

LowTech

Felix “Flix” Gaast



## Persönliche Daten

Name:	Felix Gaast	Anmerkung:		Spieler:	Heimi
Metatyp:	Mensch	Ethnie:	Kaukasisch	Geschlecht:	männlich
Alter:	17	Größe:	1,76 cm	Gewicht:	72 kg
Straßenruf:		Schlechter Ruf:		Prominenz:	
Karma:	4	Gesamtkarma:	500	Sonstiges:	

## Attribute

Konstitution	3	Edge	3	Menschenkenntnis	6
Geschicklichkeit	3	Essenz	4,7	Erinnerungsvermögen	8
Reaktion	5	Magie/Resonanz		Heben/Tragen	5
Stärke	2	Initiative	8+1W6	Bewegung	6/12
Willenskraft	3	Matrix-Initiative	8+1W6 (AR)	Körperliches Limit:	4
Logik	5	Astrale-Initiative	-	Geistiges Limit:	6
Intuition	3	Selbstbeherrschung	6	Soziales Limit	5
Charisma	3				

## Fertigkeiten

Wert	Fertigkeit	Stufe	Attribut	Wert	Fertigkeit	Stufe	Attribut
5	Geschütze	2	Geschicklichkeit		Heimlichkeit	1	
5	Gewehre	2	Geschicklichkeit	4	- Fingerfertigkeit	1	Geschicklichkeit
6	Schlosser	3	Geschicklichkeit	4	- Schleichen	1	Geschicklichkeit
9	Bodenfahrzeuge	4	Reaktion	4	- Verkleiden	1	Intuition
6	Flugzeuge	1	Reaktion		Athletik	1	
7	Schiffe	2	Reaktion	4	- Akrobatik	1	Geschicklichkeit
7	Elektronische Kriegsführung	2	Logik	3	- Laufen	1	Stärke
7	Erste Hilfe	2	Logik	3	- Schwimmen	1	Stärke
6	Sprengstoffe	1	Logik		Elektronik	1	
6	Hacking	1	Logik	6	- Computer	1	Logik
5	Wahrnehmung	2	Intuition	6	- Hardware	1	Logik
5	Gebäude	2	Charisma	6	- Software	1	Logik
4	Überreden	1	Charisma		Mechanik	1	
				7	- Fahrzeug	2	Logik
				6	- Industrie	1	Logik
				6	- Luftfahrt	1	Logik
				6	- Seefahrt	1	Logik

## Wissensfertigkeiten

Wert	Fertigkeit	Stufe	Attribut	Wert	Fertigkeit	Stufe	Attribut
	<b>Akademisches Wissen</b>				<b>Straßenwissen</b>		
6	- Geschichte	1	Logik	8	- Hamburg	5	Intuition
6	- ADL	1	Logik	6	- Gebietsübergänge	3	Intuition
	<b>Berufswissen</b>			5	- Illegale Werkstätten	2	Intuition
8	- Sicherheitssysteme	3	Logik		<b>Hobbywissen</b>		
7	- Hamburger Straßen	2	Logik	5	- Sportwagen	2	Intuition
10	- Fahrzeugmodelle	5	Logik				
6	- Fahrzeugteile	1	Logik				

## Sprachen

Deutsch (Muttersprache), Niederländisch 1, Englisch 3

## Vor- und Nachteile

### Vorteile:

---

#### Stuntfahrer (4)

Egal ob du es gelernt hast während du für ein Trideo Studio in LA gearbeitet hast oder während du Schrottkarren durch die Barrens gesteuert hast, da hast besondere Fähigkeiten mit dem Lenkrad/Helm/Steuerknüppel eines Fahrzeugs und vollführst Stunts mit einer Leichtigkeit und Grazie vollführen, die andere neidisch werden lässt. Wenn du eine Probe für einen Fahrzeug-Stunt machen musst erhältst du +2 Bonuswürfel.

Felix ist ein Teufelskerl von einem Fahrer und hat beim Üben von Stunts schon das ein oder andere Auto zerlegt. Nur gut, dass es eigentlich nie seine eigenen waren.

### Nachteile:

---

#### Familienfluch (5)

Einer oder beide Elternteile des Charakters liebten ihre Drogen. Sehr. Und auch deren Eltern, und die Generation davor. Zu behaupten, die Sucht läge in der Familie, ist ähnlich wie zu behaupten, dass Lone-Star-Bullen es lieben, Punks zu verprügeln. Der Charakter erhält einen Würfelpoolmalus von -2 auf alle Abhängigkeitsproben.

Bei Felix schwebten beide Eltern lieber in fremden Sphären als sich mit der Realität zu befassen. Felix ist sich dessen aber durchaus bewusst und hält sich abgesehen von einem Bier ab und an von Drogen fern.

#### Phobie - Höhenangst (7)

Häufig/Leicht: Leichte Phobien führen zu einem Würfelpoolmalus von -1 auf alle Handlungen, solange der Angstauslöser präsent ist.

Felix fühlt sich in großen Höhen nicht sonderlich Wohl, selbst in Drohnen mag er es nicht sonderlich besonders hoch zu fliegen.

#### Schlechte Selbstbeherrschung - Aufschneider (5)

Niemand ist so gut wie der Charakter. Er versucht immer, die Berichte anderer über ihre Erfolge zu übertreffen, selbst wenn er dafür lügen muss. Das kann dazu führen, dass man ihn ignoriert, für kindisch hält oder ihn auffordert, seine Überlegenheit endlich zu beweisen. Ohne eine erfolgreiche Selbstbeherrschungsprobe (3) kann der Charakter das Aufschneiden nicht vermeiden.

Felix muss eigentlich immer noch einen drauf setzen, immer will er der schnellste oder tollkühnste gewesen sein.

## Waffen

Waffe	Präzision	Reichweite	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Preis
Defiance T-250	4 (6)		10K	-1	EM/HM	-	5 (m)	450
- Smart								450
Standardmunition (100 Schuss)			-	-				200
Flechtmunition (40 Schuss)			+2	+5				400
Summe								1.500

## Identifizierung / SIN

Peter Gruber Stufe 2	5.000
Summe	5.000

## Lebensstil

Unterschicht (1 Monat)	2.000
Summe	2.000

## Cyberware

Ware	Essenz	Preis
Riggerkontrolle Stufe 1 (Eingebaut: SIM Modul, Datenbuchse)	1,0	43.000
Bildverbindung	0,1	1.000
Smartlink	0,2	4.000
Summe		48.000

## Ausrüstung

Riggerkonsole Stufe 3 „Essy Motors Drone Master“	Datenverarbeitung: 4	Firewall: 4	16.000
Summe			16.000

## Fahrzeuge und Drohnen

Modell	Handling	Geschw.	Beschl.	Rumpf	Panzerung	Pilot	Sensor	Sitze	Preis
Suzuki Mirage	5/3	6	3	5	6	1	2	1	8.500
MCT Fly-Spy	4	3	2	1	0	3	3	0	2.000
Summe									10.500

## Panzerung

Panzerjacke – Panzerwert 12	1.000
Summe	1.000
Gesamtsumme	84.000

## Connection

### Willi „Fingers“

Einfluss: 2

Loyalität: 5

Mechaniker, Mensch

Felix ist quasi in Willis Garage aufgewachsen. Da mit seinen Eltern recht wenig anzufangen war hat er mehr Stunden zwischen den Arbeitsbühnen zugebracht als in der elterlichen Wohnung. Der alte Mechaniker hat einen sehr guten Ruf wenn es darum geht Fahrzeugen für einen speziellen Einsatz den gewissen Kick zu geben. Außerdem kennt er immer einen guten Abnehmer, wenn es darum geht ein heißes Fahrzeug zu zerlegen und die Teile an den Mann zu bringen.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
4	3	3	4	3	4	4	3	3	6
<b>Initiative</b>	7 + 1W6								
<b>Zustandsmonitor (K/G)</b>	10/10								
<b>Limits</b>	Körperlich 5, Geistig 5, Sozial 5								
<b>Aktionsfertigkeiten</b>	Bodenfahrzeuge 6, Computer 4, Fahrzeugmechanik 8, Geschütze 3, Hardware 6, Industriemechanik 4, Luftfahrtmechanik 6								
<b>Wissensfertigkeiten</b>	Autoverwerter 8, Combatbiking 7, Fahrzeuge 8								

### Pump

Einfluss: 3

Loyalität: 1

Schieber, Zwerg

Pump ist Schieber in zweiter Generation, schon sein Vater hat in diesem Job gearbeitet und Pump hat die Geschäfte dann übernommen. Er hat einen guten Ruf in den Hamburger Schatten und hat ein paar eigene Connections die er pflegt. Felix hat ihn kennen gelernt, weil er schon ein paar Mal Ware für Pump an seine Kunden ausgeliefert hat.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
3	3	3	3	4	3	5	5	3	6
<b>Initiative</b>	8 + 1W6								
<b>Zustandsmonitor (K/G)</b>	10/10								
<b>Limits</b>	Körperlich 4, Geistig 5, Sozial 7								
<b>Aktionsfertigkeiten</b>	Computer 7, Gebräuche (Straße) 8 (+2), Pistolen 5, Verhandlung 9, Wahrnehmung 6								
<b>Wissensfertigkeiten</b>	Ausrüstungspreise 9, Fehler 7, Konzerngerüchte 8, Shadowrunner-Teams 8								

## Persönliche Daten

Name:	<u>Felix Gaard</u>	Anmerkung:	<u></u>	Spieler:	<u>Heimi</u>
Metatyp:	<u>Mensch</u>	Ethnie:	<u>Kaukasisch</u>	Geschlecht:	<u>Männlich</u>
Alter:	<u>17</u>	Größe:	<u>1,76 cm</u>	Gewicht:	<u>74 kg</u>
Straßenruf:	<u></u>	Schlechter Ruf:	<u></u>	Prominenz:	<u></u>
Karma:	<u></u>	Gesamtkarma:	<u></u>	Sonstiges:	<u></u>

## Schadensleiste

Körperlich

Geistig

		-1
		-2
		-3

		-1
		-2
		-3

## Wichtige Werte

Gewehre	5 (7 mit Smartlink)
Ausweichen	8
Panzerung	12
Konstitution	3
Initiative	8+1W6

## Rigger Werte

Kalte Initiative	8+3W6
heiße Initiative	8+4W6
Bodenfahrzeuge heiß (Limit +1, Schwelle -1)	9 (+3)
Geschütze	5
Geschütze heiß (Limit +1, Schwelle -1)	5 (+3)

## Notizen

---