterter Mantel	+3
Kommlink Renraku Sensei	GS 3, D/F 2/0