

# SHADOWRUN

## CHARACTER IMAGE



## CHARACTER STORY

### Jean-Paul Wilesman

Mit tehet egy ork, ha ifjúkorában elveszti a megélhetésért küzdő családját, de mégsem akar a pusztulatok bandáihoz csapódni? Természetesen katonának áll.

Az alig 17 évesen megárvult ork kölyök szüleit buszbalesetben veszítette el, nagyobb kártérítésről, vagy felelős megnevezéséről nem is álmodhatott. Mindent, amije volt, egy csapásra veszített el. Pénze, munkája nem lévén csak egy út állt előtte: a sereg. Az UCAS hadseregének toborzója kétszer is megnézte a jelentkezési űrlapot, mielőtt átvette volna a fiútól. Ő is tudta, hogy vagy a sereg, vagy a bandák.

Az első években még az motiválta, hogy nincs hová buknia. Ez és a majdnem nélkülvételekkel töltött évek segítették át az összes holtpontra; mire végzett, már tizedesként szolgált. Amint megvetette a lábát új családjában, igyekezett minél hasznosabb lenni. Több lehetőséget is kipróbált; volt amibe beleunt, másokba belebukott. Huszonegy lett, mire felvételt nyert az UCAS Rangers alakulatába.

A kiképzés során felmérték minden képességét, amelynek elvégzése után a 44. regimentbe vezényelték. Ez a regiment főleg paralények és más mágikus fenyegetések kezelésére szakosodott. Több, mint hat évet töltött itt, a legkülönfélébb lények és fenyegetések felszámolásával töltve idejét. Itt kristályosodott ki, hogy az elméleti anyagok megtanulása nem tartozik a kedvencei közé, de nagyon szívós és megvan benne a karriervágy.

27 évesen főtörzsőrmesterként érte el a 10 éves szerződésének lejártát. Bár családját nem volt, valamint rövid távú „nyugdíj” is várta, felmerült a lehetőség, hogy váltson. Érezte, hogy innen fentebb lépni már nem nagyon fog tudni... a tisztiskola sok idő, ő pedig nagyon gyorsan öregszik már. Hirtelen elhatározással nem hosszabbított, hanem kockáztatott. Nem akart még 5-10 évet mindenféle mágikus veszedelem levadászásával tölteni. Így tisztiként, kitüntetéssel szerelt le pontosan 10 év szolgálat után.

Két hónap pihenőt szabott meg magának, amely tragikusan félreecsúszott. Korábbi katona cimborája a segítségét kérte, amelyre nem tudott nemet mondani; mire észbe kapott egy három hetes hajós menekülés kulcsfigurája lett, akaratlanul is kihúzva a csávából a Sealion klánt a pácból. A menekülést követően a klán busásan megjutalmazta az erőfeszítéseit.

Jean-Paulban hosszú ideje először feltörtek a régi túlélő ösztönök. Tudta, hogy már nem szorul rá, hogy eltartsák, vagy valaki ellássa; ezt az elmúlt 10 év alatt maga mögött hagyta. De a pénz, amit csak azért kapott, mert hasonlót csinált, mint korábban a munkahelyén, túlságosan jól jött. Mikor Josefina, a Sealion klán rangidőse megtudta, hogy az ork mivel foglalkozott és hogy mennyi időt töltött hadihajókon, azonnal pozíciót ajánlott. Jean-Paul komoly feltételekhez kötötte a dolgot, de egy állandóan lavírozó kalózklán kapva kapott az alkalmon. Így lett második „állása”, ami jól jövedelmezett, ha már egyszer nem volt legális.

Senki sem gondolta, hogy az együttműködés rövid életű lesz. Jean-Paul egyik kitétele volt, hogy nem támadnak meg UCAS katonai célpontokat. Josefina kicsivel egy év után mégis előhozakodott a témával. Az ork azonnal lemondott és még aznap elhagyta az enklávéját.

Seattle-be visszatérve egyből azon munkálkodott, hogy a korábbi katonatársaival felvesse a kapcsolatot. Szerencsére sokan azóta civil állást találtak és tudtak segíteni rajta. Egyikük már évek óta kamatoztatta kiképzését szürke munkák elvégzésével, ő ajánlotta be egy Johnsonhoz, akivel a kapcsolat igen törékeny, de a kölcsönös tisztelet szilárd alapot képez mindkettejüknek.

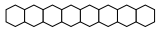
# SHADOWRUN

## PERSONAL DATA

<b>NAME</b>	Jean-Paul Wilesman		
Metatype	Ork	Ethnicity	
Age	29	Sex	Male
Height	203 cm	Weight	143 kg
Streed cred	0	Notoriety	0
Public Awa	0		
Karma	25	Total Karma	25

## ATTRIBUTES

<b>Body</b>	6	Initiative	8+1d6
<b>Agility</b>	5	Wired Initiative	10+2d6
<b>Reaction</b>	4(5)	Astral Initiative	-
<b>Strength</b>	5	Composure	7
<b>Willpower</b>	4	Judge Intentions	7
<b>Logic</b>	3	Memory	7
<b>Intuition</b>	4	Lift/Carry	11
<b>Charisma</b>	3	Movement	10/20/+2
<b>Edge</b>	3	Physical Limit	7
<b>Essence</b>	3.3	Mental Limit	5
<b>Magic</b>	0	Social Limit	5
<b>Resonance</b>	0		

Edge Points 

## SKILLS

Skill	Level	Attr	Total	Type
Athletics skill group	3	STR	8	A
Close combat skill group	3	AGL	8	A
Diving	2	BOD	8	A
Electronic warfare	2	LOG	5	A
Escape Artist	3	AGL	8	A
Etiquette	3	CHA	6	A
Firearms skill group	4	AGL	9	A
First aid	2	LOG	5	A
Intimidation	2	CHA	5	A
Leadership	3	CHA	6	A
Negotiation	2	CHA	5	A
Outdoor skill group	3	INU	7	A
Perception	4	INU	8	A
Pilot Groundcraft	2	REA	6(8)	A
Pilot Watercraft	3	REA	7(9)	A
Sneaking	4	AGL	9	A
Throwing Weapons	3	AGL	8	A
English language	N	LOG	N	A
Area know: North America	3	LOG	6	K
Military procedures	3	LOG	6	K
Milspec language	3	LOG	6	K
Small unit tactics	3	LOG	6	K
Hobby	2	LOG	5	K

## RANGED WEAPONS

Weapon	Dam	Acc	AP	Mode	RC	Ammo
Ares Predator V	8P	5(7)	-1	SA	-	15(c)
SCK model 100	8P	5(7)	-	SA/BF	(1)	30(c)
PPJS Model 55e	11P	6	-1	SS	(1)	2(b)
Yamaha Pulsar	7S(e)	5	-5	SA	-	4(m)
Ares Alpha	11P	5(7)	-2	ALL	2	42(c)
-grenade	gren	4(6)	-	SS	-	6(c)

## MELEE WEAPONS

Weapon	Reach	Dam	Acc	AP
Combat Knife	0	7P	6	-3

## ARMOR

Armor	Rating	Notes
Armor Jacket	12	Electric, cold, fire resist 2 Chemical resist 1
Helmet	+2	-

## CONDITION MONITOR

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

8+Body÷2 (up)                      8+Will÷2 (up)

Overflow \_\_\_\_\_

## QUALITIES

Quality	Note	Type
Addiction (mild)	nicotine addiction	N
Guts	+2 vs. fear	P
High pain tolerance 2	Ignore 2 wound	P
Magic resistance 2	+2 to spell resist	P
Quick Healer	+2 DP to heal	P
Resistance to pathogens/toxins	+1 DP vs. toxins	P
Thoughtness	+1 DP vs. damages	P

## AUGMENTATIONS

Augmentation	Rating	Essence	Notes
Datajack	-	0.1	-
Cybereyes	2	0.3	-
- Flare comp.	-	-	-
- Smartlink	-	-	+2 to ACC and DP
- Lowlight	-	-	-
- Magnifier	-	-	-
- Thermo vision	-	0.1	-
Wired Reflexes	1	2	+1 REA, +1d6 init.
Toxin extractor	1	0.2	+1 DP vs. toxins

## CONTACTS

Name	Loyalty	Connection	Favor
Weapon dealer	2	3	-
Pirate	2	2	-
Mr. Johnson	1	2	-

## GEARS

Items	
Micro transceiver	300 regular ammo
Commlink (5)	80 explosive ammo
Handheld sensor	40 taser dart
- laser range finder	10 flechette ammo
- motion sensor	70 APDS ammo
Medikit (6)	Smoke grenade
Survival kit	Thermosmoke grenade
Biomonitor	Flashbang ×3
Flashlight	Concealable holster ×2
Respirator 5	Quick draw holster
Medikit supplies ×2	Silencer
Trauma patch ×2	
Stim patch (6) ×3	
Antidote patch (5) ×3	
Magnesium torch ×5	

## ID & LIFESYTL

<b>Nuyen</b>	1000
<b>Licenses</b>	Level 4 ×5
<b>Primary lifestyle</b>	Low level for 3 months
<b>Secondary lifestyle</b>	-
<b>Fake IDs &amp; related</b>	Fake SIN level 2