

# DR. KNOW - TECHNOMANCER

## Inhaltsverzeichnis

Charakterdaten .....	3
Attribute.....	3
Aktionsfertigkeiten.....	3
Wissensfertigkeiten.....	3
Vorteile.....	3
Nachteile.....	3
Connections .....	4
Beatrice „Sunny“ Gale (Fixer, Connection 4/ Loyalty 4):.....	4
Tracy Morgan (Bartenderin im Matchsticks, Connection 3/ Loyalty 2).....	4
Angel (UGB-Agentin, Connection 2 / Loyalty 3).....	4
Dimitri Jergenowitsch (Rigger, Connection 3 / Loyalty 4).....	4
Irina Roschenko (2. Offizierin, Connection 2 / Loyalty 3).....	5
David Hopkins (CIA-Agent, Connection 4/3).....	5
Sandra „Darling“ Schmidhäuser (NSA-Mitarbeiterin, Connection 4/3).....	5
Alexa Davis (NeoNET-SysAdmin, Connection 3 / 4).....	5
ShadowSea (matrixbasiertes Runnernetzwerk, Connection 5/ Loyalty 3).....	5
Joe Fernando (Eigentümer „Joe's Inn“, Connection 3/ Loyalty 3).....	6
Lora Garner (Barkeeperin im Nightingale, Connection 3/ Loyalty 3).....	6
Sarah „Flash“ Winters (Barkeeperin im Infinity, Connection 3/3).....	6
Alex(andra) „/dev/null“ Summers (Info-Broker, Connection 4/5).....	6
United Deckers Network (Netzwerkgemeinde, Connection 4/1).....	6
Alexej Koroschenko (Russische Regierung, Connection 4/3).....	7
Dorothea Carnagy (UCAS-Regierung, Connection 3/3).....	7
Ausrüstung und Eigentum.....	8
Ausrüstungspakete.....	8
Normale Ausstattung.....	8
Unterwegs in zwielichtigen Gegenden.....	8
Während eines Auftrages.....	8
Kleidung und Panzerung.....	8
Bewaffnung.....	8
Computer und Elektronik.....	8
Sonstige Ausstattung.....	9
Datsosofts und Programme.....	10
Datsosoft.....	10
Mapsoft .....	10
Anwenderprogramme.....	10
Hackingprogramme.....	10
Autosoft.....	10
Dronen.....	11
Shiawase Kanmuchi (2x).....	11
S-B Microskimmer (1x) .....	11
MCT FlySpy (1x) .....	11
Renraku Stormcloud (2x).....	11
GMC Nissan Doberman (1x).....	11

Cyberspace Designs Dalmatian (1x).....	11
Technomancer Stuff.....	12
Living Persona.....	12
Complex Forms.....	12
Common Forms.....	12
Hacking Forms.....	12
Identitäten .....	13
Alexander Summers (SIN-Stufe: 5).....	13
Lizenzen.....	13
Wohnung.....	13
Finanzen und Eigentum.....	13
Felix Leiter (SIN-Stufe: 6).....	13
Lizenzen.....	13
Wohnung.....	13
Finanzen und Eigentum.....	13
George Hancock (SIN-Stufe: 3) .....	13
Lizenzen.....	14
Wohnung.....	14
Finanzen und Eigentum.....	14
John Smith (Stufe: 2).....	14
Lizenzen.....	14
Wohnung.....	14
Finanzen und Eigentum.....	14
Lebensgeschichte.....	15
Fragen zum Charakter.....	18
Wie sieht der Charakter aus?.....	18
Was würden andere über den Charakter sagen?.....	18
Was mag der Charakter?.....	18
Was mag er nicht?.....	18
Was für ein Verhältnis hat er zu seiner Familie?.....	18
Wie sieht es aus mit Partnerschaft, Beziehung?.....	18
Ist der Charakter religiös? Ist er gläubig?.....	18
Straßenname?.....	19
Wie kommt der Charakter von A nach B?.....	19
Was interessiert den Charakter?.....	19
Wie verbringt der Charakter einen normalen Tag?.....	19
Wie bereitet der Charakter sich auf einen Run vor?.....	19
Wie sieht er seine Fähigkeiten?.....	20
Wie sieht er die Matrix?.....	20
Was bedeutet die Resonanz für ihn?.....	20
Wie sieht sein Icon aus?.....	20
Was für Aufträge übernimmt Alexander üblicherweise?.....	21

# Charakterdaten

(Stand: 14.01.2007)

## Attribute

Body	3
Agility	3
Reaction	3
Strength	2
Charisma	5
Intuition	5
Logic	5
Willpower	5
Edge	2
Essenz	6
Initiative	8 / 11
Resonanz	6
Karma gesamt	85

## Aktionsfertigkeiten

Cracking Group	4
Electronics Group	3
Tasking Group	3
Perception	1
Dodge	2
Etiquette (Street)	3
Negotiation	1
Con	1
Pilot: Groundcraft	1
Pilot: Aircraft	1
Pilot: Anthroform	1

## Wissensfertigkeiten

Security Systems	4
Data Havens	4
Data Mining	4
Matrix Theory	4
Technomancer Rumors	2
International Espionage	2
Online Games	1
Poker	3
Russland	3
Wirtschaft (Finanzmärkte)	2
English	(N)
Cantoneese	3
Russian	4

## Vorteile

Technomancer

## Nachteile

Allergie gegen Algenkunstnahrung (common, mild); Allergie gegen Gold (uncommon, mild); Allergie gegen Meeresfrüchte (uncommon, moderate); Phobie gegen Stille (uncommon, mild)

# Connections

## **Beatrice „Sunny“ Gale (Fixer, Connection 4/ Loyalty 4):**

**Adresse:** Pier 18 /11A-23, Old Everett (Lower Class, Rating C)

**Erreichbar:** per Comlink, persönlich, per Mitarbeiter, schwarzer Briefkasten (in dieser Reihenfolge)

*Alexander kennt Beatrice schon aus seinen Studienzeiten. Damals hatte er in Matrixclubs und diversen Foren erste Kontakte zu den Schatten aufgenommen. In einem dieser Foren traf er damals auf Beatrice, mit der er sich einige heiße Diskussionen zum Thema Computersicherheit lieferte. Die häufigen Diskussionen weckten das gegenseitige Interesse und so vertieften beide den Kontakt und freundeten sich schließlich an. Beatrice half Alexander gerade am Anfang sehr viel, dafür bedankte er sich später, indem er ihr (auch ohne direkte Gegenleistungen) Informationen und Paydata lieferte. Seitdem Alexander wieder in Seattle unterwegs ist, stehen die beiden wieder in regelmäßigem Kontakt und sehen sich auch öfter. Aufgrund der langen Beziehung betrachtet Alexander sie mittlerweile eher als gute Freundin und nicht mehr nur als rein berufsmäßigen Kontakt, Sunny sieht die Sache aus ihrer Sicht genauso.*

## **Tracy Morgan (Bartenderin im Matchsticks, Connection 3/ Loyalty 2)**

**Adresse:** 4<sup>th</sup> Avenue North and Denny Way, Seattle Downtown (Upper Class, Rating AA-A)

**Erreichbar:** persönlich, per Comlink

*Das Matchsticks kommt Alexanders Vorliebe für Jazz und Clubatmosphäre entgegen und so wundert es nicht, daß er nach seiner Rückkehr nach Seattle öfter diesen Club besuchte. Am Anfang saß er meist still in seiner Ecke und genoß seinen Drink und die Musik, hielt sich aber sehr zurück. Das änderte sich erst nach ein paar Wochen, als er irgendwie mit Tracy ins Gespräch kam. Sie wußte unheimlich viel über die Musiker in der Bar und ist aktuell dabei, Alexander ein wenig „Kultur“ beizubringen, wie sie sagt. Beide würden ihre Beziehung als „Bekannte“ beschreiben.*

## **Angel (UGB-Agentin, Connection 2 / Loyalty 3)**

**Adresse:** St. Petersburg (vermutet)

**Erreichbar:** Matrix-Mailbox, Commlink (in dieser Reihenfolge)

*Angel begegnete Alexander während seiner Zeit in Hongkong. Beide trafen sich dort in einer Bar, lernten sich dort kennen und hatten eine kurze Affäre miteinander. Angel war kurz darauf wieder verschwunden und Alexander hatte sie schon fast wieder verdrängt, als er sie in St. Petersburg wiedertraf. Seit dieser Zeit stehen sie in unregelmäßigem, aber herzlichen Kontakt miteinander. Aufgrund ihrer Tätigkeit beim UGB hält Angel ihre wahre Identität noch geheim, gleiches ist aber auch bei Alexander der Fall. Da Angel häufig unterwegs ist, kann man sie am besten per Mailbox erreichen.*

## **Dimitri Jergenowitsch (Rigger, Connection 3 / Loyalty 4)**

**Adresse:** häufig wechselnd, Unterkunft in Vladivostok, St. Petersburg und Moskau

**Erreichbar:** Commlink, Mailbox

*Dimitri war ein Teil des Teams, mit dem Alexander in Russland unterwegs war und von dem die beiden die einzigen Überlebenden sind. Der Zwerg ist ein begnadeter Bastler und Fahrer und kennt sich auch mit Drohnen sehr gut aus. Mit Alexander verbindet ihn die Liebe zur Technik und die Fachsimpeleien – außerdem sind beide für jegliche Verschwörungstheorien zu haben. Im Gegensatz zu Alexander ist Dimitri ein reiner Techniker, der sich nur auf beweisbare Fakten und Thesen verläßt – auch dies eine Grundlage für die langen Diskussionen der beiden, die trotz manch unterschiedlichen Ansichten und Meinungen immer freundschaftlich erfolgen.*

## **Irina Roschenko (2. Offizierin, Connection 2 / Loyalty 3)**

**Adresse:** Seestraße 48, Vladivostok bzw. Funkzustellung Antonov

**Erreichbar:** Commlink, Matrix-Mailbox, persönlich

*Auf seiner Heimreise von Vladivostok nach Seattle lernte Alexander Ivanova kennen, die als 2. Offizierin an Bord des russischen Containerfrachters „Antonov“ fährt. Über einen Schieber hatte Alexander im Februar 2020 eine Passage bekommen. Während der Reise haben sich die beiden recht gut kennengelernt und sich häufig getroffen und unterhalten, wenn es die Zeit erlaubte. Irina kennt viele andere Seeleute und hat auch Zugang zu einigen kleineren Firmen, die im internationalen Transportgewerbe tätig sind. Da sie viel auf Reisen ist, sehen sich die beiden selten, kommunizieren aber viel per Commlink und Mail.*

## **David Hopkins (CIA-Agent, Connection 4/3)**

**Adresse:** 5560 Alexandria Avenue, Boston, häufig auf Reisen

**Erreichbar:** per Mailbox, per Commlink, selten persönlich

*Alexander lernte David Hopkins über seine Verbindung zu Angel im Oktober 2070 in Moskau kennen. David ist ein alter Bekannter von Angel und setzte sich zu ihnen, als sich Angel und Alexander dort trafen. Da auch er ein paar Tage länger in Moskau unterwegs war, waren die drei ein paar Tage lang gemeinsam unterwegs. Seitdem halten Alexander und David ihren freundschaftlichen Kontakt über Comlink und über diverse Onlinetreffpunkte aufrecht.*

## **Sandra „Darling“ Schmidhäuser (NSA-Mitarbeiterin, Connection 4/3)**

**Adresse:** 0810 Peskerton Street, Washington

**Erreichbar:** Onlinetreffpunkte, per Comlink

*Alexander lernte Sandra als Auftraggeberin kennen. Unter ihrem seltsamen Nick suchte sie Leute für kleinere Datenbeschaffungen und Alexander übernahm ein paar ihrer Aufträge. Über eigene Nachforschungen fand er heraus, wer hinter dem Nick stand und als „Darling“ bei einem Auftrag mal wegen der Bezahlung etwas...zurückhaltend war, untermauerte er seinen Anspruch als Fachkraft auf höhere Bezahlung mit ein paar gefundenen Fakten. Dies wiederum interessierte Sandra, die aufgrund ihres Jobs natürlich auch an fähigen Zuarbeitern interessiert war und beide begannen, sich auch über die Aufträge hinaus mal zu unterhalten. Daraus entwickelte sich bisher eine gute Bekanntschaft, die wahrscheinlich ausbaufähig ist.*

## **Alexa Davis (NeoNET-SysAdmin, Connection 3 / 4)**

**Adresse:** 6800 Baker Drive, Central Downtown Seattle

**Erreichbar:** Online, per Commlink, per Mailbox, selten persönlich

*Alexa arbeitet als SysAdmin bei NeoNET Seattle und ist Stammgast in mehreren virtuellen Clubs. In einem dieser Clubs, dem „ByteWarrior“, hat Alexander sie kennengelernt während einer kleinen Runde Poker. Man kam ins Gespräch und beide stellten fest, daß man mit dem anderen ja ganz gut reden kann. Seither haben sich die beiden schon öfter getroffen, sich unterhalten und den einen oder anderen Gefallen getauscht.*

## **ShadowSea (matrixbasiertes Runnernetzwerk, Connection 5/ Loyalty 3)**

**Adresse:** Matrix von Seattle

**Erreichbar:** über die Matrix

*ShadowSea ist der Nachfolger des legendären Shadowlandknotens von Seattle, in dem Alexander früher schon unterwegs war. Während seines Aufenthaltes im Ausland war er nur sporadisch hier unterwegs, aber nach seiner Rückkehr war es für ihn klar, daß er sich hier öfter sehen lassen muß. Nachdem er sich in Seattle wieder etablierte hatte, war dies allerdings auch kein Problem. Aktuell schaut Alexander regelmäßig vorbei, ist in diversen Foren und Chatrooms unterwegs und erledigt kleinere Datenruns, wenn die Zeit es erlaubt. Sein Ziel ist es, im ShadowSea weiter Fuß zu fassen und seine Reputation dort auszubauen.*

## **Joe Fernando (Eigentümer „Joe's Inn“, Connection 3/ Loyalty 3)**

**Adresse:** 2900 Esplanade Avenue, Interbay

**Erreichbar:** persönlich, über seine Mitarbeiter, Comlink

*Joe ist der Eigentümer und Barkeeper von Joe's Inn, einer kleinen Pinte in der Straße, in der Alexander wohnt. Die Kneipe ist recht normal eingerichtet und ist eine typische Nachbarschaftskneipe, in der man über kurz oder lang die Anwohner der Esplanade Avenue und der umliegenden Straßen treffen kann. Durch die familiäre Atmosphäre kommt man gut mit anderen ins Gespräch, solange man kein völlig Fremder ist. Diese wiederum werden normalerweise mißtrauisch beäugt und erstmal geschnitten. Alexander hat sich über die vergangenen Monate hinweg mit Joe angefreundet. Noch kennen sich die beiden nicht sehr lange, aber zumindest ist Joe eine gute Informationsquelle über Tatsachen und Ereignisse aus der Nachbarschaft.*

## **Lora Garner (Barkeeperin im Nightingale, Connection 3/ Loyalty 3)**

**Adresse:** beruflich 3000 Esplanade Avenue, Interbay; privat 2880 Esplanade Avenue, Interbay

**Erreichbar:** persönlich, Comlink, Kollegen

*Lora arbeitet im Nightingales, dem Nachtclub in Alexanders Straße. Sie ist aufgeschlossen und lebenslustig und bekommt eine Menge mit in ihrer Umgebung. Als alleinerziehende Mutter ist sie außerdem dankbar, wenn Alexander ab und an ein paar Stunden auf ihre Tochter aufpasst. Lora und Alexander kommen gut miteinander aus und haben eine gute freundschaftliche Beziehung. Loras Tochter Sarah (3) ist ein pflegeleichtes und artiges Kind, daß sich mit Alexander versteht.*

## **Sarah „Flash“ Winters (Barkeeperin im Infinity, Connection 3/3)**

**Adresse:** beruflich: Infinity, privat: 2280 Islington Road, Christopher (Rating C; Renton, Seattle)

**Erreichbar:** per Comlink, persönlich, per Mailbox

*Sarah ist eine Barkeeperin im Infinity, wo Alexander sie auch kennenlernte. Es war schon ziemlich spät in der Nacht, als die beiden an der Bar ins Gespräch kamen. Dies setzte sich in ein paar anderen Nächten unregelmäßig fort, mittlerweile kennt man sich soweit, daß man sich zumindest gegenseitig namentlich grüßt.*

## **Alex(andra) „/dev/null“ Summers (Info-Broker, Connection 4/5)**

**Adresse:** 6684 Hiromato Avenue, HongKong

**Erreichbar:** per Matrix, per Mailbox, manchmal persönlich

*Alex' ist eine alte Bekannte aus Alexanders Zeiten in Hong Kong. Damals hatten sich beide beim Pokern kennengelernt und nachdem Alexanders ursprünglicher Technomancer-Mentor spurlos verschwand, hatte sie ihm ein paar weitere Tricks und Kniffe beigebracht. Während seiner Zeit in Russland verloren sich beide aus den Augen und kamen erst in seinen Zeiten in Vladivostok wieder in Kontakt miteinander. Alex ist ebenso wie Alexander eine Technomancerin, beide haben daher aufgrund ihrer Gemeinsamkeit ein sehr gutes Verhältnis mit gegenseitigem Geben und Nehmen.*

## **United Deckers Network (Netzwerkgemeinde, Connection 4/1)**

**Adresse:** rein matrixbasiert mit gelegentlichen Treffs

**Erreichbar:** per Matrix, per Mailbox

*Das United Deckers Network ist ein Netzwerk, dem verschiedene Hacker, aber mittlerweile auch ein paar wenige Technomancer angehören. Die Ursprünge des Netzwerkes liegen über*

*zwanzig Jahre in der Vergangenheit, das Netzwerk wurde damals von zwei Deckern ins Leben gerufen. Das „UDN“ dient zum gegenseitigen Austausch untereinander, bietet aber auch unregelmäßige Newsfeeds für alle interessierten an. Zum „UDN“ gehört außerdem ein Piratensender, der mittlerweile komplett über die Matrix tätig ist und angeblich auf Drohnen und gekaperten Nodes beruht. Das „UDN“ ist für die Genauigkeit, Detailtiefe und Aktualität ihrer Nachrichten und Infofeeds bekannt und ist meist gut über die verschiedensten Vorgänge in Seattle informiert.*

### **Alexej Koroschenko (Russische Regierung, Connection 4/3)**

Adresse: Apartment in Moskau, Wohnung in St. Petersburg

Erreichbar: per Comlink, per Mailbox, ab und an persönlich

*Alexander lernte ihn auf einem Empfang kennen, zu dem Angel ihm eine Einladung organisiert hatte. Alexej arbeitet Alexanders Wissen nach im Bereich Außenministerium oder Verteidigung (ganz genau hat er das noch nicht herausfinden können) und ist sehr nützlich bei der Beschaffung von entsprechenden Informationen, andere Qualitäten umfassen z.B. das Organisieren von falschen Pässen, Identitäten etc.*

### **Dorothea Carnagy (UCAS-Regierung, Connection 3/3)**

Adresse: Wohnung in Washington, Apartment in New York

Erreichbar: per Comlink, per Mailbox, ab und an persönlich

*Dorothea ist eine alte Studienbekanntschaft von Alexander. Die beiden haben sich auf der einen oder anderen Semesterpartie bzw. -veranstaltung außerhalb der Vorlesungen getroffen und sich ab und an unterhalten und mal einen Kaffee gemeinsam getrunken. Mit dem Crash verloren sie sich zwischenzeitlich aus den Augen und haben sich letztens per Zufall in Seattle getroffen, als Dorothea ihre Eltern dort besuchte. Dorothea arbeitet mittlerweile im Auswärtigen Amt der UCAS und könnte auf diese Weise sehr nützlich sein.*

# **Ausrüstung und Eigentum**

## **Ausrüstungspakete**

### **Normale Ausstattung**

für die Innenstadt, einkaufen und das „normale Leben“

Im Regelfall trägt Alexander normale Kleidung und seine Sonnenbrille. Dazu kommen die SIN-RFIDtags, die er an seinem Körper verteilt. In der Hosentasche finden sich normalerweise noch ein paar weitere RFID-Tags (Normal und Stealth), wenn er mal etwas markieren will oder muss. Auch den Tag-eraser hat er immer dabei.

Um seine persönliche Sicherheit zu gewährleisten, trägt er außerdem immer zwei Mikrocameratags, zwei MicroMicrofonetags, einen MicroMotionsensor und einen MicroRadiosignalscanner als Tags an seinem Körper verteilt. Auf einem Datenchip hat er verschiedene Karten und Pläne von Seattle sowie ein Telefon- und Branchenverzeichnis gespeichert.

### **Unterwegs in zwielichtigen Gegenden**

Zusätzlich zur normalen Ausstattung trägt Alexander den Lined Coat und darunter in einem Tarnhalfter die Manhunter mit zwei Zusatzmagazinen. Das SurvivalKnife ruht im Stiefelholster.

### **Während eines Auftrages**

Wenn Alexander bei der Umsetzung eines Auftrags vor Ort beteiligt ist, trägt er normalerweise einfache, bequeme Klamotten mit vielen Taschen, als Panzerung bevorzugt er auf einem Run einen Urban Explorer Jumpsuit. Dieser bietet haufenweise Platz für Ausrüstung kombiniert mit einer guten Panzerung – und einem Musikplayer.

Selbstverständlich darf die Sonnenbrille nicht fehlen (hauptsächlich der eingebauten Elektronik wegen), ebenso der Colt und das SurvivalKnife. Alle vier Ersatzmagazine finden ihren Platz in zwei Taschen des Jumpsuit.

Ebenso dabei ist viel Elektronik. Zusätzlich zu den Standardsensoren, die Alexander normalerweise dabei hat, nimmt er weitere kleine Sensortags mit, die er während des Runs zu Überwachungszwecken etc. einsetzt. Tags kann man immer gebrauchen, speziell auf einem Run: 30-40 normale und nochmal 15-20 Stealthtags sind in weiteren Taschen verstaut. Natürlich darf auch der Tag-Eraser nicht fehlen. Elektronikwerkzeug, eine große Zange, ein normales Medkit, die Taschenlampe und Knicklichter sind auch im Gepäck. Alles, was nicht in die Taschen des Jumpsuit passt, wird (zusammen mit dem üblichen Krams) in einem Militärrucksack mitgeführt.

### **Kleidung und Panzerung**

Diverse normale Kleidung  
Diverse gute Kleidung  
Urban Explorer Jumpsuit (6/6)  
Lined Coat (6/4)

### **Bewaffnung**

Survival Knife mit Tarnholster  
Colt Manhunter mit Tarnholster, Silencer, internal Smartlink, Spare Clips (4x), 100 Schuß reguläre Munition

### **Computer und Elektronik**

Sunglasses (mit variablem Sonnenschutz, variabel verspiegelt),



mit folgenden Erweiterungen: Flare Compensation, Smartlink, ImageLink, Thermographic Vision, Vision Enhancement 3, Vision Magnification 3 (electronic)  
Earbuds mit folgenden Erweiterungen: Audio Enhancement 3, Select Sound Filter 3, Spatial Recognizer  
Holo Projektor, Drucker, Satellite Uplink mit Skinlink-Option, Electronic Paper, GPS-Gerät  
RFID-Tag, 80x, Stealth-Tag, 40x, Tag Eraser  
Datachips, 26x; davon 2x mit Skinlink  
Micro-Camera, 4x  
Micro-Microfone, 6x  
Micro-Motionsensor, 2x  
Micro Radio Signal Scanner (3x Rating 6)

## ***Sonstige Ausstattung***

InlineSkates, Hardware Kit, Wire Clippers, Medkit, Level 6, Flashlight, Light Stick, 10x, Survival Kit  
Hochwertiges Boule-Set  
Zelt, Schlafsack, Campingkochset, Field Rations, 7x  
Schwarzer Militärrucksack mit:  
zwei Rollen Panzertape (grau), verschiedene Rollen Klebeband (gelb, orange, blau, schwarz), Leuchtsticks, Taschentücher, Bleistift, Kreide, 4 Dosen Farbspray (gelb, orange, blau, schwarz), Oropax, schwarze Lederhandschuhe, 20x Einweghandschuhe (Latex), Gesichtsmaske mit Augenlöchern, 20x Haarnetz, 2x Mundschutz, 5x Schuhüberzieher, 1x Halstuch, Thermo-Alubecher + Thermoskanne, einige „GeekFreak“- Comics, ein Reclam-Buch „Plato“, Kopfschmerztabletten, Desinfektionsmittel, zwei Packungen Papiertaschentücher

## **Datasofts und Programme**

### **Datasoft**

Matrixverzeichnis von Seattle (Telefonbuch, Gelbe Seiten etc.; R 6)  
Datensammlung über Unternehmen in Seattle und Umgebung (R 6)  
Datensammlung zu Unterweltinformationen (Gangs, Syndicate etc.)  
Datensammlung zu Wirtschaft, Aktien, Finanzmärkte und -transaktionen (Rating 6)  
Musiksammlung (sehr umfangreich, Klassik, Trance, Ambient)  
Filmesammlung (sehr umfangreich, Komödien, Action, Drama, Doku, Schnulzen, Agentenfilme)  
Literatursammlung (sehr umfangreich, Sachbücher, Romane)  
Informationen zu Terrarien und Schlangen  
Reise- und Länderinformationen zu Russland  
Reise- und Länderinformationen zu HongKong  
Reise- und Länderinformationen zum Fernen Osten  
Reise- und Länderinformationen zu Südafrika  
Reise- und Länderinformationen zum Nahen Osten  
Eigene Fotos und Videos

### **Mapsoft**

Straßenkarten von Seattle (R 6);  
topographische Karten Seattle + Umgebung (R 6)  
Entwicklungsdaten (Zensus, Stadtentwicklung etc. R 6)  
Versorgungsdaten (WLAN-Spots, Zonen, Backbones, Kanalisation, etc. R6)

### **Anwenderprogramme**

Analyze	3
Encrypt	3
Scan	3

### **Hackingprogramme**

Decrypt	3
ECCM	3
Sniffer	3

### **Autosoft**

Clearsight	3
Defense	3
Electronic Warfare	3
Maneuverability Aircraft	3
Maneuverability Groundcraft	3
Targeting Automatics	3
Targeting Longarms	3
Targeting Heavy Weapons	3

## Dronen

### Shiawase Kanmuchi (2x)

Handling	Acceleration	Speed	Pilot	Body	Armor	Sensor	Signal
+1	2 / 10	10	3	0	0	1	2

**Kanmuchi 1:** Camera (inkl. LowLight, FlareComp, Thermosight, Vision Enhancement (3), Vision Magnification, Ultrasound)

		-1			-2		Destroyed
--	--	----	--	--	----	--	-----------

**Kanmuchi 2:** Camera (inkl. LowLight, FlareComp, Thermosight, Vision Enhancement (3), Vision Magnification, Ultrasound)

		-1			-2		Destroyed
--	--	----	--	--	----	--	-----------

### S-B Microskimmer (1x)

Handling	Acceleration	Speed	Pilot	Body	Armor	Sensor	Signal
+1	2 / 10	10	2	0	0	1	2

**Micro 1:** Camera (inkl. LowLight, FlareComp, Thermosight, Vision Enhancement (3), Vision Magnification, Ultrasound), Holoprojector

		-1			-2		Destroyed
--	--	----	--	--	----	--	-----------

### MCT FlySpy (1x)

Handling	Acceleration	Speed	Pilot	Body	Armor	Sensor	Signal
+1	3 / 15	15	3	1	0	2	3

Zubehör: inklusive Maneuverability (2) Autosoft

**FlySpy 1:** Atmosphere Sensor (3), Camera (inkl. LowLight, FlareComp, Thermosight, Vision Enhancement (3), Vision Magnification, Ultrasound), Olfactory Sensor (6), MotionSensor

		-1			-2		Destroyed
--	--	----	--	--	----	--	-----------

### Renraku Stormcloud (2x)

Handling	Acceleration	Speed	Pilot	Body	Armor	Sensor	Signal
-3	5 / 10	25	3	3	2	3	4

Zubehör: inklusive Clearsight (3) Autosoft

**Stormcloud 1:** Atmosphere Sensor (3), Camera (inkl. LowLight, FlareComp, Thermosight, Vision Enhancement (3), Vision Magnification, Ultrasound), Laser Range Finder, MotionSensor, OlfactorySensor (6), RadioSignalScanner (6)

		-1			-2		-3	Destroyed
--	--	----	--	--	----	--	----	-----------

**Stormcloud 2:** 3x Camera (inkl. LowLight, FlareComp, Thermosight, Vision Enhancement (3), Vision Magnification, Ultrasound), Laser Range Finder, MotionSensor, RadioSignalScanner (6)

		-1			-2		-3	Destroyed
--	--	----	--	--	----	--	----	-----------

### GMC Nissan Doberman (1x)

Handling	Acceleration	Speed	Pilot	Body	Armor	Sensor	Signal
0	10 / 25	75	3	3	6	3	4

Zubehör: inklusive Clearsight (3) und Targeting-Autosoft (3), 1 Weapon Mount (LMG or smaller, 250 Schuß)

**Doberman 1:** Atmosphere Sensor (3), Camera (inkl. LowLight, FlareComp, Thermosight, Vision Enhancement (3), Vision Magnification, Ultrasound), Laser Range Finder, MotionSensor, OlfactorySensor (6), RadioSignalScanner (6)

		-1			-2		-3	Destroyed
--	--	----	--	--	----	--	----	-----------

### Cyberspace Designs Dalmatian (1x)

Handling	Acceleration	Speed	Pilot	Body	Armor	Sensor	Signal
0	15 / 40	120	3	4	2	3	4

Zubehör:

**Dalmation 1:** Atmosphere Sensor (3), 3x Camera (inkl. LowLight, FlareComp, Thermosight, Vision Enhancement (3), Vision Magnification, Ultrasound), Laser Range Finder, MotionSensor, OlfactorySensor (6), RadioSignalScanner (6)

		-1			-2		-3	Destroyed
--	--	----	--	--	----	--	----	-----------

# Technomancer Stuff

## *Living Persona*

Prozessor:	5(6)
System:	5
Firewall:	5
Signal:	3
Biofeedbackfilter:	5

## *Complex Forms*

### Common Forms

Form	Rating
Analyze	5
Browse	3
Command	5
Edit	4
Encrypt	3
Reality Filter	
Scan	3

### Hacking Forms

Form	Rating
Armor	5
Attack	3
Black Hammer	
Blackout	
Data Bomb	3
Decrypt	3
Defuse	3
ECCM	3
Exploit	5
Medic	
Sniffer	3
Spoof	4
Stealth	5
Track	3

# Identitäten

## **Alexander Summers (SIN-Stufe: 5)**

Hauptsinn (SIN 1)

freiberuflicher Sicherheitsberater im Matrix-Bereich. Manchmal auch im Ausland tätig, daher steht die Wohnung ab und an leer. Die SIN hat einige Schlupflöcher etc. eingebaut, die auch das Transferieren und Waschen seiner über Shadowruns eingenommenen Kohle übernehmen und dafür sorgen, daß das Einkommen „legal“ ist.

## **Lizenzen**

Feuerwaffen-Lizenz (Stufe 6), Concealed-Carry-Lizenz (Stufe 6), Dronenlizenz (Stufe 6)

## **Wohnung**

2800 Esplanade Avenue, Interbay

## **Finanzen und Eigentum**

Bank: 24.000 Nuyen  
Bargeld: 300 Nuyen  
Immobilien: Apartment Esplanade Avenue  
fixe monatliche Kosten: 5.750 Nuyen (Wohnung und Lebensstil)

## **Felix Leiter (SIN-Stufe: 6)**

ZweitSin für Reisen und längerfristiges Untertauchen. Die Lizenz ist an vielen verschiedenen Stellen verankert und sehr sicher, es gibt weiterhin Möglichkeiten zum Ausbau der Lizenz. Felix Leiter ist laut SIN als Mediator, Beobachter und Supervisor der U.N. tätig und genießt gewisse diplomatische Freiheiten (Diplomatenkoffer, diplomatische Immunität). Die SIN zeugt von vielen Reisen, hauptsächlich Südafrika, HongKong und Russland.

## **Lizenzen**

Feuerwaffen-Lizenz (Stufe 6), Concealed-Carry-Lizenz (Stufe 6), Drohnenlizenz (Stufe 6), „Diplomatenpass“ (Stufe 6)

## **Wohnung**

Als Wohnsitze ist eine Adresse in Seattle Downtown und eine Adresse in Moskau angegeben. Die dortigen Briefkästen werden wiederum an ein Postfach in Seattle weitergeleitet, solange Alexander die SIN nicht nutzt.

## **Finanzen und Eigentum**

Bank: 32.000 Nuyen  
Bargeld: 250 Nuyen  
Immobilien: Apartment in Seattle Downtown, Apartment in Moskau,  
fixe monatliche Kosten: 1.500 Nuyen

## **George Hancock (SIN-Stufe: 3)**

Diese SIN dient als Cover für Vor- und Nacharbeiten bei Runs (SIN 2).

George Hancock, arbeitslos. Ehemalige Sicherheitskraft, aktuell nur eine Adresse in einem Sarghotel angegeben. Früher Mitarbeiter einer kleinen Sicherheitsfirma, die mittlwerweile zugemacht wurde.

## Lizenzen

Feuerwaffen-Lizenz (Stufe 4), Concealed-Carry-Lizenz (Stufe 4), Dronenlizenz (Stufe 4)

## Wohnung

6685 Robinson Avenue (ComfyCubicle #234)

## Finanzen und Eigentum

Bank: 5.900 Nuyen  
Bargeld: 780 Nuyen  
Immobilien: Versteck in Touristville  
fixe monatliche Kosten: 250 Nuyen

## *John Smith (Stufe: 2)*

Diese SIN dient als Cover auf einem Run.

John Smith, ehemaliger Fabrikarbeiter, jetzt arbeitssuchend. Wohnhaft in Sarghotels.

Feuerwaffen-Lizenz (Stufe 3), Concealed-Carry-Lizenz (Stufe 3)

## Lizenzen

Feuerwaffen-Lizenz (Stufe 4), Concealed-Carry-Lizenz (Stufe 4), Dronenlizenz (Stufe 4)

## Wohnung

8850 North Lane, ComfyCubicle #890 (Central Downtown, Seattle)

## Finanzen und Eigentum

Bank: 2.900 Nuyen  
Bargeld: 350 Nuyen  
Immobilien: Schlafsarg (Trollgröße), Snohomish  
fixe monatliche Kosten: 25 Nuyen

Jede einzelne SIN ist auf einem Stealth-RFIDchip gespeichert, der zum Comlink gelinkt ist. Bei einer SIN-Abfrage wird die Anfrage vom Comlink inklusive des Pws an den SIN-chip weitergeleitet.

# Lebensgeschichte

Ursprünglicher Name: Alexander Martin; Geburtsort: Seattle (Everett); Geburtsdatum: 18.11.2045  
Eltern: Joseph und Lora Martin, wohnhaft in Nelsons Corner, Everett (Mittelschichtwohnung mit Gartenparzelle und Keller). Joseph war früher Ingenieur bei Federated Boeing in Seattle-Everett, ist aber schon vor vielen Jahren (Alexander war damals 7) arbeitslos geworden. Um nicht ganz ohne Einkommen dazustehen, hat er sich mittlerweile im Keller des Wohnhauses eine kleine Werkstatt eingerichtet und repariert dort allerlei elektrische und elektronische Gerätschaften gegen Entgelt. Seine Mutter Lora bessert das Einkommen durch ihre Arbeit als Tagesmutter auf und ist in einer lokalen Nachbarschaftsgruppe aktiv. Den Eltern war es wichtig, daß ihre Kinder eine gute Ausbildung und einen sicheren Beruf erlernten.

Alexanders älterer Bruder Gordon (zwei Jahre älter) ist mit 16 Jahren zur UCAS Navy gegangen. Dank guter Leistungen in der High School und bei der Navy konnte er ein Stipendium in Anspruch nehmen. Er absolvierte bei der Navy die Offiziersausbildung und ist mittlerweile Offizier bei der Ubootflotte. Er ist an der Ostküste stationiert, jedoch häufig im Einsatz auf hoher See unterwegs. Alexander und er halten daher nur unregelmäßigen Kontakt, da Gordon oft für mehrere Monate nicht oder nur sehr eingeschränkt erreichbar ist.

Laura, Alexanders jüngere Schwester (3 Jahre jünger), hat nach ihrer Zeit auf der HighSchool ein Stipendium für ein Hochschulstudium bekommen und studiert Jura und Politikwissenschaften in Washington. Sie und Alexander halten regelmäßigen Kontakt, jedoch auf rein privater Basis.

Alexander hatte während seiner späten Kindheit und frühen Jugend die Matrix für sich entdeckt und eignete sich Wissen und Fähigkeiten über alles an, was damit zusammenhing. Damit einher ging ein erster Nebenjob als technischer Mitarbeiter im Support einer mittelständischen Softwarefirma aus Seattle. Angetrieben durch sein Interesse und das Verlangen, mehr Wissen dazu zu erlangen, arbeitete er auf einen guten Schulabschluß hin, um ein Stipendium für die Universität zu bekommen.

2063 war es dann soweit: Alexander begann sein Studium der Informatik (Schwerpunkt Netzwerke und Sicherheit) in Seattle an der University of Washington. Zu Anfang machte ihm das Studium großen Spass – viele neue Möglichkeiten und die Möglichkeit, seine Fähigkeiten zu vertiefen und sein Wissen zu verbessern. Nach dem ersten halben Jahr jedoch kamen erste Zweifel. Viele Kurse waren sehr theoretisch und häufig auch nicht so nahe an der Praxis, wie Alexander sich das gewünscht hätte. Zudem mußte er feststellen, daß viele seiner Kommilitonen bei den ausgeschriebenen Praxisprojekten bevorzugt wurden. Dies lag teilweise daran, daß diese bereits eine Datenbuchse hatten (lt. seinem Arzt verweigert Alexanders Körper keine normale Cyberware, er konnte daher bisher noch keine implantieren), bei anderen Fällen jedoch wurde Alexander aufgrund seiner Herkunft benachteiligt. Zeitgleich rutschte er immer mehr in die „Szene“ rein. Hier ein Forum, da ein Onlinekontakt und plötzlich hatte er den ersten kleinen Auftrag an der Hand, eine einfache Recherche über eine Firma in Seattle. Nichts großartiges, aber schnell verdientes Geld und interessante Arbeit. Nach dem ersten Job folgte der zweite, dann der dritte und ehe sich Alexander versah, verbrachte er immer mehr Zeit mit Datenrecherche und kleineren Hacks als mit dem Studium.

Dann kam das Jahr 2064. Zum Zeitpunkt des Crashes war Alexander wiederum in der Matrix unterwegs. Er beobachtete für einen Klienten die Vorgänge um Novatechs IPO, während er zeitgleich im Shadowland an einer Diskussion über die Existenz von Otaku teilnahm, die ihn schon seit einigen Tagen begeisterte. Es ging einiges vor in der Matrix und auch in der Szene. Er selber hatte mittlerweile Kontakte zu einigen Otakus geknüpft und fühlte eine gewisse Zuneigung zu ihrer Ideologie, ihren Werten und ihrer Art, die Matrix zu sehen. Manchmal bereute er es, daß er selber nie die Möglichkeit haben würde, zu diesem privilegierten Personenkreis zu gehören, aber dafür benötigte er zumindest eine Datenbuchse. Laut der Auskunft der Ärzte würde er eine solche jedoch nicht vertragen, zumindest nicht bei den aktuellen Produkten. Und eine spezielle Datenbuchse, die die Psyche des Körpers weniger beanspruchen würde, konnte er sich aktuell noch nicht leisten.

Vieles wurde in den letzten Tagen gemunkelt von einem besonderen Ereignis, das kurz bevor stand und die Welt, wie man sie bisher kennt, erschüttern würde. Alexander erinnerte sich an vergangene Tage – die Ermordung des frisch gewählten Präsidenten Dunkelzahn z.B. oder aber der Haleysche Komet und die damit entstandenen Unruhen. Man munkelte einiges über eine weltweite Verschwörung. Einige Hinweise, die Alexander selber im Netz gefunden hatte, deuteten auf ein bedeutendes Ereignis hin.

Dann überstürzten sich die Ereignisse, als die ECSE von DEUS okkupiert wurde und die AI das Computersystem der ECSE übernahm. Tausende von Usern wurden gedroppt oder erlitten tödliches Biofeedback. Alexander stieß im Shadowland auf die Informationen des Corporate Court, die von Atropos

veröffentlicht wurden. Dann wurde sein Geist wieder auf die Geschehnisse im ECSE gelenkt. Dort überstürzte sich gerade alles. Alexander versuchte, sich auszuloggen – aber es ging nicht! Der Host wechselte, die Ereignisse stürzten über ihn herein – und dann war auf einmal nichts mehr.

Drei Tage später wachte er wieder auf. Er hatte keine Erinnerung, was in diesen drei Tagen passierte. Nur rudimentär erinnerte er sich, daß er in der Matrix war und sich auf einmal gefangen fühlte, ausloggen wollte. Er fühlte sich komisch, ihm war schwindelig. Für eine kurze Zeit versuchte er sich zu orientieren. Das Telekom war tod, ebenso alle anderen technischen Geräte. Draussen in den Straßen herrschte anscheinend Chaos. Die nächsten Tage verbrachte er damit, sich über die Geschehnisse zu informieren, Kontakt aufzunehmen zu seinen Angehörigen, zu Freunden. Seine Familie war soweit in Ordnung, aber seine damalige Freundin, Jessica Bates, war während der Unruhen ums Leben gekommen. Alexander zog sich für ein paar Wochen zurück, um diese Nachricht zu verarbeiten. So bekam er auch nicht mit, daß irgendwas mit seiner SIN nicht in Ordnung war. Schließlich wurde er bei einem Einkauf fast verhaftet, als seine SIN endgültig den Dienst versagte. Ihm gelang in letzter Sekunde die Flucht. Eine Flucht in ein Leben als SINloser. Zeitgleich bemerkte er auch die Veränderungen, die ihn beeinflussten. Er hatte auf einmal ein sehr intuitives Verständnis für die Matrix entwickelt, tiefer und intensiver als jemals zuvor. Seine neuen Fähigkeiten halfen ihm dabei, seine Jobs besser als jemals zuvor zu erledigen.

Hatte er sich vorher ab und an um Aufträge gekümmert, so wurde dies nun sein Leben – er war durch die Ereignisse in die Schatten gerutscht. Sicher, er hätte die Möglichkeit gehabt, eine offizielle Beschwerde oder ähnliches einzureichen. Sein Fall war kein Einzelfall, Millionen Menschen teilten in der Zeit nach dem Crash das Schicksal, das ihre SIN (zumindest temporär) ungültig war oder gelöscht oder ähnliches. Aber nach den verschiedensten Ereignissen der letzten Tage und Wochen wollte er Seattle und sein altes Leben (zumindest vorerst) hinter sich lassen.

Er nutzte einen Gefallen bei einem Schieber, der ihm eine gefälschte SIN und ein Reisevisa sowie ein Flugticket nach Kapstadt organisierte, kratzte ein paar Nuyen zusammen und verschwand fürs erste aus Seattle. Er wollte Abstand gewinnen und auch ein wenig die Welt kennenlernen.

Im Dezember 2064 kam Alexander – jetzt unter „David Smith“ bekannt – in Kapstadt an. Nachdem er eine vorübergehende Bleibe in einem kleinen Apartment gefunden hatte, nutzte er einen weiteren Gefallen, um hier unten Kontakte zu knüpfen und an Aufträge zu kommen. Kapstadt experimentierte schon sehr früh mit Wireless-Systemen und diese Tatsache kam ihm sehr entgegen. Er erledigte hier einige Aufträge und nutzte diese Erfahrungen, um seine speziellen Fähigkeiten zu verbessern und sich mit seinen neuen Möglichkeiten anzufreunden. Schnell jedoch wurde ihm das Pflaster in Kapstadt zu heiß. Zu viele Bandenkriege und Unruhen gab es in der letzten Zeit und Alexander fühlte sich nicht mehr sehr sicher in Kapstadt. Eine kurze Bekanntschaft war vor kurzem ebenfalls in die Brüche gegangen und so beschloß er, weiterzuziehen.

Über einen Umweg über den Nahen Osten (Cairo, Damaskus, Constantinopel) landete er dann im Sommer 2065 in Hongkong. Er hatte einige Gefallen genutzt, um schließlich hier zu landen, es gelang ihm aber dann sehr schnell, wieder an Aufträge zu kommen. Die Stadt Hongkong und auch umliegende Städte waren für die nächsten Monate seine Heimat und er verdiente hier gutes Geld – seine Vorliebe für schöne Frauen und Poker sorgten jedoch auch dafür, daß er vieles davon gleich wieder ausgab. Alles in allem eine schöne Zeit – und doch hielt es Alexander auch hier nur ein Jahr. Im Herbst 2066 brach er seine Zelte ab und reiste weiter nach Moskau. Russland hatte es ihm immer schon angetan und er hatte sowohl über die Matrix als auch persönlich ein paar interessante Bekanntschaften gemacht.

Die nächsten Jahre (2066 – 2069) verbrachte er in Russland. Die Auftragslage erlaubte ihm, zwischen verschiedenen Städten zu pendeln und so hatte er Unterkünfte in Moskau, St. Petersburg und Vladivostok. Das Leben in Russland gefiel Alexander gut – er genoß den ganz anderen Flair in diesem Land. Es gab viele lukrative und spannende Aufträge für ihn, er lernte viele interessante Leute kennen und hatte hier in Rußland auch wieder eine längere Beziehung. Sie hieß Tatjana Herzikowa und war eine menschliche Hermetikerin. Beide lernten sich in Moskau kennen und lieben und zogen 2067 gemeinsam nach St. Petersburg. Tatjana war Teil einer kleinen Shadowrunner-Gruppe, die kleinere B&E-Aufträge erledigten. Die Gruppe merkte schnell, daß Alexander eine gute Ergänzung war und er unterstützte die Gruppe oft und gerne. Trotzdem ging es mit seiner Beziehung zu Tatjana Ende 2068 zu Ende, als sie sich anderweitig verguckte. Dies war auch die Zeit, in der er mehr Zeit mit einem anderen Runner der Gruppe mit Namen Dimitri verbrachte. Dimitri war ein zwergischer Rigger, der sich auch sehr für Technik interessierte und beide intensivierten ihre Freundschaft, die auf gemeinsamen Interessen und Hobbies basierte. Im Frühjahr 2069 bekam die Gruppe dann einen lukrativen Kontakt in Vladivostok und so verlegten sie ihre Operationsbasis an die Pazifikküste. Sie hatten einen sehr kompetenten Schieber, der ihnen mehrere zwar gefährliche, aber auch sehr interessante Aufträge organisierte. Am Anfang lief alles gut, aber dann passierte es: Der damalige Johnson spielte ein doppeltes Spiel und verriet die Gruppe, von der nur Alexander und Dimitri überlebten. Alle anderen starben bei einem Run gegen



Yamatetsu, da der Johnson ihnen eine Falle gestellt hatte.

Tief getroffen tauchte Alexander zuerst für ein paar Tage in Vladivostok unter. Doch die Situation war immernoch heiß und so blieb ihm schließlich nichts weiter übrig, als die Stadt zu verlassen. Der Schieber war ihm noch was schuldig – für ein paar Nuyen organisierte er Alexander eine Reisemöglichkeit nach Seattle. So schloß sich der Kreis und Alexander landete wieder in „seiner“ Stadt. Nach der Flucht aus Vladivostok war ihm nicht sehr viel geblieben, aber zumindest hatte er genug Kohle, um sich eine neue Identität und ein Ausweichversteck zuzulegen. Über einige Recherche gelang es ihm, Kontakt zu einer guten Schieberin aufzunehmen, mit der er sich überraschend schnell anfreundete. Sie half ihm dabei, weitere Identitäten zu organisieren. Die Arbeit in Russland hatte ihn vorsichtiger werden lassen und auch sein Mißtrauen war gewachsen. Nochmal würde man ihn nicht so erwischen...

# Fragen zum Charakter

## **Wie sieht der Charakter aus?**

Alexander ist groß gewachsen (1,93m) mit einer durchschnittlichen Statur, die zur Bohnenstange tendiert. Er hat ein angenehmes Äußeres, wirkt ruhig und bedacht. Seine dunkelbraunen, dicht gewachsenen und gut gepflegten Haare trägt er lang und meist offen, sie verdecken die spitzen Ohren nicht vollständig. Die dunkelbraunen Augen strahlen Wärme und Vertrauen aus, sind aber oft hinter einer verspiegelten, modischen Sonnenbrille verborgen. Das Gesicht ist länglich mit betonten Wangenknochen, einer schmalen Nase und dünnen Lippen. Um seine Mundwinkel sieht man oft den Hauch eines Lächelns, das leicht vorstehende Kinn tut sein übriges zu dem leicht verschmitzten Eindruck. Er trägt meist bequeme Kleidung in dunklen Farben - verwaschenes anthrazit, dunkelgrau oder schwarz. Die Klamotten müssen weit und bequem sein, Stauplatz ist wichtig. Hut und ein älterer, gepanzelter Mantel (mit Lederoptik) schützen ihn bei abendlichen Ausflügen. Wenns sportlicher aussehen soll, zieht er den gepanzerten jumpsuit an.

## **Was würden andere über den Charakter sagen?**

„Alexander ist freundlich und ruhig. Er wirkt oft nachdenklich und gedankenverloren. Zu seinen Qualitäten gehört, daß er gut zuhören kann. Er ist mißtrauisch, man muss sich sein Vertrauen erst erarbeiten. Gehört man jedoch zu den Personen, die er als Freunde bezeichnet, dann kann man mit seiner uneingeschränkten Loyalität und Zuverlässigkeit rechnen“ - Angel, eine Freundin aus St. Petersburg.

„Mein Bruder? Ich mag Alexander, er kann zuhören und versteht mich. Er ist der beste Bruder, den ich mir wünschen kann und ganz anders als Gordon. Wir telefonieren häufig und lange, weil ich mit ihm über alles reden kann. Leider sehen wir uns viel zu selten.“ - Laura, Alexanders Schwester.

## **Was mag der Charakter?**

Gutes, natürliches Essen, ausschlafen, die späten Stunden des Tages, gute Unterhaltungen, Reisen, lukrative Aufträge, ruhige Wohnungen, bequeme Klamotten, weibliche Gesellschaft, kurze Affären ohne beiderseitige Verpflichtungen, spätes Frühstück im Bett, Agententhriллер, Hockey und Urban Brawl (Seattle Screamers), Jazz und elektronische Musik in verschiedensten Formen (AmbiTrance, ClassicTrance, EBM, Industrial), lange Pokerrunden, gute Matrixabdeckung, Daten...

## **Was mag er nicht?**

Früh aufstehen, nervige Nachbarn, FastFood-Junk, langweilige Gesellschaft, einseitige Berichterstattung, verarscht werden, Dead Zones und Static Zones, hintergangen werden, mies bezahlte Jobs, arrogante Johnsons, Ignoranz, Stille um ihn herum (erinnert ihn zu sehr an eine Situation, in der er eingeschlossen und kurz vor dem Ende stand), Ersatznahrung aus Krill und Meeresfrüchten, überwacht werden, Leute die ihre „Hausaufgaben“ nicht machen.

## **Was für ein Verhältnis hat er zu seiner Familie?**

Alexander hält guten Kontakt zu seiner Schwester und unregelmäßigen Kontakt mit seinem Bruder. Mit seinen Eltern kommuniziert er aktuell nur sehr unregelmäßig, da er sie nicht gefährden will.

## **Wie sieht es aus mit Partnerschaft, Beziehung?**

Alexander hat zwei Partnerinnen verloren und hat aktuell nicht vor, eine längere Bindung einzugehen. Er ist kleineren Affären und OneNightStands gegenüber nicht abgeneigt, will sich aber momentan nicht langfristig binden. Er mag schlanke Menschen- oder Elfenfrauen, die nicht nur gut ausschauen sondern auch gute Gesprächspartner sind. Mit Angel verbindet ihn eine Art Anziehung, die wechselseitig ist, die beiden sehen sich aber selten. Aufgrund ihrer aktuellen Jobs trauen sie sich keine Beziehung zu...

## **Ist der Charakter religiös? Ist er gläubig?**

Alexander ist protestantisch erzogen worden. Aktuell ist er (besonders seit seinen besonderen Erfahrungen in der Matrix) in einem Glaubenskonflikt bzw. -zwiespalt. Er möchte schon an (einen) Gott glauben, aber ist unentschlossen, was dieser Gott ist und was er für ihn bedeutet.

## ***Straßenname?***

Felix Leiter alias Dr. Know. Weitere Namen: Blowfield, John Doe, Al, Paul, Simon, Mr. Smith...

## ***Wie kommt der Charakter von A nach B?***

Alexander benutzt meist öffentliche Verkehrsmittel, seine eigenen Füße (entweder als Fußgänger oder mit Inlineskates) oder fährt bei Freunden bzw. Mitrunnern mit. Bei weiteren Reisen nutzt er soweit möglich Linienmaschinen.

## ***Was interessiert den Charakter?***

Alexander hat ein breites Interessenspektrum. Zum einen ist er sehr wißbegierig über alles, was mit der Matrix zu tun hat – Sicherheitskonzepte, Technologien, Datamining etc. Ein Augenmerk ist dabei zum einen der Bereich des SIN-Systems, ein anderer wichtiger Bereich die Informationen über aktuelle System- und Programmschwachstellen.

Neben diesen eher „beruflich“ angehauchten Interessen hat Alexander auch viele Hobbies, für die er Zeit reserviert. Seine Reisen durch die Welt haben sein Interesse für fremde Kulturen geweckt. Ebenso ist durch seine natürliche Unverträglichkeit gegen Krill-Kunstnahrung das Interesse an guter und gesunder Küche erwacht und mittlerweile ist Alexander ein ganz passabler Koch. Das brachte auch mit sich, daß er sich für Lebensmitteltechnologie etc. interessiert.

Politik und damit zusammenhängend auch Verschwörungstheorien sind ein anderes Hobby von ihm und so verfolgt er interessiert aktuelle politische Entwicklungen, aber auch die neuesten Trends im Bereich Verschwörungstheorien. Damit einher geht auch ein Interesse für Geheimdienste und Geheimoperationen. Hier kommen wir auch zu einem weiteren Freizeitvertreib: Alte Agentenfilme des 20. und 21. Jahrhunderts. Alexander besitzt eine reichhaltige Sammlung alter Agentenfilme, aber auch Krimis. Irgendwann auf seinen Reisen entdeckte er sein Faible für Schlangen und hat sich in diesem Bereich mittlerweile (neben seinen Haustieren) einiges an Literatur organisiert, aber bisher wenig Zeit, das Gelesene auch zu verinnerlichen. Abschließend sei auch noch sein Interesse für Onlinespiele und für Poker genannt. Und dann gibt's da noch hübsche Frauen...

## ***Wie verbringt der Charakter einen normalen Tag?***

Dienstag, 04. November 2070 – ein ganz normaler Tag, Alexander hat aktuell keinen Auftrag für einen Shadowrun offen. In seinem heutigen Kalender stehen ein paar kleinere Datenrecherchen, aber nichts von größerer Bedeutung.

Gegen 09:00 Uhr steht Alexander normalerweise auf und noch während er sich duscht, läuft in der Küche bereits die Kaffeemaschine an. Als Alexander wenige Minuten später mit einem Handtuch um die Hüften an seinem Küchentresen Platz nimmt, ist der Kaffee bereits fertig, dazu gibt es ein Müsli mit Milch.

Während er frühstückt, wirft er einen ersten Blick in verschiedene Foren und Blogs, um Neuigkeiten zu erfahren. Davor hat er meist schon während der Dusche einen Blick auf die Online-Schlagzeilen der verschiedensten Zeitungen geworfen.

Zwischen 09:45 und 11:00 Uhr führt Alexander meist Besorgungen und Erledigungen aus, die er nicht über die Matrix machen kann oder will – einkaufen gehört normalerweise dazu. Natürlich könnte er das auch über die Matrix erledigen, aber zum einen bekommt er so ein wenig Bewegung und zum anderen kauft er meist lieber in kleineren Läden ein und bevorzugt es, einen Blick auf die Ware werfen zu können. So hält er auch Kontakt zu einigen Ladeninhabern und Angestellten, die ihn über Neuigkeiten aus der Nachbarschaft auf dem laufenden halten. Wenn er dann nach elf Uhr wieder zuhause ankommt, werden erstmal die Einkäufe verstaut und dann die Post geprüft. Danach schaut Alexander normalerweise die üblichen Foren und Mailboxen durch, um nach Aufträgen oder Neuigkeiten zu schauen, die für ihn relevant oder interessant sein könnten. Damit verbringt er normalerweise den Nachmittag und erledigt dabei auch den einen oder anderen Auftrag. Am frühen Abend hält er meist Kontakt zu einem Bekannten, der Familie oder Freunden – hier mal eine kurze Mail, da mal ein Telefonat um in Verbindung zu bleiben. Anschließend steht normalerweise Abendessen auf dem Programm. Danach kommt es darauf an, wie Alexander gelaunt ist. Mal ist er abends daheim und genießt einen ruhigen Abend vorm Kamin mit einem guten Glas Wein und einem guten Film, manchmal ist er auch abends noch in der Matrix unterwegs, an anderen Tagen geht er abends auf Tour, bevorzugt ins Matchsticks, Dantes Inferno oder das Infinity.

## ***Wie bereitet der Charakter sich auf einen Run vor?***

Alexander erfährt von einem Run entweder über Sunny oder über persönliche Mails und Foreneinträgen. Sobald er von einem Run erfährt, beginnt er normalerweise mit der Vorbereitung. Dazu gehört unter anderem

umfangreiche Recherche über den Run – wer ist der Johnson, wer ist das Ziel, was sind die Hintergründe etc. Sobald dies erledigt ist, kümmert sich Alexander um einen Platz zum Abtauchen nach dem Run und sorgt dafür, daß dieser Platz auf einen zweiwöchigen Aufenthalt vorbereitet ist (Lebensmittel, Sanitärausstattung, Unterhaltung). Der nächste Schritt ist die Zusammenstellung der nötigen Ausrüstung für den Run. Es gilt, die bestehende Ausrüstung zu prüfen, zusammenzustellen und eventuell defekte oder fehlende Ausrüstung zu reparieren oder zu ergänzen. Sobald die Ausrüstung steht, wechselt Alexander normalerweise die Identität und bezieht ein Hotel, ein Motel oder ähnliches, um mögliche Verfolger nicht direkt zu seiner Wohnung zu führen. Mit einem eventuellen Team muss dann natürlich das Vorgehen besprochen werden. Selbstverständlich gilt es auch, das Zielobjekt bzw. die Zielperson zu beobachten und auch die Umgebung zu sondieren. Je nach Zeitfenster reicht dies von einer oberflächlichen Beobachtung bis hin zu detaillierten mehrtägigen Beschattungen. Wenn dann möglichst viele Daten und Fakten vorliegen, wird daraus der finale Plan erstellt und auch mögliche Alternativen bedacht. Dann wird der Run durchgeführt.

## **Wie sieht er seine Fähigkeiten?**

Alexander brauchte am Anfang einige Zeit, um seine Fähigkeiten überhaupt als das zu sehen, was sie waren. Gerade am Anfang nach dem Crash gab es noch wenig Wireless-Systeme und Alexander entdeckte erst langsam seine Kräfte. Zuerst fühlte er sich seltsam und fürchtete, daß der Crash eine Schädigung seines Gehirns hervorgerufen hatte. Erst nach und nach entdeckte er, daß es sich dabei keineswegs um eine Schädigung, sondern im Gegenteil um neue Fähigkeiten handelte. In Kapstadt und Dubai dann lernte er seine neuen Fähigkeiten in aller Ausführlichkeit schätzen und lieben.

## **Wie sieht er die Matrix?**

Alexander hat ein intuitives Verständnis für die Matrix entwickelt. Früher mußte er oft nachdenken, grübeln und hatte manchmal Mühe, die Logik hinter einigen Abläufen etc. zu verstehen. Dies hat sich geändert und jetzt tut er viele Dinge intuitiv und einfach deswegen, weil es ihm „richtig“ erscheint. Er kann dies sehr schwer erklären – es ist ähnlich wie der Atemvorgang, den muss man ja auch niemandem erklären. Das ständige Matrix-Hintergrundrauschen, die leisen Stimmen und Geräusche im Hintergrund sind ihm angenehme Begleitung geworden. Die Matrix, die Wellen waren um ihn und er konnte direkt aus ihnen lesen, sie verändern und auch neue erschaffen. Die wenigen Augenblicke, in denen er in Dead Zones unterwegs ist, lösen regelmäßig ein beklemmendes Gefühl aus.

## **Was bedeutet die Resonanz für ihn?**

Die Resonanz durchzieht die gesamte Matrix, sie ist überall zugleich. Sie stellt eine Art „Höhere Energie“ oder „Seele“ der Matrix dar, eine Essenz der digitalen Welt. Demzufolge ist die Matrix mehr als nur Funkverbindungen oder Geräte, sondern eine eigene Lebensform. Diese Lebensform können viele nur mit Hilfsmitteln begreifen, er jedoch kann direkt mit ihr kommunizieren.

## **Wie sieht sein Icon aus?**

TypeRyder benutzt unterschiedliche Icons.

Sein primäres (humanes) Icon ist ein stilisierter Norm, der keine erkennbaren Merkmale aufweist. Anstatt der Hände trägt das Icon weiße Handschuhe, das Gesicht ist nicht modelliert und spiegelt keinerlei Mimik oder ähnliches wieder. Die Augen sind hinter einer Sonnenbrille verborgen. Das Icon wirkt sehr schlecht modelliert und auf den ersten Blick von mieser Qualität. Ab und an wirkt es so, als ob das Icon „rauschen“ würde, flackert kurz, einzelne Teile pixeln etc. Die Effekte wirken, als ob die Verbindung des Nutzers sehr schlecht wäre und immer wieder kurz vorm abbrechen steht.

Sein sekundäres (humanes) Icon ist ein Elf in typischen JamesBond-Gentlemanoutfit (Sean Connery, die frühen Bonds) mit sorgfältiger Frisur, gutem Anzug. Das Icon ist extrem hochauflösend und wirkt täuschend echt und sehr lebendig. Die komplexen Formen werden wie Agentenspielzeug aus alten James Bond-Filmen dargestellt. Aktuell bastelt Alexander noch an einem passenden RealityFilter für dieses Icon.

Sein drittes Icon ist ein schwarzer Rabe, auch dieser ist sehr hochauflösend dargestellt und wirkt durch viele Spezialeffekte sehr lebendig und echt.

Alexander wechselt zwischen den Icons des öfteren und nutzt sie je nach Umgebung und Aufgabe. Wenn er rein zum Vergnügen unterwegs ist, dann nutzt er meistens das James Bond-Icon, unter dem er auch bei einigen Freunden und Runnern bekannt ist.

Für seine Tätigkeiten auf Runs kommt meistens Icon Eins zum Einsatz – ein Icon das sehr allgemein gehalten

ist und eine Zuordnung schwierig macht. Trotzdem hat auch dieses Icon bereits einen gewissen Ruf in der Matrix. Der Rabe schließlich ist für alles dazwischen, prinzipiell dann, wenn er inkognito unterwegs sein will.

### ***Was für Aufträge übernimmt Alexander üblicherweise?***

Alexanders Stärken liegen im Eindringen in andere Computersysteme, entsprechende Aufträge und Arbeiten übernimmt er gerne. Weitere Tätigkeitsfelder sind Recherchen (meistens mit Hilfe von Sprites), Analysen und Überwachungen. Aufgrund seiner Datensammelwut hat er auch seinen Straßennamen von Sunny bekommen. Alexander ergänzt seine Fähigkeiten mit Sprites, wo immer dies notwendig und möglich ist. Neben diesen Aufträgen bietet Alexander noch reine Dienstleistungen nach untenstehender Liste an. Diese Dienstleistungen umfassen keine Teilnahme an einem Auftrag.