

Ritter der Sechsten Welt

Nutzen: Unterstützung im Kampf, Informationen über paranormale Critter

Typische Aufenthaltsorte: (Verlassene) Kirche, Keller eines verlassenen Gebäudes, Kneipe, Friedhof, Kanalisation, die Straße

Ähnliche Connections: Kopfgeldjäger, Ki-Adept, Straßen-Cop, Großwildjäger

Zitate

"Sieh dir an, was diese verfluchten Kreaturen angerichtet haben."

"Es war mir eine Ehre."

"Lass mich dir das Licht zeigen, verdammter Blutsauger!"



Beschreibung

Die Sechste Welt ist ein gefährlicher Ort. Das Erwachen hat uralte Menschheitsalpträume von Drachen, Vampiren und anderen Monstrositäten wahr werden lassen. Wendigos wandern unerkannt unter den Menschen, die sie mit ihren magischen Kräften korrumpieren und zu ihren Dienern machen. Ghule verstecken sich in den Kanälen und Kellern unter der Stadt und warten auf den nächsten Ahnungslosen, der sich unter die Oberfläche wagt. Teufelsratten vermehren sich in den verlassenen Teilen der Megaplexe zu ganzen Armeen, die jedes andere Lebewesen anfallen und vertilgen.

Und auch die (meta)menschlichen Bewohner dieser Schreckenswelt tragen nicht gerade zur Sicherheit und dem Überleben ihrer Rasse(n) bei. Der eine lässt seinen Körper derartig durch Implantate und Operationen verändern, dass er zu etwas fremdartigem, nichtmenschlichen wird. Andere verlieren ihren Verstand in den Traumwelten der SimSinn- und BTL-Chips. Und nicht zuletzt sind da auch noch die alten, menschlichen Sünden - Lust, Gier, Eifersucht und Hass -, die den Menschen selbst zu seinem ärgsten Feind machen.

Irgendjemand muss sich diesen Übeln stellen. Die Linie zwischen der Dunkelheit und dem Licht halten. In die Dunkelheit treten, bevor etwas aus der Dunkelheit ins Licht tritt und ein Blutbad anrichtet. Dieser jemand ist der Ritter der Sechsten Welt. Vielleicht ist er ein Cop, der zu viele Tote gesehen hat, deren Tod ungerächt geblieben ist, weil kein Konzern, kein Syndikat eine schützende Hand über sie und ihr Leben hielt. Vielleicht hat er auch selbst für eines der Syndikate gearbeitet, bis sein schlechtes Gewissen ihn dazu getrieben hat, Buße zu tun und sein Leben in den Dienst einer guten Sache zu stellen. Möglich, dass eine der Kreaturen der Finsternis einen geliebten Menschen getötet hat oder die Dunkelheit auf andere Weise in sein Leben eingedrungen ist - und er nun nach Rache strebt.

Der Ritter der Sechsten Welt hat sein Leben der Jagd auf die Schrecken in den Schatten zwischen den Konzernburgen gewidmet. Er hat die Verbindungen zur Welt des Lichtes fast verloren. Er ist denen, die er jagt, inzwischen sehr ähnlich geworden. Denkt wie sie, kämpft wie sie, lebt wie sie. Doch im Gegensatz zu ihnen hat er eine Mission, einen Glauben, noch hat er einen Anker für seinen Geist, der langsam in den Wahnsinn abzugleiten droht. Doch eines Tages wird ihn die Dunkelheit überwältigen, sei es von innen oder von außen.

Ritter der Sechsten Welt (0+0+60+37+20+6=123)

Ko	Sn	St	Ch	In	Wk	Mag	Ess	Bl	Reaktion	Initiative	Kampf	Panzer	Karma	Prof.
6(10)	5	6(10)	4	4	5	0	0,05	3	4(7)	2W+7	7	5/6+2	1	3

Fertigkeiten: Pistole 5(6), Nahkampfwaffen: Klingenwaffen 6(7), Nahkampfwaffen: Stangenwaffen 6(7), Waffenloser Kampf: Raufen 6(7) (Wirbeln, Bodenkampf), Heimlichkeit 3(4), Gebräuche 4, Einschüchtern (Physisch) 4

Wissensfertigkeiten: Metallbearbeitung 4, Paranormale Critter 4, Critterkräfte 4, Ortskenntnis (Heimatstadt) 4, persönliche Spezialität 4

Ausrüstung: Ares Predator II (mit Schnellzieh-Tarnhalfter, 2 Streifen regulärer Munition, 2 Streifen Ex-Explosivmunition), Schwert mit versilberter Klinge, Überlebensmesser mit versilberter Klinge, Stangenwaffe (Partisane) mit Eisenspitze, Metallrüstung mit Spikes (3/4, +2 Stoßpanzerung gegen Nahkampfangriffe), Helm, Weste mit Platten (4/3), Panzerkleidung (3/0), Handgelenktelefon, Überlebenssatz, 20 Rationsriegel, 2 Metallhandschellen, Medkit (mit Stimpatch-6, Antidotpatch-6, Traumapatch), Brandgranaten (10), Holzpflocke (5), Holzhammer

Cyberware: Kompositknochen (Titan), Reflexbooster-1, Dermalverkleidung-1, Datenbuchse (Alphaware), Cyberaugen (Infrarotsicht, Lichtverstärker, Blitzkompensation), Audioverstärker (Alphaware), Dämpfer (Alphaware), Smartlink I (Alphaware)

Bioware: Muskelverstärkung-4 (Second Hand), Gelenkverbesserung, Thrombozytenfabrik (Second Hand), Traumadämpfer

Gaben und Handicaps: Schmerztoleranz-1, Mut, Guter Ruf-2, Geisteraffinität (Herdgeister), Schwaches Immunsystem

Typische Connections (8): StraßenDoc, Barkeeper, Ganger, Gangboss, Schieber, Kopfgeldjäger, Straßen-Cop, Informant, Konzernwissenschaftler, Straßenmagier, Straßenschamane, Magiedoktor, Ki-Adept, Taliskrämer, Waffentechniker (für Nahkampfwaffen)