

	Publizist	Erben der Schöpfung
Name des Charakters	Geschlecht und Rasse	Selbstbezeichnung oder Beruf
		Kampagne

Beschreibung	

Talente	Porträt oder Wappen
----------------	---------------------

Vitakraft	VK		12	VK-Rüstung / Wert		
Ausdauer	AP		90	AP-Rüstung / Wert		
Magie/Psi	MP		0	Geld		5000 (bar) 1000 (unbar)
Kampagnenspezifisch	Schicksalspunkte		3			

Ausrüstung, Waffen	
Oui-Ja-Brett	

Bewegungstechniken Anzahl: 4	Handwerkstechniken Anzahl: 2
Schwimmen, Hochsprung, Speerwurf, Autofahren	Buchbinder, Edelsteinschleifer
Kreuzworträtzel	

Bildungstechniken Anzahl: 5	Sprachen (mit Angabe der Stufe) Sprachpunkte: 48
Lesen+Schreiben, Spiritismus, Verschwörungen, Meditation	Deutsch IV (16), Latein IV (16), Englisch III (11),
	Französisch I (5)

Liste/Fertigkeit	Tempo	Zeit	Wert	Liste/Fertigkeit	Tempo	Zeit	Wert	Liste/Fertigkeit	Tempo	Zeit	Wert
BEWEGUNG Modi Grad 3				SINNESSCHÄRFE Modi Grad 2				Okkultismus Grad 5			
<i>Standard-Gruw</i>			S-Gruw	<i>Standard-Gruw</i>			S-Gruw	<i>Standard-Gruw</i>			14
Ausweichen	14	2	Gruw 12	Horchen	4	*	Gruw 10	Datensuche	2	*	SGruw
Faustschlag	12	2	Gruw 12	Menschenkenntnis	16	30s	Gruw 4	Mythologie	16	*	Gruw 7
Fußtritt	10	2	Gruw 10	Reaktion	14	*	Gruw 9	Übersinnliche Fert.	0	*	Slots 3
Klettern/Balancieren	6	3	Gruw 10	Suchen	4	*	Gruw 10	Zeremonie	18	*	Gruw 9
Rennen	8	1	m 12	Zufällig Finden	18	-	Gruw 8				
Schleichen	2	3	Gruw 10	SPRACHEN Modi Grad 6				Antike Literatur Grad 2			
Springen/Fallen	8	3;1	Gruw 12	<i>Standard-Gruw</i>			S-Gruw	<i>Standard-Gruw</i>			11
Überraschen	-	-	Gruw 13	Redegewandtheit	18	*	Gruw 9	Datensuche	2	3	Gruw 9
Werfen/Fangen	12	3	Gruw 9	Verwandte Sprache	17	1	Gruw 6	Fachgebiet	0		Slots 1
BILDUNG Modi Grad 5				STÄRKE Modi Grad 1				Fachkenntnisse 16 1 Bonus 2			
<i>Standard-Gruw</i>			S-Gruw	<i>Standard-Gruw</i>			S-Gruw	Rhetorik	0		Bonus 0
Allgemeinbildung	16	1;*	Gruw 14	Grundlast	-	-	kg 8	Schreiben	2	*	SGruw 11
Erinnern	16	1;*	Gruw 14	Kraftakt	6	3	Gruw 6	Überzeugen	0		Bonus 0
Psychische Resistenz	18	-	Gruw 7	Kraftaktmasse	-	-	kg 60				
Benimm	16	1;*	Gruw 11	Ringens	10	3;1	Gruw 7				
Kultur	16	1;*	Gruw 14	Schadensbonus	-	-	SCH 0				
Naturwissenschaft	16	1;*	Gruw 14	Wurfmasse	-	-	kg 1				
HANDWERK Modi Grad 1				VITALITÄT Modi Grad 3							
<i>Standard-Gruw</i>			S-Gruw	<i>Standard-Gruw</i>			S-Gruw				
Herstellen	2	*	Gruw 6	Benommenheit	-	-	AP 18				
Manipulieren	1	*	Gruw 5	Bewusstlosigkeit	-	-	AP 36				
Reparieren	3	*	Gruw 7	AP-Regeneration	-	1h	AP 3				
Tarnen	2	3	Gruw 6	Laufen	8	1h	km 6				
Zerlegen	2	*	Gruw 7	Physische Resistenz	14	-	Gruw 11				
								Lerp:			

„I. Der Magier“

Schon seit Deiner Kindheit hat Dich Okkultismus fasziniert. Deine Eltern sind gestorben, als Du gerade 20 warst. Fast ihre gesamte Erbschaft hast Du für die Anschaffung okkulten Folianten aufgewandt.

Schon früh hast du entdeckt, dass Du ein Talent dafür besitzt, andere Menschen zu beeinflussen.

Dein Hauptanliegen ist das umfassende Verständnis der okkulten Kräfte und Du bist sicher, die Antworten in den alten Büchern zu finden, die vor hunderten von Jahren aufgelegt wurden. Dein Hauptziel ist es also, Deine umfassende Bibliothek weiter auszubauen.

Dein Auskommen hast Du hauptsächlich durch das Abhalten von Seancen oder Geisterbeschwörungen. Von dieser Szene, die hauptsächlich in der High Society zu Hause ist, hältst Du zwar nicht viel, aber Du kommst mit wenig Aufwand zu viel Geld und kannst Dich um Dein eigentliches Ziel kümmern.

Offiziell bezeichnest Du Dich als Publizist und Berater, für das Finanzamt bist Du selbstständig.

Deinem letzten Auftraggeber hast Du bei einer Seance geraten, seinen Sohn und seine Tochter zu enterben. Eben diese haben Dir diesen Ratschlag sehr übel genommen. Sie haben ein paar Schläger auf Dich angesetzt, um Dich zu überreden, Deinen „Irrtum“ zu korrigieren. Du hieltest es darum für klüger, für eine Weile abzutauchen und bei einem Bekannten zu wohnen.

Rollenspielerische Hinweise:

Dir stehen unter der Liste „Okkultismus“ folgende übersinnliche Fertigkeiten zur Verfügung:

- Präkognition (Vorhersage zukünftiger Ereignisse)
- Metagnomie (Gedankenlesen)
- Führung (andere Menschen folgen in Grenzen deinen Einflüsterungen)

Zur erfolgreichen Anwendung ist ein S-Gruw erforderlich. Du hast noch keine bewusste Kontrolle über die Ausübung dieser Fertigkeiten, so dass der Erfolg von Anwendung zu Anwendung variieren kann. Der Wunsch zur Ausübung muss dem Spielleiter auf einem Zettel schriftlich angezeigt werden.

Du besitzt:

- eine 2-Zimmer-Eigentumswohnung in Charlottenburg. Ein Zimmer ist die Bibliothek, in der deine Folianten untergebracht. Die Wohnung ist schuldenfrei, das Wohngeld beträgt €350.
- 5.000 € in bar
- 1.000 € auf einem Girokonto bei der Dresdner Bank

Deine Beziehung zu Ivan Kosloff:

- Ivan Kosloff war schon vor dem Zwischenfall von Zeit zu Zeit bei deinen Seancen dabei. Der undurchsichtige Russe ist keiner deiner üblichen High-Society-Kunden, die bei Kaviar und Champagner einen ungewöhnlichen Kick erleben wollen. Du hast gleich gespürt, dass Kosloff ein ernstes Anliegen hat und kürzlich hat er sich dir offenbart. Er stehe kurz vor dem Durchbruch bei der Enthüllung einer okkulten Sensation, doch er benötigt auf den letzten Metern die Mithilfe einiger bisher Unbeteiligter. Im Gegenzug verspricht er dir nicht nur einen Anteil an den okkulten Geheimnissen, sondern auch Schutz vor deinem aktuellen Problem.

Erben der Schöpfung

Name des Charakters	Geschlecht	Selbstbezeichnung oder Beruf	Kampagne
---------------------	------------	------------------------------	----------

Vorteile	Nachteile
Orientierungssinn (2)	Feind (3): BKA Nordrhein - Westfalen
Glück (3)	Körperl. Behinderung (1): Kurzsichtig
Kontakte (1): reiche Galleristin	

Talente

Porträt oder Wappen

Vitakraft VK	12	VK-Rüstung / Wert	
Ausdauer AP	90	AP-Rüstung / Wert	
Magie/Psi MP	0	Geld	50 € (bar)
Kampagnenspezifisch	Schicksalspunkte	1	

Ausrüstung, Waffen
Rolex (gefälscht), Bahncard First, 20 Kondome, Einbruchswerkzeug, Kokain
Iphone mit T-Mobile-Karte

Bewegungstechniken	Anzahl: 4	Handwerkstechniken	Anzahl: 4
Fußball, Schwimmen		Fotografieren, Massage	
Skifahren, Klettern		Malen	
		Japanische Schriftzeichen	

Bildungstechniken	Anzahl: 4	Sprachen (mit Angabe der Stufe)	Sprachpunkte: 36
Mathematik, Schach		Deutsch IV (16), Englisch III (11), Latein (8)	
Kunstgeschichte, Ehe- und Scheidungsrecht		Japanisch (1)	

Liste/Fertigkeit	Tempo	Zeit	Wert	Liste/Fertigkeit	Tempo	Zeit	Wert	Liste/Fertigkeit	Tempo	Zeit	Wert
BEWEGUNG Modi			Grad 3	SINNESSCHÄRFE Modi			Grad 2	Bonvivant			Grad 5
<i>Standard-Gruw</i>			S-Gruw	<i>Standard-Gruw</i>			S-Gruw 11	<i>Standard-Gruw</i>			14
Ausweichen	14	2	Gruw 12	Horchen	4	*	Gruw 10	Etikette			Bonus 7
Faustschlag	12	2	Gruw 12	Menschenkenntnis	16	30s	Gruw 4	Intrigieren			Gruw 11
Fußtritt	10	2	Gruw 10	Reaktion	14	*	Gruw 9	Falschspiel			Bonus 4
Klettern/Balancieren	6	3	Gruw 10	Suchen	4	*	Gruw 10	Spezialgebiet			Bonus 4
Rennen	8	1	m 12	Zufällig Finden	18	-	Gruw 8	- Partylöwe			
Schleichen	2	3	Gruw 10	SPRACHEN Modi			Grad 4	- Kneipenspiele			
Springen/Fallen	8	3;1	Gruw 12	<i>Standard-Gruw</i>			S-Gruw 13	- Zaubertricks			
Überraschen	-	-	Gruw 13	Redegewandtheit	18	*	Gruw 8	Verführen			Bonus 5
Werfen/Fangen	12	3	Gruw 9	Verwandte Sprache	17	1	Gruw 6				
BILDUNG Modi			Grad 3	STÄRKE Modi			Grad 3	Auftreten			Grad 2
<i>Standard-Gruw</i>			S-Gruw 12	<i>Standard-Gruw</i>			S-Gruw 12	<i>Standard-Gruw</i>			11
Allgemeinbildung	16	1;*	Gruw 12	Grundlast	-	-	kg 12	Abgebrühtheit			Bonus 4
Erinnern	16	1;*	Gruw 12	Kraftakt	6	3	Gruw 7	Auftreten-Basis			Gruw 7
Psychische Resistenz	18	-	Gruw 6	Kraftaktmasse	-	-	kg 100	Beeindrucken			Bonus 0
Benimm	16	1;*	Gruw 8	Ringens	10	3;1	Gruw 12	Einschüchtern			Bonus 2
Kultur	16	1;*	Gruw 11	Schadensbonus	-	-	SCH 1	Lügen/Belabern			Bonus 1
Naturwissenschaft	16	1;*	Gruw 10	Wurfmasse	-	-	kg 1,8	Verführen			Bonus 2
HANDWERK Modi			Grad 3	VITALITÄT Modi			Grad 3	Verhören			Bonus 1
<i>Standard-Gruw</i>			S-Gruw 12	<i>Standard-Gruw</i>			S-Gruw				
Herstellen	2	*	Gruw 9	Benommenheit	-	-	AP 18				
Manipulieren	1	*	Gruw 8	Bewusstlosigkeit	-	-	AP 36				
Reparieren	3	*	Gruw 12	AP-Regeneration	-	1h	AP 3				
Tarnen	2	3	Gruw 10	Laufen	8	1h	km 6				
Zerlegen	2	*	Gruw 12	Physische Resistenz	14	-	Gruw 11	Lerp:			

„_ Der Narr“

Du schlägst Dich auf Kosten anderer durchs Leben. Trickbetrug, Taschendiebstahl, Heiratsschwindel, Wettmanipulation – alles hast Du schon ausprobiert. Du bist kein professioneller Verbrecher, der sich in einem bestimmten Bereich einen Namen machen will. Dir gefällt nur die Idee, auf Kosten anderer ein gutes Leben zu führen.

Besonders angetan hat es Dir die High Society, wenn immer möglich verkehrst Du in der besseren Gesellschaft. Wenn es Deine Finanzen erlauben, pflegst Du einen aufwändigen Lebensstil.

Offiziell gemeldet bist bei Deiner Mutter (Vater schon gestorben) in _____. (Deine Wahl)

Das letzte halbe Jahr hast Du Dich bei einigen Millionärsehepaaren in Nordrhein-Westfalen mit Beischlafdiebstahl durchgeschlagen. Das hättest Du auch noch eine Weile weiter machen können, wenn nicht so ein Privatschnüffler, der von einem gehörnten Ehepartner mit der Suche nach Dir beauftragt wurde, Dich aufgestöbert hätte. Du konntest ihm in einer Handgemenge entkommen, allerdings ist der Schnüffler dabei unglücklich gefallen und noch auf dem Weg ins Krankenhaus verstorben. Seitdem wirst Du in Nordrhein-Westfalen mit Haftbefehl gesucht und deshalb bist Du nach Berlin geflüchtet.

Hier haben Dir ein paar entfernte Bekannte aus der Russen-Mafia mit falschen Papieren ausgeholfen, so dass Du für den Moment vor der Polizei sicher bist. Allerdings schuldest Du Deinem Bekannten für diese Gefälligkeit noch 5.000 € und Du bist im Augenblick alles andere als flüchtig. Da Du keine Lust auf durchgeschossene Kniescheiben hast, musst Du schleunigst zu Geld kommen.

Derzeit bist Du bei einer alten Bekannten in einer Altbauwohnung in Charlottenburg untergekommen, die von Deinem Dilemma nichts ahnt. Hier kannst Du noch einige Wochen bleiben, ohne Miete zahlen oder verhungern zu müssen.

Rollenspielerische Hinweise:

- Die jetzige Krise mag Dir ein Anlass sein, über Deinen bisherigen Lebenswandel nachzudenken
- Wenn Du nicht binnen 48 Stunden wenigstens tausend Euro bei Deinem russischen Bekannten abliefern kannst, musst Du mit Problemen rechnen.
- Die ständigen Bedrohungen im Nacken können durchaus Paranoia auslösen

Du besitzt:

- Fünf vollständige Garderoben flippige Party-Klamotten
- Drei Garderoben legäre, unauffällige Kleidung (Jeans, Sweat-Shirt, ...)
- Ein T-Mobile-Handy (iPhone) mit allen wichtigen Telefonnummern im Telefonbuch. Seit Deiner Flucht hast Du das Handy nicht mehr benutzt.
- Einbruchswerkzeug (simpel, nur für Wohnungstüren, aber nicht für Tresore geeignet)
- 20 Kondome
- einige Gramm Kokain
- Armbanduhr (Rolex – leider nur ein Imitat, das aber überzeugend)
- Bahncard First 50 (gültig für den ermäßigten Erwerb von Fahrscheinen der ersten und zweiten Klasse. Alle Fahrkarten kosten für Dich die Hälfte)

Dein Kontakt zu Ivan Kosloff:

- Jemand mit starkem russischem Akzent hat dich auf deinem Mobiltelefon angerufen und sich als Ivan Kosloff vorgestellt. Herr Kosloff hat durchblicken lassen, dass er von deinen Problemen mit seinen russischen Landsleuten weiß. Wenn Du heute abend zu einer bestimmten Villa in Dahlem kommst, kann er dir einen Auftrag verschaffen, der dir genügend Geld einbringt, damit deine Probleme gelöst sind.

„Der Tod“

Du hast in Deinem Leben schon 11 Menschen ermordet. Das war nicht umsonst, denn Du besitzt 189,000 € auf einem Nummernkonto der Schweizer Bank Cial. Das Problem ist nur, dass Du an das Geld zur Zeit nicht herankommst.

Dein letztes Opfer in der Schweiz war ein Angehöriger der dortigen Cosa Nostra und die Verwandten – die Deine Identität kennen – haben Dir Rache geschworen. Sobald Du Dich in der Schweiz bei Deiner Bank blicken lässt, erfährt die Cosa Nostra davon. Und Du kannst davon ausgehen, dass Du nach dem Abheben des Geldes keine zwei Straßen weit kommst.

Nach Deiner überstürzten Abreise aus der Schweiz bist Du zur Zeit in Berlin abgetaucht. Du wohnt auf einer Dauercampingkolonie in Frohnau in einem Wohnwagen, der einem Bekannten gehört. Für diese Gefälligkeit ist fast Dein gesamtes Bargeld drauf gegangen.

In Deutschland hast Du noch keinen Auftragsmord begangen und bist hier ein unbeschriebenes Blatt. Aus Sicherheitsgründen musst Du den Ball weiter flach halten; auf keinen Fall darf Deine Identität in Polizeiberichten auftauchen, sonst könnte Dein „Schweizer Problem“ auch hier akut werden.

Normalerweise erhältst Du für einen Auftragsmord zwischen 10.000 und 50.000 €. Die Höhe des Preises hängt vom Schwierigkeitsgrad (von „offensichtlicher Mord“ bis „sieht wie Unfall aus“) und vom Risiko ab. Einen Namen gemacht hast Du Dir mit Aufträgen, die für die Lebensversicherungen wie ein glaubhafter Unfall aussehen. Wie in Deinem Beruf üblich, hast Du keinen festen Wohnsitz. Je nach Kassenstand und Laune mietest Du Dich bei Pensionen oder Hotels für einige Wochen ein. Du meidest Kundenkarten, Bonussysteme und überhaupt alles, was irgendwie eine Spur zu Dir legen könnte. Am liebsten zahlst Du bar.

Bisher wirst Du in keinem Land namentlich mit Haftbefehl gesucht.

Um finanziell wieder auf die Füße zu kommen, hast Du ein paar sekundäre Kontakte nach unauffälligen Jobs für schnelle Kohle angefragt.

Rollenspielerische Hinweise:

- Die jetzige Krise könnte ein Ansatz sein, den Beruf als Auftragsmörder generell in Frage zu stellen. Allerdings kannst Du es auch nur als lästige Unterbrechung empfinden, die es zu umschiffen gilt.
- Du musst davon ausgehen, dass Dein Auftraggeber-Netzwerk von Deinen Gegnern benutzt wird, um Dich aufzuspüren. Jeder Einsatz der Fähigkeit Milieuwissen -> Ressourcen birgt das Risiko, dass Deine Gegner auf Dich aufmerksam werden.
- Die ständige Bedrohung im Nacken kann durchaus Paranoia auslösen.

Du besitzt:

- 30 € in bar
- eine Walter PPK (unregistriert) mit 20 Schuss Munition
- ein Scharfschützengewehr der Bundeswehr mit entfernter Registriernummer und 100 Schuss Munition. Das Gewehr ist in einem Schliessfach bei der Hypo-Vereinsbank in der Nähe des Zoologischen Gartens hinterlegt. Für einige laufende Mordermittlungen außerhalb Deutschlands ist diese Waffe „heiß“. Den Schlüssel zum Schliessfach trägst Du immer bei Dir.
- drei falsche Pässe mit einer Nationalität Deiner Wahl (ein Pass ist Dein „echter“ Pass). Deine gefälschten Identitäten sind mittlerer Qualität (ca. 5.000 € pro Stück) und bisher nicht negativ aufgefallen. Sie taugen für einfache Grenzkontrollen und Visaanträge. Einer Ermittlung durch Interpol oder FBI halten Sie jedoch nicht stand.

- einen Schweizer Pass mit Deiner Schweizer Identität (diese ist der Cosa Notra definitiv bekannt, bei den anderen Identitäten bist Du Dir nicht sicher)
- drei unauffällige Garderoben (Jeans, T-Shirt, Pullover)
- ein Business-Anzug
- ein Jogging-Anzug
- Visitenkarten für Deine diversen Identitäten mit Berufsbezeichnungen wie „Business Consultant“ oder „Personal Coach“

Deine Beziehung zu Ivan Kosloff:

- Der Bekannte eines Bekannten. Einer von denen, die Du vor ein paar Tagen um einen Job angehauen hast. Der (offensichtlich durchgeknallte) Russe ist dringend auf der Suche nach einigen Antiquitäten, die sich in der Hauptstadt befinden sollen. Da du im Moment kein besseres Angebot hast und die avisierte Bezahlung auch ganz ordentlich ist, billigst du einem ersten Treffen zu.

„XVI. Der Turm“

Liebesprobleme haben Dich vor fünf Jahren in die Arme der französischen Fremdenlegion getrieben. Du hast gekämpft, getötet und überlebt und bist seit einiger Zeit wieder in Deiner Heimatstadt Berlin. Deine einstige Heimat kommt Dir merkwürdig fremd vor und Du hast Schwierigkeiten, Dich in das zivile Leben zurückzufinden.

Ein Freund hat dir zugetragen, dass deine Jugendliebe Eleonora Kaczmarek vor zwei Jahren ihrem damaligen Freund nach Russland gefolgt ist. Dort hat sie sich vor einem halben Jahr von ihm getrennt und nun lebt sie allein in Moskau oder Umgebung.

Du willst sie in jedem Fall noch einmal wieder sehen, schließlich war sie der Grund, warum du fünf Jahre auf dem schwarzen Kontinent dein Leben aufs Spiel gesetzt hast. Dieser Gedanke ist für dich der einzige Halt in einer Welt, die dir fremd geworden ist.

Rollenspielerische Hinweise:

- Ohne Job verbrauchst Du ca. 1.200 € von Deinem Ersparten pro Monat

Du besitzt:

- 30.000 € auf einem Konto der Dresdner Bank
- eine Ein-Zimmer-Wohnung in Ruhleben (400 € Miete warm, kein Festnetzanschluss). Die Wohnung ist mit normalen Hausrat ausgestattet.
- 10 Garderoben legäre, unauffällige Kleidung (Jeans, Sweat-Shirt, ...)
- Motorrad-Kleidung
- Ein D1-Handy mit Kartenvertrag (24 Monate Laufzeit)
- 1 Yamaha Intruder (Chopper mit 500 ccm)

Deine Beziehung zu Ivan Kosloff:

- Ein russischer Kamerad, der ein Jahr vor dir die Legion verlassen hat, hat dir den Kontakt zu Ivan Kosloff vermittelt. Der Russe bietet dir Informationen über den Verbleib deiner Jugendliebe, wenn du ihm bei der Beschaffung einiger Antiquitäten unterstützt.

Erben der Schöpfung

Name des Charakters Geschlecht und Rasse Selbstbezeichnung oder Beruf Kampagne

Beschreibung		

Talente Porträt oder Wappen

Vitakraft VK		12	VK-Rüstung / Wert	
Ausdauer AP		90	AP-Rüstung / Wert	
Magie/Psi MP		0	Geld	100 (bar) 2000 (unbar)
Kampagnenspezifisch	Schicksalspunkte	2		

Ausrüstung, Waffen

Bewegungstechniken	Anzahl:	4	Handwerkstechniken	Anzahl:	5

Bildungstechniken	Anzahl:	4	Sprachen (mit Angabe der Stufe)	Sprachpunkte:	30
			Deutsch IV (16), Latein III (11), Russisch I (3)		

Liste/Fertigkeit	Tempo	Zeit	Wert	Liste/Fertigkeit	Tempo	Zeit	Wert	Liste/Fertigkeit	Tempo	Zeit	Wert
BEWEGUNG Modi			Grad 3	SINNESSCHÄRFE Modi			Grad 4	Schurke			Grad 5
<i>Standard-Gruw</i>			S-Gruw 12	<i>Standard-Gruw</i>			S-Gruw 13	<i>Standard-Gruw</i>			14
Ausweichen	14	2	Gruw 12	Horchen	4	*	Gruw 13	Beobachten			Bonus 4
Faustschlag	12	2	Gruw 12	Menschenkenntnis	16	30s	Gruw 5	Diebstahl			Bonus 6
Fußtritt	10	2	Gruw 10	Reaktion	14	*	Gruw 12	Klettern			Bonus 4
Klettern/Balancieren	6	3	Gruw 10	Suchen	4	*	Gruw 13	Schleichen/Verstecken			Bonus 5
Rennen	8	1	m 12	Zufällig Finden	18	-	Gruw 9	Schlösser knacken			Bonus 5
Schleichen	2	3	Gruw 10	SPRACHEN Modi			Grad 3				
Springen/Fallen	8	3;1	Gruw 12	<i>Standard-Gruw</i>			S-Gruw 12	Milieuwissen			Grad 2
Überraschen	-	-	Gruw 13	Redegewandtheit	18	*	Gruw 8	<i>Standard-Gruw</i>			11
Werfen/Fangen	12	3	Gruw 9	Verwandte Sprache	17	1	Gruw 8	Etikette			Bonus 4
BILDUNG Modi			Grad 3	STÄRKE Modi			Grad 3	Milieukenntnisse			Bonus 4
<i>Standard-Gruw</i>			S-Gruw 12	<i>Standard-Gruw</i>			S-Gruw 12	Ressourcen			Gruw 11
Allgemeinbildung	16	1;*	Gruw 12	Grundlast	-	-	kg 12	Reputation			Punkte 0
Erinnern	16	1;*	Gruw 12	Kraftakt	6	3	Gruw 7				
Psychische Resistenz	18	-	Gruw 6	Kraftaktmasse	-	-	kg 100				
Benimm	16	1;*	Gruw 8	Ringeln	10	3;1	Gruw 12				
Kultur	16	1;*	Gruw 11	Schadensbonus	-	-	SCH 1				
Naturwissenschaft	16	1;*	Gruw 10	Wurfmasse	-	-	kg 1,8				
HANDWERK Modi			Grad 5	VITALITÄT Modi			Grad 3				
<i>Standard-Gruw</i>			S-Gruw 14	<i>Standard-Gruw</i>			S-Gruw				
Herstellen	2	*	Gruw 11	Benommenheit	-	-	AP 18				
Manipulieren	1	*	Gruw 11	Bewusstlosigkeit	-	-	AP 36				
Reparieren	3	*	Gruw 14	AP-Regeneration	-	1h	AP 3				
Tarnen	2	3	Gruw 12	Laufen	8	1h	km 6				
Zerlegen	2	*	Gruw 14	Physische Resistenz	14	-	Gruw 11	Lerp:			

„XVIII Der Mond“

Du bist ein professioneller Einbrecher. Bisher wurdest Du noch nicht erwischt, allerdings konntest Du auch noch nicht den großen Coup landen.

Bisher hast Du schwerpunktmäßig allein gearbeitet, Deine Kontakte beschränken sich auf ein paar kleinere Hehler, bei denen Du Deine heiße Ware absetzen kannst.

Rollenspielerische Hinweise:

- Die Gelegenheitseinbrüche sind auf Dauer keine Aussicht für dich. Zu hoch ist das Risiko und zu gering der erzielbare Gewinn. Für die interessanteren Jobs braucht es aber ein Team und bessere Ausrüstung.
- Deine Milieukenntnisse umfassen hauptsächlich Kontakte zu Hehlern, allerdings kannst Du jederzeit auch den Kontakt zu anderen Kriminellen herstellen. Deine Kontakte haben hauptsächlich wirtschaftliche Interessen; umsonst gibt es also nur wenig.

Du besitzt:

- Eine Mietwohnung im märkischen Viertel (2 Zimmer, 430€ warm)
- Ein VW Kleinbus
- gehobene Computeranlage mit Internetanschluss
- gehobenes Einbruchswerkzeug
- kleine Elektrowerkstatt
- Equipment zur Videoüberwachung
- einige Kilo Plastiksprengstoff
- mehrere Garderoben legerer Kleidung
- 2.000 € auf einem Konto bei der Berliner Volksbank

Deine Beziehung zu Ivan Kosloff:

- Dein Netzwerk hat dir zugetragen, dass ein Russe mit Namen Ivan Kosloff Leute sucht, die einen Job hier in der Hauptstadt durchziehen. Du hast Kontakt mit einem Unterhändler hergestellt und deine Konditionen genannt. Kosloff bietet dir 5000 Euro vorab sowie weitere 10.000 Euro für die Beschaffung von zwei antiken Gegenständen. Das Angebot reizt dich, da es zum einen wesentlich besser bezahlt wird, als deine sonstigen Jobs und zum andern winken die Kontakte zu osteuropäischen Kriminellen und somit der lang ersehnte Aufstieg.

„Der Ritter der Schwerter“

Formal bist Du ein Archäologe, der zu einem frühen Zeitpunkt sein Studium abgebrochen hat. Bei den Vorbereitungen für eine Mittelamerika-Expedition an der freien Universität Berlin bist Du bei Deinen Recherchen auf Hinweise zu einer gesunkenen spanischen Gold-Galeone gestoßen.

Die Aussicht auf einen riesigen Schatz hat Deine Fantasie (und Gier) beflügelt und Dich die Erbschaft Deiner Eltern in ein waghalsiges Abenteuer investieren lassen. Und das Glück war Dir hold. Du konntest Gold und Antiquitäten im Wert von mehreren 100.000 € heben. Nach Abzug der Expeditionskosten wäre eine ganze Menge hängen geblieben, wenn Du Dich vorher etwas intensiver mit den rechtlichen Gegenheiten für jahrhundertealte „Fundsachen“ auseinandergesetzt hättest. Nach einigen Jahren Nachhilfe in kolumbianischer Juristerei konntest Du wenigstens noch genug Finderlohn rausschlagen, um plusminus Null aus der Sache rauszukommen.

Aber Dein Hunger war geweckt.

Für eine neue Unternehmung in Florida konntest Du ein paar Geldgeber gewinnen, die „Risikokapital“ in Deine neue Schatzsuche steckten. Leider stand dieses Unternehmen unter keinem guten Stern und Du hast während eines Sturms vor Key West die gesamte Expedition verloren. Deine Geldgeber, die sich im nachhinein als kolumbianische Drogenbarone entpuppten, hatten für soviel Pech kein Verständnis und wollen ihr Geld zurück. Aus Sorge um Dein Leben bist Du nach Deutschland zurückgekehrt und lebst ohne offizielle Meldung bei einer Freundin.

Von Freunden weißt Du, dass sich Ausländer mit spanischem Akzent an der Universität nach Dir erkundigt haben.

Rollenspielerische Hinweise:

- Du kannst die Ereignisse der jüngsten Zeit als Möglichkeit nehmen, Deinen Lebenswandel zu überdenken
- Du schuldest den Drogenbaronen einen Gegenwert von ca. 150.000 €. Über den Zinssatz für dieses „Darlehen“ habt ihr nicht verhandelt.

Du besitzt:

- 130 €
- zwei Garderoben legärer Kleidung
- eine nicht registrierte russische Pistole (Yarygin PYa / MP-443 "Grach", 9 mm)

Deine Beziehung zu Ivan Kosloff:

- Deine Freundin hat Dir den Kontakt zu einem Russen vermittelt, der ein starkes Interesse an okkulten antiken Gegenständen hat. Für deine Mithilfe bei der Suche nach einigen bestimmten Antiquitäten hat er dir eine Lösung für dein „kolumbianisches Problem“ versprochen.