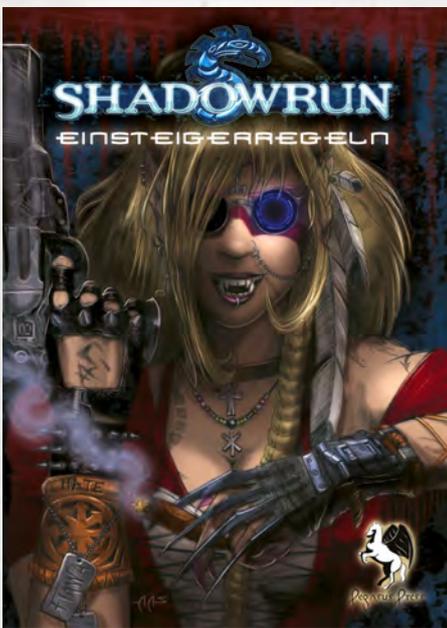


DIE AKTE FIANNA

ZUSATZINFORMATIONEN VON ANDREAS AAS SCHROTH
MIT SPIELWERTEN VON MARTIN SCHMIDT

Prominent trat Fianna – Fienchen – mit der März-Wahl in Berlin als gewählte neue Bezirksvertreterin von Berlin-Lichtenberg und somit Nachfolgerin des ermordeten „Architekten der Berliner Einheit“ Morek Pflügler in Erscheinung [#novapuls vom 29.03.2083].

Tatsächlich begleitet sie Shadowrun bereits seit längerer Zeit: Ihr Bild war auf dem Cover der Einsteigerregeln zur vierten Edition von Shadowrun, ihr Name fiel erstmals im Berlin-Quellenbuch der vierten Edition (*Berlin*, S. 9), in dem auch ihre Wohnung im Rahmen des *Logenhauses* erwähnt wird (*Berlin*, S. 84), und seitdem tauchte sie immer mal wieder als Kommentatorin in verschiedenen Büchern und Novapulsen auf.



Einen Blick in Fienchens Gedanken nach der Woche des Todes sowie eine Story zu ihrer letzten Begegnung mit Fletscher gab es im Adventskalender 2023 (auf shadowrun6.de ziemlich versteckt unter Spielhilfen, daher besser: shadowrunberlin.wordpress.com > Stories > Fienchen bzw. Fletscher).

Und „for full disclosure“: Ja, Fiene war mal ein SC von mir (AAS), der ursprünglich als „Gag“ gebaut wurde, um meiner damaligen SL (Eva, Grüße!) die „völlig übertriebene Kombination“ aus den Regeln für Reichweite und physischen Adepten in SR3

zu demonstrieren. Und weil ich dazu tendiere, mich in Konzepte zu verlieben, selbst wenn sie „for da Lolz“ gebaut werden, hab ich Fienchen dann eine herrlich chaotische Kampagne in Hamburg lang tatsächlich gespielt (der Plot der SL damals war eine dreifache Götterdämmerung mit je einem „Niddhög“-Drachen in der physischen, astralen und Matrixwelt, also quasi Fiene, was zwei Welten betrifft, auf den Leib geschneidert, DANKE dafür, Eva).

Als uns in der Redaktion die Woche des Todes per Setzung von Catalyst quasi überfiel, hätte ich die „Heldin“ Fianna ja eigentlich als Primärziel der Disianer und somit sichere Todeskandidatin gesehen (Helden haben in Dystopien gefälligst tragisch zu sterben und nur die Schurken zu jublieren!), aber zu meinem Erstaunen traten gleich mehrere Redaktionsmitglieder und Autoren dafür ein, dass Fiene überleben soll. Nun, da habt ihr sie also. :)



FIANNA VALKIRIA
AKA FIENCHEN AKA FIENE

FIENCHEN IM SPIEL

Fianna ist eine Adeptin, eine Initiatin des vierten Grades und eine tödliche Gegnerin – vor allem, wenn sie ihre beiden Dikotebeschichteten Kampfaxte *Hugin* und *Munin* dabei hat.

Sollten die Runner deiner Gruppe gegen sie vorgehen wollen – sei es, weil Fienchen es auf die Runner abgesehen hat oder weil deine Gruppe einen sehr gut bezahlten Mordauftrag gegen diese Stütze des anarchistischen Widerstandes in Berlin angenommen haben – dann vergiss nicht, dass Fianna selten alleine ist:

Die Vereinigte Anarchistische Front (VAF), die Graue Zelle und Dutzende alternative und anarchistische Kommunen und Splittergruppen sind Fianna entweder persönlich verpflichtet oder aus Gründen der Stabilität Berlins speziell nach der Woche des Todes und dem Tod von Fletscher und Mork Pflügler enorm an Fienchens Überleben interessiert (Letzteres gilt sogar für einige Berliner Konzerne, allen voran Saeder-Krupp unter dessen Berliner Sicherheitschef Roman Sigorski, der nach Kräften verhindern will, dass die Lage in Berlin noch weiter eskaliert).

Das bedeutet, dass Fianna – wo immer sie sich in der Öffentlichkeit und speziell in den Alternativen Kiezen bewegt – von ihr zugeneigten Personen umgeben sein wird: Straßenkinder halten die Augen nach Gebietsfremden auf, Scharfschützen auf den umgebenden Dachstellungen (den so genannten „Towern“) behalten Fiannas Umfeld und mögliche Schusswinkel im Blick, Hacktivist:innen scannen die Matrix nach Auffälligkeiten und im Astralraum bewegen sich mitunter nicht nur die Geister befreundeter Magieanwender, sondern auch freie Geister, denen Fianna in der Vergangenheit geholfen hat (oder die einfach nicht wollen, dass die Disianer gewinnen).

FIANNA ALS CONNECTION

Einflussstufe: 12 (innerhalb Berlins)

Typ der Connection: Straße (ab März 2083 außerdem: Regierung)

Dienste: Jobs und (wenig) Geld, Informationen, Zugang zu geschlossenen Berliner Zirkeln, Berliner Untergrund-Connections, Ausrüstung.

Treffpunkte: Kampfarena *Sechs-Tief* [Berlin 2080, S. 38, und Berlin (SR4), S. 91], Schattendestille *Schrapnell* [Berlin 2080, S. 182, und Berlin (SR4), S. 52], Kneipenkiez *Hauergasse* [Berlin 2080, S. 185], *Parkbühne Wuhlbeide* [Berlin 2080, S. 46], *Logenhaus* Schillerpromenade und näheres Umfeld [Berlin (SR4), S. 84], andere Kampfarenen, Schattendestillen und Treffpunkte des anarchistischen Widerstandes.

Innerhalb Berlins hat Fianna spätestens nach ihrer Wahl zu Pflüglers Nachfolgerin in Lichtenberg **Einflussstufe 12**. Ihre **Loyalität** beruht völlig darauf, ob der mit

ihr verknüpfte Runner in seinem Tun und Denken Fiannas hohen moralischen Ansprüchen genügt.

Sie kann ein Straucheln oder „menschliche Schwäche“ verzeihen (sie ist sich des Umstandes bewusst, dass es zwischen ihr und „normalen Menschen“ eine Kluft gibt), aber erfährt Fianna, dass eine ihrer persönlichen Kontaktpersonen – jemand, der direkt mit ihr und ihrem Namen verbunden ist – Personen oder Ideale für schnödes Geld oder aus noch übleren Motiven verraten, verkauft, ans Messer geliefert oder getötet hat, wird sie es zu ihrer *sehr persönlichen* Angelegenheit machen, den betreffenden Runner selbst zu jagen und zur Strecke zu bringen (das macht sie auch allen engeren Partnern genau so klar).

FIENCHEN DARSTELLEN

Rede wenig. Fianna weiß, dass sie sich gerne im Ton vergreift, weshalb sie im Zweifel lieber schweigt, als sich dazu herabzulassen, „höflich“ zu sein.

Fluche wie eine Hafennutte. Wenn etwas raus muss, dann muss es raus. Wenn Fianna sich über etwas ärgert, dann ärgert sie sich SEHR. Ganz oder gar nicht ist ihre Devise.

Sei impulsiv: Fianna ist eine Kraft rohen Chaos, die wenig davon hält, Pläne zu diskutieren. Sie kann einer Argumentation zwar folgen, aber je länger diese dauert und je mehr Bedenkenträger sich einschalten, desto unwirscher wird sie, bis sie – notfalls auch alleine, sofern keine engen Vertrauten sie zurückhalten oder *wirklich* gute Gründe zu warten präsentiert werden – loszieht, um „zu tun, was getan werden muss“.

Sei brutal ehrlich. Fianna ist nicht dumm und weiß, dass sie bei politischen Debatten einem Konzernboss nicht auf den Kopf zu sagen sollte, dass er ein korruptes Schwein und das absolute Gekröse am Arsch der Metamenschheit ist, aber wenn sie ausreichend genervt wird, sagt sie auch Lofwyr ins Gesicht, dass er sich ficken gehen soll.

Sei bedingungslos loyal. Fianna überlegt gut, wem sie vertraut und helfen will (und kümmert sich wie gesagt persönlich um jene, die sie ausnutzen und verarschen wollen). Wer auf ihrer Seite steht, auf dessen Seite steht sie umgekehrt auch.

Präferiere direkte Lösungen. Für einen Hammer sieht jedes Problem wie ein Nagel aus – sie ist die lebendige Axt.

| | | | | | | | | | | |
|---|---|------|---|---|---|---|---|-----|----|-----|
| K | G | R | S | W | L | I | C | EDG | M | ESS |
| 8 | 5 | 5(8) | 8 | 6 | 4 | 5 | 5 | 6 | 10 | 6 |

Initiative: 13 + 4W6

Handlungen: 1 Haupt, 5 Neben

Zustandsmonitor: 14/11

Verteidigungswert: 20

Vorteile: Beidhändigkeit, Große Reichweite, Hohe Schmerztoleranz, Infrarotsicht, Muskeln, Rindenhaut, Robust Gebaut 2, Zähigkeit

Nachteile: Auffälliger Stil, Gejagt 1 (Disianer), Hooder, Verpflichtungen 3

Aktionsfertigkeiten (Würfelpools): Athletik 10 (Werfen 12), Biotech 7 (Erste Hilfe 9), Einfluss 12 (Führen 14, Einschüchtern 15), Feuerwaffen 10, Heimlichkeit 11, Nahkampf 14 (Waffenloser Kampf 16, Klingenwaffen 17), Steuern 8, Überreden 9, Wahrnehmung 10 (Stadt 13)

Wissensfertigkeiten: Berliner Gangs, Berliner Gerüchteküche, Berliner Policlubs, Berliner Unterwelt, Kampfsportwetten, Lokalpolitik (Berlin), Stadtkennntnis Berlin

Sprachfertigkeiten: Deutsch M, Englisch 2, Russisch 2, Arabisch 1, Polnisch 1, Türkisch 1

Initiatengrad: 4

Metamagic: Adeptenzentrierung, 2x Kraftpunkte, Maskierung

Kräfte: Astrale Wahrnehmung, Ausweichschritt 2, Durchdringender Schlag 2, Eiserner Wille 3, Gegenangriff 2, Kalte Entschlossenheit 2, Kritischer Schlag 3, Mystische Panzerung 4, Schmerzresistenz 3, Verbesserte Reflexe 3

Ausrüstung: Big Game Hunter Urban Camouflage [+4, Sozial +4 | Feuerresistenz, Programmierbare Tarnung], Panzerjacke [+4], Securetech Invisi-Shield [+2, Sozial - | Wärmeableitung 2], Kommlink [GS 4, D/F 2/1]

Fahrzeuge: Harley-Davidson Valkyrie (Werte wie Scorpion)

Waffen:

2x Kampfaxte (Hugin & Munin) [Klingenwaffe | Schaden 8K | Angriffswerte 22/-/-/- | angepasster Griff, Dikote, Metamenschen-Anpassung]

2x Kampfmesser (Germanisches Sax) [Klingenwaffe | Schaden 6K | Angriffswerte 21/2*/-/-/- | angepasster Griff, Dikote, Metamenschen-Anpassung | * = max. Reichweite 20 m]

Altmayr SPX4 [Schwere Pistole | Schaden 5K | Modus EM/HM | Angriffswerte 8/10/6/-/- | Munition 12(s) | Lasermarkierer, Metamenschen-Anpassung, Nahkampfverstärkung]

SHADOWRUN®



TOPPS

CATALYST
game labs

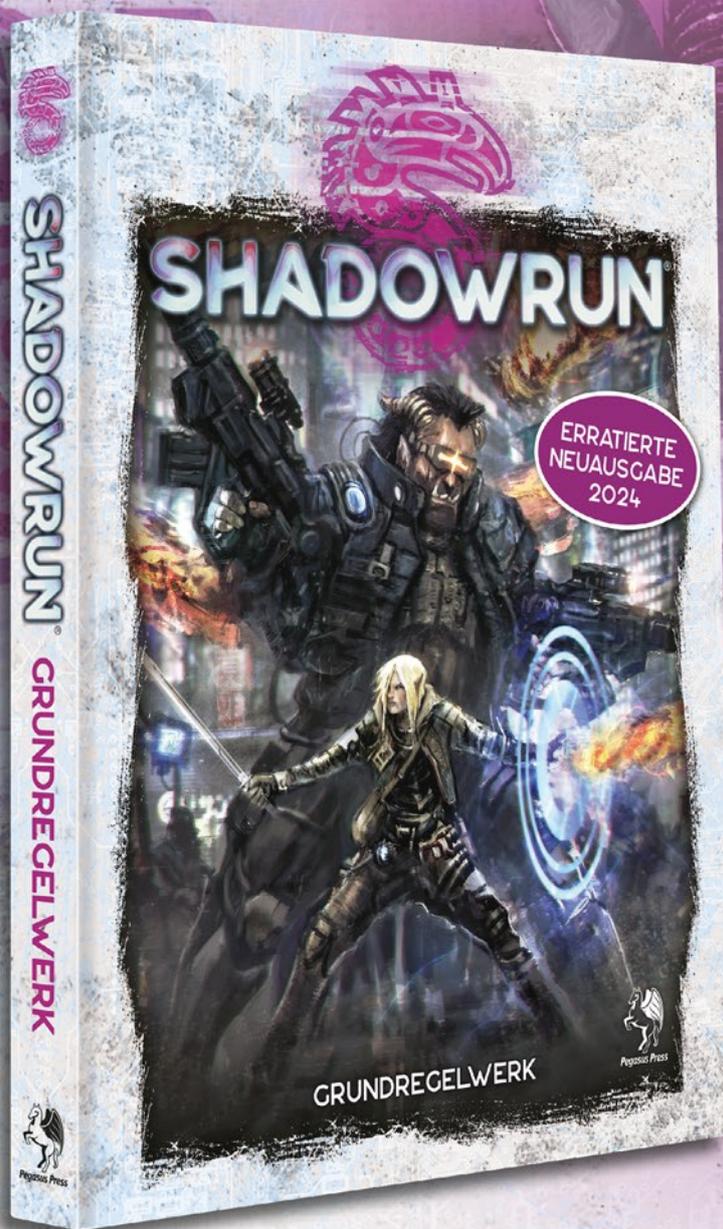


Pegasus Spiele

SHADOWRUN®

DIE NEUAUFLAGE DES GRUNDREGELWERKS
MIT ALLEN ERRATA ALS SOFTCOVER
ZUM UNSCHLAGBAREN PREIS VON

EUR 9,95



TOPPS

CATALYST
game labs



Pegasus Spiele