

# SHADOWRUN

## CHARACTER IMAGE



## CHARACTER STORY

### Sergei Halikov

Negyed évszázaddal ezelőtt született valahol Ázsiában. A gyermekkorából nem sok emléke maradt meg; első emlékei egy kazah árvaházhoz kötődnek. Állítólag anyja pár hónapos korában meghalt, nevét tőle kapta a lelencpapírok szerint. Beszélni sem tanult meg, mikor apja, Anton felkutatta és magához vette.

Sosem tudjuk meg, melyik volt a jobb – rosszabb választás. Anton Halikov saját bevallása szerint zsoldos volt; ezen titulust mind ő, mind környezete helyzettől függően váltogatta árnyvadászra, terroristára, szabadságharcosra, orvgyilkosra. Hogy mi kattant meg a férfinban, hogy ebbe az észvesztő életbe ránt egy gyereket, nem tudni; talán maradék embersége próbált a fiúba kapaszkodni.

A kis Sergei színes, de egyoldalú világot élt meg. Teli volt új és varázslatos dolgokkal, a legszokszínűbb étellel, amire csak vágyhatott, minden sarkon izgalommal. De mindezt az alvilág görbe tükrén át nézve és élve át. Kiskorától kezdve apja nyomdokaiban járt, így életét fegyverek, tervezgetések, fenyegetések és állandó utazás szegélyezte.

Anton elég tehetséges volt ahhoz, hogy mindig legyen munkája; ezek azonban a világ más-más szegletébe invitálták. Így Sergei apjával bejárta az egész világot. Még be sem töltötte a tizennyolcat, de már bejárta többek között Azániát, Japánt, Szibériát, Rio de Janeiro-t, Los Angeles-t, Hawaii-t. Volt, ahol csak pár hónapot töltött, néhol pár év jutott neki egy-egy helyen.

Tizenkét évesen Japánban a zsoldoscsapat egyik újoncát, egy kiugrott japán tengerészgyalogost agyalta el amint az túlságosan is sokat élcelődött Sergei lapátfülein. Bár négyéves korától kezdve oktatták mindenféle harcművészetre, ez akkor sem lehetett magyarázat. Így derült ki affinitása az adeptusi mágiához. Apja legnagyobb öröme barátja, Franz Armstark elvállalta, hogy kiképzzi a fiút. Amit nem tőlük, azt a többi zsoldostól tanult meg.

Ettől kezdve felgyorsult a nevelése. Anton nem is képzelte más sorsot fiának soha, mint ami neki jutott. Ebben azonban nem csak neki volt beleszólása. 16 lehetett, amikor a Hawaii kiruccanás során a lányok hajkurászását gyorsan fel kellett adnia a szigetről való véres menekülésért. Apja, bár kissé vonakodva, elfogadta, hogy a fiának helye van a csapatában.

Az elkövetkező nyolc évet különféle konfliktusok közelében töltötte; Észak-Afrikában, Ázsiában, Észak-Amerikában. Bár a lövészetben sosem jeleskedett, minden ami a keze ügyébe került, halálos eszközzé vált a számára. Franz csak azt tudta átadni amihez értett, és hát... ehhez értett igazán.

Tizennyolc évesen – amint a kort elérte – mestere elvitte az első illegális veremharcára, melyet meg is nyert. Hamarosan rákapott az ízére; nem érdekelte, hogy veszít, vagy nyer, csak érezte az adrenalint. Bárhova is mentek az apjával, megtalálta az ilyen helyeket. Los Angelesben még mindig emlékeznek rá...

Bár 24 év alatt sem került közelebb az apjához (és ennek okát sosem tudta, jóllehet nem is nagyon firtatta), mégis mély krátert hagyott benne apja és Franz halála. Egy Hong Kong-i munka során nem csak az apja és társai hibáztak, de a megbízó is; mire rájöttek, hogy velük szemben nagyobb erők állnak szemben, már késő volt.

Sergeit csak a vakszerencse és a túlélőösztön (nőmeg apja revolvere) mentette meg; az óceánjáró, melyre fel tudott menekülni meg sem állt Seattle-ig. A sérülései még a hajón beforrtak, a lelkében mardosó kétely pedig csak addig tartott, amíg önállóan nem töltött három hetet a városban.

Miután látta, hogy egyedül is boldogul, vissza pedig nincs hova mennie, csak egy dolgot tehetett. Amit egész életében. Hol keresnek zsoldost?

# SHADOWRUN

## PERSONAL DATA

<b>NAME</b>	<b>Sergei Halikov</b>		
Metatype	Human	Ethnicity	
Age	25	Sex	Male
Height	182cm	Weight	86kg
Street cred	0	Notoriety	0
Public Awa	0		
Karma	25	Total Karma	25

## ATTRIBUTES

<b>Body</b>	4	Initiative	9+2d6
<b>Agility</b>	6	Matrix Initiative	-
<b>Reaction</b>	4(5)	Astral Initiative	8+2d6
<b>Strength</b>	4	Composure	8
<b>Willpower</b>	4	Judge Intentions	8
<b>Logic</b>	3	Memory	7
<b>Intuition</b>	4	Lift/Carry	8
<b>Charisma</b>	4	Movement	12/24/*2
<b>Edge</b>	4	Physical Limit	6
<b>Essence</b>	6	Mental Limit	5
<b>Magic</b>	6	Social Limit	6
<b>Resonance</b>	-		

Edge Points 

## SKILLS

Skill	Level	Attr	Total	Type
Armorer	2	LOG	5	A
Close combat group	5	AGL	11	A
Computers	2	LOG	5	A
Etiquette	3	CHA	7	A
Firearms group	3	AGL	9	A
Gymnastics	4	AGL	10	A
Intimidation	1	CHA	5	A
Perception	4	INU	8	A
Running	3	STR	7	A
Sneaking	3	AGL	9	A
Survival	3	WIL	7	A
English language	N	LOG	N	K
Area knowledge: world	2	LOG	5	K
Japanese language	2	LOG	5	K
Illegal brawlings	2	LOG	5	K
Spanish language	2	LOG	5	K
Streetwise	2	LOG	5	K
Own hobby	2	LOG	5	K

## RANGED WEAPONS

Weapon	Dam	Acc	AP	Mode	RC	Ammo
Ruger S. Warhawk	9P	5	-2	SS	-	6(cy)

## MELEE WEAPONS

Weapon	Acc	Reach	Dam	AP
Sword	6	1	7P	-2
Stun Baton	4	1	9S(e)	-5
Shock Gloves	Phy	-	8S(e)	-5
Combat knife	6	-	6P	-3

## ARMOR

Armor	Rating	Notes
Lined coat	9	Non-conductivity 4

## CONDITION MONITOR

Physical Damage			Stun Damage		
		-1			-1
		-2			-2
		-3			-3

8+Body÷2 (up)      8+Will÷2 (up)

Overflow

## QUALITIES

Quality	Note	Type
Allergy	uncommon, mild	N
Ambidextrous	eliminate the -2 DP to off-hand use	P
Guts	+2 DP against fear, intimidation	P
Thoughtness	+1 DP to Damage resist	P

## ADEPT POWERS & ABILITIES

Ability	Rating	Notes
Killing hands	-	Can cause stun of physical
Improved reflexes	1	+1 REF, +1D6 initiative
Rapid Healing	2	+2 DP to healing tests
Pain resistance	2	+2DP against pain, damage
Mystic armor	2	Armor +2

## GEARS

Items	
Micro transceiver	Glass
Concealed holster	- low-light
Speed loader x2	- image
CommLink (5)	- magnify
- satellite line	10 Stick&Shot ammo
- trid projector	160 regular ammo
- printer	
- biometric reader	

## ID & LIFESYTL

<b>Nuyen</b>	3000
<b>Licenses</b>	1×Fake license level 5
<b>Primary lifestyle</b>	Low for 3 months
<b>Secondary lifestyle</b>	-
<b>Fake IDs &amp; related</b>	Fake SIN level 4

## CONTACTS

Name	Loyalty	Conn.	Favor
Corporate soldier	3	2	-
Smuggler	2	2	-