

NAME/ALIAS: David Haskel (actor) / George Matson (runner) (Tuhatkasvo)		PLAYER: cheant		MOVEMENT: 10/25, Swim: 6	
METATYPE: Elf		AGE: 32	SEX: Male	NUYEN: 0	
HEIGHT: 195 cm	WEIGHT: 84 kg	HAIR: Fiberoptic	EYES: Blue	SKIN: Pale	
KARMA: 0	TOTAL KARMA: 0	STREET CRED: 0	NOTORIETY: 2	PUBLIC AWARE: 0	
COMPOSURE: 8	JUDGE INTENTIONS: 12	LIFT/CARRY: 6	LIFT/CARRY WEIGHT: 45 kg/30 kg	MEMORY: 3	
PERSONAL DATA					

PHYSICAL ATTRIBUTES	MENTAL ATTRIBUTES	SPECIAL ATTRIBUTES	SPECIAL ATTRIBUTES
BODY: 3	CHARISMA: 7	EDGE: 1	CURRENT EDGE POINTS:
AGILITY: 2	INTUITION: 5	ESSENCE: 1,62	
REACTION: 2	LOGIC: 2	INITIATIVE: 7	MATRIX INIT: 9
STRENGTH: 3	WILLPOWER: 1		INIT PASSES: 1 MATRIX: 2
ATTRIBUTES			

ACTIVE SKILLS						ACTIVE SKILLS						KNOWLEDGE SKILLS					
SKILL NAME	POOL	RTG.	ATT.	R. MOD.	P. MOD.	SKILL NAME	POOL	RTG.	ATT.	R. MOD.	P. MOD.	SKILL NAME	POOL	RTG.	ATT.	R. MOD.	P. MOD.
Combat Active Skills						Physical Active Skills						Language: N N N N N					
Archery	1	0	2	0	0	Shadowing	9	4	5	0	0	English					
Automatics	1	0	2	0	0	Swimming	4	1	3	0	0	Language:	9	4	5	0	0
Blades	1	0	2	0	0	Tracking	4	0	5	0	0	Italian					
Clubs	1	0	2	0	0	Social Active Skills						Language:	9	4	5	0	0
Dodge	1	0	2	0	0	Con	14	4	7	0	3	Japanese					
Heavy Weapons	1	0	2	0	0	Etiquette	14	4	7	0	3	Area	9	4	5	0	0
Longarms	1	0	2	0	0	Instruction	11	1	7	0	3	Knowledge:					
Pistols (Semi-Automatics)	3 (5)	1	2	0	0	Intimidation	11	1	7	0	3	Seattle					
Throwing Weapons	1	0	2	0	0	Leadership	14	4	7	0	3	Bars and Clubs	9	4	5	0	0
Unarmed Combat	1	0	2	0	0	Negotiation	14	4	7	0	3	Show Business (People)	6 (8)	4	2	0	0
Physical Active Skills						Technical Active Skills											
Animal Handling	4	0	5	0	0	Armorer	1	0	2	0	0						
Animal Training	4	0	5	0	0	Artisan	4	0	5	0	0						
Climbing	4	1	3	0	0	Computer	3	1	2	0	0						
Disguise	17	4	5	0	8	Cybercombat	1	0	2	0	0						
Diving	2	0	3	0	0	Data Search	3	1	2	0	0						
Escape Artist	1	0	2	0	0	Demolitions	1	0	2	0	0						
Flight	4	1	3	0	0	First Aid	1	0	2	0	0						
Gymnastics	3	1	2	0	0	Forgery	1	0	2	0	0						
Infiltration	6	4	2	0	0	Hacking	1	0	2	0	0						
Navigation	4	0	5	0	0	Hardware	3	1	2	0	0						
Palming	6	4	2	0	0	Locksmith	1	0	2	0	0						
Parachuting	2	0	3	0	0	Software	3	1	2	0	0						
Perception	6	1	5	0	0	Vehicle Active Skills											
Riding	1	0	2	0	0	Gunnery	1	0	2	0	0						
Running	4	1	3	0	0	Pilot Ground	3 (5)	1	2	0	0						
						Craft (Bike)											
						Pilot Watercraft	1	0	2	0	0						
SKILLS																	

CONTACT NAME	TYPE	CONNECTION	LOYALTY/INCIDENCE
Fixer	Contact	5	1
Näyttelijäagentti	Contact	4	1
CONTACTS & ENEMIES			

QUALITY NAME	
Bad Luck	SR4 94
Big Regret	RC 102
Day Job (10 hrs/week)	RC 103
Fame (National)	RC 97
Low-Light Vision	RC 114
SINner (Standard) (Actor)	SR4 95
QUALITIES	

ARMOR	BALLISTIC/IMPACT
TOTAL	0/0
Mortimer of London: Greatcoat Line	6/5 AR 45
Chemical Protection 2; Color Changing; Insulation 2	
Urban Explorer Jumpsuit	6/6 SR4 326
Ruthenium Polymer Coating; Thermal Damping 6	

PHYSICAL DAMAGE TRACK			STUN DAMAGE TRACK		
		-1			-1
		-2			-2
		-3			Down
	Down	OVR			
OVR	OVR	DEAD			
CONDITION MONITOR					

Zoé: Executive Suite Short Jacket (Ensemble) Carbon-Boron; Color Changing	6/4	AR 47
---	-----	-------

ARMOR

WEAPON	DAMAGE	AP	MODE	RC	AMMO	SR4
Yamaha Sakura Fubuki	4P	-	SA/BF	3	10(ml)x4	SR4 317
Concealable Holster; Flashlight, Low-Light; Smartgun System, Internal; Stock; Electronic Firing; Silencer; Trigger Removal; Underbarrel Weight S: 0-5 M: 6-15 L: 16-30 E: 31-50						

RANGED WEAPONS

WEAPON	DAMAGE	AP	REACH	SR4
Unarmed Attack	2S	-	0	SR4

MELEE WEAPONS

IMPLANT	ESSENCE	GRADE	SR4
Cyberears Rating 4 Ear Recording Unit; Sound Link; Increased Sensitivity; Audio Enhancement 3; Select Sound Filter 4; Sound Link; Damper; Balance Augmenter; Spatial Recognizer	0,60	StandardSecondHand	SR4 341
Cybereyes Basic System Rating 4 Eye Recording Unit; Image Link; Smartlink; Eye Laser System; Eye Laser Range Finder; Eye Laser Microphone 3; Vision Magnification; Vision Enhancement 3; Flare Compensation; Low-Light Vision	0,48	AlphawareSecondHand	SR4 340
Jigsaw Skull (BOD 3, AGI 3, STR 3) Rating 4 Fiberoptic Hair; Datajack; Sim Module	2,88	StandardSecondHand	SG 144
Tailored Pheromones Rating 3	0,72	StandardSecondHand	SR4 346
Vocal Range Enhancer	0,12	StandardSecondHand	AU 67

CYBERWARE/BIOWARE

VEHICLE	HANDLING	ACCEL	SPEED	PILOT	BODY	ARMOR	SENSOR	CM	RESP	SYS	SIG	FIRE	DEVICE
MicroWeave Spider (Small) Small Drone Sensor; Tool Kit (Clothing Repair)	0	1/1	1	2	1	0	1 (4)	9	3	3	3	3	3 AT 163

VEHICLE/DRONE

VEHICLE	HANDLING	ACCEL	SPEED	PILOT	BODY	ARMOR	SENSOR	CM	RESP	SYS	SIG	FIRE	DEVICE
Suzuki Mirage (Racing Bike) ("Mirage Phantom") Anti-Theft; Chameleon Coating; Clean Car Coating; Morphing License Plate; Oil Slick Sprayer; Run Flat Tires Rating 2; Smoke Projector; Smuggling Compartment, Shielded Spoof Chip; Vehicle Sensor	2	20/50	200	1	6	4	1 (5)	11	3	3	3	3	3 SR4 348

VEHICLE/DRONE

COMMLINK	RESPONSE	SYSTEM	FIREWALL	SIGNAL	SR4
Novatech Airware ACCESSORIES Iris Orb [FTL Matrixware Net Wizard]	3	3	3	3	SR4 328
Hermes Ikon ACCESSORIES Custom Commlink OS [Agent 3; Analyze 3; Edit 3; Firewall 6; FTL Matrixware Net Wizard; Lip Reader 3; System 3]	4	3	6	3	SR4 328

COMMLINK/PROGRAMS

LIFESTYLE	MONTHS	RC
Actor Comforts: Middle, Entertainment: High, Necessities: Middle, Neighborhood: Middle, Security: Middle Qualities: Escape Tunnel [3LP] ; Ambusher's Delight [-3LP] ; Network Bottleneck [-1LP]	1	RC 154
Runner Comforts: Low, Entertainment: Low, Necessities: Low, Neighborhood: Low, Security: Low Qualities: Hasty Exit [2LP] ; Worse Neighbors [-1LP]	1	RC 154

LIFESTYLE

NAME	RTG.	QTY.	NAME	RTG.	QTY.	NAME	RTG.	QTY.
Ammo: Capsule Rounds (Light Pistols)	-	20	DocWagon Contract: Basic	-	1	Medkit	6	1
Ammo: EX-Explosive Rounds (Light Pistols)	-	30	Drone Case, Small	-	1	Men's Lux Loafers	-	1
Ammo: Subsonic Rounds (Light Pistols)	-	20	Fake SIN (Runner-"Legal")	4	1	Olfactory Camouflage	-	1
Ammo: Tracker Rounds, Security Tag (Light Pistols)	-	10	Fake License 4 (Smartlink); Fake License 4 (Eye Laser Microphone); Fake License 4 (Yamaha Sakura Fubuki); Fake License 4 (Electronic Firing); Fake License 4 (Concealed Carry)	332	332	Pepper Punch	-	20
Body Paint	-	1	Fake SIN (Disposable)	1	1			
			Fingerprint Dust	-	1			

GEAR

Karismaattinen naistenmies ja hurjapää joka mukautuu helpolla tilanteeseen kuin tilanteeseen. Osana tilanteeseen mukautumista ottaa yleensä tilanteeseen sopivan roolin ja pystyy nopeasti vaihtamaan roolista toiseen. Viihtyy erittäin hyvin kaikennäköisissä juhlissa tai juomingeissa eikä useinkaan näe syytä vastustaa naiskauneutta kun sellaista tulee vastaan. Pitää myöskin nopeista moottipyöristä ja omistaa "Mirage Phantom" nimisen moottipyörän joka sopii aina tyyliin kuin tyyliin vaihtuvan värinsä ansiosta, sen päälle myös mahtuu

juuri oikea määrä ihmisiä eli hän ja tämäniltainen seuralainen. Elää kaksoiselämää jossa toinen on kohtuullisesti menestynyt näyttelijä joka juhlii tasokkaissa yökerhoissa ja toinen mafialle työskentelevä shadowrunner joka juhlii siellä mihin nyt sattuu löytymään varaa. Kumpikin omistaa sattumalta Suzuki Mirage pyörän mutta toisessa niistä on uututtaan kiiltelevä maalipinta kun toinen taas on nuhjuisen ja käytetyn näköinen. Aseistusta hän ei mielellään kanssa mukana paitsi piilotettua pistoolia itsepuolustukseksi tai muuten tarpeeseen.

DESCRIPTION

Syntynyt rikkaille vanhemmille ja elänyt hemmotellun lapsuuden jossa tavarat ovat korvanneet vanhempien huolenpidon. Kasvanut komeaksi ja karismaattiseksi nuoreksi joka pystyi ulkonäkönsä avulla saamaan muut puolelleen ja valloitettua naiset. Elänyt helppoa elämää ilman huolia tai luonnetta karaistavia kokemuksia. Vanhempien suhteilla hänelle järjestettiin tapaaminen erään kokeneen agentin kanssa joka järjesti koe-esiintymisiä ja näyttelijänura urkeni helpolla hyvännäköiselle nuorelle. Ura aluksi näytti erittäin lupaavalta ja vain taivas kattoi. Sai erittäin hienon roolin joka olisi taannut kansainvälistä mainetta mutta ennen kuvausten alkua katkaisi jalkansa ja rooli annettiin toiselle. Jatko näyttelijänä pienemmissä rooleissa ja saavutti kansallista mainetta. Sai muutamankin uuden mahdollisuuden kansainväliseen maineeseen mutta aina oli joitain esteitä, joko joutui sairauden tai muun ylivoimaisen esteen vuoksi lykkäämään kuvauksia ja roolit jaettiin edelleen. Lopulta mahdollisuudet uran nostoon tyrehtyivät huonoon onneen mutta pystynyt jatkamaan mukavaa elämäänsä saamallaan rooleilla.

Vanhemmuussuhde oli huono kautta hänen elämänsä ja päättyi yllättäen kun Crash 2.0 vei ensin hänen vanhempensa omaisuuden ja sitten hänen isänsä päätti viedä oman ja vaimonsa hengen. Hän siis jäi ilman vanhempia ja perintöä. Se mitä vanhempien kaukaa valvova silmä (joka oli kyllä enemmän huolissaan suvun maineesta) oli hieman hillinnyt jatkuvaa juhlimista ja vaihtuvia naisia karkasi jossakin määrin käisistä heidän kuolemansa jälkeen. Yökerhot tulivat hyvin tutuksi ja niissä tuli vietettyä suuri osa vapaa-ajasta. Aina välillä känniset toilailut ja naisten vaihtuminen päätyivät juorulehtien palstoille. Naistenmiehen maineesta huolimatta naisia kuitenkin löytyi helpolla ja vaikka monet vastanäyttelijätkin kävivät vuoteen kautta niin suhteet heihin pysyivät hyvänä sillä jotenkin aina löysi oikeat sanat joilla jättää nainen hellästi tai selittää itsensä muuten pois liemestä.

Tätä huoletunta naistenmiehen elämää jatkui kunnes eräänä iltana hän päätyi tilanteeseen josta ei ollut poispääsyä pelkällä selityksellä. Hänellä oli ollut pienen hetken uusi "vakituinen" tyttöystävä jonka kanssa hän oli ollut yökerhossa huvittelemassa. Naistenmiehen luonne oli kuitenkin voittanut ja olis päätynyt intiimiin kanssakäymiseen vieraan naisen kanssa josta oli jäänyt rysän päältä kiinni. Ilta yökerhossa oli päättynyt paparazzien kuvaamaan pahaan riitaan tyttöystävän kanssa ja pikaiseen poistumiseen. Kotimatalla hän oli kuitenkin selittänyt itsensä tilanteesta pois ja matka tyttöystävän kanssa eri sänkyihin olikin muuttunut samaan osoitteeseen. He jatkoivat yötä kaksin herkkujen ja muun mukavan parissa. Hän kävi hakemassa keittiöstä veitsen vesimelonin paloitteluun ja nainen jäi odottelemaan sänkyyn. Takaisin tullessaan hän kuitenkin ilmiäisen epäonnen saattalemana kompastui mattoon ja syöksyi suoraan veitsi edellä tyttöystävänsä päälle ja veitsi viilsi tytön kaulavaltimon auki. Hän jäättyi hetkeksi shokista paikalleen kun tytön veri suihkusi hänen päälleen. Kun hän toipui pahimmasta järkytyksestä hän huomasi verisen veitsen edelleen kädessään, itsensä yltäpäältä veressä ja kuolleen tyttöystävänsä allaan. Hän tajusi nopeasti että tästä ei pelkillä selityksillä selvitä ja soitti bilepiireissä tapaamalleen fixerille, jonka kanssa oli jonkin verran asioinut, josta tiesi että hän tietäisi mistä voisi saada apua tämäntyyppiseen ongelmaan. Fixer järjesti nopeasti paikalle siivousryhmän joka hävitti verijäljet ja kuljetti ruumiin pois, hänelle sanottiin että maksuasioissa yhteyttä otetaan myöhemmin. Seuravana aamuna kyseinen tyttöystävä löydettiin jonkun komean väkivaltarikollisen asunnosta murhattuna ja useat todistajat vanhoivat nähneensä kuinka kyseinen mies oli iskenyt tuon naisen ja vienyt kotiinsa ja naapuritkin kertoivat kuinka olivat kuulleet riidan joka oli todennäköisesti johtanut veritekoon. Murha-aseestakaan ei löytynyt muita sormenjälkiä kuin epäillyn. Viranomaiset hoitivatkin asian nopeasti rutiinilla eivätkä nähneet tarvetta tutkia asiaa sen enempää.

Pian sen jälkeen mafia otti häneen yhteyttä ja kertoi järjestäneensä asian. Mafia teki hänelle tarjouksen josta ei sopinut kieltäytyä tai muuten viranomaiset saisivat nimettömän vihjeen ja kasan oikeita todisteita jotka osoittaisivat hänen murhanneen tyttöystävänsä sekä kasan tekaistuja jotka vierittäisivät syyn lavastuksestakin hänen niskoilleen. Hän siis päätti hyväksyä ja aloitti kaksoiselämän mafiaa auttamassa asioissa joissa hänen puhumis tai näyttelijänlahjoistaan olisi hyötyä. Uutta elämää varten hän hommasi fixeriltään väärennetyt paperit ja loukon kaupungin huonommalta seudulta peitetarinaksi.

BACKGROUND

Kaksi identiteettiä, kaksi maailmaa ja tuhat ja yksi roolihahmoa. Koti on siellä missä bileet ja naiset.

Valeasuja käytetään runnerina ollessa aina ja se minkä näköisenä kaveri todennäköisesti oppivat hahmon tuntemaan on vain yksi säännöllisesti käytettävä valeasu. Agenttiohjelma kehittää jatkuvasti uusia kasvoja valmiiksi käytettäväksi joista voi aina valita parhaat pidettäväksi ja käytettäväksi ja huonommat suunnitelmat poistaa. Ei näyttäydä samassa paikassa sekä näyttelijänä ja runnerina vaan käytetään jotain kolmatta vaihtuvaa valeasua välissä jolla vaihdetaan sijaintia. Usein myöskin eri kasvot runnille mennessä ja sieltä tullessa. Monet roolit kertakäyttöisiä eli monia kasvoja käytetään vain kerran.

CONCEPT

Chummer laskee disguisen ylimääräiset nopat väärin. Pitäisi olla +1 Lux Loafers, +4 (max) Jigsaw skull. Perceptioniin +3 kuuloon ja näköön (sekä muuta mukavaa) (ware)

Agentti toimiessaan itsenäisesti ajaa analyzen kaikille tuntemattomille nodeen tulijoille ja hälyttää luvuttomista ja ilmoittaa kaikista. Nodessa ollessa vain tunnistettuja sallittuja olioita agentti tekee editillä jatkuvasti uusia valeasuja.

NOTES