

|   |                             |                         |                                       |                                 |  |
|---|-----------------------------|-------------------------|---------------------------------------|---------------------------------|--|
| <b>NAME/ALIAS:</b> David Haskel (actor) / George Matson (runner) (Tuhatkasvo) |                             | <b>PLAYER:</b> cheant   |                                       | <b>MOVEMENT:</b> 10/25, Swim: 6 |  |
| <b>METATYPE:</b> Elf  |                             | <b>AGE:</b> 32          | <b>SEX:</b> Male                      | <b>NUYEN:</b> 8000              |  |
| <b>HEIGHT:</b> 195 cm   | <b>WEIGHT:</b> 84 kg        | <b>HAIR:</b> Fiberoptic | <b>EYES:</b> Blue                     | <b>SKIN:</b> Pale               |  |
| <b>KARMA:</b> 0   | <b>TOTAL KARMA:</b> 0       | <b>STREET CRED:</b> 0   | <b>NOTORIETY:</b> 2                   | <b>PUBLIC AWARE:</b> 0          |  |
| <b>COMPOSURE:</b> 8   | <b>JUDGE INTENTIONS:</b> 12 | <b>LIFT/CARRY:</b> 5    | <b>LIFT/CARRY WEIGHT:</b> 45 kg/30 kg | <b>MEMORY:</b> 3                |  |
| <b>PERSONAL DATA</b>  |                             |                         |                                       |                                 |  |

| PHYSICAL ATTRIBUTES | MENTAL ATTRIBUTES | SPECIAL ATTRIBUTES | SPECIAL ATTRIBUTES       |
|---------------------|-------------------|--------------------|--------------------------|
| BODY: 2             | CHARISMA: 7       | EDGE: 1            | CURRENT EDGE POINTS:     |
| AGILITY: 2          | INTUITION: 5      | ESSENCE: 1,50      |                          |
| REACTION: 3         | LOGIC: 2          | INITIATIVE: 8      | MATRIX INIT: 9           |
| STRENGTH: 3         | WILLPOWER: 1      |                    | INIT PASSES: 1 MATRIX: 2 |
| <b>ATTRIBUTES</b>   |                   |                    |                          |

| 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. |
| <b>Combat Active Skills</b>   |       |      |      |         |         | <b>Physical Active Skills</b>  |       |      |      |         |         | Language: N N N N N    |       |      |      |         |         |
| Pistols (Semi-Automatics)     | 3 (5) | 1    | 2    | 0       | 0       | Parachuting                    | 1     | 0    | 2    | 0       | 0       | English                |       |      |      |         |         |
| Archery                       | 1     | 0    | 2    | 0       | 0       | Riding                         | 2     | 0    | 3    | 0       | 0       | Language: Italian      | 9     | 4    | 5    | 0       | 0       |
| Automatics                    | 1     | 0    | 2    | 0       | 0       | Tracking                       | 4     | 0    | 5    | 0       | 0       | Language: Japanese     | 9     | 4    | 5    | 0       | 0       |
| Blades                        | 1     | 0    | 2    | 0       | 0       | <b>Social Active Skills</b>    |       |      |      |         |         | Area                   | 9     | 4    | 5    | 0       | 0       |
| Clubs                         | 1     | 0    | 2    | 0       | 0       | Con                            | 20    | 4    | 7    | 0       | 9       | Knowledge: Seattle     |       |      |      |         |         |
| Dodge                         | 2     | 0    | 3    | 0       | 0       | Etiquette                      | 20    | 4    | 7    | 0       | 9       | Bars and Clubs         | 9     | 4    | 5    | 0       | 0       |
| Heavy Weapons                 | 1     | 0    | 2    | 0       | 0       | Leadership                     | 20    | 4    | 7    | 0       | 9       | Show Business (People) | 6 (8) | 4    | 2    | 0       | 0       |
| Longarms                      | 1     | 0    | 2    | 0       | 0       | Negotiation                    | 20    | 4    | 7    | 0       | 9       |                        |       |      |      |         |         |
| Throwing                      | 1     | 0    | 2    | 0       | 0       | Instruction                    | 17    | 1    | 7    | 0       | 9       |                        |       |      |      |         |         |
| Weapons                       |       |      |      |         |         | Intimidation                   | 17    | 1    | 7    | 0       | 9       |                        |       |      |      |         |         |
| Unarmed                       | 1     | 0    | 2    | 0       | 0       | <b>Technical Active Skills</b> |       |      |      |         |         |                        |       |      |      |         |         |
| Combat                        |       |      |      |         |         | Computer                       | 3     | 1    | 2    | 0       | 0       |                        |       |      |      |         |         |
| <b>Physical Active Skills</b> |       |      |      |         |         | Data Search                    | 3     | 1    | 2    | 0       | 0       |                        |       |      |      |         |         |
| Disguise                      | 17    | 4    | 5    | 0       | 8       | Hardware                       | 3     | 1    | 2    | 0       | 0       |                        |       |      |      |         |         |
| Infiltration                  | 6     | 4    | 2    | 0       | 0       | Software                       | 3     | 1    | 2    | 0       | 0       |                        |       |      |      |         |         |
| Palming                       | 6     | 4    | 2    | 0       | 0       | Armor                          | 1     | 0    | 2    | 0       | 0       |                        |       |      |      |         |         |
| Shadowing                     | 9     | 4    | 5    | 0       | 0       | Artisan                        | 4     | 0    | 5    | 0       | 0       |                        |       |      |      |         |         |
| Climbing                      | 4     | 1    | 3    | 0       | 0       | Cybercombat                    | 1     | 0    | 2    | 0       | 0       |                        |       |      |      |         |         |
| Flight                        | 4     | 1    | 3    | 0       | 0       | Demolitions                    | 1     | 0    | 2    | 0       | 0       |                        |       |      |      |         |         |
| Gymnastics                    | 3     | 1    | 2    | 0       | 0       | First Aid                      | 1     | 0    | 2    | 0       | 0       |                        |       |      |      |         |         |
| Perception                    | 6     | 1    | 5    | 0       | 0       | Forgery                        | 1     | 0    | 2    | 0       | 0       |                        |       |      |      |         |         |
| Running                       | 4     | 1    | 3    | 0       | 0       | Hacking                        | 1     | 0    | 2    | 0       | 0       |                        |       |      |      |         |         |
| Swimming                      | 4     | 1    | 3    | 0       | 0       | Locksmith                      | 1     | 0    | 2    | 0       | 0       |                        |       |      |      |         |         |
| Animal Handling               | 4     | 0    | 5    | 0       | 0       | <b>Vehicle Active Skills</b>   |       |      |      |         |         |                        |       |      |      |         |         |
| Animal Training               | 4     | 0    | 5    | 0       | 0       | Pilot Ground                   | 4 (6) | 1    | 3    | 0       | 0       |                        |       |      |      |         |         |
| Diving                        | 1     | 0    | 2    | 0       | 0       | Craft (Bike)                   |       |      |      |         |         |                        |       |      |      |         |         |
| Escape Artist                 | 1     | 0    | 2    | 0       | 0       | Gunnery                        | 1     | 0    | 2    | 0       | 0       |                        |       |      |      |         |         |
| Navigation                    | 4     | 0    | 5    | 0       | 0       | Pilot Watercraft               | 2     | 0    | 3    | 0       | 0       |                        |       |      |      |         |         |
| <b>SKILLS</b>                 |       |      |      |         |         |                                |       |      |      |         |         |                        |       |      |      |         |         |

| CONTACT NAME                  | TYPE    | CONNECTION | LOYALTY/INCIDENCE |
|-------------------------------|---------|------------|-------------------|
| Fixer                         | Contact | 5          | 1                 |
| Näyttelijäagentti             | Contact | 4          | 1                 |
| <b>CONTACTS &amp; ENEMIES</b> |         |            |                   |

| 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 |
| <b>QUALITIES</b>          |        |

| ARMOR   | BALLISTIC/IMPACT |
|---|------------------|
| <b>TOTAL</b>  | 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 |                   |  |      |
| DEAD                     |     |     |                   |  |      |
| <b>CONDITION MONITOR</b> |     |     |                   |  |      |

|   |     |       |
|---|-----|-------|
| Zoë: Executive Suite Short Jacket<br>(Ensemble)<br>Carbon-Boron; Color Changing | 6/4 | AR 47 |
|---|-----|-------|

**ARMOR**

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

**RANGED WEAPONS**

| WEAPON               | DAMAGE | AP | REACH |
|----------------------|--------|----|-------|
| <b>MELEE WEAPONS</b> |        |    |       |

| IMPLANT   | ESSENCE | GRADE               |         |
|---|---------|---------------------|---------|
| Cyberears Rating 4  | 0,60    | StandardSecondHand  | SR4 341 |
| Ear Recording Unit; Sound Link; Increased Sensitivity; Audio Enhancement 3; Select Sound Filter 4; Sound Link; Damper; Balance Augmenter; Spatial Recognizer                                  |         |                     |         |
| Cybereyes Basic System Rating 4   | 0,48    | AlphawareSecondHand | SR4 340 |
| 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 |         |                     |         |
| Fiberoptic Hair   | 0,12    | StandardSecondHand  | AU 35   |
| Jigsaw Skull (BOD 3, AGI 3, STR 3) Rating 4   | 2,88    | StandardSecondHand  | SG 144  |
| Sim Module; Radar Sensor 4  |         |                     |         |
| 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)                      | 0        | 1/1   | 1     | 2     | 1    | 0     | 1 (4)  | 9  | 3    | 3   | 3   | 3    | AT 163 |
| Small Drone Sensor; Tool Kit (Clothing Repair) |          |       |       |       |      |       |        |    |      |     |     |      |        |

**VEHICLE/DRONE**

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

**VEHICLE/DRONE**

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

**COMMLINK/PROGRAMS**

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

**LIFESTYLE**

| NAME  | RTG. | QTY. |         | NAME   | RTG. | QTY. |         | NAME                 | RTG. | QTY. |         |
|---|------|------|---------|--|------|------|---------|----------------------|------|------|---------|
| Ammo: Capsule Rounds<br>(Light Pistols)               | -    | 10   | AR 34   | Drone Case, Small  | -    | 1    | SG 144  | Men's Lux Loafers    | -    | 1    | AT 163  |
| Ammo: Regular Ammo<br>(Light Pistols)                 | -    | 0    | SR4 324 | Fake SIN (Runner-<br>"Legal")  | 3    | 1    | SR4 332 | Olfactory Camouflage | -    | 1    | AR 83   |
| Ammo: Subsonic Rounds<br>(Light Pistols)              | -    | 10   | AR 35   | Fake License 3 (Smartlink); Fake License 3 (Eye Laser Microphone); Fake License 3 (Yamaha Sakura Fubuki); Fake License 3 (Electronic Firing); Fake License 3 (Concealed Carry) |      |      |         | Pepper Punch         | -    | 10   | SR4 255 |
| Ammo: Tracker Rounds,<br>Security Tag (Light Pistols) | -    | 10   | AR 35   | Fake SIN (Disposable)  | 1    | 1    | SR4 332 | Tag Eraser           | -    | 1    | SR4 330 |
| Body Paint  | -    | 1    | AR 82   | Fingerprint Dust   | -    | 1    | AR 82   |                      |      |      |         |
|   |      |      |         | Medkit   | 6    | 1    | SR4 337 |                      |      |      |         |

**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 kaikkennäköisissä juhliissa tai juomingeissa eikä useinkaan näe syytä vastustaa naiskauneutta kun sellaista tulee vastaan. Pitää myöskin nopeista moottipyöristä ja

omistaa "Mirage Phantom" nimisen moottiripyörän 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 uututtuaan 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 kattona. 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 käsistä heidän kuolemansa jälkeen. Yökerhot tulivat hyvin tutuksi ja niissä tuli vietettyä suuri osa vapaa-ajasta. Aina välillä kanniset toilailut ja naisten vaihtuminen päättyivät juorulehtien palstoille. Naistenmiehen maineesta huolimatta naisia kuitenkin löytyi helpolla ja vaikka monet vastaanäyttelijätkin 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 ois päätenyt intiimiin kanssakäymiseen vieraan naisen kanssa josta oli jäänyt rysän päältä kiinni. Iltana 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 jäätty 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 hävitte 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 vannovivat 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 löynyt 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 mafiaan 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 näyttydytä 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 luvattomista ja ilmoittaa kaikista. Nodessa ollessa vain tunnistettuja sallittuja olioita agentti tekee editillä jatkuvasti uusia valeasuja.

#### **NOTES**