

## Kriegsschamane

**Nutzen:** Unterstützung im Kampf, Informationen über die Straße und magische Gefahren

**Typische Aufenthaltsorte:** Die Straße, Bar, Hinterhof, verlassenes Gebäude, Ganghauptquartier

**Ähnliche Connections:** Straßenschamane, Stammeschamane, Kampfmagier

### Zitate

"Meine Klauen werden deine Seele zerreißen!"

"Mein Totem gibt mir Kraft."

"Die Geister schützen meinen Stamm. Willst Du Dich ihnen wirklich stellen?"



### Beschreibung

Der Kriegsschamane dient einem mächtigen Totem, das ihn auf den Pfad des Kriegers geführt hat. Vielleicht wusste er schon vorher, wie man mit einer Waffe umgeht, und hat schon immer gespürt, dass sein Leben sich um den Tod drehen würde. Doch seitdem die Geister zu ihm sprechen, verfügt er über ganz neue Waffen und ganz neue Gewissheit über seine Bestimmung. Mit seinen Waffen verstümmelt er die Körper seiner Gegner, doch die Magie erlaubt es ihm sogar, auch ihre Seelen zu zerschmettern. Der Kriegsschamane ist ein schrecklicher Gegner.

Doch hat er auch Freunde, vielleicht sogar eine Familie. Die Menschen, die auf seiner Seite stehen, sieht er als seinen Stamm, seine Schützlinge. Wahrscheinlich ist eine Art Anführer oder Held für sie, denn mit seinen Kräften kann sich keiner von ihnen messen. Es mag einen begabteren Schützen geben, einen mutigeren Messerkämpfer, einen geschickteren Meuchler. Doch seine Magie macht ihn zu etwas besonderem, gibt ihm etwas, das keiner von ihnen auch nur nachahmen kann. Wenig verursacht so viel Furcht und Schrecken wie ein Mensch, der sich unsichtbar an jeden heranschleichen und Flammen aus seinen bloßen Händen sprießen lassen kann.

Die Macht des Kriegsschamanen ist jedoch ein zweischneidiges Schwert: Seine Feinde fürchten ihn, und deswegen richten sie all seine Kräfte auf seine Vernichtung. Seine Magie gewährt seinem Stamm Schutz, doch ist der Stamm dadurch auch abhängig von ihm geworden und fordert viel von ihm. Sein Totem führt ihn immer wieder in den Kampf, und eines Tages wird es ihn vielleicht nicht wieder hinausführen.

### Kriegsschamane (30+56+27+5+5)

Ko	Sn	St	Ch	In	Wk	Mag	Ess	Bl	Reaktion	Initiative	Kampf	Panzer	Karma	Prof.
5	4	4	5	4	6	6*	6	0	4	1W+4	7	5/3	1	4

\*Zauberpool 5

**Fertigkeiten:** Hexerei (Spruchzauberei 7), Beschwören 6, Schrotflinte (Defiance T-250) 4, Klingenwaffen 4, Gebräuche (Straße) 4, Einschüchtern 5

**Wissensfertigkeiten:** Paranormale Critter 4, Ortskenntnis (Heimatstadt) 4, Gerüchteküche (Straße) 4, Tanzen (Kriegstänze) 5, Gangidentifikation 4

**Ausrüstung:** Sicherheitsjacke (5/3), Defiance T-250 (Lasermarkierer, Schockpolster, 50 Schuss Explosivmunition, 50 Schuss Schrotmunition), Schwert, Überlebensmesser (Schnellzieh-Tarnhalfter), Handgelenktelefon, Fernglas, Überlebenssatz, Medkit-6 (mit Antidotpatch-6, Traumapatch), Medizinhütte 6

**Cyberware:** Keine

**Bioware:** Keine

**Zauber:** Manablitz 6 (Exklusiv, Fetisch), Betäubungsball 6 (Exklusiv, Fetisch), Energieball 6 (Exklusiv: Entzug, Fetisch: Entzug), Feuerball 5 (Exklusiv: Entzug, Fetisch: Entzug), Heilen 6 (Fetisch, Exklusiv), Reflexe steigern 4 (Fetisch: Entzug), Gesteigerte Unsichtbarkeit 1

**Magische Gegenstände:** Keine

**Gaben und Handicaps:** Hohe Schmerztoleranz-1, Mut, Gesteigerte Konzentration

**Passende Totems:** Wolf, Alligator, Hai, Bär, Wildschwein, Kobra, Krokodil, Hyäne, Leopard, Polarkatze

**Typische Connections (4):** Gangboss, Gangmitglied, Taliskrämer, Stammesmitglied, Magiedoktor, Schieber, Straßensamurai, Straßen-Doc

**Anmerkungen:** Der Kriegsschamane wird meist von einem Stadt- oder Herdgeist-4 (2 Dienste) begleitet. Einige wenige Kriegsschamanen tragen ein wenig Cyberware (Smartlink, Dermalpanzerung-1, Kompositknochen (Plastik), Cyberaugen (Infrarot, Lichtverstärker, Blitzkompensation)), deren negative Auswirkungen sie mit Geasa neutralisiert haben.