

Burner

Ein One Shot Szenario für Delta Green aus dem Fairfield Project

Credits

Geschrieben von Ross Payton. Übersetzt und überarbeitet von der Deutschen Lovecraft Gesellschaft e.V. mit freundlicher Genehmigung des Autors.

Published by arrangement with the Delta Green Partnership. The intellectual property known as Delta Green is TM and © the Delta Green Partnership, who has licensed its use here. The contents of this document are © Ross Payton with addition © Deutsche Lovecraft Gesellschaft e.V., excepting those elements that are components of the Delta Green intellectual property.

Autor: Ross Payton

Übersetzung: Volker Rattel

Lektorat und Satzkontrolle: Max Becker

Korrektur: Julian Schröger

Bildredaktion: Volker Rattel

Handout: Volker Rattel

Layout und Satz: Volker Rattel

Redaktion: Volker Rattel

Schriftarten: Vollkorn, Droid Sans

Bildquellen: Pixabay (zzgl. Farb- und Effektfiler)

Stand: 03.12.2017

Zusammenfassung

In diesem Szenario übernehmen bis zu vier Spieler die Rolle von gelangweilten und vom Leben nicht gerade verwöhnten jungen Mittzwanzigern, die alle in einem neben dem Highway liegenden Einkaufszentrum, einer so genannten Strip Mall, arbeiten. Vermutlich wäre auch dieser Abend wieder einer dieser gleichförmigen, ereignislosen Déjà-vu-Erlebnisse geworden, doch es soll anders kommen ...



www.deuschelovecraftgesellschaft.de

Einleitung

Die Pleasant Glades Strip Mall (siehe **Anhang 2**) besteht aus vier Läden: **Anchor Hardware** (Handwerkerbedarf), **King Pawn Store** (Pfandleihhaus), **Gathouse Storage** (Selbsteinlagerung) und **Red Talk Phones** (Mobilfunkladen). Sie befindet sich in der Nähe der Autobahn am Stadtrand und macht gerade genug Umsatz, um ihre Existenz zu rechtfertigen.

Spielleiterhinweis

Burner eignet sich hervorragend als Einstieg in die Welt von Delta Green, da die Charaktere zunächst über keinerlei Erfahrung mit Unnatürlichem Wissen oder dem Programm selbst verfügen. Für bereits erfahrene Agenten bietet das Szenario seinen Reiz, wenn sich die Charaktere plötzlich auf der anderen – unbedarften – Seite der Verschwörung wiederfinden.

Das Szenario bietet Raum für ein bis zwei Stunden Handlung und funktioniert besonders gut, wenn die Situation schnell eskaliert. Die Spieler sollten nicht viel Zeit erhalten, Pläne zu schmieden. Die Ungewissheit, welche Fraktionen und Mächte auf ihrer Seite stehen oder nicht, macht einen entscheidenden Reiz der Handlung aus.

Entscheidend ist ebenfalls, dass ein Spielleiter nicht davor zurückschreckt zu improvisieren. Obwohl das Szenario einen engen Rahmen bietet, verbleibt ausreichend Platz für freie Entscheidungen und spontane Wendungen.

Die Charaktere arbeiten alle in den vier Geschäften der Pleasant Glades. Sie sind normale Zivilisten, die im Einzelhandel tätig sind. Sie kennen weder Unnatürliches Wissen, noch haben sie besondere Hintergründe und verfügen über keine ungewöhnlichen Talente. Ansonsten würden sie nicht dort arbeiten.

Aus welchem Grund auch immer, Pleasant Glades ist für **Zelle E**, Teil der illegalen Delta Green Verschwörung, zu einer One-Stop-Shopping-Verkaufsstelle geworden. Zelle E hat Pleasant Glades dazu genutzt, eine **Green Box** einzurichten (die Container für die Selbsteinlagerung sind neben der Einkaufspassage) und etliche Versorgungsmaterialien von Schaufeln und Brandkalk bis zu diversen Prepaid-Wegwerf-Handys gekauft, die uns

wiederum zum heutigen Abend führen, wenn alle Geschäfte geschlossen haben.

Früher am heutigen Tag hat **Agent Ethan** den Mitarbeiter von Red Talk Phones dafür bezahlt, dutzende billiger Wegwerf-Handys (sogenannte Burner Phones) zu aktivieren, damit er sie später an diesem Abend würde abholen können. Das ist leicht verdientes Geld – zumal unter der Hand, jedoch stellt sich das Aktivieren und Einprogrammieren von Kurzwahlnummern als zeitraubender heraus, als es der Angestellte angenommen hatte. Wenn das Szenario beginnt, befinden sich alle Charaktere im hinteren Büro von Red Talk Phones und öffnen, aktivieren und laden die Handys. Außerdem müssen sie eine bestimmte Rufnummer in jedes der Geräte einprogrammieren. Alle Charaktere wurden vom Red Talk-Angestellten geschmiert, damit sie ihm helfen.

Die Lage sieht für Zelle E nicht besonders gut aus. **Agent Emily** fährt in einem gestohlenen Minivan auf den Parkplatz, hinten im Wagen liegt die Leiche von Ethan. Agent Edward wurde im Gemeindezentrum von einem *Ding* (siehe **Anhang 1**) erledigt. Emily braucht dringend ein Telefon und Ethan gab ihr vor seinem Tod noch den Hinweis auf die Burner Phones. Emily selbst ist nicht unverletzt geblieben, ein Kultist hat sie erwischt und sie blutet stark, kann die Wunde jedoch unter ihrer Jacke verbergen.

Eröffnung

Ein solider Einstieg in das Szenario kann mit der Beschreibung der Pleasant Glades Strip Mall beginnen. Anschließend bietet es sich an, die Spieler kurz ihre Charaktere beschreiben zu lassen. Insbesondere bei One Shots hat es sich bewährt, wenn die Spieler der Reihe nach gefragt werden, welchen anderen Spielercharakter sie sympathisch und welchen sie weniger sympathisch finden. Dadurch wird sofort eine gewisse Dynamik erzeugt. Die Eröffnung endet damit, dass die Charaktere im Büro von Red Talk Phones vor einem Berg von Verpackungen und Handys sitzen.

Das eigentliche Szenario beginnt damit, dass die Charaktere den Wagen von Emily mit quietschenden Reifen auf den Parkplatz schlittern sehen bzw. hören. Sie steigt aus und hämmert an die Tür des Ladens. Ihr Ziel ist es, an ein Burner Phone zu kommen und Zelle A anzurufen, um zu berichten, dass

der Avatar zwar entkommen, jedoch noch nicht vollständig in diese Realität übergetreten ist.

Polizei oder Notruf

Möglicherweise entdecken die Charaktere Emilys Verwundung oder ihre Waffe unter der Jacke. Es liegt nahe, daraufhin die **Polizei** rufen zu wollen. Sofern sie dies tun, wird das **Programm** alarmiert und beginnt damit, Maßnahmen zu ergreifen, um an Emily heranzukommen und sich um den Avatar zu kümmern. Dennoch wird noch einige Zeit verstreichen, bis entsprechende Kräfte vor Ort sind. Gegebenenfalls entschließt sich das Programm dazu, sämtliche vorhandenen Zeugen dieses Vorfalls aus dem Verkehr zu ziehen.

Sehr viel wahrscheinlicher ist der Anruf beim medizinischen **Notruf**. Sobald die Worte 'Waffe' und 'Wunde' fallen, macht sich ein Krankenwagen auf den Weg, der ein paar Minuten benötigen wird, bis er zur Pleasant Glades gelangt. Es ist davon auszugehen, dass das Programm diesen Anruf mitverfolgt und wiederum entsprechende Maßnahmen einleitet. Dies gilt insbesondere dann, wenn heikle Wörter, Namen oder Vorfälle in dem Telefonat erwähnt werden.

Spielleiterhinweis

Dieser erste Anruf kann dazu genutzt werden, weitere Eskalationen zu provozieren. So könnte wenige Minuten später das Telefon im Laden klingeln und „jemand anderes aus dem Krankenhaus“ am Apparat sein, der den Charakteren gut zuredet und sie beruhigt, dass alles in Ordnung kommen werde.

Der Avatar und sein Schrei

Egal, was die Charaktere tun, der Avatar wird nach ein paar Minuten auf dem Parkplatz vor dem Geschäft erscheinen und seinen Schrei ausstoßen. Das Aussehen dieser Kreatur erinnert entfernt an eine riesige, humanoide Gestalt, deren Umrisse sich fortwährend umformen und verändern, gleich einem Fraktal, einer unfassbaren Verschmelzung aus Fleisch und Kristall. Der Anblick kostet 1/IW8 STA.

Der Schrei gleicht nichts, was die Charaktere je gehört hätten; etwas, das vom menschlichen Verstand nicht vollständig verarbeitet werden kann. Diese Erfahrung führt zu einem weiteren Verlust von 1/IW4 STA. Das gesamte Erscheinungsbild ist schwer zu fassen, weil der Avatar teilweise phasenverschoben in einer anderen Dimension existiert.

Durch den Schrei, der den Avatar 6 WP kostet, werden alle Umstehenden aus der Realität gerissen und befinden sich fortan in einer Art Zwischendimension. Hierdurch können sie den Avatar wahrnehmen und gleichzeitig mit ihm interagieren. Es bedeutet ebenfalls, dass der Avatar sie töten kann. Es dauert eine Stunde, damit der Avatar die verlorenen WP regeneriert und erneut seinen Schrei anwenden kann.

Wesentlich wichtiger ist der Umstand, dass die Charaktere durch den Effekt des Schreis nicht mehr von normalen Menschen mit ihren sechs Sinnen wahrgenommen werden können. Obwohl andere Menschen sie weder sehen noch hören, sind sie weiterhin in der Lage zu telefonieren oder werden von Videokameras aufgezeichnet. Es ist für sie unmöglich, greifbare Gegenstände zu verändern, solange diese von Unbetroffenen gesehen werden. Glas wird unzerbrechlich, Taschenlampen hören auf zu funktionieren. Sie sind im Wesentlichen wie ein Geist. Der Avatar ist gleichsam an diese Gesetzmäßigkeiten gebunden, sodass er nicht einfach die Wände der Geschäfte einreißen kann – jedenfalls solange eine andere Person zuschaut.

Sobald keine unmittelbaren Beobachter mehr vor Ort anwesend sind, können Charaktere und der Avatar frei agieren. Der Avatar kann Türen zertrümmern, die Charaktere können Werkzeuge benutzen.

Fingerspitzengefühl

Da der Avatar ein durch und durch mächtiges Wesen ist, kann ein Spielleiter individuell mit der Anwesenheit von Beobachtern auf dem Gelände der Pleasant Glades spielen. Seien es Notfallmediziner, Polizei, Special Ops - Teams oder einfach der Pizzabote: Sie sorgen dafür, dass die Charaktere in relativer Sicherheit vor dem Avatar sind.

Emily's Briefftasche

Nachdem Emily das Bewusstsein verliert, werden die Charaktere nach ihr sehen wollen und sie in diesem Zuge vermutlich nach weiteren Hinweisen durchsuchen. Sie trägt eine **Glock 17** (mittlere Pistole) in einem Holster unter der Jacke mit Spieleranzahl - 1 Schuss Munition (Zufall?). Sie verfügt außerdem über einen **FBI-Ausweis**, einen **Papierfetzen** mit einer Telefonnummer und dem Buchstaben A darauf und eine **Briefftasche**. Die Briefftasche enthält:

- eine Schlüsselkarte für ein Hotel,
- eine Visitenkarte vom New Age Gemeinde- und Heilzentrum *Sternenklare Weisheit*,
- den Schlüssel für die Selbsteinlagerungsbox #52 im Gatehouse Storage,
- einen ATF-Ausweis ausgestellt auf den Namen „Emily Williamson“.

Niemand da?

Sofern die Polizei oder Mediziner vor Ort eintreffen, wird der Avatar passiv zuschauen. Möglicherweise wird die Leiche von Ethan gefunden; in jedem Fall schauen sich die Leute um.

Spielleiterhinweis

Ein schöner Effekt besteht darin, etwaige Notärzte an den Laden herantreten zu lassen, nur um keine Antwort von Seiten der Charaktere wahrzunehmen (1/IW4 STA, sofern dies realisiert wird). Nach ein paar Minuten zünden sie sich unter großer Beschwerde über diese „Fake-Anrufe“ eine Zigarette an und rauchen beim Wagen in Ruhe auf, bevor sie sich auf den Heimweg machen.

Die Pläne des Avatars

Der Avatar verfolgt seine Beute, namentlich Emily und die Charaktere. Dabei schleicht er um die Gebäude des Einkaufszentrums herum, bewegt sich über das Dach oder verharret knapp außerhalb des beleuchteten Parkplatzes. Dem Avatar ist bewusst, dass diejenigen, die von seinem Schrei betroffen sind, langsam aus ihrer eigenen Realität hinüber in seine eigene Dimension gezogen werden. Sofern die Charaktere nichts unternehmen, werden sie irgendwann komplett verschwinden. Sobald der Avatar ein Opfer erspäht, verfolgt er es.

Die Grenze

Das gesamte Einkaufszentrum sowie die Selbsteinlagerungsboxen sind aufgrund des Schreis des Avatars von einer Art Dimensionsbarriere umgeben. Wenn die Charaktere fliehen wollen und diese Grenze passieren, so sehen sie vor sich eine schimmernde Wand, ähnlich der Aurora borealis. Überschreiten sie die Grenze, so werden sie in die Heimatdimension des Avatars transportiert. Die (schrecklichen) Auswirkungen hierdurch sollten auf der Hand liegen ...

Zelle A kontaktieren

Sofern ein Charakter die Nummer auf dem Papierfetzen aus Emilys Brieftasche oder aber die im Burner Phone eingespeicherte Nummer anruft, werden sie mit einem Mitglied von Zelle A sprechen. Dieses zeigt sich verzweifelt und kann den Charakteren gegebenenfalls weitere Informationen – wie z. B. über den tätowierten Kultisten in Box #52 des Gatehouse Storage – geben. Zunächst wird man die Charaktere jedoch davon überzeugen wollen, Emily aufzuwecken. Notfalls müsse man ihre Wunden versorgen (Anchor Hardware oder der King Pawn Shop sollten entsprechende Utensilien dafür vorrätig haben).

Zelle A wird die Charaktere davor warnen, jemandem von der Regierung oder einer Behörde zu trauen. Um Leute, die zu viel gesehen haben, wird sich gekümmert ... ja, das heißt: Ihr werdet sterben!

OPSEC

Das Programm und alle Beteiligten sind stets auf Diskretion und Geheimhaltung bedacht. Anrufe sollten bspw. mit „Mayflower & Son, Wäschereinigung“ oder „Chrystals Blumentraum - Gebinde aller Art“ eröffnet werden und im Gespräch selbst eine ähnlich diskrete Wortwahl vorherrschen.

Die Antwort des Programms

Das Programm wurde bereits früher alarmiert, als Zelle E das Gemeindezentrum eingeäschert und einige Kultisten getötet hat. Sobald jemand die Polizei oder den Notruf kontaktiert, wird das Programm früher oder später auf der Bildfläche erscheinen.

Zunächst wird durch Anrufe auf den Festnetztelefonen der Geschäfte versucht, einen Charakter an den Apparat zu bekommen um Informationen über die Situation zu gewinnen. Dabei versprechen sie, alles zu tun, was den Charakteren helfen könnte bzw. was diese wünschen – was natürlich nur Zeit erkaufen soll. Das Programm versteht die Natur des Avatars nicht. Der Plan sieht vor, dass das Gebiet rund um die Pleasant Glades isoliert wird und mögliche eintreffende Hilfskräfte abgefangen werden. Dies gilt natürlich auch für etwaige Zivilisten, wie bspw. den Pizzaservice.

Dann wird ein Special Ops-Kommando mit dem Auftrag losgeschickt, das Gebiet zu durchkämmen, alle Beweise zu sichern und sich um mögliche

Zeugen zu kümmern. Bis zu einem weiteren Schrei des Avatars wird das Team nicht in der Lage sein, die Charaktere, Emily oder den Kultistenanführer wahrzunehmen. Danach verschwindet auch die Kommandoeinheit aus der normalen Realität und der Kontakt zum Programm bricht ab. In diesem Fall wird ein Drohnenschlag befohlen, der fünf Minuten später das Gebiet in Schutt und Asche legt. Alle sterben.

Go Go Go

Nachdem die Charaktere bereits Kontakt zu Behörden aufgenommen haben und man ihnen versichert hat, dass alles gut wird und sie nur bleiben müssten, wo sie seien, kann eine nächste Eskalation darin bestehen, dass auf einmal die Glasscheibe des Ladens birst und eine kleine Metallröhre vor die Füße der Charaktere rollt. Nachfolgend gibt es einen lauten Knall und eine helle Lichtexplosion. Während des nachfolgenden Chaos stürmt eine Spezialeinheit den Laden, Laserpointer blitzen auf, Maschinenpistolen im Anschlag, martialische Kommandos hallen durch den Raum. Da die Charaktere nicht wahrgenommen werden können, verlässt die Einheit kurzerhand den Laden und stürmt das nächste Geschäft.

Zum Kultistenanführer gelangen

Box #52 befindet sich irgendwo auf dem Gelände von Gatehouse Storage und kann problemlos von jedem Mitarbeiter der Firma gefunden werden. Die Tür lässt sich mit Emilys Schlüssel oder bspw. einem Bolzenschneider öffnen. Der Innenraum der Box wird von einem **Baustrahler** auf einem Stativ erhellt. In der Mitte sitzt ein mit Duct Tape (Gewebeklebeband) an einen Drehstuhl gefesselter **Mann**, offenbar bewusstlos. Die Seiten der Box säumen **diverse Kisten und Behälter**, die Werkzeug und anderes Material enthalten. Die Charaktere können verschiedene Gegenstände wiedererkennen, die in ihren jeweiligen Geschäften in den letzten Wochen und Monaten verkauft worden sind.

Flair

Der Spielleiter kann das Flair dieser Szene beliebig an seine Bedürfnisse oder den Geschmack der Gruppe anpassen. Vielleicht sitzt der Kultistenanführer inmitten eines Kreidепentagramms? Sollte es beschädigt werden dürfen? Möglicherweise finden die Charaktere einen Raketenwerfer in einer der grünen Militärkisten unter der Werkbank?

Das Tattoo auf dem Rücken des Mannes stellt ein **Ritual** dar, welches mittels einer Probe auf 99-STA durchgeführt werden kann. Bei Erfolg verliert der Avatar 1W6 EN; das Ritual verrät jedoch gleichzeitig die Position der Charaktere. Scheitert die Probe, so verliert der Zaubernde 1W6 STA. Mehrere Personen können das Ritual gleichzeitig ausführen. In jedem Fall kostet das Ritual den Ausführenden 1 EN. Erreicht der Avatar 0 EN, so ist er gebannt.

Nichts ist so, wie es scheint

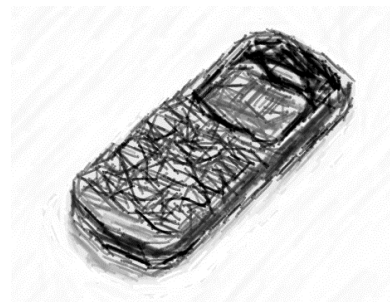
Es kann sehr interessant sein, den Kultistenanführer zunächst als Opfer einer gewaltsamen Entführung, völlig ahnungslos bezüglich der Geschehnisse um ihn herum, und schließlich als manipulativen, sinisteren Okkultisten auszuspielen. Ebenfalls zuträglich für ein Dilemma wäre, wenn er den Charakteren klarmacht, dass er alleine die einzige Hoffnung auf Überleben darstellt und die Charaktere ihm hierzu lediglich bei einem kleinen Ritual beistehen müssen.

Das Tattoo selbst enthält sowohl einen lateinischen Text als auch die Darstellung mehrerer verschlungener Symbole. Ob der Text rückwärts rezitiert, die Symbole mit Kreide auf den Boden gemalt oder anderweitige Handlungen durchgeführt werden müssen, liegt im Ermessen des Spielleiters. Hier kann bspw. zu Beginn durch Emily ein entsprechender Hinweis platziert werden.

Lösungsmöglichkeiten

Sollten die Charaktere den Avatar bannen können, kehren sie in ihre eigene Realität zurück. Um zur Box #52 zu gelangen, ohne dabei vom Avatar angegriffen und getötet zu werden, braucht es Teamwork oder viel Glück.

Wenn die Charaktere scheitern, so werden sie langsam aber sicher in die Dimension des Avatars gezogen. Dieser wird die Erde weiterhin heimsuchen. Möglicherweise kann der Kultistenanführer entkommen.



Anhang 1: Nichtspielercharaktere

Der Avatar

Wesen aus einer anderen Dimension.

ST 30 KO 20 GE 20 IN 6 EN 20

TP 25 WP 10

PANZERUNG: 5 Punkte; regeneriert 1 TP pro Runde. Bei 0 TP formt er sich nach 2W6 Runden mit vollen Gesundheit neu.

FERTIGKEITEN: Heimlichkeit 35%, Wachsamkeit 75%.

ANGRIFFE: 2 Attacken mittels Fraktalriss 45%, Schaden 2W6.

FRAKTALRISS: Der Avatar lässt die Realität vor seinem Opfer zerspringen. Aus seinen Extremitäten bilden sich Lichtkaskaden, die bei Berührung das betreffende Körperteil des Angegriffenen stückweise in die Heimatdimension des Avatars reißen und dadurch erhebliche Wunden verursachen.

FREMDARTIGE INTELLIGENZ: Der Avatar ist hyper-intelligent, jedoch so fremdartig, dass er die Geschehnisse auf der Erde nicht versteht.

LICHT- UND GERÄUSCHSENSIBEL: Der Avatar reagiert auf Licht- und Geräuschreize sehr sensibel, was dazu führen kann, dass er abgelenkt wird.

FRAKTALER SCHREI: Der Avatar lässt einen schrecklichen Schrei ertönen, der jedem Zuhörer 1/1W4 STA abverlangt. Die Kosten hierfür betragen 6 WP, welche der Avatar nach 1 Stunde regeneriert hat. Der Schrei hat zur Folge, dass alle Zuhörer aus der eigenen Realität herausgelöst werden und ab diesem Zeitpunkt mit dem Avatar interagieren und ebenso von ihm getötet werden können.

STABILITÄTSVERLUST: 1/1W8.

Der Kultistenanführer

43 Jahre, manipulativ und gefährlich.

ST 8 KO 8 GE 11 IN 15 EN 18 CH 17

TP 8 WP 18 STA 0

FERTIGKEITEN: Ausweichen 35%, ein manipulativer Kultistenanführer sein 75%, Nahkampfwaffen 50%, Überzeugen 75%, Wachsamkeit 35%, Waffenloser Kampf 30%.

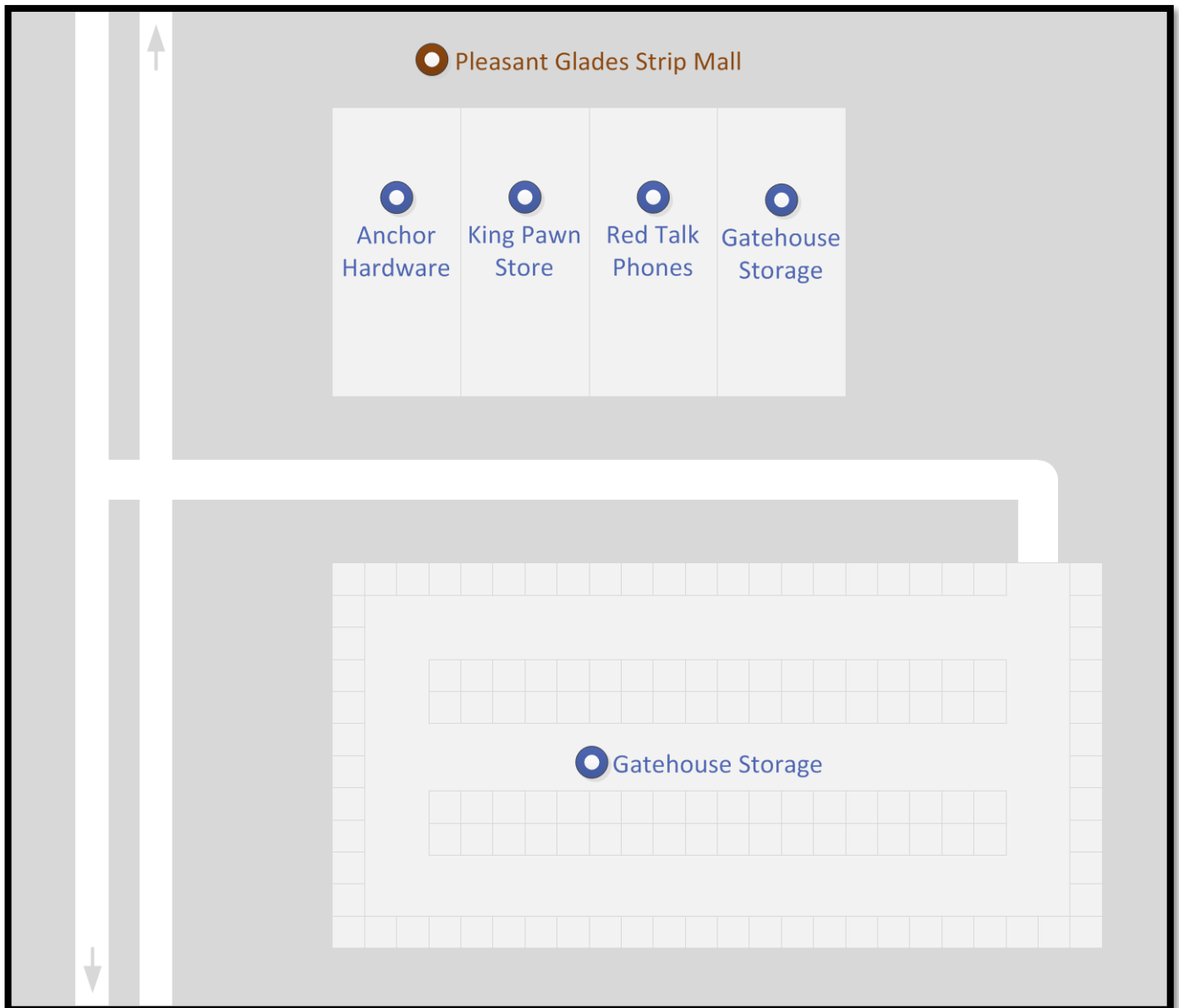
ANGRIFFE: Unbewaffnet 30%, Schaden 1W4-2.

Nahkampf (Messer) 50%, Schaden 1W4-1.

RITUALE: Beschwöre den Avatar, Vertreibe den Avatar.

Anhang 2: Handout

Karte der Pleasant Glades Strip Mall.



Anhang 3: Spielercharaktere

Im Folgenden finden sich vier spielfertige Charaktere.

Craig Jenkins

24 Jahre, Dilettant.

ST 12 KO 12 GE 13 IN II EN II CH 13
TP 12 WP II STA 55 BG 44

BINDUNGEN: Steve vom Internet-Surf-Shop, 13.
Alice, deine Freundin, 13.
Susan, deine andere Freundin, 13.

MOTIVATIONEN UND STÖRUNGEN: Du bist entspannt. Notfalls hilfst du mit deiner reichhaltigen Auswahl an Stoff nach. Hang Loose, Alter.

Einmal an der North Shore auf Fuerteventura richtig geile Conditions haben und ein paar entspannte Carves hinlegen.

Unentspannte Locals (und auch Bennys), die dir vorschreiben wollen, wie du dein Leben leben sollst, machen dich unentspannt.

Du hast immer eine Tube Zinkcreme dabei, wegen der Sonne. Fehlt nur noch das Meer ... und die Wellen.

FERTIGKEITEN: Athletik 50%, Ausweichen 50%, Autofahren 30%, Bürokratie 20%, Handwerk (Telekommunikationstechnik) 20%, Heimlichkeit 30%, HUMINT 20%, Informatik 30%, Pharmazie 10%, Überzeugen 60%.

SPEZIALTRAINING: Surfen (Athletik).

ANGRIFFE: Unbewaffnet 40%, Schaden IW4-1.



HINTERGRUND UND BEMERKUNGEN: Warum sollte man arbeiten, wenn man auch surfen kann? Leider gibt es weit und breit keinen Strand, weil die STADT natürlich mitten im Nirgendwo liegt. Daher verbringst du den Großteil deiner Zeit im „normalen“ Leben mit dem Verticken von Stoff, jobbst dazu noch in dieser langweiligen Pleasant Glade Strip Mall und verkaufst ahnungslosen Leuten überbeuerte Handyverträge bei Red Talk Phones.

Im „richtigen“ Leben zieht es dich in die Sonne, an den Strand und auf dein Board. Allerdings bist du erst ein einziges Mal in der Nähe des Wassers gewesen – als du fünf Jahre alt warst. Deine Körperbräune kommt aus dem Solarium, dein Wissen ums Surfen aus dem Internet. Deine reichhaltigen Urlaubsbilder sind nachbearbeitet, eine Fähigkeit, die du dir frühzeitig angeeignet hast.

Aber das beunruhigt dich nicht, das wird schon noch alles kommen.

Emma Kolodziejczak

19 Jahre, Dilettantin.

ST II KO I2 GE I3 IN I3 EN II CH I2
TP I2 WP II STA 55 BG 44

BINDUNGEN: Deine Eltern und Geschwister, I2.
Saint Raven, dein Ex-Freund und Sänger in einer Dark Wave Band, I2.
Mr. Bill von der Internet-Schreibwerkstatt, I2.

MOTIVATIONEN UND STÖRUNGEN: Du willst etwas aus deinem Leben machen (nur musst du es dir leisten können) – Leute ohne Plan haben es nicht besser verdient; habe immer einen Plan!

In Europa ist alles besser als hier, insbesondere die STADT nervt dich an.

Der Verstand kontrolliert den Körper, das Herz kontrolliert den Verstand – wie kann man daran zweifeln? Allerdings weißt du manchmal nicht, wer die Oberhand in dir hat.

In so manchen alten Schriften lauert Erschreckendes; für dich wäre so eine Erkenntnis vielleicht gar nicht so schrecklich.

FERTIGKEITEN: Athletik 40%, Ausweichen 40%, Autofahren 30%, HUMINT 50%, Kunst (Kreatives Schreiben) 40%, Okkultismus 50%, Verkleiden 50%, Wachsamkeit 40%.

ANGRIFFE: Unbewaffnet 40%, Schaden 1W4-1.



HINTERGRUND UND BEMERKUNGEN: Du wohnst zusammen mit deinen drei kleineren Geschwistern, Vater und Mutter in einem Mehrfamilienhaus in der STADT. Nach der Schule musst du dich erst einmal beruflich orientieren.

Immerhin widmest du dich mit Hingabe den okkulten Schriften von John Dee, Aleister Crowley und Anton Szandor LaVey. Du versuchst, als Hobbyautorin den literarischen Brückenschlag zwischen der Sehnsucht nach einem respektvollen Satanismus und der nihilistisch-romantischen Lebenseinstellung der Goth-Szene Rechnung zu tragen. Hierzu hast du zahlreiche Gothic Novels begonnen, von denen du jedoch nie eine zu Ende geschrieben hast.

Der Job bei Gatehouse Storage in der Pleasant Glades Strip Mall ist nur vorübergehend, bis du vielleicht einen Studienplatz in Literatur ergattern (und ihn dir leisten) kannst. Im Gegensatz zu den anderen Verlierern hast du einen konkreten Plan für deine Zukunft! Möglicherweise wirst du auch bald von einem gut situierten, alleinstehenden Gentleman entdeckt, der eine deiner Geschichten gelesen hat und dich daraufhin näher kennenlernen will.

Kevin M. Hodges

23 Jahre, Dilettant.

ST II KO II GE 13 IN 12 EN 12 CH 13

TP II WP 12 STA 60BG 48

BINDUNGEN: Ron aus dem Prepper-Forum, 13.

Dein Nachbar Mr. Wallace, der ab und zu deine Katze füttert, 13.

MOTIVATIONEN UND STÖRUNGEN: Sei vorbereitet. Auf alles. Immer. Man kann zwar nicht ständig einen Plan haben, aber wie schon der Militärstrategie Sunzi (der übrigens der Erfinder der chinesischen Staatspropaganda ist) zu sagen pflegte: „Erwarte nichts, dann bist du auf alles gefasst.“

Für jede noch so kleine Sache gibt es mehr als nur eine Erklärung. Und meistens steckt die Regierung dahinter, oder Konzerne, oder Aliens ...

Die Regierung überwacht jeden Funkverkehr und jede Datenleitung. Es gibt lautlose Drohnen, die Raketen verschießen können. Und noch viel mehr verrücktes Zeug.

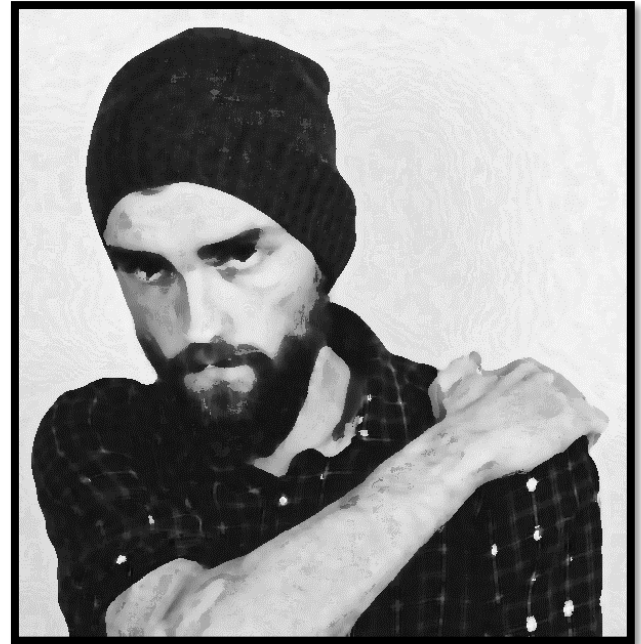
FERTIGKEITEN: Ausweichen 30%, Erste Hilfe 30%, Handwerk (Elektrotechnik) 40%, Handwerk (Mechanik) 40%, Okkultismus 20%, Navigation 30%, Pharmazie 40%, Überlebenskunst 30%.

ANGRIFFE: Unbewaffnet 40%, Schaden 1W4-1.

HINTERGRUND UND BEMERKUNGEN: Das Ende naht, es wird unausweichlich kommen. Nur gut, dass du einen Vorratskeller angelegt und dich auch sonst intensiv mit dem Thema Krisenvorsorge auseinandergesetzt hast. Du bist ein Prepper! Und damit ideal auf alles vorbereitet, was Regierung, die neue Weltordnung, internationale Konzerne oder gar außerirdische Mächte vorhaben.

Du bist ein wandelndes Lexikon von Verschwörungstheorien, wobei du sie selbst nicht als Theorien bezeichnen würdest. Immerhin sind die Beweise für ihre Existenz erdrückend. Du gibst zu diesem Zweck auch einen eigenen Blog heraus, in welchem du deine Standpunkte deutlich machst.

Leider waren deine bisherigen Arbeitgeber nicht auf deiner Seite und haben dich vollkommen falsch verstanden. Man bezeichnet das wohl als fragmentierte Erwerbsbiografie; du vermutest dahinter die Absicht einer Organisation, um dich klein zu halten und ruhig zu stellen.



Du lebst alleine mit deiner Katze Howard in der STADT. Du magst die Anonymität, viele Leute und hektisches Treiben verunsichern dich jedoch.

Der Job in der Pleasant Glade Strip Mall ist eigentlich ganz okay. Du arbeitest bei Anchor Hardware, dadurch hast du immerhin die wichtigen Dinge für eine globale Krise im direkten Zugriff. Viel verdienst du dabei jedoch nicht.

Vincent Shoemaker

23 Jahre, Dilettant.

ST 13 KO 13 GE 12 IN 11 EN 11 CH 12
TP 13 WP 11 STA 55 BG 44

BINDUNGEN: Patrick und Joshua aus deiner WG, 12.
Football-Juniorenteam, 12.

MOTIVATIONEN UND STÖRUNGEN: Noch einmal einen langen Spurt hinlegen, das wäre toll. Aber das ist mit deinem Bein einfach nicht mehr drin.

Du bringst gerne Sportvergleiche an.

Du bist manchmal etwas schwer von Begriff.

Keiner bleibt zurück, alle müssen mitgenommen werden.

FERTIGKEITEN: Athletik 60%, Ausweichen 50%, Autofahren 30%, Erste Hilfe 30%, Medizin 10%, Schwimmen 50%, Wachsamkeit 40%, Überzeugen 40%.

SPEZIALTRAINING: Football (Athletik).

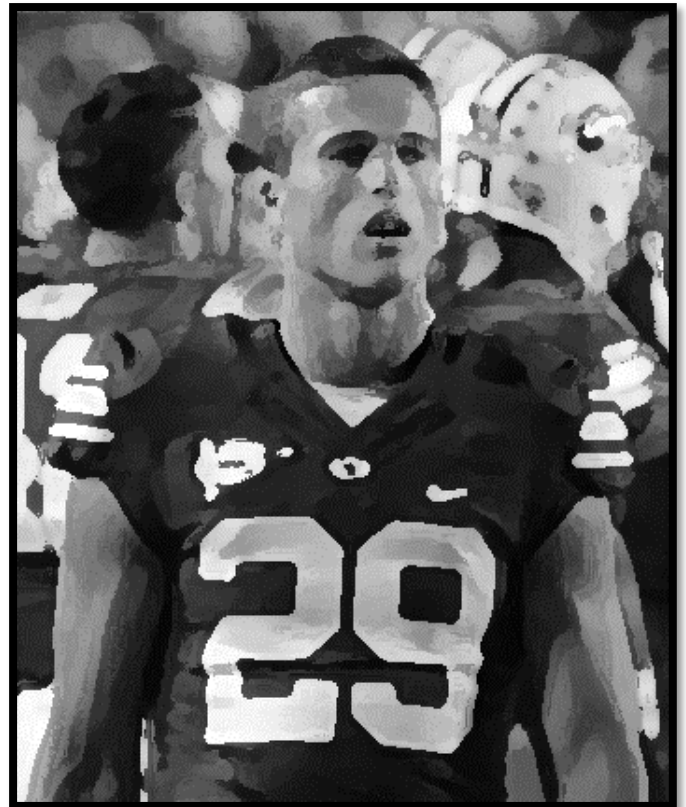
ANGRIFFE: Unbewaffnet 50%, Schaden 1W4-1.

HINTERGRUND UND BEMERKUNGEN: Eigentlich hattest du dir eine Karriere als Football-Star erträumt. Die Zeichen standen gut, Captain des High School Teams, Stipendium in Aussicht, Erfolg bei den Mädels, kurzum du hattest einen Run. Dann hast du dir dein linkes Wadenbein bei einem harten Tackling gebrochen: Krankenhaus, Reha-Maßnahmen, Schmerzmittel ... immer noch Schmerzen. Dein Trainer erklärte dir, du würdest nie wieder spielen können.

Nach der Schule hast du irgendwie den Anschluss verloren. Zwar bist du noch Stadionsprecher beim Juniorenligateam, aber alle deine ehemaligen Kumpels spielen unterdessen bei den großen Mannschaften.

Zum Glück hast du diesen Job in der Pleasant Glade Strip Mall ergattern können. Du arbeitest im King Pawn Store, wo arme Seelen ihren Besitz verpfänden können. Die Arbeit dort reicht gerade so, dass du dir eine WG in der STADT leisten kannst.

Aufgrund deiner (mittlerweile beständigen) Schmerzmittelabhängigkeit hast du jedoch immer alle Hände voll zu tun, das Geld für die



Medikamente zu verdienen. Immerhin hast du jetzt weniger Schmerzen, allerdings brauchst du manchmal etwas länger, um Sachverhalte zu verstehen und die richtigen Dinge zu tun.

Seit deinem Unfall hast du erkannt, was wirklich wichtig ist. Freundschaft! Und eine positive Grundeinstellung.