

– LEISE RIESELT DER SCHNEE –

EIN UR-SZENARIO

VON KAJD RAMDANI



Haus der
Penunziation



Dieses Szenario ist als One-Shot gedacht, im Sinne einer postmodernen Weihnachtsgeschichte angelehnt an Filmen wie „Unknown“ (2006) oder „Reservoir Dogs“ (1992). Mit wenigen Handgriffen kann sie aber auch in eine laufende Kampagne eingefügt werden, die Beweggründe und der Auftraggeber sollten dann den persönlichen Hintergrundgeschichten angepasst werden. Zu Bedenken bleibt, dass eine hohe Chance besteht, dass die Charaktere das Szenario nicht überleben. Initial ist der örtliche Hintergrund eine Großstadt in den USA – eine Translation auf einen deutschen Hintergrund ist aber durchaus möglich.

Stille Nacht, Heilige Nacht: Intro

Die Charaktere wachen auf und sind sich nicht sicher, ob sie Stunden oder gar Tage ausgeknockt oder nur Opfer eines Sekundenschlafes waren. Der Raum um sie herum ist dunkel, nur diffus aus einer Tür und dem dahinter liegenden Flurlicht beleuchtet, überall stehen Pappkartons variabler Größe ohne Aufschrift mit einer Menge Einschusslöchern herum. Ein rascher Blick auf die anderen Leute im Raum bringt Details zum Vorschein, alle Charaktere, Männer wie Frauen, tragen die typische Uniform eines Weihnachtsmannes: rote Hose, roter Mantel, rote Mütze, Fellstiefel, falscher weißer Rauschbart. Doch einer der Anwesenden unterscheidet sich bei genauerem Hinsehen von den anderen: sein Bart ist echt und er ist tot. In seiner linken Hand hält er eine Schneekugel, die seinem Griff entschlüpft, sobald jemand die Leiche bewegt. Die Kugel ist aus Glas und enthält Wasser und kleine weiße Partikel, die beim Schütteln aufwirbeln, aber keine Figur oder Miniatur-Landschaft. Die Todesursache ist eindeutig, der rote Mantel der Leiche ist voller Blut und hat ein prägnantes Einschussloch. Die Leiche ist noch warm und in der Luft hängt noch ein Hauch von Pulverdampf und Glühwein. Von irgendwoher sind undeutliche Weihnachtslieder zu vernehmen (Jetzt ist es spätestens an der Zeit für den Spielleiter die Weihnachts-CD auf leiser Lautstärke abzuspielen). Dies ist nun wahrscheinlich der Moment, wo sich die Spieler fragen werden, ob sie den Weihnachtsmann erschossen haben und interessanterweise sind sie nicht allzu entfernt von der Wahrheit entfernt.



Die Wahrheit: Father X ist (na ja, war, er ist nämlich die gerade beschriebene Leiche) ein begnadeter Narco-Alchemist. Ein fantasievoller Drogen-Yogi, dessen besonderes Markenzeichen sein Fetisch für den Weihnachtsmann war, denn er wusste, dass die Wurzeln des Weihnachtsmannes in den schamanischen Weiten Lapplands lagen, wo wilde Männer willentlich in andere Bewusstseinszustände eintreten, um mit der verborgenen Wirklichkeit in Berührung zu kommen.

Father X war damit auch auf dem besten Weg ein Avatar des „Wilden Mannes“ zu werden. So entwickelte er sich schon bald zu einer Legende des okkulten Untergrunds, und wie so oft kommt mit dem Ruhm auch der Tod, denn er geriet in das Fadenkreuz einiger Machtgruppen. Unter anderem hat es auch Alex Abel, der Großmufti der neuen Inquisition, auf den neusten Kick von Father X abgesehen, White Crystal Meth. Und so schickte Mr. Abel die Charaktere aus, in Father X geheimes Drogenlabor zu schleichen und eine Probe des Stoffes mitzubringen.

Wie immer war diese Geschichte narrensicher aufgebaut, die nötigen Fachleute für Infiltration und grobe Gewaltanwendung (alias die Charaktere) waren bald gefunden. Man hatte herausgefunden, dass neben einer herkömmlichen Alarmanlage auch noch übernatürliche Wächter (die weiter unten beschriebenen Elben) über die Sicherheit wachten. Ein wirksamer Schutz gegen Letztere war das Verkleiden der Eindringlinge und etwas Mojo des Personomanten, sodass sie wie derjenige aussahen, der eigentlich hierhin gehörte.

So gut der Plan auch war, wie oft überstand er den Kontakt mit der Realität nicht. Kurz, Father X wurde aufmerksam, überraschte die Gruppe, es kam zur Konfrontation in dessen Verlauf Schüsse fielen und Father X in die Brust getroffen wurde. Mit letzter Kraft legte er seine Lippen an die Schneekugel und saugte verzweifelt das White Crystal Meth, um seinen Avatarwert zu pushen und damit gegenüber Schusswunden unempfindlicher zu sein. Doch es brachte nicht den gewünschten Erfolg, sondern nur einen starken übernatürlichen Effekt, der sich in einer gruppenumspannenden Amnesie manifestierte.

Die Charaktere erwachen also aus der kurzen Ohnmacht mit einer vollständigen Erinnerungslücke über die letzten zwei Wochen und insbesondere keiner Idee, wie sie herkamen, was zum Teufel sie hier wollten und wer der tote Typ vor ihren Füßen ist. Glücklicherweise gibt es einen Dipsomanten namens Rudolph, der mit ihnen herkam und sich vor dem erinnerungslöschenden Effekt aus dem Staub machte, unglücklicherweise hat sich der Feigling irgendwo in den Räumen versteckt und die krasse Gewaltausbrüche der nächsten Minuten wird ihn davon überzeugen, dass er versteckt die größten Überlebenschancen hat. Ach ja, der Grund für den ganzen Schlamassel, das White Crystal Meth, befindet sich in der Schneekugel, genauer, es sind die winzigen Partikel die leise im medizinischen Alkohol herumschweben.

White Crystal Meth

Kosten: vier Tage Arbeit

Auswirkungen: White Crystal Meth, oder auch White Chrysmeth oder WCM, ist hochreines, kristallisiertes Methamphetamin, das wie eine Ansammlung kleiner Schneeflocken aussieht. Die Wirkungen von White Crystal Meth sind ähnlich denen von Kokain, jedoch einiges stärker. Vor allem wird Müdigkeit unterdrückt, man kann bis zu einige Tage am Stück wach bleiben und fühlt sich euphorisch. Appetit und Durstgefühl werden reduziert.

Der alchemistische Effekt ist einerseits ein kurzfristiger Anstieg des Seelenwerts, je nach Einnahmeart, der auch die der Seele zugeordneten Fertigkeiten betrifft, also insbesondere auch der Adepten oder Avatarfertigkeiten. Hierbei kann allerdings nur ein maximaler Wert von 95% erreicht werden. Als Nebenwirkung kommt es zu Nervosität und zwanghafter, planloser motorischer Aktivität.

Ein Kribbeln unter der Haut wird in extremen Fällen als unter der Haut krabbelnde Insekten wahrgenommen. Konsumiert soll White Crystal Meth nasal, also geschnupft werden. Wird White Crystal Meth oral genommen, tritt die Wirkung sanfter ein, hält aber länger an.

Spieltechnisch bekommen Konsumenten bei nasaler Einnahme sofort einen +20% Boni auf Seele und allen Fertigkeiten, die unter Seele aufgelistet stehen, bei oraler Einnahme gibt es einen +30% Boni, dieser baut sich allerdings in 5%-Schritten pro Minute auf. In beiden Fällen gilt die 95% Begrenzung.

Ihr Kinderlein kommet: Überraschung Nr. 1

Für die Charaktere ist es an der Zeit, sich umzuschauen und Pläne zu machen, von denen sie sich im Minutentakt wieder verabschieden werden. Die bereits beschriebene Tür führt auf einen Korridor, der im Glanz einer immer wieder aufflackernden Weihnachtsbeleuchtung bonbonfarben erstrahlt. In dem labyrinthischen Mischmasch von überfüllten Lagerräumen und fensterlosen leeren Büros fällt die Orientierung schwer, aber irgendwann wird klar, dass sich die Charaktere in einem einstöckigen, ebenerdigen Gebäude befinden. Das Ganze wirkt wie ein großes Mietlager, wobei jedoch nur leere Kartons jeglicher Größe und Styroporflocken als Füllmaterial zu finden sind. Ein Blick durch ein der wenigen vergitterten Außenfenster zeigt einen dreckigen Innenhof. In einer der gefrorenen Pfützen spiegelt sich ein Schild mit der Aufschrift „ACME STORAGE“. Der Nachthimmel ist mit schneesweren Wolken gefüllt und einzelne Flocken fallen langsam zur Erde.

Nun ist der Moment gekommen eine Gruppe Ghetto-Gangster auf die Bühne treten zu lassen. Sie haben den Tipp bekommen, dass hier ein allein stehender Junkie mit dem lustigen Namen „Father X“ eine Drogenküche aufgebaut hat. Ihr Plan ist einfach: nimm an Drogen, was du kriegen kannst, dann verpiss dich. Sie versuchen zunächst leise ins Gebäude zu kommen, was ihnen misslingt, und dann mit gezogenen Knarren den Junkie zu überraschen, was voraussichtlich auch misslingt, falls die Charaktere nicht vollkommen unbedarft sind. Zudem werden sie von einem Dutzend wachsamen „Elben“ angegriffen, sobald sie sich dem Labor, das die Charaktere bislang übersehen haben, nähern. Es ist am Spielleiter das planlose Chaos mit Leben zu erfüllen und die Charaktere nicht einfach an den Homies vorbei nach draußen spazieren zu lassen. Notfalls stehen einige Mitglieder der Gang am Eingang Schmiere und halten diese solange auf, bis sich der Rest einfindet. Erstaunlicherweise werden sie nicht zuerst schießen und dann fragen, sondern sie wollen gern wissen, wo Father X und insbesondere der Stoff ist. Falls sie angegriffen werden, werden sie aber natürlich aus allen Rohren ballern und sich in Deckung werfen. Ach, und nicht vergessen, falls die Charaktere sich ihrer Verkleidung entledigen, werden sie auch Opfer der „Elben“!



Ghetto Gangsta' (Paco, Izzy, Boo, Rock, Diddy, Manuel, Don)

Körper 30 (schmerzlos)

Giftresistent: 10; Leute zusammentreten: 20

Schnelligkeit 40 (planlos)

Ballern: 30; Verpissen (Ausweichen): 25

Verstand 20 (nix los)

Dinger planen: 10; Drogenslang: 20

Seele 30 (glücklos)

Mit Waffen herum fuchteln und auf dicke Hose machen: 30

Waffen: TEC-9 Maschinenpistole, .45 Automatik, Eisenstangen (Schaden +1)

Es kommt ein Schiff geladen: Überraschung Nr. 2

Egal ob Mexican Standoff, Waffenstillstandsverhandlungen oder wie sich die Situation sonst entwickelt hat: zu geeigneter Zeit steht die Polizei vor der Tür.

Auch in dieser Gegend wird ein Schusswechsel gerne mal von der Bevölkerung gemeldet und die Spieler sollten sich fragen, ob sie in dieser Situation -Toter Weihnachtsmann von wahrscheinlich ihren Waffen dahingerafft, in Begleitung einer wahrscheinlich gesuchten Gang, in einem Drogenlabor mit 'ner Menge seltsamer Produkte - von der Polizei aufgegriffen werden wollen.

Den Ghetto Gangstern ist klar, dass strategisches Verbünden angesagt ist: „Ihr kennt euch hier doch aus“. Weigern sich die Charaktere, versucht die Gang „unbemerkt, irgendwie hinten“ raus zu kommen. Das ist natürlich zum Scheitern verurteilt. Die Beamten werden erstmal versuchen, die Lage zu klären. Drei von Ihnen dringen in das Gebäude ein, während der vierte an einem der beiden Wagen wartet, mit den anderen über Walkie-Talkie in Verbindung steht und notfalls Verstärkung anfordert.

Die Cops

Körper 50 (trainiert)

Polizeitraining (Sportlichkeit): 40; Staatsgewalt (Handgemenge): 25

Schnelligkeit 40 (geplant)

Staatsgewalt (Schusswaffen): 30; Ausweichen: 25

Verstand 30 (gedrillt)

Den Braten riechen (Wahrnehmung): 25; Geplant vorgehen: 20

Seele 40 (Beamtenseele)

Autorität (Bulle): 40; Lügen erkennen: 20

Waffen: Polizeitonfa (Schaden +3); Glock 19, Ithaca-Pumpgun

Ein Katz und Maus Spiel im Gebäudetrakt ist zu erwarten. Der Versuch, sich aus der Situation herauszuschließen, wird 'ne Menge Action bringen, doch die Verstärkung lässt nicht lange auf sich warten. Sie kommt in Gestalt von zehn weiteren Beamten. Eine von ihnen ist Eva Rodriguez, ihres Zeichen Cop und Mitglied des Ordens des Heiligen Caecilius. Sie ist mit dem okkulten Untergrund in dem Sinne vertraut, dass sie Dämonen kennt und praktisch jeden Straftäter, insbesondere die, die sich mit Magie verteidigen, für von Dämonen besessen hält. Sie wird mit der nötigen Vorsicht vorgehen, sollte jedoch irgendeine Form von übernatürlichem Effekt einsetzen (wie das Auftauchen von „Elben“), so wird sie versuchen, alle in dem Gebäude befindlichen Nicht-Cops umzulegen und das Gebäude niederzubrennen. Ein schöner Effekt wäre es, wenn die Charaktere aus einem Versteck mitbekämen, wie Eva ein überwältigtes Gangmitglied mit ihrem Silberkreuz segnet und dann durch einen Genickschuss liquidiert. Wie viele ihrer Kollegen mit ihr im Boot sind, bleibt unbekannt.

Eva Rodriguez, - Cop und Gotteskriegerin



Der Lebensweg der Portoricanerin Eva Rodriguez schien zunächst vorbestimmt: Gewalt in der Familie, Flucht in ein Leben auf der Straße, Drogen, Prostitution. Ganz unter angekommen und kaum siebzehn Jahre alt, beschloss sie, ihrem Leben ein Ende zu setzen und sprang von einer Brücke in den Tod. Doch irgendetwas ließ sie nicht am Boden zerschellen. Sie erkannte darin einen Fingerzeig Gottes und begann ihr Leben zu ordnen. Sie machte einen Entzug, machte ihren Schulabschluss nach und schrieb sich in der Polizeiakademie ein. Fünf Jahre nach ihrem Abschluss wurde sie bereits Detective, First Class. Eva wusste, dass Gott wollte, dass sie auch andere auf den richtigen Pfad bringen sollte. Hilfe bekam sie schon bald vom Orden des Heiligen Caecilius, der ihr klarmachte, dass es Dämonen sind, die die Sünder vom rechten Pfad abbrachten, und wie man mit ihnen umzugehen hatte. Bald erkannte sie, dass, um andere „Clean“ zu bekommen, man sich selbst die Finger schmutzig machen musste.

Persönlichkeit: Jean d'Ark als Latina

Obsession: Das reinigende Feuer

Temperament

Wutimpuls: Gotteslästerung

Furchtimpuls: Versuchung (Identität)

Tugendimpuls: Unschuldige beschützen

Attribute

Körper: 55 (athletisch)

Braucht keinen Schlaf: 25, Geregelt Festnahme (Handgemenge): 40,

Lauftraining (Sportlichkeit): 30

Schnelligkeit: 70 (raubtierhaft)

Ausweichen: 25, Fahrtraining: 35, Initiative: 50, Schnellziehen: 25, Schusswaffen :40

Verstand: 50 (präzise)

Das braucht keiner zu wissen (Verbergen): 20, Den Braten riechen (Wahrnehmung): 25,

Okkultismus: 15, Polizeischule (Allgemeinbildung): 25

Seele: 55 (gesegnet)

Autorität* (Bulle): 50, Der Herr wacht über mir: 35, Lügen erkennen: 30, Sechster Sinn: 25

Fertigkeit: Der Herr wacht über mir - Im Falle dass Detective Rodriguez Schusswaffenschaden (also Schaden, der einem direkten Würfelerggebnis entspricht) erleidet, kann sie auf diese Fertigkeit würfeln. Bei Erfolg wird der Schaden als Nahkampf Schaden gewertet, bei einem erfolgreichen Pasch nimmt sie keinen Schaden.

Geisteszustand

Gewalt: 5 | 2

Isolation: 1 | 0

Hilflosigkeit: 2 | 1

Übernatürliches: 3 | 1

Identität: 2 | 0

Ausrüstung:

Polizeitonfa (Schaden +3); H&K.40, Taser, Walkie Talkies, Handschellen, Kevlar Schutzweste, kleines Silberkreuz, welches sie an einer Kette um den Hals trägt

Vom Himmel hoch: Das Ende

Die Charaktere sollten sich nun in einer aussichtslosen Lage befinden, wahrscheinlich verletzt, von Toten umgeben, von der Polizei umstellt und von einer irren christlichen Killerin verfolgt. Das ist der Moment, an dem das Handy eines der Charaktere sich mit einem metallenen „Jingle Bells“-Klingelton meldet. „Wir haben mitbekommen, dass es Ärger gibt. Ich lande in 3 Minuten auf dem Dach. Stellt sicher, dass ihr das Objekt bei euch habt.“ Für weitere Fragen und Konversation bleibt keine Zeit.

Hoffentlich haben sie inzwischen Rudolph getroffen, sodass sie wissen, was von ihnen verlangt wird und ihnen klar ist, dass sie gerade mit Mr. Bennie, ihrem Auftraggeber geredet haben. Wie dem auch sei: in drei Minuten steht ein Helikopter der Marke Robinson R44 mit Platz für 4 Personen inklusive Pilot auf dem Dach des Gebäudes. Nach kurzer Suche findet man eine hinter einigen großen Kisten eine verborgene Feuerleiter, die hinaufführt.



Oben angekommen sollte den Spielern klar werden, dass, sofern keine Verluste im Vorhinein zu beklagen waren, nicht genug Sitze für alle vorhanden sind. Auf den Piloten zu verzichten wird schwer sein, also gilt es eine Entscheidung zu treffen, wer zurückgelassen wird. Voraussichtlich ist dies der letzte Schlagabtausch. Sind die Spieler von einem Gefühl übermäßiger Nettigkeit geplagt, können ihre Charaktere versuchen sich, unter massiven Widerstand des Piloten, zu fünft oder gar zu sechst, wenn Rudolph dabei ist, in den Helikopter zu quetschen. Für jede überzählige Person wird der Wurf des Piloten von 60% um je 20% verringert. Geschieht dies nicht im Kugelhagel der Polizei, während sich die letzten Überlebenden der Gangsta' an die Kufen des Heli hängen, so wird als Pilotenwurf sein Schnelligkeitsattribut von 80 benutzt, aber wäre das nicht schrecklich langweilig?

Und während der Hubschrauber durch das nächtliche Schneetreiben unter dem Geklirr kleiner Glöckchen am Horizont verschwindet, erklingt aus dem Off die Stimme von Mr. Bennie: „Habt ihr mir auch was Schönes mitgebracht?“

Wesen: Wiedergänger Elben (schwach)

„Besonders in den Hexen-Processen der früheren Jahrhunderte kamen die Elben öfters zur Sprache; unglückliche Opfer jenes Wahnes gaben auf der Folter an, dass die Elben kleine Teufel seien, welche als Würmer, Raupen, Fliegen, schwarz oder grau, oder bunt gestreift, sich auf die Thiere wüfren und sie krank machten.“

-„Wörterbuch der Mythologie“ von Wilhelm Vollmer, 1874

Körper 0 (immateriell)

Schnelligkeit 50 (vorbei flirrend)

Verstand 20 (insektenhaft)

Seele 50 (erbarmungslos)

Fertigkeiten: Ausweichen 30; Wahrnehmung 50

Angriffe: Kräfteraub 40 (Nahkampfschaden +0)

Elben sind die Seelen selbstverliebter Frauen, die durch Gewalteinwirkung ums Leben kamen. Sie sind mit bloßem Auge kaum zu erkennen, sondern ähneln blassleuchtenden immateriellen Glühwürmchen. Ihr Neid auf alles Lebende lässt sie erbarmungslos alles angreifen, was sich in ihrer Umgebung aufhält. Glücklicherweise sind ihre Angriffe eher schwach. Ein Treffer ist nicht schmerzhaft, sondern wirkt nur Kräfte raubend und ermüdend.

Die eigentliche Gefahr liegt in ihre Fähigkeit bei ihren Angriffen Ladungen von Adepten zu rauben. Anstelle Schaden anzurichten, kann sich eine Elbe entscheiden mit dem erreichten Schaden als Wahrscheinlichkeit eine Ladung zu rauben. Es werden immer zunächst die schwachen Ladungen verschwinden, bevor die erste starke Ladung zum Ziel wird. Eine Elbe, die eine mächtige Ladung absorbiert, wird in einer knalligen Explosion vergehen.

Bsp.: Cupid wird von einer irren Elbe angegriffen. Der Angriff gelingt mit einer 34 und würde 3+4=10 Punkte Schaden machen. Stattdessen entscheidet die Elbe dem Personomanten eine Ladung zu klauen. Mit einem erneuten Wurf von weniger als 10% besitzt der Adept eine schwache Ladung weniger; alles was dieser fühlt, ist ein leichtes Gefühl der Schwäche wie eine angehende Erkältung.

Elben selbst könne durch physische Angriffe nicht verletzt werden. Ein solcher Treffer verscheucht sie nur für eine Anzahl von Sekunden in Höhe des Schadenswurfes. Wirklich vernichten kann man sie durch magische Effekte wie z.B. Angriffszauber eines Entropomanten oder, rätselhafterweise, durch Weihwasser. Der Schaden wird dann vom Seelenattribut abgezogen.

Rudolph, der rotnasige Säufer – Dipsomant

Rudolph verdient seit einiger Zeit sein Geld im okkulten Untergrund als Informant und Leih-Schnappsdressel. Er erinnert sich an den Auftrag, an Mr. Bennie, den hiesigen Kontaktmann der „Neuen Inquisition“ und daran, was vorgefallen ist. Vor allem erinnert er sich daran, wie die Charaktere wie von Sinnen um sich geschossen haben. Er hängt an seinem Leben und, nunmehr ausgenüchert, versteckt er sich im Gelände und versucht an Waffen und Schnaps und vielleicht an die Schneekugel zu kommen („Hohoho, jetzt hab ich eine MP!“). Dabei ist er nicht unbedingt geschickt, sodass die Charaktere eine echte Chance haben sollten, ihn im Laufe des Szenarios zu erwischen.



Er besitzt zurzeit nur noch 2 schwache Ladungen und ihm dürstet in vielerlei Hinsicht nach Alkohol.

Persönlichkeit: Bruce Willis nach der siebten erfolglosen Entziehungskur
Obsession: Geistvolles kommt aus einer Flasche

Temperament

Wutimpuls: Klugscheißer. Niemand soll Rudolph erzählen, wie er irgendwas besser hätte tun können.

Furchtimpuls: Schusswaffen. Diese Dinger sind in den Händen anderer Leute extrem gefährlich (Gewalt)

Tugendimpuls: Großzügigkeit. Wenn Rudolph Geld hat, gibt er gerne mal Lokalrunden.

Attribute

Körper: 40 (Leberzirrhose)

Sportlichkeit: 20; Kneipenschlägerei (Handgemenge): 20; Bleib stehen, auch wenn's wehtut: 25

Schnelligkeit: 65 (kompetent schwankend)

Ausweichen: 15; Fahren: 15; Initiative: 32; Klauen und Verpissen: 40;

Mit Wummen auf Personen zielen 25

Verstand: 50 (benebelt)

Allgemeinbildung: 15; Ich bin gar nicht da (Verbergen): 25; Wahrnehmung: 15;

Wichtige Leute aus dem okkulten Untergrund kennen: 50

Seele: 65 (über den Dingen schwebend)

Bester Kneipenkumpel (Ausstrahlung): 25; Lügen: 25; Dipsomantie*: 45

Geisteszustand

Gewalt: 3 | 2

Isolation: 0 | 0

Hilflosigkeit: 1 | 0

Übernatürliches: 5 | 3

Identität: 1 | 0

Lenny Dancer – Avatar des Narren

Du heißt **Lenny Dancer** und die Öffentlichkeit kennt dich als Buchhalter für die Kanzlei „McCormic, McCormic & Spencer“. Hier gehst du deinem ruhigen Tageswerk nach, aber nachts bist du auf den Straßen der Stadt unterwegs und unterhältst die Leute mit deiner Pantomime. Hinter deinem weißgeschminkten Gesicht liebst du es, die Leute zu verarschen ohne ein Wort zu verlieren. Man lernt nachts seltsame Typen kennen, sodass du schon bald ein Freelancer im okkulten Underground wurdest und das ist wahrscheinlich der Grund, weshalb du jetzt in dieser beschissenen Situation steckst. Wer zum Teufel sind die anderen? Und wer, zum Teufel, liegt da am Boden?

Persönlichkeit: Die gemütliche Beamtenseele mit anarchische Zügen
Obsession: Pantomime

Temperament

Wutimpuls: Falschheit
Furchtimpuls: Insekten (Hilflosigkeit)
Tugendimpuls: Hilfsbereitschaft

Attribute

Körper: 50 (untersetzt)
Gegen den Wind laufen (Sportlichkeit): 30; Schattenboxen (Handgemenge): 30
Schnelligkeit: 40 (wirkt tollpatschig)
Der Roboter (Ausweichen): 40; Fahren: 15; Initiative: 25
Verstand: 65 (offene Augen)
Allgemeinbildung: 15; Buchhaltung 30; Computerrecherche 40;
Stundenlang stillstehen (Verbergen): 30; Wahrnehmung: 15
Seele: 75 (Typ zum Pferde stehlen) Avatar des Narren* 55; Lügen: 15;
Zaubert ein Lächeln auf dein Gesicht (Ausstrahlung): 25

Geisteszustand

Gewalt: 2/1
Übernatürliches: 3/1
Isolation: 1/1
Identität: 1/1
Hilflosigkeit: 0/1

Ausrüstung: Weihnachtsmannkostüm, 32. Automatik (6 Kugeln),
brandneues Billighandy

Vanessa Vixen – PornomantIn

Du heißt **Vanessa Vixen**, ein Pseudonym, keine Frage, und die Öffentlichkeit kennt dich als Stripperin und Gelegenheitshure. Doch du weißt, dass du einer Göttin gleichkommst, wenn du dich an der Stange räkelst. Seitdem du das Videoband der „Nackten Göttin“ gesehen hast, sind auch andere Fähigkeiten von dir göttlich geworden. So bist du auch zu einem Freelancer im okkulten Underground geworden und das ist wahrscheinlich der Grund, weshalb du jetzt in dieser beschissenen Situation steckst. Wer zum Teufel sind die anderen? Und wer, zum Teufel, liegt da am Boden?

Persönlichkeit: Der unberechenbare Wassermann
Obsession: Macht über Männer

Temperament

Wutimpuls: Schund
Furchtimpuls: Terroristen. Nicht erst seit 9/11 ist die Welt voller Irre, die sich und dich aus politischen Gründen in die Luft jagen. (Gewalt)
Tugendimpuls: Schutz der Schwachen

Attribute

Körper 40 (Kettenraucherin)
Lapdance (Sportlichkeit): 30; Tritt in die Eier (Handgemenge): 35
Schnelligkeit 50 (adaptiv)
Anderen Leuten Wummen ins Gesicht halten: 30; Ausweichen: 15;
Rotes Cabriolet fahren: 25; Initiative: 25
Verstand 71 (hellwach)
Street Smart (Allgemeinbildung): 30; Verbergen: 15; Wahrnehmung: 15
Seele 69 (verführerisch)
Betrunkene Typen becircen (Ausstrahlung): 40; Sexy Talk (Lügen): 25;
Pornomantie*: 50

Geisteszustand

Gewalt: 2/1
Übernatürliches: 4/1
Isolation: 1/1
Identität: 1/1
Hilflosigkeit: 2/1

Ausrüstung: Weihnachtsmannkostüm, 32. Automatik (3 Kugeln),
brandneues Billighandy,
4 schwache und 1 starke Ladung

Jackie Cupid – Personomant(in)

Du heißt **Jackie Cupid** und die Öffentlichkeit weiß, dass du Drehbücher für die Soap-Opera „She’s the only One“ schreibst. Man mag Dich wegen deiner perfekten und originellen Charakterbeschreibungen. Es ist als ob du dich in die Personen und deren Gedanken perfekt rein denken kannst. Das hat dich auf den Weg der Personomantie geführt und so bist du auch zu einem Freelancer im okkulten Underground geworden. Das ist wahrscheinlich der Grund, weshalb du jetzt in dieser beschissenen Situation steckst. Wer zum Teufel sind die anderen? Und wer, zum Teufel, liegt da am Boden?

Persönlichkeit: Der kreative Träumer
Obsession: Die perfekte Soap

Temperament

Wutimpuls: Ignoriert werden
Furchtimpuls: Höhenangst (Hilflosigkeit)
Tugendimpuls: Hilfsbereit

Attribute

Körper 45 (unsportlich)
Ich bin Norma, die eifersüchtige topfitte Cheerleaderin (Sportlichkeit): 40;
Handgemenge: 20
Schnelligkeit 45 (unsportlich)
Ausweichen: 23; Ich bin Ray, der romantische Zirkuskünstler: 30;
Ich bin Jake, der heißblütige Rennfahrer (Fahren): 30
Verstand 70 (trägt Brille)
Ein Auge für Details (Wahrnehmung): 40; Fernsehquizwissen (Allgemeinbildung): 30;
Maskieren (Verbergen): 10
Seele 70 (träumerisch)
Ausstrahlung: 15; Ich weiß, was du denkst: 30; Lügen: 15; Personomantie*: 55

Geisteszustand

Gewalt: 1/0
Übernatürliches: 3/0
Isolation: 4/2
Identität: 3/1
Hilflosigkeit: 1/0

Ausrüstung: Weihnachtsmannkostüm, brandneues Billighandy,
32. Automatik (5 Kugeln), 1 Magazin mit 8 Kugeln,
3 schwache und 1 starke Ladung

Sven Donner – Avatar des Kriegers

Du heißt **Sven Donner** und die Öffentlichkeit kennt dich als Drummer der Metallband Freya. Dich hat die Mystik der altnordischen Götter in ihren Bann gezogen, sodass du bald den Weg des nordischen Kriegers eingeschlagen hast. So lernt man schnell sehr seltsame Typen kenne und dein Weg führte dich in den okkulten Underground wo du dir nun auch als Freelancer ein Zubrot verdienst. Und das ist wahrscheinlich der Grund, weshalb du jetzt in dieser beschissenen Situation steckst. Wer zum Teufel sind die anderen? Und wer, zum Teufel, liegt da am Boden?

Persönlichkeit: Der stolze Löwe
Obsession: Der Weg des Wikingers

Temperament

Wutimpuls: Intoleranz gegenüber anderer Hautfarben
Furchtimpuls: Ersticken (Gewalt)
Tugendimpuls: Ausgeprägter Beschützerinstinkt für Frauen

Attribute

Körper 60 (zäh wie Leder)
Äxte schwingen: 30; Backstage-Schläger (Handgemenge): 30;
Wie ein Bär (Sportlichkeit): 30
Schnelligkeit 60 (Quarterback)
Drum Sticks benutzen: 20; Fahren: 15; Football (Ausweichen): 40; Initiative: 30;
Kalter Stahl Kaliber .42: 30
Verstand 50 (Intuitiv)
Highschool-Abschluß (Allgemeinbildung): 20; Nordisch Mythologie: 30;
Verbergen: 15; Wahrnehmung: 15
Seele 60 (Herzensbrecher)
Testosteron (Ausstrahlung): 25; Avatar des Kriegers*: 50; Lokis Zunge (Lügen): 25

Geisteszustand

Gewalt: 4/2
Übernatürliches: 3/1
Hilflosigkeit: 1/1
Isolation: 2/0
Identität: 3/1

Ausrüstung: Weihnachtsmannkostüm, brandneues Billighandy,
45. Automatik (2 Kugeln), 1 Magazin mit 10 Kugeln