

Sozialadeptin

Nutzen: Infiltration, Vertretung bei Verhandlungen, Subversion

Typische Aufenthaltsorte: Nachtclub, Konzernbüro, Luxuswohnung, Nobel-Restaurant, Konzert, Galerie

Ähnliche Connections: Schieber, Phantom

Zitate

"Ist das eine Kanone in deiner Tasche, oder freust du dich so, mich zu sehen?"

"Ein Mädchen muss heute nun mal selbst für sich sorgen."

"Dafür macht mein Freund dich fertig, du Schwein!"



Beschreibung

Die Sozialadeptin ist im Vergleich zu Straßensamurai, Decker oder Magier die Vertreterin einer weniger auffälligen Art. Ihr Schlachtfeld sind nicht Matrix oder Astralraum, sondern die menschliche Gesellschaft. Nicht Smartgun oder Manaball sind ihre Waffen, sondern Worte. Mit einem wohlplatzierten Lächeln hat sie schon mehr und härtere Gegner bewältigt als die Messerklaue mit ihren Cybersporen, ihr charmantes Auftreten hat sie zu schärfer bewachten Orten gebracht als der beste Magschlossknacker, durch raffinierte Fragen wurden ihr mehr Geheimnisse freiwillig verraten, als der Decker mit all seinen Tricks je gesammelt hat. Sie hüllt sich nicht in Stahl und Kevlar, denn ihr perfektes Aussehen ist ihr Rüstung genug.

Trotzdem erkennen nur wenige ihre Macht, ja wissen nicht einmal um ihre Existenz. Die Künste der Sozialadeptin sind subtiler als die der meisten anderen Raubtiere der menschlichen Gesellschaft. Doch genau das ist sie – ein Raubtier. Nur weil sie körperliche Gewalt verabscheut, ist sie keine Pazifistin, sie lässt nur andere die Drecksarbeit für sich erledigen. Sie bindet reiche und starke Menschen an sich, um ihren persönlichen Wohlstand und ihre persönliche Sicherheit zu sichern. Die Sozialadeptin arbeitet nicht gern selbst, und da sie meist andere dazu bringen kann, ihre Probleme für sie zu bewältigen, muss sie das üblicherweise auch nicht.

Die Sozialadeptin kann in vielen Positionen auftauchen. Sie könnte die Gattin eines hochrangigen Konzernangestellten sein, aber wahrscheinlich ist sie stattdessen seine Geliebte, denn sie bindet sich selbst nur ungern dauerhaft. So muss ihr Liebhaber ständig um sie werben, und so kann sie sich von ihm trennen, sobald er sich für sie völlig überschuldet hat.

Andererseits könnte man sie auch am Arm des lokalen Mafialeutnants sehen, der für sie bereits den Sturz seines Bosses plant. Sollte sein Plan gelingen, wird sie wahrscheinlich sogar bei ihm bleiben. Einige Jahre hat sie vielleicht im Gefolge des berühmten Rockstars verbracht, dessen Muse, Geliebte und Lebensinhalt sie war. Erst als seine Karriere sich dem Ende neigte, konnte sie seine Liebe zur Musik nicht mehr ertragen und suchte sich einen neuen Sponsor.

Sozialadeptin (25M+50A+38F+10R+0G=123)

Ko	Sn	St	Ch	In	Wk	Mag	Ess	Bl	Rea	Ini	Kampf	Panzer
2	4	1	7	6	6	6	6	0	5	1W+5	8	3/0

Fertigkeiten: Pistole 4, Heimlichkeit 4, Verhandlung 6(9, -5/-6 auf MW, +6 auf offenen Wurf bei Lügen), Gebräuche 6(9, -4/-5 auf MW), Einschüchtern (Mental) 5(8, -3 auf MW), Verhör (Verbal) 5(8, -3 auf MW), Führung 4(7, -4/-5 auf MW), Verkleiden 6

Wissensfertigkeiten: Gerüchteküche (High Society) 5, Psychologie 6, Konzernpolitik 4, Unterweltpolitik 3, Moderne Kunst 3, Savoir Vivre 4, Poesie 3

Ausrüstung: Generischer Taser (30 Kondensatornadeln), Très chique Sicherheitskleidung (3/0), Gute Sicherheitskleidung (3/0), Très chique Kleidung (5), Gute Kleidung (5), Handgelenktelefon mit Bildschirm, Überlebenssatz, Medkit (mit Antidotpatch-6, Stimpatch-6, Traumapatch)

Ki-Kräfte: Befehlende Stimme, Empathischer Sinn-2 (-2 MW, um Lügen zu entdecken), Gesichtsformung (Stadtgeas; für 6 h anderes Gesicht annehmen), Linguistik, Melaninkontrolle (Haut- und Haarfarbe verändern), Kinesik-3 (Stadtgeas; -3 MW für Verhandlung und Gebräuche, +3W für soziale Fertigkeiten, +6 auf offenen Wurf bei Lügen), Stimmkontrolle (Stimmen nachahmen), Verbesserte Sinne (Geräuschfilter-5, Audioverstärker), Empathischer Sinn (Gefühle lesen wie beim Askennen)

Cyber- und Bioware: keine

Gaben und Handicaps: Bonusattributspunkt (Charisma), Begabung (Verhandlung), Freundliches Gesicht (-1 MW, um sich in fremde Gruppe einzufügen), Mächtige Freunde, Gutes Aussehen, Niedrige Schmerztoleranz, Dunkles Geheimnis (alte Lüge, hintergangener Partner, dubiose Herkunft o. ä.), Schwächlich-2, SimSinn-Desorientierung

Sponsor / Beschützer (1 beliebiger, Stufe 2): Konzern-Exec, Zuhälter, Rockstar, Mafia-Leutnant, Drogendealer

Typische Connections (3): Medienproduzent, Club-Besitzer, Edelprostituierte

Optionale Connections (7 beliebige): Barkeeper, SimSinn-Star(let), Rausschmeißer, Straßen-Samurai, (Klatsch)Reporter, Städtischer Beamter, Maler/Bildhauer, Konzern-Arzt, Privat-Detektiv, Lone-Star-Detective, Gangboss, beliebige Connection aus vorigen Kategorien