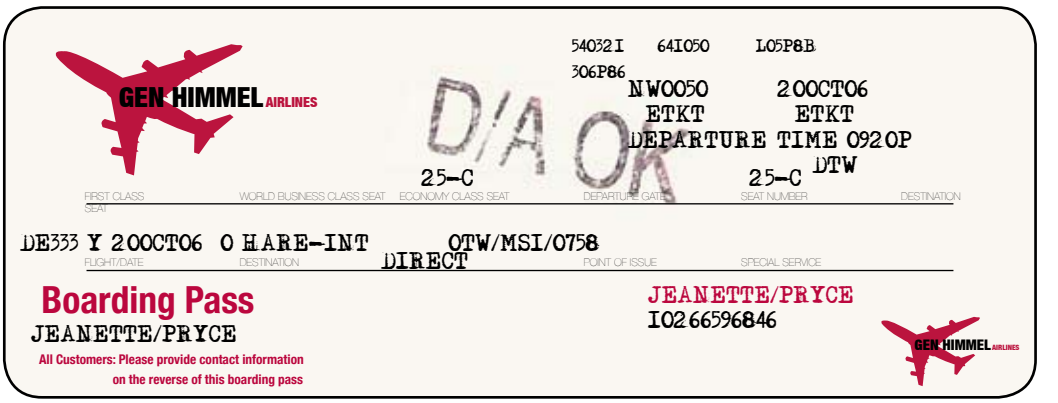

**JEANETTE PRYCE, besorgte Mutter**

Klein-David schläft, und du machst dir Sorgen, dass der Fluglärm ihm Alpträume verursachen könnte. Ungläubig betrachtest du sein herrliches Gesicht. Du kannst einfach nicht fassen, dass du dieses kleine Wunder hervorgebracht hast.

Es war nicht leicht. Du hast dir immer Kinder gewünscht. Zu Beginn deiner Ehe war das eher ein langfristiges Vorhaben - dafür wäre noch genug Zeit, wenn du die Anzahlung für ein Haus beisammen hättest und du beruflich etwas fester im Sattel sitzen würdest. Und eines Morgens bist du aufgewacht, und hörtest deine biologische Uhr ticken. Also hast du versucht, Kinder zu bekommen. Was dabei herauskam, waren fünf Fehlgeburten und drei verschiedene medikamentöse Behandlungen und zahllose peinliche gynäkologische Untersuchungen, bei denen Ärzte über deine intimsten Körperregionen fachsimpelten als wären sie Fleischstücke an der Schlachtertheke. Endlich drang der letzte Arzt - Doktor Sudiata, dessen Hände so kalt waren wie seine Stimme - in dich ein, und zerstörte mit einem Laser Zysten an deiner Gebärmutterschleimhaut.

Und dann hast du David bekommen und das entschädigte dich für alles.

Jede Sekunde des Schmerzes und der Furcht und der Schuldgefühle und der Erniedrigung war er wert. Du würdest es wieder tun, es tausendmal wieder tun. Sogar die Angst ist es wert: Die Angst, er könnte einen Apfel mit irgendwelchen schädlichen Spritzmitteln essen oder vom Dreirad fallen oder sich eine Infektion holen. Jeden Tag hast du jede Sekunde Angst um deinen kostbaren Sohn, aber das ist es wert, solange du ihn nur im Schlaf betrachten kannst, zusehen kannst, wie er mit den Lippen schmatzt, wie er sich herumdreht...

Sollte ihm irgendetwas zustoßen, wäre das dein Tod.

## OBSESSION

Deinen Sohn beschützen.
Alles andere ist unwichtig.

## TEMPERAMENT

| Wut | Furcht | Tugend |
|---|---|---|
| Jeder, der David etwas antun könnte. | (Hilflosigkeit) Dass David etwas zustoßen könnte. | Die Liebe zu deinem Sohn hat sich zu einem allumfassenden mütterlichen Instinkt ausgewachsen. Du möchtest Kinder beschützen und umhegen. |

## ATTRIBUTE UND FERTIGKEITEN

| **Körper: 60 (Läuft auf jedem Wandertag mit)** | **Schnelligkeit: 50 (Nichts Besonderes)** | **Verstand: 50 (Belesen)** | **Seele: 60 (Munter)** |
|---|---|---|---|
| Sportlichkeit 35% | Ausweichen 30% | Allgemeinbildung 35% | Avatarin der Mutter 55% |
| Schmerzen erdulden 40% | Fahren 15% | Aufmerksamkeit 15% | Ausstrahlung 20% |
| Handgemenge 15% | Initiative 20% | | Lügen 15% |

***Avatarin der Mutter: Jeannette folgt unwissentlich dem Pfad der Mutter, der ihr die folgenden beiden Gaben verleiht:***

*1. Gabe: Jeannette wirkt mütterlich und tröstend. Wenn Leute nach einem misslungenen Stresswurf in ihrer Umgebung durchdrehen, kann sie beruhigend auf diese einwirken. Um das zu erreichen, sagt sie einfach beruhigende Sachen, nimmt Leute in den Arm, wischt deren Tränen ab und sagt ihnen, dass alles gut werden wird. Gelingt ihr Avatatwurf, wirkt das wie psychologische Sofortbetreuung (GRW, S. 84).*

*Diese Fähigkeit kann sogar zur Schadensheilung benutzt werden. Ein gelungener Avatarwurf heilt 5 Punkte Schaden bei einer Person. Dies kann aber nur einmal pro Woche pro Person angewendet werden.*

*Es gibt aber eine Einschränkung dieser Gabe: Sie kann sie nur auf jemanden verwenden, der sie in ihrer Mutterrolle akzeptiert. Ihr eigenes Kind ist dafür natürlich empfänglich. Von diesem abgesehen, muss es jemand sein, der mindestens 10 Jahre jünger ist und gleichzeitig ein mütterliches und erhabenes Bild von ihr hat.*

*2. Gabe: Hast du jemals das Sprichwort „Stell dich nie zwischen eine Bärenmutter und ihr Junges" gehört? Jeannette wäre dann Mutter Bär. Wenn jemand ihr Junges bedroht, oder jemanden, zu dem sie eine mütterliche Beziehung hst (also jemand, auf den sie auch die erste Gabe wirken kann), bekommt sie einige Vorteile im Kampf gegen diese Bedrohung, bis die Bedrohung für ihr Kind vorbei ist. Diese Vorteile sind:*

- *Jeder Initiativewurf, der unter ihrem Avatarwert liegt, ist ein Erfolg. Da ihre Avatarfähigkeit auch ihre Obsession ist, darf sie dabei die Würfel tauschen.*
- *Sie kann ihre Avatarfertigkeit als Handgemengewert im Kampf verwenden.*
- *Jeder Nahkampfangriff macht 5 Schaden mehr, zusätzlich zum Waffenbonus (wenn es einen gibt).*

## GEISTESZUSTAND

Härte

Trauma

Gewalt
Übernatürliches
Hilflosigkeit
Isolation
Identität

## AUSRÜSTUNG

In deinem Handgepäck hast du eine leere Thermoskanne, in der mal Kaffee war. Sie ist schwer, aus Gussstahl, und wenn man sie als Keule benutzt, erhöht sie den Schaden jedes Nahkampfangriffs um 3.

## ANMERKUNG

David Pryces Gesundheit beträgt 20. Ansonsten hat er keine nennenswerten Attribute oder Fertigkeiten.