



Garp Ironbite		Gerald Büchsner		
NAME SIN St. 8		NAME SIN Echt		
Goerge Duffner		Gregory Hadson		
NAME SIN Echt aber belastet		NAME SIN St. 8		
05.05.2029	127 cm	54 kg	Schwarz	Braun
GEBURTSTAG		GRÖSSE		GEWICHT
		HAARFARBE		AUGENFARBE

ATTRIBUTE			ZUSTANDSMONITOR				KARMA									
KONSTITUTION ₇	7+2	<table border="1"> <tr><td>7</td></tr> <tr><td>7</td></tr> <tr><td>7</td></tr> <tr><td>7</td></tr> <tr><td>7</td></tr> <tr><td>7</td></tr> <tr><td>7</td></tr> <tr><td>7</td></tr> </table>	7	7	7	7	7	7	7	7	<p>LEICHTE BTBG. MITTLERE BTBG. SCHWERE BTBG. TÖDLICHE BTBG.</p> <p>GEISTIG</p> <p>MW+1,IN-1 MW+2,IN-2 MW+3,IN-3 BEWUSSTLOS</p> <p>LEICHTE WUNDE MITTLERE WUNDE SCHWERE WUNDE TÖDLICHE WUNDE</p> <p>KÖRPERLICH</p> <p>MW+1,IN-1 MW+2,IN-2 MW+3,IN-3 BEWUSSTLOS</p> <p>ÜBERZÄHLIGER KÖRPERLICHER SCHADEN</p> <p>TODESGEFAHR !!!</p>				<p>Gutes Karma <input type="text" value="11"/></p> <p>Reputation <input type="text" value="516"/></p> <p>(Gesamtes Karma)</p>	
7																
7																
7																
7																
7																
7																
7																
7																
SCHNELLIGKEIT ₆	6	Heilungsmindestwürfe														
STÄRKE ₈	7	Behandeln		11,00												
CHARISMA ₆	5	Heilen		11,00												
INTELLIGENZ ₇	7(9)	Erste Hilfe		-2												
WILLENSKRAFT ₇	8															
ESSENZ	1,68															
Bioindex	3,40															

SONSTIGE EIGENSCHAFTEN			FERTIGKEITEN			WISSENSFERTIGKEITEN								
MOD. INITIATIVE	<input type="text" value="3W+10"/>	<table border="1"> <tr><td>3W+10</td></tr> <tr><td>3W+11</td></tr> <tr><td>4W+13</td></tr> <tr><td>2W+9</td></tr> </table>	3W+10	3W+11	4W+13	2W+9	FERTIGKEIT	Std.	Karma	STUFE	FERTIGKEIT	Std.	Karma	STUFE
3W+10														
3W+11														
4W+13														
2W+9														
MATRIX-INITIATIVE	<input type="text" value="3W+11"/>	Athletik		19		5+1	Computer B/R -theorie			3+1				
MATRIX mit DNI	<input type="text" value="4W+13"/>	Auto			6	4	Computertheorie			6+1				
RIGGER-INITIATIVE	<input type="text" value="2W+9"/>	Auto B/R				4+1	Cracking			3+1				
WÜRFELPOOLS			Computer			8	Cyberterminaldesign		39	6+1				
KARMAPOOL	<input type="text" value="21"/>	nächster bei 520	Decking			9	Data Heavens			3+1				
TEAMPOOL	<input type="text" value="18(3)"/>	Woody, Garp, Blue, Bobby, Wuf, Yasime	Programmierung		144	10	Datenarchive			4+1				
OTAKUTEAMPOOL	<input type="text" value="2(1)"/>	Garp, Guide-Dog, Kerstin	Computer B/R		64	6+1	Datenhandel		5	5+1				
KAMPFPOOL	<input type="text" value="11"/>	(Schn.+Int.+Willi)/2	Elektronik			6+1	Elektroniktheorie			6+1				
DECKERPOOL	<input type="text" value="11"/>	(Int+MPCP)/3+SPU Mathe+Enzephalon	Elektronik B/R			4+1	E-Musik			3+1				
OTAKUPOOL	<input type="text" value="11"/>	(Int+MPCP)/3+SPU Mathe+Enzephalon	Fallschirmspringen			4+1	Gangidentifizierung			2+1				
STEUERPOOL	<input type="text" value="9"/>	Reaktion + 2 x St. Riggerkontrolle	Führung			4	Gangs in Redmond			4+1				
AUFGABENPOOL	<input type="text" value="3"/>	Enzephalon & Zelebralbooster	Gebräuche			4	Ingenieurwissenschaften							
SPRACHEN			Matrix			6	Militärtheorie			3+1				
Englisch	<input type="text" value="5/2+3"/>		Geschütze			6	Schlupfwinkel finden			3+1				
Netspeak	<input type="text" value="7+3"/>		Heimlichkeit		25	6+1	Sicherheitssysteme			4+1				
Japanisch	<input type="text" value="4/2+3"/>		Klingenwaffen			4+1	Softwaredesign-Defensiv-Utilitik		6	3+1				
			Axt			6+1	Softwaredesign-Operations-Util		20	6+1				
			Pistolen				Navigation			2+1				
			Raufen		Bodenkampf	10	Legendäre Decker			2+1				
			Rotormaschinen			2								
			Rotormaschinen B/R			4	KANÄLE	Stufe	eff. Stufe					
			Segelschiff			3+1	Kanal Zugang	5	6					
			Sturmgewehre			1+1	Kanal Kontrolle	4	5					
			Survival			5+1	Kanal Index	4	5					
			Taktik kleiner Einheiten			4+1	Kanal Datei	4	5					
			Tauchen			4	Kanal Peripherie	4	5					
			Unterricht			3+1								
			Verhandlung			2								
						5								

AUSRÜSTUNG				Tarn	Legalität	Gewicht		
Typ	Tarn	Gewicht	BAL/STO	Anzug Tres Chic				
langer Sicherheitsmantel	10	2,00	4 / 2	Battletac-Slaveeinheit 4 Stk.	4	3P-W	3,00	0,00
Ultrasicherheitsweste	14	2,50	4 / 3	Battletac-Mastereinheit	3	2P-W	4,00	0,00
Lederkleidung, echt	-	1,00	0 / 2	Bioanalysator	5	legal	2,00	0,00
Panzerjacke	6	2,00	5 / 3	Com 4/2				
Tarnkleidung Winter	-	2,00	5 / 3	Datencodierungssystem St. 7	2	4P-W	1,00	0,00
Tarnkleidung Wald	-	2,00	5 / 3	Datenleitungsscanner St. 6	2	4P-U	1,00	0,00
Vashon Island Actioneer	13	4,75	6 / 4	Datenwanze St. 10	12	6P-V	0,00	0,00
Formangepasste Körperpanzer	12	1,25	4 / 1	Desktop, 800 Mp, mit Drucker	-	Legal	13,00	0,00
Securetech Vest (tropengeeignet)		2,50	3 / 2	Fahrzeugladen			0,00	0,00
Victory schwerer Jumpsuit	6	2,00	2 / 4	ges. Kletterausrüstung				
Helm	-	0,50	2 / 6	Kisten (Allg. Aufgaben, Microtronik, Fahrz., Elektronik, Waffen)			25,00	0,00
Victory Industrious Overall	9	3,00	4 / 2	Leitsignal AOD St. 3	9	8P-U	0,00	0,00
Helm	-	0,50	4 / 3	Medkit St. 3			0,00	3,00
Unterarmschützer	12	0,20	0 / 1	Micro-Transceiver St. 3	10	8P-U	0,00	0,00
leichte Sicherheitspanzerung		16,00	7 / 7	Microtronikladen mit 2 Desktoprechner mit je 150 MP			0,00	0,00
Dermalverkleidung		0,00	0 / 1	Musikwiedergabeeinheit und Quadroboxen			2,00	0,00
chemische Isolation, Respirator, otp. Vergr. 3, Ultraschall, Headup-Display				Oxsys Kiemen	-		0,50	0,00
Lebensstil bezahlt bis einschließlich 6/61				Programmiersuite St. 5	-		0,00	0,00
GELD				Rucksack			0,00	1,00
Summen	Währung	Form		Scanner St. 9	8	Legal	0,00	1,00
108.907	¥	Konto Seattle Garp Ironbite		Signalorter AOL St. 6	3	8P-U	2,00	0,00
222.499	¥	Konto Seattle Gerald Büchsner		Sony EncoderII St. 4	-		0,00	0,00
1.100	¥	Aktien von Shiawase		Stimulanzpatch St.6				
	¥	Schulden		Survivalausrüstung, Schlafsack, Moskitonetz, Ohrenstöpsel			0,00	3,00
1.150	¥	Bar		Taktisches persönliches Komgerät St. 7	9	8-W	0,50	0,00
2.300	¥	beglaubigter Credstick		Telephon Handgelenkversion mit Screen			0,00	0,00
335.056	¥			Überlebensmesser	6	6-A	0,00	0,75
CHIPS				Ultrasallsender/-detektor St. 4	8	8P-V	0,50	0,00
LinguaSoft Deutsch		St.	4	Wanze St. 4		Energiestufe 2		
LinguaSoft Schwyzerdeutsch		St.	4	Wanzenscanner St. 8	3	5P-V	0,00	1,00
LinguaSoft Russisch		St.	2	Wüstensurvivalkit				
LinguaSoft Französisch		St.	4	Gleitschirm für Niedrigabsprung mit Gleitflügeln				
LinguaSoft Arabisch		St.	4					
LinguaSoft Kurdisch		St.	3					
LinguaSoft Mende (Größe 48Mp)		St.	3					
LinguaSoft Portugiesisch		St.	4	Tragkraft ohne Behinderung: 25kg			54,50	9,75

CONNECTIONS

Bezeichnung	Name	Ort	Stufe	¥ jhrl.	Anmerkungen
Deckmeister	Tom Riddle	Seattle	2	3000	Brier/Snohomisch
Fälscher	Ben Hur	Washington DC	1	500	Cracking+SIN-Fälschung
Mechaniker/Waffenbastler	Gaywin Jones	Seattle	1	500	Downtown
Otaku	Guide Dog	Washington DC			
Schieber	Yokoshimo Yoko	Seattle	1	500	
Overwatch		Seattle			Dodger, Ronin und co
Schattenklinik	Dr. Bob's	Seattle	1	500	
Shadowland (Deutschland)		Deutschland			
Shadowland		Seattle	1	500	
Matrixbar-Administrator	Fast silver simon		1	500	
Con-Exec	Mr. Steel	Houston	1	500	Ares Air / Mars-Missionen (Dunkelzahn)
Mr. Johnson		Seattle	1	500	"Nick", MCT
Deckerin	Jane in the Box	Matrix	1	500	wohl in Diensten der Draco Foundation
Pirat	Piet	Hamburg	1	500	Mitglied der Mannschaft von Käptain Ugly
Rassistische Gang	Night Hunters	Seattle	-1		
Major der UCAS-Armee	Steengrade	Philadelphia	-1	8000	

GABEN / HANDICAPS

Infrarotsicht	Aktion Metamensch 1000¥/Jahr	Resistenz gegen Krankheiten und Gifte Kon+2
Herausragendes Attribut, zusätzliche Attributsstufe (Int)		leichte Allergie gegen Chrom (1 Punkt)

Die Matrix - unendliche Weiten

selbst gebautes Deck getarnt als Sony Abaqus						Garp als Otaku					
Personaprogramme			Utilityprogramme (immer dabei)			lebende Persona			Kanäle		
	Stufe	Umfang		Stufe	Umfang		Stufe		Stufe	eff. Stufe	
MPCP*	10	800	Analyse*	10	300	MPCP	8	Zugang	5	6	
BOD*	6	108	Angriff T* Zielerfassung	8	500	BOD	8	Kontrolle	4	5	
AUSWEICHEN*	6	108	Anpeilung* opt.	7	74	AUSWEICHEN	9	Index	4	5	
MASKE*	10	200	Deckmantel* opt.	4	24	MASKE	7	Datei	4	5	
SENSOR*	8	128	Entschärfen* opt.	7	49	SENSOR	9	Perepherie	4	5	
Entdeckungsfaktor	10		Entschlüsselung*	8	64	Entdeckungsfaktor	8	komplexe Formen			
I/O Rate	800		Lesen/Schreiben Geheimh. 1,opt.	8	100	I/O Rate	900				
Härte*	4		Medic	4	64	Härte	4	Schleicher		Stufe 6	
ICCM*	10		Panzerung	8	192	ICCM	ja	Angriff T (Zielerf.)		6	
Aktiver Speicher	4000		Satellitenverbindung*	6	64			Anpeilung		5	
Speicherbank	4000		Schild*	8	256	Wandlungsgrad	3	Deckmantel		5	
Offline Speicher	4000		Schleicher*	10	300	<small>Modulation, Anpassung.</small>		Medic		5	
Headware-Memory	200		Schmökler* Geheimh. 1,opt.	8	50	Echos		Panzerung		5	
Iconbandbreite	155		Schwindel*	8	192			Schild		7	
Iconstufe*	6		Tarnung*	7	147	MATRIX-INITIATIVE	4W+9	Satellitenverbindung			
ASIST heiß*	10		Täuschung* opt.	8	64			Geisterbild; Neurofilter; Dämonenbeschwörung			
kühl			Umlenkung* opt.	6	36	HACKINGPOOL	11				
Ports (FUPS)	14					<small>(Int+MPCP)/3+SPU Mathe+Enzephalon</small>					
Reaktionsverstärk.*	2										
Legalität	4P-S		SUMMEN			125	2476				
Utilityprogramme für Spezialeinsätze											
Deckkomponenten				Stufe	Umfang		Stufe	Umfang			
Bildschirm, Batterie, Chipleser, Credstickslot, Drucker, Elektrodennetz, Improvisierte Satschüssel, Laufwerk, Microfon, Netzwerkabel, Trampstecker, Satschüssel, mobil, groß, Glasfaserkabel 150m, Satinterface St. 8, Lautsprecher, Deck-Kühler; 5kg (Tam 4)			Bestätigung*	10	400	Schwarzer Hammer	4	320			
			Cracking*	5	150	Spiegel*	8	192			
			Einschätzung*	4	32						
			Fernsteuerung*	6	108						
			Komleitung	6	36						
			Säuberung*	5	50						
						* = eigener Quellcode	SUMMEN	48	1288		

Der Resonanzraum befindet sich in der Matrix von Seattle an der Stelle, an welche Fee umgekommen, wo jetzt eine Wiese mit ihrer Statue steht. Dieser ist durch Leonardos/Wibel entstanden. Der Stamm heißt "Fair's Meadow" und besteht aus Guide-Dog, Kenlin und Garp. Dort kann man auch den Dämon "Vee antreffen, eine weibliche Zwergengestalt.

DURCHSTANDENE ABENTEUER

Kanalratten	Zwergenerbe	1.5.-5.5.56	Crashteam	Konzernkrieg	8.7.-11.7.59
Dreamchipper		7.5.-12.5.2056	Was bekommt ein 10000jähriger Drache	Konzernkrieg / Megacon	22.8.-6.9.59
Die Rose aus Panama	Drachenschatz	18.10.-5.11.56	Arcologie Shutdown		22.1.-7.2.60
Abgelehnte Gastfreundschaft	Drachenschatz	5.11.-9.11.56	Resonanzberührung	Otakus Träume	19.03.2060
Geisterstadt		12.11.-14.11.56	Legacy	Vereinte Magietheorie	13.4.-22.4.60
Ort der Schändung		17.12.-20.12.56	Hasch den Troll	Blutsaugers Opfer	13.04.60
Rache aus dem Himalaya		17.1.-18.1.2057	Tod eines Riesen	Konzernkrieg	18.7.-28.7.60
Politisches Gift	Superdienstag	21.2.-22.2.2057	Wenn der Sandmann einen Alptraum bringt	Megacon/ Sandmanns Erbe	21.08.-29.08.60
Baden in Singapur	Zwerg/Megacon	17.3.-14.5.57	Spuren im Sand	Megacon/ Sandmanns Erbe	30.08.-17.11.60
Staub und Hitze		14.5.-7.6.57	Tante Tess	Drachensklave	23.11.-26.11.60
Umzir		13.6.-12.7.57	Ein Ding namens Blue		18.1.-24.1.61
Schatten der Vergangenheit		12.8.-1.9.57	Wulfs Licht	Licht in die Schatten bringen	17.02.61
Rückkehr auf die Brücke		15.09.57	Asche des Phönix	SOX	15.3.-30.4.61
Unter Kontrolle		10.9.-11.9.58	Gründung von Fairy's Meadow	Otakus Träume	4.1.-9.5.61
Operation: Mars		25.9.-10.10.57	Hochspannung	Brainscan	10.5.-12.5.61
Geisterburg	das dämonische Ich	12.10.-11.11.57	Nachbeben	Brainscan	13.5.-15.5.62
Unter den zwei Sonnen von Antares	das dämonische Ich	13.11.-13.11.57	Durchbruch	Brainscan	16.5.2061
Zitadelle in Ewiger Nacht	das dämonische Ich	14.11.-22.11.57	Mein Name ist Legion	Brainscan	18.5.-22.5.61
Stirb drei mal, Sayright	das dämonische Ich	23.11.-22.1.58	Enthüllungen	Brainscan	25.05.2061
Auf dem Abstellgleis		4.8.-5.8.58	Doppeltes Spiel	Brainscan	25.5.-28.5.61
Unter Kontrolle		9.9.-10.9.58	Rückkehr des Vaters	Brainscan	29.05.2061
Auf Kaperfahrt		25.9.58-15.10.58	Runners ex Maschina	Brainscan	30.5.-23.6.61
Fahrt nach Afrika		21.10.-12.11.58	Der Bote	Schweif des Kommenten	8.-14.11.2061
Urlaub im Orkland		13.11.-19.12.58	Verrat		6.-12.1.2062
Pechkekse		19.12.-20.12.58	Fang eine Sternschnuppe	Schweif des Kommenten	21.1.-9.5.2062
Die stillste Nacht		20.12.-29.12.58	Eine weinende Maske		1.-4.4.2062
Decker gesucht	Gebet des Herrn	13.01.2059	Der Preis der Freiheit I+II+III	Schweif des Kommenten	24.5.-5.6.2062
Nadel und Schaden	Konzernkrieg	2.03.-5.03.2059	Lofwyr-Nachmeister 1 : 0		19.6.-21.6.2062
Was ist schon ein Name?	Konzernkrieg	25.4.-29.4.59	Das ausradierte Dorf		28.6.-5.7.62
Der Geist der Matrix	Konzernkrieg	7.6.-11.6.59	Wissen		

BIOWARE

CYBERWARE

ART / STUFE				KON	ART				Quali	ESSENZ
Hochleistungsgelenke	St. 1	legal		0,6	Bodyware					
Synapsenbeschleuniger	St. 2	5P-N		1,00	Smartgun II Link	α	5P-N		0,40	
Mnemoverstärker	St. 3	legal		0,60	Smartsystem Entfernungs-messer	α			0,08	
Traumadämpfer		6P-N		0,40	Reflextrigger für Riggerkontrolle	δ			0,09	
Zerebralbooster	St. 2	legal		0,80	Riggerkontrolle	1 δ	6P-N		0,9	
kultivierte maßgeschn. Pheromone	St. 2	legal	360000	0,6*0,7	Dermalverkleidung	1 δ	6P-N		0,32	
Summe				3,40	Reaktionsverbesserung	2 α	4P-Q		0,41	
Klasse					Brainware					
	Essenzkosten	Preis			Datenbuchse	α	legal		0,16	
α	x 0,8	x 2			Mehrfachchipbuchse	St. 3	δ	legal	0,14	
β	x 0,6	x 4			Chipbuchsenexpertensystem	St3*1	δ	legal	0,14	
δ	x 0,5	x 8			Wissenssoftverbindung		α	legal	0,08	
kultivierte Bioware	x 0,75	x 4			SPU Mathe	St. 3	α	legal	0,16	
anstehende Investitionen:	360000				Headware					
					Memory	200 MP	δ	legal	0,31	
					Enzephalon	St. 2	α	legal	1,14	
					Summe				4,32	

Agent		Spürnase	
Corestufe	6	freie Framepunkte	0
Pilotstufe	6		
Bod	2	Initiativwürfel	2
Ausweichen	2		
Maske	4	Coregröße	360
Sensor	4	Utilitygröße	93
	0		
Initiative 3W+6			
Programme	Stufe	Umfang	
Lesen/schreiben	3	25	
Schleicher	3	14	
Täuschung	6	36	
Schmöker	6	18	
	18		

<u>Sprite</u>		Framepunkte 24	
		Personapunkte	18
Corestufe	6	offene Framepu	6
Pilotstufe	6		
Persona		Initiativwürfel	2
Bod	2		
Ausweichen	2	Größe	180
Maske	2		
Sensor	2	Initiative	3W+6
Kanäle			
Zugang	3	Kapazität KF	6
Kontrolle	2	<u>Komplexe Formen</u>	
Index	3	Schleicher	6
Datei	2		
Perepherie	0		
	0		

Smartframe			
Corestufe		Framepunkte	0
Pilotstufe			
Bod	0	Initiativwürfel	
Ausweichen	0		
Maske	0	Größe	0
Sensor	0		
	0	Initiative	1W+
Programme			
Lesen/schreiben			
Schleicher			
Täuschung			
Schmöker			

Agent		Notretter	
Corestufe	6	freie Framepunkte	0
Pilotstufe	6		
Bod	4	Initiativwürfel	3
Ausweichen	4		
Maske	2	Coregröße	360
Sensor	2	Utilitygröße	267
	0		
Initiative 4W+6			
Programme	Stufe	Umfang	
Angriff S	6	144	
Panzerung	5	75	
Medic	4	48	
		0	
	15		

<u>Dämon Yee</u>		Framepunkte 48	
		Personapunkte	40
Corestufe	8		
Pilotstufe	8		
Persona		Initiativwürfel	4
Bod	4		
Ausweichen	6	Größe	640
Maske	6		
Sensor	6	Initiative	5W+8
Kanäle			
Zugang	4		
Kontrolle	4	<u>Komplexe Formen</u>	
Index	4	Schleicher	6
Datei	4	Angriff	6
Perepherie	2	Deckmantel	3
		Panzerung	5