

GLÜCKSJÄGERIN

Archetyp: Abenteurerin
Stil: 3

Motivation: Gewinn
Gesundheit: 5

Primäre Attribute

Konstitution: 3	Charisma: 2
Geschicklichkeit: 3	Intelligenz: 3
Stärke: 2	Willenskraft: 2

Sekundäre Attribute

Größe: 0	Initiative: 6
Bewegung: 5	Abwehr: 6
Wahrnehmung: 5	Betäubt: 3

Fertigkeiten	Basis	Stufen	Wert	(Durchschnitt)
Diebstahl	3	2	5	(2+)
<i>Sicherheitssysteme</i>			6	(3)
Gassenwissen	2	2	4	(2)
Linguistik	3	2	5	(2+)
<i>Entschlüsseln</i>			6	(3)
Nahkampf	2	2	4	(2)
Schusswaffen	3	4	7	(3+)
<i>Schrotgewehr</i>			8	(4)
Sportlichkeit	2	4	6	(3)
Waffenlos	2	2	4	(2)

Talent

Glückspilz 1 (+2 auf ein Würfelergebnis pro Spielabend)

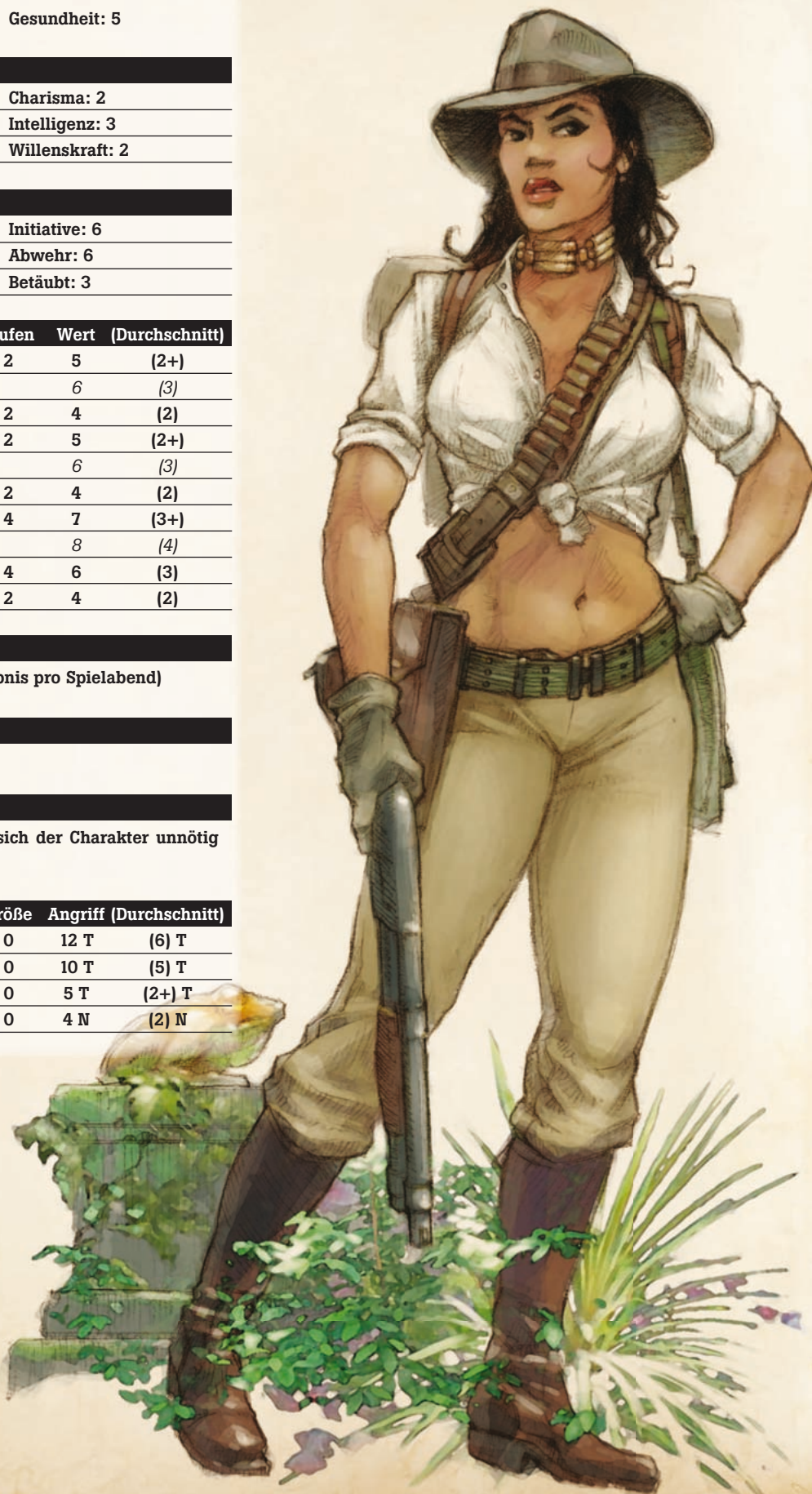
Ressourcen

Keine

Schwäche

Risikofreude (+1 Stilpunkt, sobald sich der Charakter unnötig in Gefahr begibt)

Waffen	Wert	Größe	Angriff (Durchschnitt)
Winchester Schrotflinte	4 T	0	12 T (6) T
Colt M1911 Pistole	3 T	0	10 T (5) T
Messer	1 T	0	5 T (2+) T
Schlag	0 N	0	4 N (2) N



„Klingt wie ein toltekischer Dialekt. Das waren verdammt reiche Bastarde, die Tolteken.“

Hintergrund

Ich bin im Kiowa-Reservat in Oklahoma aufgewachsen. Sie haben zwar behauptet, es sei unser Land, aber die Schule wurde von der Regierung geführt – schon allein, um sicherzustellen, dass wir Englisch lernen und nicht diese „primitive“ Sprache, die sonst niemand versteht. Vermutlich hat mich das deswegen nicht weiter gestört, weil ich schon immer ein Händchen für Sprachen hatte. Englisch war da nur der Anfang. Ich besorgte mir Bücher in jeder beliebigen Fremdsprache, die ich nur irgendwie auftreiben konnte, und versuchte herauszufinden, wie ich den Inhalt verstehen konnte.

Ich arbeitete im Reservat, bis ich alt genug war, um am nächsten Highway meinen Daumen rauszuhalten und dem Fahrer etwas von einem Treffen mit meiner Mutter in der nächstgrößeren Stadt vorzuflunkern. Von dort aus ging es mit dem Zug weiter, als blinder Passagier auf Trucks und später sogar auf Schiffen und in Flugzeugen: jede Möglichkeit, die Sie sich vorstellen können, um von Ort zu Ort zu kommen. Man hat mich gefragt, warum ich immer weiter wollte, nirgends Ruhe fand. Es ist ganz simpel: Alles was ich wollte, war ... mehr.

Mehr Geld. Mehr Spaß. Mehr Abenteuer. Mehr Wissen. Ich glaube, es ist sowas wie ein Fluch. Wann werde ich jemals zufrieden sein? Keine Ahnung. Aber eins weiß ich: Bis jetzt war es jedenfalls noch nicht genug.

In Mexiko habe ich mich einem Kerl angeschlossen, dessen Hobby es war, „Dinge zu sammeln“. Er erzählte mir, er habe einen Dokortitel, wollte mir aber nie verraten, in was. Hat mich auch nicht weiter interessiert. Interessant fand ich nur die Tricks, die er mir beigebracht hat. Ich lernte allerlei über die Inkas, die Mayas und die Azteken, und das alles durch Anschauungsunterricht. Es würde Sie erstaunen, wie viel man über jemanden lernen kann, indem man sein Zeug durchwühlt, sogar wenn dieses Zeug schon seit tausend Jahren irgendwo rumliegt.

Neue Herausforderungen habe ich in Europa gefunden, und meine ersten Jobs. Ich lernte sehr bald, dass die Welt der Ausgrabungen nicht von Gelehrten beherrscht wird. Die frühesten Münzen sind vor 3.000 Jahren entstanden, und heute sind sie echt was wert. Jedes Museum will natürlich das Beste für sich, um Publikum anzulocken und öffentliche Fördergelder abzusahnen, und Privatsammler bieten ein Heidengeld, um vor ihren Freunden mit irgendwelchen Dingen protzen zu können, die sonst niemand hat.

Ich musste mich nie um meine Figur oder meine Fitness kümmern. Das Leben war nie bequem genug, um zu verweichlichen. Aber ich habe meinen Weg gefunden, und ich blicke nie zurück. Manche Leute verachten meine Arbeit, aber ohne mich würden die meisten dieser Fundstücke immer noch im Erdboden stecken oder in einem Grab verstauben, wo niemand Freude daran hätte oder sie studieren könnte. Ich biete meinen Kunden gute Dienste, selbst unter gefährlichsten Bedingungen, und ich werde gut dafür bezahlt. Das nenne ich einen fairen Handel.

Rollenspiel

Sie sind eine Draufgängerin und lieben die Gefahr. Ihr Mut und Ehrgeiz lässt Sie ständig nach dem Highscore streben, sei es das ägyptische Totenbuch, das Gold der Azteken oder die Bundeslade. Sie sind keine Diebin, aber wenn die Gesetze zum Transport von Kulturgütern mal wieder etwas zu umständlich sind, dann warten Sie keine fünfzehn Monate in irgendeinem stinkenden Urwald, nur um Ihre Beute mit irgendeinem Zollbeamten zu teilen.

Überempfindliche Archäologen werfen Ihnen zwar manchmal die Ausbeutung von Kulturgütern vor, aber zu Ihren treuesten Kunden gehören die größten Museen dieser Welt. Einrichtungen, die die besten Stücke haben wollen, können bei den Methoden ihrer Lieferanten nicht allzu wählerisch sein, und Sie haben einen Ruf als hervorragende Lieferantin. Unabhängig davon, ob Sie für ein bekanntes Museum oder einen reichen Privatsammler arbeiten, Sie lassen es sich gut bezahlen.

Als Sie von diesem Hohlwelt-Zeug gehört haben, hielten Sie es zunächst für verrückt, aber ein Blick auf die Bilder hat Ihre Meinung geändert. Wenn die Skizzen wirklich das darstellen, für das Sie es halten, dann gibt es dort größere Schätze als in der reichhaltigsten Ruine, die Sie jemals gesehen haben. Und dieses Mal werden Sie die Beute nicht an einen Auftraggeber abliefern. Dieses Mal werden Sie sich nicht mit Ausfuhrbeschränkungen oder Vorwürfen, Sie würden nationales Kulturgut rauben, herumschlagen. All diese Schätze warten darauf, geborgen zu werden, und Sie haben vor, so viel wie möglich von dieser Aufgabe zu erfüllen.

GROSSWILDJÄGER

Archetyp: Jäger

Stil: 3

Motivation: Ruhm

Gesundheit: 5

Primäre Attribute

Konstitution: 2

Charisma: 2

Geschicklichkeit: 4

Intelligenz: 2

Stärke: 2

Willenskraft: 3

Sekundäre Attribute

Größe: 0

Initiative: 6

Bewegung: 6

Abwehr: 6

Wahrnehmung: 5

Betäubt: 2

Fertigkeiten	Basis	Stufen	Wert	(Durchschnitt)
Heimlichkeit	4	2	6	(3)
Nahkampf	2	2	4	(2)
Schusswaffen*	4	3	9	(4+)
Gewehr			10	(5)
Sportlichkeit	2	2	4	(2)
Überleben	2	3	5	(2+)
Fährtsuche			6	(3)
Waffenlos	2	2	4	(2)

Talent

*Begabung (Schusswaffenwert +2)

Kunstschütze 1 (verringerte Abzüge bei gezielten Schüssen)

Ressourcen

keine

Schwäche

Eingebildet (+1 Stilpunkt, wenn der Charakter um Hilfe bitten muss oder durch Selbstüberschätzung in Schwierigkeiten gerät)

Waffen	Wert	Größe	Angriff (Durchschnitt)
Winchester Gewehr .405	4 T	0	14 T (7) T
Wbley Revolver .455	3 T	0	12 T (6) T
Jagdmesser	1 T	0	5 T (2+) T
Schlag	0 N	0	4 N (2) N



„Wenn ich vorgehe, dann gehe ich alleine. Solange Sie nicht Winchester heißen, bleiben Sie hier.“

Hintergrund

Als ich volljährig wurde, tobte der Krieg schon eine ganze Zeit lang. Ich hatte mich lange mit meinem Vater darüber unterhalten, und ich wusste, was ich zu tun hatte. Mir wäre es ja lieber gewesen, mich schon früher ins Getümmel zu stürzen und es dem deutschen Pack zu zeigen, aber stattdessen ließen sie mich warten. Damit will ich nicht sagen, dass ich mir gewünscht hätte, der Krieg hätte noch länger gedauert – es war eine fürchterliche Angelegenheit, und wir alle sind glücklich, dass der verdammte Pickelhaubenkaiser bekommen hat, was er verdient. Aber wenn sie mich gelassen hätten, dann hätte ich mir die Deutschen schon vorgeknöpft.

So bin ich niemals auch nur in die Nähe der Front gekommen. Die Britische Armee meinte, ich wäre wie geschaffen für ein Bataillon in Indien, also kam ich zu einer Brigade, die sich mit den dortigen Einheimischen herumschlagen musste. Keine große Sache. Die Inder waren eine nette Gesellschaft, und das Essen war prima.

Aber ich hatte mich nicht freiwillig gemeldet, um mir den Bauch vollzuschlagen. Tee und Plätzchen hätte ich zu Hause auch bekommen. Also habe ich ein paar Beziehungen spielen lassen, um zum Sechsten Bataillon der King's African Rifles versetzt zu werden, und das war schon was ganz anderes. Echte Einsätze gab es da zwar auch kaum, aber eine unsere Aufgaben war es, Wilderer zu jagen. Und die Jagd war etwas, das ich so noch nie erlebt hatte.

Ich rede hier nicht von Füchsen oder solchem Unsinn. Es ging um echtes Jagen. Es gab zwar ein paar Sachen zu tun, aber bald saß ich auf einem Schreibtischstuhl, weil ich einfach zu schnell in der Hierarchie aufgestiegen war. Nun ja, ich muss Ihnen nicht erzählen, dass das Soldatsein in Friedenszeiten ein wirklich öder Job ist, also war's das. Ich habe mich von meinen Kameraden verabschiedet, mein Zeug gepackt und bin in die Wildnis gezogen.

Kenia, Tansania, Simbabwe, Birma, Malaysia und Neuguinea – ich war überall. Diese Winchester und ich haben Löwen, Eber, Hyänen und heranstürmende Nashörner erlegt. Ich habe gejagt, um Elfenbein zu erbeuten, Trophäen und Pelze – und um zu überleben. Draußen in der Savanne, da musst du dich mit den Eingeborenen anfreunden, wenn du am nächsten Morgen noch am Leben sein willst. Meine Fähigkeiten als Jäger und die Bereitschaft, den Löwenanteil des erbeuteten Fleisches ihnen zu überlassen, das hat mir so manches Mal den Hals gerettet.

Mittlerweile habe ich mir einen Ruf erarbeitet. Einen verdienten Ruf, wenn ich das so sagen darf. Mein Trophäenraum zu Hause in England platzt aus allen Nähten, obwohl ich einige Exemplare schon dem Club geschenkt habe. Ich habe schon mit jedem gemeinsam gejagt, vom König bis zum einfachen Söldner, und ich habe festgestellt, dass Titel da draußen keinerlei Bedeutung haben. Der birmanische Tiger fragt nicht nach Ihrem Rang oder welche Schule Sie besucht haben. Ihr Wappen bereitet ihm keine Verdauungsstörung. Im Busch überleben Sie nur mit Köpfchen, Geschick und Mut. Zeigen Sie niemals Schwäche, stellen Sie sich dem Feind und tun Sie, was Sie tun müssen. Sie oder er. Es ist Zeit herauszufinden, aus welchem Holz Sie geschnitzt sind.

Rollenspiel

Jagen ist der Inhalt Ihres Lebens, seit Sie das erste Raubtier bezwungen haben. Viele Jahre im Busch und im Dschungel haben Ihre Sinne und Instinkte messerscharf werden lassen, und Sie zählen inzwischen zu den besten Jägern der Welt. Sie haben mit den Eingeborenen auf vier Kontinenten gemeinsam gejagt, um ihre Tricks zu lernen, selbst wenn das bedeutete, dass Sie einige Zeit zwischen ihnen leben mussten. Es gibt nichts, was Sie nicht tun würden, um Ihre Jagdfähigkeiten noch zu verbessern.

Aber es hat auch seine Schattenseiten, der Beste zu sein. Die Jagd auf die üblichen Tiere bietet einfach keinen Reiz mehr. Nicht ein Mal die Löwenjagd ist andeutungsweise so spannend wie früher. So haben Sie sich auf die Großwildjagd verlegt und sind zum Fachmann der Nashorn- und Elefantenjagd geworden.

Als Sie von der Hohlwelt gehört haben, da hat Sie das an Legenden der Eingeborenen erinnert, denen Sie in allen Teilen der Welt begegnet sind: Erzählungen über eine Höhle oder eine Öffnung in der Erde, die zu einer anderen Welt führt – eine Welt, in der unglaubliche Wesen leben. Bisher hatten Sie das alles für einen einfachen Mythos gehalten, einen Teil des Aberglaubens der Primitiven – aber vielleicht ist ja doch etwas dran an diesen Geschichten.

Wenn es wahr ist, dann finden Sie dort vielleicht jene Herausforderung, auf die Sie schon so lange warten. Und dann können Sie der Welt endlich beweisen, dass Sie der größte Jäger dieses Zeitalters sind.

HOCHNÄSIGER PROFESSOR

Archetyp: Akademiker
Stil: 3

Motivation: Entdeckung
Gesundheit: 4

Primäre Attribute

Konstitution: 2	Charisma: 3
Geschicklichkeit: 2	Intelligenz: 4
Stärke: 2	Willenskraft: 2

Sekundäre Attribute

Größe: 0	Initiative: 6
Bewegung: 4	Abwehr: 4
Wahrnehmung: 6	Betäubt: 2

Fertigkeiten	Basis	Stufen	Wert	(Durchschnitt)
Akademisches Wissen	4	4	8	(4)
Anthropologie (Naturwiss.)	4	4	8	(4)
Bürokratie	4	1	5	(2+)
Wissenschaft			6	3
Diplomatie	3	2	5	(2+)
Umgangsformen			6	3
Ermittlung	4	1	5	(2+)
Nachforschung			6	(3)
Linguistik	4	1	5	(2+)
Entschlüsseln			6	(3)

Talent

Vielseitig (Akademisches Wissen)

Ressourcen

Status 1 (Universitätsprofessor: 150 \$ pro Monat und +2 bei passenden sozialen Proben)

Schwäche

Rechthaberisch (+1 Stilpunkt, sobald der Charakter seine Überlegenheit unter Beweis stellt)

Waffen	Wert	Größe	Angriff (Durchschnitt)
Schlag	0 N	0	0 N (0) N



„Diese Pflanzen könnten gewissen Fossilien der Psarionius brasiliensis ähneln, aber offensichtlich handelt es sich nur um eine zufällige Übereinstimmung. Ansonsten wäre das ja, als würde man mitten in eine Herde Dinosaurier stolpern. Eine geradezu absurde Vorstellung.“

Hintergrund

Ich versuche selbstverständlich, meine Überlegenheit nicht ständig vor mir herzutragen, aber manche Leute interpretieren mein Verhalten in eine solche Richtung – und zwar einfach nur deswegen, weil ich halt immer Recht habe. Es ist nicht einfach, ein Mann der Vernunft und der Wissenschaft zu sein, wenn jedermann sich von Blendern und albernem Pseudowissenschaftlern einwickeln lässt. Ich halte es für meine Pflicht, wenigstens einen Schimmer von Einsicht in diese finstere und ignorante Welt zu tragen.

Als ich 1906 zum ersten Mal nach Harvard kam, war die Welt noch von den Wundern des neuen Jahrhunderts wie elektrisiert. Es gab so viele Dinge zu erfinden, so viele Wunder zu entdecken, dass es schien, als bringe jeder Tag ein neues Naturgesetz oder ein neues Gerät hervor. Ja, heutzutage haben wir halt die Tiefen all dieser Geheimnisse weitgehend erforscht, und es würde mich doch sehr erstaunen, wenn sich noch irgendwelche wichtigen Phänomene als unverstanden herausstellen sollten. Möglicherweise gibt es noch ein paar Verfeinerungen unserer Theorien, aber eigentlich ist da nichts Bemerkenswertes mehr zu entdecken.

Seit ich diese verdiente Position als respektiertes Mitglied der wissenschaftlichen Elite inne habe, gilt mein vorwiegendes Interesse der Erziehung einer neuen Generation von Gelehrten, deren Aufmerksamkeit einigen meiner eigenen Interessensgebiete gilt. In Anbetracht der Studenten, die heutzutage an die Universität gelassen werden, ist das eine sehr entmutigende Aufgabe, aber in Anbetracht des Verfalls unserer heutigen Gesellschaft hat meine Bürde einen umso höheren Stellenwert.

Normale Menschen lassen sich so einfach für die Narreteien dubioser Theorien begeistern, wie etwa diesen Hohlwelt-Unsinn. Es fällt mir schwer zu glauben, dass eine solch absurde Idee von der Presse verbreitet wurde, aber eigentlich sollte es mich nicht überraschen. Reporter müssen ihre Druckwerke ja irgendwie der ungebildeten Menge verkaufen, und wenn sie dieses Ziel mit sensationsheischendem Quatsch erreichen können, läge es mir fern, ihnen irgendeine Form von moralischer oder ethischer Verantwortung zuzuschreiben.

Die Wissenschaftspresse hat sich jeder Äußerung zu diesem Thema enthalten, was auch sehr gut so ist, aber wenn meine Teilnahme an dieser Expedition dazu beiträgt, die Absurdität dieser Idee zu entlarven, dann nehme ich diese Bürde klaglos auf mich. Ich kann nur hoffen, dass es mir gelingen wird, dafür zu sorgen, dass keine weitere Energie mehr an diesen hanebüchenen Theorien verschwendet wird, so dass Geld und Aufmerksamkeit wieder den Dingen zugewandt werden können, die es wert sind.

Rollenspiel

Obwohl man Sie als arrogant bezeichnen könnte, sehen Sie nichts Falsches darin, anderen die Wahrheit zu erklären und Recht zu haben – und Sie genießen es auch. Ein Abschluss an einer angesehenen Universität mit mehreren zusätzlichen Graduierungen und vielen wichtigen Veröffentlichungen haben zur Folge, dass es nur wenige Menschen gibt, die auch nur ansatzweise die Fähigkeit haben, mit Ihnen zu diskutieren.

Sie sind sehr belesen und Ihr Wissen ist sehr breit gefächert, von Geschichte über Biologie bis zu Chemie beherrschen Sie jeden Fachbereich. Selbstverständlich haben Sie alle niedrigeren Arbeiten längst an Ihre Hilfskräfte delegiert, und Sie verlassen das Universitätsgelände kaum noch. Die Veröffentlichung von Schriften, das Halten von Vorlesungen und das Widerlegen von Argumenten in wissenschaftlichen Zeitschriften verschlingt den größten Teil Ihrer Zeit.

Mit einem Notizbuch in der Hand sind Sie entschlossen, das Versagen dieser Expedition bei der Suche nach einer Spur dieser „Hohlwelt“ ausführlich zu dokumentieren. Sie freuen sich ungemein darauf, von dieser Jagd nach einem Phantom wieder zurückzukehren und der Welt zu beweisen, dass Sie, wie immer, völlig Recht gehabt haben.

LETZTER ÜBERLEBENDER

Archetyp: Überlebender
Stil: 3

Motivation: Überleben
Gesundheit: 5

Primäre Attribute

Konstitution: 3	Charisma: 2
Geschicklichkeit: 3	Intelligenz: 2
Stärke: 3	Willenskraft: 2

Sekundäre Attribute

Größe: 0	Initiative: 5
Bewegung: 6	Abwehr: 6
Wahrnehmung: 6	Betäubt: 3

Fertigkeiten	Basis	Stufen	Wert	(Durchschnitt)
Bürokratie	2	2	4	(2)
Heimlichkeit	3	2	5	(2+)
<i>Schleichen</i>			6	(3)
Nahkampf	3	3	6	(3)
<i>Speere</i>			7	(3+)
Sportlichkeit	3	3	6	(3)
<i>Werfen</i>			7	(3+)
Überleben	2	4	6	(3)
Waffenlos	3	3	6	(3)

Talent

Aufmerksamkeit (Wahrnehmung +2)

Ressourcen

keine

Schwäche

Schlechte Augen (+1 Stilpunkt, wenn der Charakter durch seine mangelhafte Sicht in Schwierigkeiten gerät)

Waffen	Wert	Größe	Angriff (Durchschnitt)
Speer	3 T	0	10 T (5) T
Speer (geworfen)	3 T	0	10 T (5) T
Machete	2 T	0	8 T (4) T
Schlag	0 N	0	0 N (0) N



„Nein, diese Eingeborenen sind nicht Ihre Freunde. Sie haben den Copiloten gegessen.“

Hintergrund

Ich habe keine Ahnung, warum wir abgestürzt sind. Der Pilot sagte irgendwas von einer eigenartigen Fehlfunktion des Kompasses, und dann waren da diese eigenartigen Lichter am Himmel. Ich hielt sie für Nordlicht und war begeistert. Davon hatte ich schon gelesen, aber wer hat dieses Phänomen schon mal so weit im Süden beobachten können?

Ich weiß nicht mehr, wie unser Flug endete, meine Erinnerung beginnt erst wieder in dem Moment, als ich zu mir kam. Sowas wie eine herangaloppierende Dinosaurierherde ist ein echtes Argument, um sehr schnell wach zu werden, das kann ich Ihnen sagen. Ich bin einfach nur gerannt. Wenig später fand ich andere Überlebende, und wir versuchten herauszufinden, was geschehen war, wo wir hier waren und was wir tun sollten. Aber viel Erfolg hatten wir dabei nicht.

Immerhin konnten wir ein paar Sachen aus dem Flugzeugwrack bergen, aber schon bald mussten wir um das nackte Überleben kämpfen. Ich hatte bis dahin noch nie ein Tier getötet, und zu dieser Zeit dachte ich wohl immer noch, sowas würde ich nie brauchen. Ich glaubte, wir müssten einfach nur ein Stück weit gehen, um die nächste Straße zu finden, wo wir ein Auto anhalten könnten. Ich hatte keine Ahnung.

Einer der Männer, ein Engländer, behauptete, er sei schon oft auf der Jagd gewesen, also versuchte er es. Aber er hat wohl nicht damit gerechnet, dass Mama Dino so früh nach Hause kommen würde. Er war der erste, den wir verloren haben. Immerhin haben wir ein paar essbare Früchte gefunden – verdammt große Dinger in dieser Gegend, falls Ihnen das noch nicht aufgefallen ist – und eine Möglichkeit, wie wir diesen Vogeldingern ihre Eier stehlen können.

Dabei war Essen eigentlich das kleinere Problem. Dieses Land will dir an den Kragen. Die ersten von uns starben wie die Fliegen. Einer geriet in eine fleischfressende Schlingpflanze, ein anderer stolperte in so ein Lavaloch, und ein dritter wurde von Big Charlie verspeist – so haben wir den T-Rex getauft. Ich weiß gar nicht mehr, wie wir auf den Namen gekommen sind. Ein paar sind in einen Abgrund gestürzt, ein paar wurden von diesen riesigen fliegenden Käfern gestochen, und einige wenige haben versucht, diese dicken blauen Dinger zu essen, die wie Birnen aussehen. Ach ja, probieren Sie sie besser nicht. Die beißen zurück. Und wenn so ein Riesenkäfer Sie sticht, dann suchen Sie nach den Pflanzen mit den dreieckigen, gelben Blüten und reiben deren Blätter über den Stich. Das hinterlässt zwar eine Narbe wie diese hier, aber immerhin sterben Sie nicht daran.

Ich habe diesen Speer aus einem Splitter vom Flugzeugrumpf und einer Strebe gebaut, die Spitze ist mit Draht befestigt. Die Pflanzenfresser haben sehr dicke Haut, das schützt sie gegen die Krallen der Raubtiere, aber sie sind lange nicht so gefährlich wie die fleischfressenden Biester, zumindest wenn du es schaffst, durch ihre Haut durchzukommen. Mit diesem Speer konnte ich mittlerweile ein paar von ihnen erlegen.

Keine Ahnung, was ich sagen soll, echt nicht. Es ist so verdammt lange her, seit ich das letzte Mal mit jemandem geredet habe. Ich bin echt froh, Sie zu sehen, aber andererseits ist es auch bedrückend, weil ... weil ich weiß, dass Sie alle sterben werden.

Rollenspiel

Wenn Sie hätten wetten sollen, wer von den ganzen Leuten am längsten überlebt, dann hätten Sie nicht auf sich selbst getippt. Wer weiß, ob es Schicksal ist oder Sie einfach genug Mut hatten, jedenfalls sind Sie der letzte Überlebende. Alle anderen sind tot, diesem gottverlassenen Ort zum Opfer gefallen. Mitzuerleben, wie einer nach dem anderen abtritt, hat an Ihrem Verstand genagt, sei es aus Einsamkeit, sei es aus Schuldgefühl.

Aber weil Sie clever sind und immer einen Schritt voraus, haben Sie durchgehalten. Sie haben diese Tiere sehr genau beobachtet und gelernt, wie man denen aus dem Weg geht, die Sie fressen wollen. Und Sie haben längst kein Problem mehr damit, Blut zu sehen. Früher wäre Ihnen schon bei dem Gedanken übel geworden, Ihre Hände in einen dampfenden Körper zu versenken, um an die besten Stücke heranzukommen, aber heute ist das nur noch eine Erinnerung.

Sie haben den Komfort der Zivilisation längst vergessen, und das Auftauchen dieser Leute mit Flaschen voller Brandy und duftenden Zigarren ist sowas wie ein Kulturschock für Sie. Davon hätten Sie bisher höchstens geträumt. Vor allem von der Blondin.

NATURFORSCHER

Archetyp: Wissenschaftler
Stil: 3

Motivation: Entdeckung
Gesundheit: 5

Primäre Attribute

Konstitution: 3	Charisma: 2 (3)*
Geschicklichkeit: 2	Intelligenz: 3
Stärke: 3	Willenskraft: 2

Sekundäre Attribute

Größe: 0	Initiative: 5
Bewegung: 5	Abwehr: 5
Wahrnehmung: 5	Betäubt: 3

Fertigkeiten	Basis	Stufen	Wert	(Durchschnitt)
Empathie	3	2	5	(2+)
Körpersprache			6	(3)
Medizin	3	2	5	(2+)
Tiermedizin			6	(3)
Biologie (Naturwissenschaft)	3	5	8	(4)
Sportlichkeit	3	3	6	(3)
Tierhaltung	3*	3	6	(3)
Überleben	3	2	5	(2+)
Fährtsuche			6	(3)

Talent

* Tierfreund 1 (Charisma +1 im Umgang mit Tieren)

Ressourcen

keine

Schwäche

Schüchtern (+1 Stilpunkt, wenn der Charakter sich aus der Aufmerksamkeit der anderen stehlen kann)

Waffen	Wert	Größe	Angriff (Durchschnitt)
Winchester Gewehr	3 T	0	3 T (1+) T
Schlag	0 N	0	1 N (0+) N



„Ja, das ist schon richtig, dass das Archelon eine Schildkröte ist. Aber eine fleischfressende Fünfmeter-Schildkröte. Deswegen würde ich in Ihrer Haut meine Hand da ganz schnell wegnehmen.“

Hintergrund

Meine Mama hatte es ganz schön schwer mit mir. Es gibt wohl kaum eine Frau, die mehr Erfahrung darin gesammelt hat, Insektenstiche, Schlangenbisse, Krallenkratzer und so weiter zu versorgen. Ich habe nichts ausgelassen, das kann ich Ihnen versichern. Solange ich mich zurückerinnern kann, bin ich irgendwelchen Tieren in dem Wald hinter unserem alten Haus hinterhergejagt.

Mein Vater war Aufseher auf einem Bauernhof, deswegen hatten wir ein kleines Grundstück am Rand von einem Acker, dahinter kamen dann direkt die Wildnis und der Sumpf. Das Land hat sich nicht für die Bewirtschaftung geeignet, aber es war das Paradies für einen kleinen Jungen, der sich für wilde Tiere interessiert.

Ich habe besondere Exemplare in Gläser gesperrt oder Insekten gesammelt und versucht, sie zu klassifizieren. Dabei hatte ich mein ganz privates Bewertungssystem. Ein paar Tiere konnte ich nicht fangen, aber ich habe stundenlang irgendwo auf der Lauer gelegen, nur um einen kurzen Blick auf sie werfen zu können. Dann habe ich sie in meinen Heften aufgemalt. Das war sowas wie ein Beweis für meine Leistungen, und ich habe alles dran gesetzt, um die Namen dieser Tiere herauszufinden und möglichst viele Informationen über sie zu sammeln.

Natürlich waren viele der Tiere von meiner Behandlung nicht sehr begeistert, und das ist der Grund, warum Mama so oft zu tun bekam: Ich wurde von Insekten gestochen, von Stinktieren bespritzt, von Stachelschweinen gestochen, von Nagern gekratzt und von Vögeln gehackt. Ein Mal habe ich mich sogar mit einem Kojoten angelegt, und das war wirklich kein Spaziergang. Ich hatte gerade eine Woche vorher von meinem Vater ein Messer zum zwölften Geburtstag geschenkt bekommen, und nur mit dessen Hilfe konnte ich das Tier davon überzeugen, dass ich mich doch nicht als Mittagessen eigne. Von dieser Geschichte habe ich immer noch eine Narbe. Sie erinnert mich daran, dass die Natur Respekt verlangt – und wenn sie ihn nicht bekommt, dann holt sie ihn sich.

Bücher über Tiere, Insekten und Fische zu lesen war fast so gut, wie sie selbst zu beobachten, also las ich in jeder Minute, die ich nicht nach draußen durfte. Als ich in die High School kam, wusste ich mehr über Tiere als meine Lehrer.

Ich wäre niemals auf die Idee gekommen, etwas anderes als ein Biologe zu werden, also ging ich zur Howard University. Ich habe einfach das getan, was ich besonders gut konnte, und so zuerst meinen Abschluss und dann meinen Doktor gemacht – indem ich Tieren in der Wildnis hinterhergejagt bin und versucht habe, herauszufinden, wie sie ticken. Ich hätte das ja sowieso getan, ich kann mich also nicht beklagen.

Natürlich war ich sehr aufgeregt, als ich von den Tieren gehört habe, die die erste Expedition mitgebracht hat. Jeder Biologe träumt von der Chance, etwas ganz Neues zu erforschen oder Tiere zu entdecken, die noch nie jemand beobachtet hat. Sie können sich meine Enttäuschung vorstellen, als sich herausstellte, dass alle Originale zerstört waren und es keine Möglichkeit gab, die Gerüchte über diese „Hohlwelt“ zu verifizieren.

Manche Leute behaupten, das Ganze sei nichts als eine Zeitungsente, aber ich glaube, dass hinter der Sache ein Körnchen Wahrheit stecken muss. Vermutlich werden wir nicht genau das finden, wonach wir suchen, aber jede Expedition in eine solche unerforschte Region verspricht ein paar hautnahe Begegnungen mit den Tieren, die dort leben. Für mich reicht das aus, um diese Reise anzutreten. Und falls wir irgendwas Exotisches oder Unglaubliches finden, dann ist das umso besser.

Rollenspiel

Sie sind noch nie einem Tier begegnet, das Sie nicht studieren wollten. Jedes lebende Wesen übt eine Faszination auf Sie aus, und die Möglichkeit, Kreaturen zu beobachten, die seit Jahrmillionen ausgestorben sind, ist für Sie unglaublich reizvoll. Ihr Respekt vor der Natur und ihren Wesen ist unerschütterlich.

Einige bahnbrechende Entdeckungen über verschiedene Spezies gehen auf Ihr Konto, und Sie genießen großen Respekt in der Fachwelt. Doch die meisten Jobs, die Ihnen angeboten werden, interessieren Sie nicht. Es ist die Arbeit mitten in der Natur, die Sie reizt, und obwohl Sie allerlei Bücher auswendig gelernt haben, waren Sie doch weder im Labor noch im Unterrichtsraum jemals sonderlich glücklich. Zum Glück haben Sie durch Stipendien der Smithsonian, verschiedener Zoos und anderer Organisationen immer die Möglichkeit gehabt, eigene Wege zu gehen.

OKKULTE FORSCHERIN

Archetyp: Okkultistin
Stil: 3

Motivation: Glaube
Gesundheit: 5

Primäre Attribute

Konstitution: 2	Charisma: 3
Geschicklichkeit: 3	Intelligenz: 3
Stärke: 2	Willenskraft: 3

Sekundäre Attribute

Größe: 0	Initiative: 6
Bewegung: 5	Abwehr: 5
Wahrnehmung: 6	Betäubt: 2

Fertigkeiten	Basis	Stufen	Wert	(Durchschnitt)
Empathie	3	4	7	(3+)
Intuition			8	(4)
Ermittlung	3	4	7	(3+)
Rätsel			8	(4)
Linguistik	3	3	6	(3)
Philosophie (Akad. Wissen)	3	3	6	(3)

Talent

Sechster Sinn (Der Charakter kann Übersinnliches wahrnehmen.)

Ressourcen

keine

Schwäche

Aberglaube (+1 Stilpunkt, wenn der Charakter durch seinen Aberglauben in Schwierigkeiten gerät)

Waffen	Wert	Größe	Angriff (Durchschnitt)
Nunchaku	2 N	0	2 N (1) N
Schlag	0 N	0	0 N (0) N



„Welchen Teil von ‚Dieses magische Kästchen nicht öffnen‘ haben Sie nicht verstanden?“

Hintergrund

Geboren und aufgewachsen bin ich in Hongkong. Dort habe ich gelernt, Englisch zu sprechen. Mein Vater ist ein weiser Mann, der vor der Revolution und dem Ende der Mandschu-Dynastie aus Hongkong fliehen musste. Von ihm habe ich sehr viel über die Geheimnisse dieser Welt gelernt.

Er handelt mit traditionellen chinesischen Waren und ist sowohl bei den Menschen aus dem Westen als auch unseren eigenen Leuten bekannt. Seit ich 11 war, habe ich für ihn übersetzt, und dabei habe ich festgestellt, dass die Westler unsere Produkte in der Regel nur als Souvenir kaufen. Ich sage ihnen immer wieder, dass sie das Glück haben, nicht an den Talisman glauben zu müssen, damit er sie vor bösen Geistern schützt, dass ein schönes Stück Jade demjenigen, der es trägt, Reichtum und Gesundheit bringt, und dass der Träger unserer roten Seide glücklich und zufrieden sein wird.

Mein Vater brachte mir bei, mich nicht mit denjenigen zu beschäftigen, die nicht glauben. Aber mir tun all diese Amerikaner und Engländer mit ihren dicken Schnurrbärten nun ein Mal Leid. Deswegen versuche ich ihnen beizubringen, dass der Umstand, modisch gekleidet zu sein, nicht all das Pech wert ist, aber sie wollen nicht hören.

Ich bin einfach nur eine junge Frau, aber ich wurde im Jahr der Schlange geboren und habe manche Gaben mit auf den Weg bekommen. Oft sehe ich Personen von einer Aura umgeben, die mir verrät, ob ihre Absichten gut oder schlecht sind. Ich kann Lüge von Wahrheit unterscheiden. Und ich fühle einen Schauer über meinem Nacken laufen, wenn ich in der Nähe eines mächtvollen Objekts bin.

Man hat mich hergebracht, weil ich über Fähigkeiten verfüge, die Ihnen bei Ihrer Suche nützlich sein werden. Zu der Arbeit, die ich für meinen Vater erledigt habe, gehörten Reisen zu vielen abgelegenen Orten, um nach seltenen und wertvollen Relikten zu suchen. Ich habe mich durch den peruanischen Urwald geschlagen, habe das sibirische Eis durchquert und die arabischen Wüsten bereist – ich war überall, wo verlorenes Wissen verborgen liegt.

Die Karte, die Sie in Ihrem Besitz haben, wird Sie nicht nach Atlantis, den Garten Eden, Shangri-La oder wie auch immer Sie es nennen wollen, führen. Zeichnungen auf einem Stück Papier bringt Sie immer nur an einen Punkt, danach werden Sie weitere Hilfe benötigen: jemanden, dessen Gespür für die Mächte stark ist, jemanden, der die Plätze der Macht suchen und finden kann.

Ich alleine kann nicht weit genug herankommen. Und Sie können Ihre Reise ohne mich nicht beenden. Wenn wir uns zusammentun, können wir den wunderbarsten Ort dieser Erde finden.

Rollenspiel

Sie sind eine freundliche, intelligente Frau, die sehr genau weiß, dass es viel zwischen Himmel und Erde gibt, das wir nicht verstehen. Ihre Leidenschaft gilt der Suche nach geheimnisvollen und mächtvollen Objekten und Orten. Und Sie möchten herausfinden, wie Sie sie nutzen können, um anderen zu helfen. Diejenigen, die zu einem bösen Zweck genutzt werden können, möchten Sie vor den Augen der Menschen verbergen, die bereit wären, anderen zu schaden, um ihre eigene Macht zu mehren.

Die westlich geprägten Menschen in der Mannschaft haben keinerlei Ahnung, was sie erwartet, und sie glauben auch nicht an das, was Sie ihnen erzählen. Aber sie haben das Geld, die Ressourcen und die Ausrüstung, die für diese Reise erforderlich ist. Schon immer haben Sie eine große Energie gespürt, die aus den Tiefen der Erde kommt, aber Sie hätten niemals geahnt, dass Sie sich auf die Suche nach deren Quelle machen könnten. Sie würden sich jeder Reisegesellschaft anschließen, die Sie dorthin bringen könnte.

Sobald Sie die Hohlwelt erreicht haben, müssen Sie nach einer ganzen Liste von uralten Geheimnissen suchen, die Sie alle nach Hause zu Ihrem Vater bringen wollen. Die anderen sollen ruhig nach Gold und Diamanten schürfen, Ihre Schätze sind anderer Natur.

SCHAUSPIELERIN IN NÖTEN

Archetyp: *Berühmtheit*
Stil: 3

Motivation: *Flucht*
Gesundheit: 4

Primäre Attribute

Konstitution: 2	Charisma: 4 (5)*
Geschicklichkeit: 3	Intelligenz: 2
Stärke: 2	Willenskraft: 2

Sekundäre Attribute

Größe: 0	Initiative: 5
Bewegung: 5	Abwehr: 5
Wahrnehmung: 4	Betäubt: 2

Fertigkeiten	Basis	Stufen	Wert	(Durchschnitt)
Akrobatik	3	2	5	(2+)
Turnen			6	(3)
Bühnenkunst	5*	2	7	(3+)
Schauspielerei			8	(4)
Diplomatie	5*	1	6	(3)
Empathie	2	4	6	(3)
Gassenwissen	5*	1	6	(3)
Heimlichkeit	3	3	6	(3)
Schwindeln	5*	1	6	(3)

Talent

*Gutaussehend 1 (Charisma +1 im Umgang mit Menschen)

Ressourcen

Ruhm 1 (+2 im Umgang mit Menschen, die davon wissen)

Schwäche

Problemmagnet (+1 Stilpunkt, wenn der Charakter in Schwierigkeiten gerät)

Waffen	Wert	Größe	Angriff (Durchschnitt)
Schlag	0 N	0	0 N (0) N



„Sie sehen doch gar nicht so gefährlich aus. Ich glaube, sie wollen einfach nur ein Autogramm von mir.“

Hintergrund

Ich habe neun Geschwister, und Sie können sich bestimmt vorstellen, dass es in einer so großen Familie nicht einfach ist, etwas Besonderes zu sein. Aber ich war sehr einfallsreich darin, die Aufmerksamkeit auf mich zu ziehen. Kaum war ich alt genug fürs Schauspielen, da wusste ich, dass so meine Zukunft aussehen wird. Aber in der Schule bekam ich nie die großen Rollen. Ich wollte das Schauspielen schon aufgeben, als sich plötzlich alles änderte.

Als ich nach den Ferien wieder in die Schule ging, hatte ich auf ein Mal Rundungen. Plötzlich war es kein Problem mehr, die Jungs dazu zu bekommen, sich nach mir umzudrehen. Plötzlich bekam ich jede Rolle, die ich wollte. Es war wie Zauberei.

Das gab mir das Selbstvertrauen zurück, und ich beschloss, nach meinem Abschluss nach New York zu gehen. Nachdem ich bei einer Freundin untergekommen war, die schon seit einem Jahr dort wohnte, habe ich erst ein paar kleinere Rollen übernommen, bevor das erste Mal etwas Umwerfendes geschah – und zwar im wahrsten Sinn des Wortes. Ich war damals Zweitbesetzung für Lilly Desario in *The Big Fish*, und auf dem Weg ins Theater für die erste Vorstellung wurde ich von einem Taxi angefahren.

Ich brach mir das Bein, aber zufällig hatte ein Regisseur den Unfall gesehen. Er wollte gerade einen Film über Patienten in einem Krankenhaus drehen, und er brauchte noch ein Mädchen mit Gipsbein. Also hat er mich wegen meines Beins gecastet. Direkt danach nahmen mich die Megaversal Studios unter Vertrag und ich ging nach Hollywood. Am Anfang habe ich in einem kleinen Loch von Wohnung gehaust, und ich bin nur deswegen nicht verhungert, weil ich immer wieder ein paar Männer dazu bringen konnte, mir in den Drehpausen was aus der Kantine zu holen. Es war schrecklich, aber ich hatte einen Vertrag, und damit ging es mir besser als den meisten anderen Mädchen.

Ich habe gleich zwei Filme gedreht: *A Lady Called Monday* mit Hugh Castle und *The Lightning of Kings* mit Grant Losson. Grant war wundervoll, aber er hasste diesen Pharoa-Kopfputz. Der war so schwer, dass Grant sich ständig über fürchterliche Nackenschmerzen beklagt hat. An Monday wird sich wohl kaum noch jemand erinnern, aber Kings war wirklich großartig. Julie Mann bekam den Oscar für ihre Rolle als Königin, aber jeder hat mich als die Sklavin in Erinnerung behalten. Dabei hatte mein Charakter noch nicht ein Mal einen Namen – und außerdem kaum Kleidung –, aber die Leute von Megaversal haben sich mein Gesicht gemerkt ... oder was auch immer.

Jedenfalls: Weil ich in Kings aufgefallen bin, waren meine nächsten Filme diese Geschichtsschinken, und da habe ich Konkubinen, Mädchen in Not oder Sklavinnen gespielt. Schließlich kam meine ganz große Chance, als Howard Crane mir eine Rolle in *The Savage Jungle* angeboten hat. Es sollte ein großartiger Film über die Entdeckung eines unbekannten Lands voller Monster oder sowas sein. Wir waren unterwegs zum Drehort und ich bekam dieses reizende Kostüm mit den Stiefeln und dem Helm und so! Aber wir kamen nie in Singapur an. Unser Schiff kam in einem Sturm vom Kurs ab oder so, und dann sind wir hier gelandet. Ich mach ja wirklich viel für eine Rolle, aber das hier ist mir ein bisschen zu real. Ich habe keine Lust zu warten, bis uns irgendjemand hier rausholt.

Rollenspiel

Sie sind ein aufgehender Stern am Himmel von Hollywood, ein blonde Schönheit, die schon ein paar bedeutende Rollen gespielt hat, und Sie warten ungeduldig auf die Gelegenheit für den Sprung ganz nach oben. Das Studio hat Sie weiterhin für irgendwelche Sklavinnen-Rollen vorgesehen, und das gefällt Ihnen gar nicht. Damit Ihre Karriere vorankommt, müssen Sie die Gelegenheit ergreifen und etwas ganz Anderes machen. Deswegen haben Sie dieses verrückte Angebot angenommen, in die Wildnis zu fahren, um dort an einem Dreh teilzunehmen.

Das, was Sie an Ihrem Leben am erstaunlichsten finden, ist die Regelmäßigkeit, mit der irgendwelche Katastrophen geschehen, wenn Sie in der Nähe sind. In Filmen mögen Sie bezaubernd sein, aber überall sonst werden Sie vom Unglück verfolgt. Bankräuber finden es besonders toll, ihren Coup genau dann zu landen, wenn Sie gerade Geld abheben wollen, und Elefanten brechen genau dann aus ihrem Gehege aus, wenn Sie gerade den Zoo besuchen.

TODKRANKER MILLIONÄR

Archetyp: Geldgeber
Stil: 3

Motivation: Überleben
Gesundheit: 5

Primäre Attribute

Konstitution: 2	Charisma: 3
Geschicklichkeit: 2	Intelligenz: 3
Stärke: 2	Willenskraft: 3

Sekundäre Attribute

Größe: 0	Initiative: 5
Bewegung: 4	Abwehr: 4
Wahrnehmung: 6	Betäubt: 2

Fertigkeiten	Basis	Stufen	Wert	(Durchschnitt)
Bürokratie	3	4	7	(3+)
Wirtschaft			8	(4)
Diplomatie	3	2	5	(2+)
Verhandlung			6	(3)
Schusswaffen	2	3	5	(2+)
Pistole			6	(3)
Spiele	3	2	5	(2+)
Poker			6	(3)
Waffenlos	2	2	4	(2)

Talente

keine

Ressourcen

Vermögen 2 (500 \$ pro Monat und die Möglichkeit, weitere Ressourcen zu erhalten)

Schwäche

Todkrank (+1 Stilpunkt, wenn der Charakter seine Sterblichkeit vor Augen geführt bekommt)

Waffen	Wert	Größe	Angriff (Durchschnitt)
S&W .38 Special	2 T	0	8 T (4) T
Schlag	0 N	0	4 N (2) N



„Was soll das heißen, dass die Eingeborenen kein Bargeld wollen? Sind ihnen vielleicht Schecks lieber?“

Hintergrund

Eigentlich ist es ja Zeitverschwendung, Ihnen das alles zu erzählen. Genauso gut könnten Sie den Wirtschaftsteil Ihrer Zeitung lesen und würden das meiste davon erfahren – oder Sie warten einfach auf meinen Nachruf. Wenn nicht bald was passiert, werden Sie den bald in Händen halten.

Natürlich wäre meine Vergangenheit interessanter, wenn ich das Kind verarmter Bauern oder Fabrikarbeiter wäre, aber so war's nun mal nicht. Zwar war mein Großvater ein armer Mann (er kam völlig mittellos nach Amerika) und hat sein Leben lang nie Erfolg gehabt, aber seine unermüdlichen Anstrengungen haben meinen Vater all das gelehrt, was er brauchte.

Mein Vater – Gott hab ihn selig – gründete unsere Firma und führte sie in den Erfolg. Als ich sein Erbe angetreten habe, beherrschten wir längst den Markt. Unsere Produkte waren besser, billiger und leichter zu finden als die der Konkurrenz. Und es war nicht die schlechteste Idee, als ich einfach alle unsere Zulieferer aufgekauft habe. Damit konnte ich gewährleisten, dass wir ständig ausreichende Mengen an Rohstoffen zur Verfügung hatten. Unsere Kunden wollen, dass wir ihre Bedürfnisse erfüllen, und ich habe vor, diesen Wunsch voll und ganz zu erfüllen.

Wo stünde Amerika heute, wenn die Unternehmer nicht die Freiheit und die Zielstrebigkeit hätten, die Nachfrage des Marktes zu befriedigen? Zum Glück bin ich bestens mit den meisten Senatoren des Handelsausschusses befreundet, und ich konnte meinen Teil dazu beitragen, dass sie begriffen haben, wie wichtig der ungehinderte Handel für das Florieren der amerikanischen Wirtschaft ist – und wie wichtig für die Zufriedenheit ihrer Wähler.

Aber gerade als meine Firma wirklich den Gipfel des Erfolgs erreicht hatte, als alles ideal lief, da zog Gott mir den Teppich unter den Füßen fort, dieser alte Bastard. Ich fühlte mich wie eine Million Dollars, als die Ärzte es mir eröffnet haben. Ich habe ihnen nicht geglaubt, aber die vierte, fünfte und sechste Meinung haben es mir wirklich schwer gemacht, es weiterhin anzuzweifeln.

Mein Reichtum hat mich manches Mal aus üblen Situationen gerettet, also habe ich auch diesmal versucht, mir eine Rettung zu erkaufen. Ich habe ein Wohltätigkeitszentrum gegründet und die besten Wissenschaftler und Ärzte zusammengestellt, aber sie haben mich im Stich gelassen. Keiner von diesen weltberühmten Spitzenleuten hat mir irgendwie geholfen.

Vor kurzem begann ich es zu spüren. Ich werde schnell müde. Dann kam der Husten, der einfach nicht aufhören will. Und die Schmerzen: Ich schlucke die unterschiedlichsten Pillen, aber der Schmerz bleibt. Ich bin am Ende der Fahnenstange. Vielleicht lasse ich mich deswegen auf diese Sache hier ein. Vielleicht verliere ich aber auch nur den Verstand. Kann ja sein, dass mein Hirn auch schon verfault. Aber wenn diese Karte stimmt, dann gibt es in der Welt auf der anderen Seite vielleicht irgendetwas, das mich rettet. Wenn man mit Geld eine Heilung kaufen kann, dann soll es an mir nicht liegen.

Rollenspiel

Sie standen jahrelang an der Spitze einer der größten Firmen der USA. Von Ihrem Vater haben Sie gelernt, hart zu arbeiten, mit hohen Einsätzen zu spielen und keinem Konkurrenten jemals eine Verschnaufpause zu lassen. Sie haben Ihre Fähigkeiten und Ihre Entschlossenheit genutzt, um ganz vorne dabeizusein und jeden zu vernichten, der sich Ihnen in den Weg stellte. Aber dann wurde Ihr Körper zu dem einzigen Feind, den Sie nicht besiegen können.

Der Name der Krankheit ist lang und kompliziert, aber eigentlich tut er auch nichts zur Sache. Wichtig ist, dass sie Sie umbringen wird. Und zwar bald. Also haben Sie getan, was jeder sterbende Millionär tun würde: Sie greifen nach Strohhalmen. Natürlich ist diese „Jungbrunnen“-Karte wahrscheinlich eine Fälschung, aber Sie haben nichts mehr zu verlieren. Wenn Sie die ganze Expedition finanzieren müssen, dann werden Sie das halt tun. Und wenn der Rest der Mannschaft Sie für einen Idioten hält, dann bekommen sie genug Geld, um das für sich zu behalten.

UNERSCHROCKENE REPORTERIN

Archetyp: Reporter
Stil: 3

Motivation: Entdeckung
Gesundheit: 5

Primäre Attribute

Konstitution: 2	Charisma: 2
Geschicklichkeit: 3	Intelligenz: 3
Stärke: 2	Willenskraft: 3

Sekundäre Attribute

Größe: 0	Initiative: 6
Bewegung: 5	Abwehr: 5
Wahrnehmung: 6	Betäubt: 2

Fertigkeiten	Basis	Stufen	Wert	(Durchschnitt)
Diebstahl	3	3	6	(3)
Ermittlung	3	2	5	(2+)
Aushorchen			6	(3)
Gassenwissen	2	3	5	(2+)
Gerüchteküche			6	(3)
Schriftstellerei (Kunst)	3	5	8	(4)
Schusswaffen	3	1	4	(2)
Schwindeln	2	3	5	(2+)
Überreden			6	(3)

Talente

keine

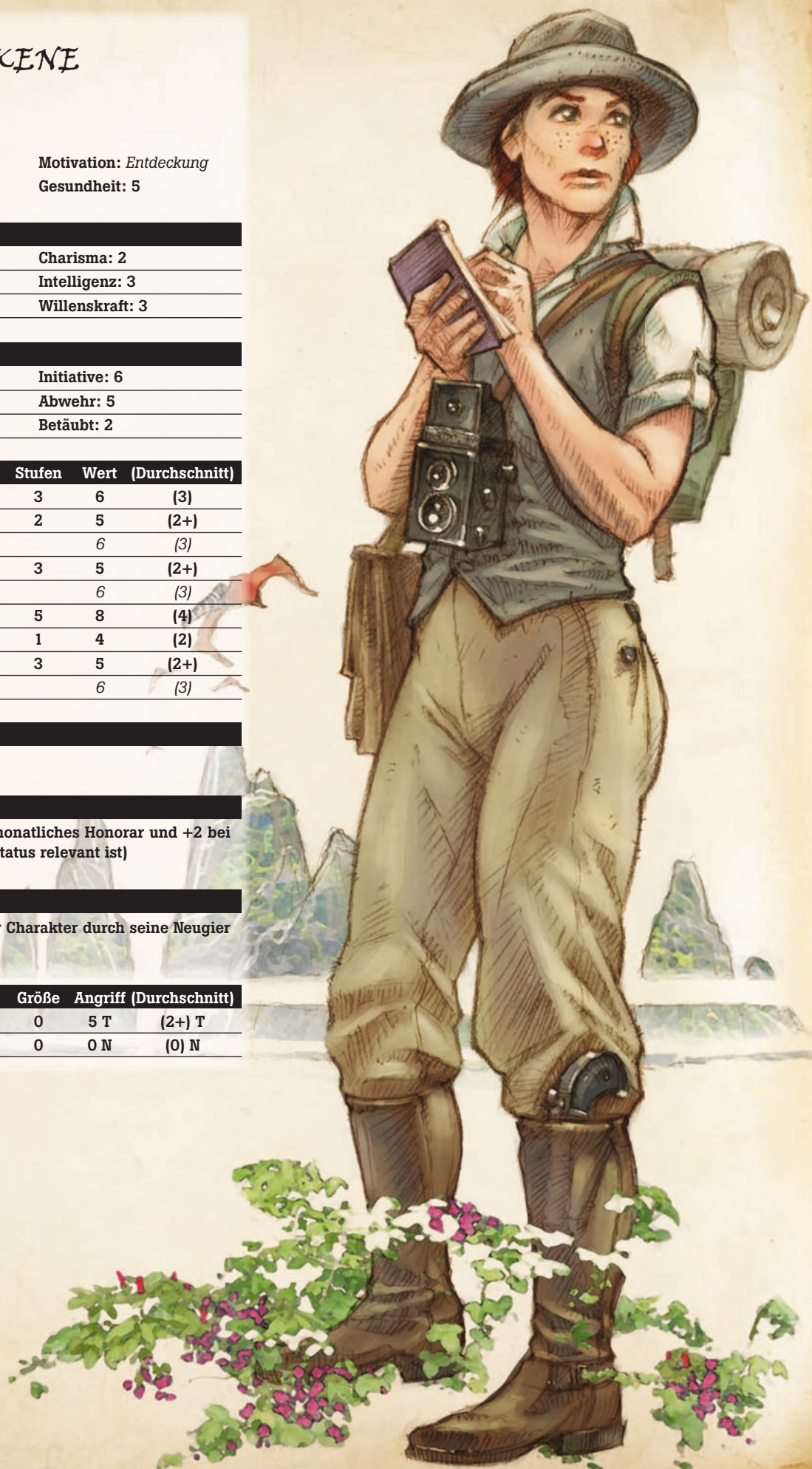
Ressourcen

Status 1 (als Reporterin 150 \$ monatliches Honorar und +2 bei sozialer Interaktion, wenn der Status relevant ist)

Schwäche

Neugier (+1 Stilpunkt, wenn der Charakter durch seine Neugier in Gefahr gerät)

Waffen	Wert	Größe	Angriff (Durchschnitt)
Derringer (zweischüssig)	1 T	0	5 T (2+) T
Schlag	0 N	0	0 N (0) N



„Wenn das so weitergeht, fallen mir bald keine Synonyme für riesig mehr ein.“

Hintergrund

Ich hatte schon immer viel zu erzählen, aber ich habe sehr früh herausfinden müssen, dass niemand zuhört, wenn ein Mädchen etwas sagt. Also habe ich in der Schule angefangen zu schreiben und gewann diverse Auszeichnungen dafür. Da wusste ich, dass das Schreiben meine Passion ist. Auf diese Weise konnte ich wichtige Dinge ausdrücken und wurde ernst genommen. Ich war fest entschlossen, Journalistin zu werden und alles zu publizieren, was die Menschen wissen sollten.

Die Universität von Illinois nahm mich als Studentin an und gewährte mir ein Stipendium. Meine Lebenshaltungskosten wurden von einem Treuhandfond meines Vaters gedeckt. Das war zwar nicht viel, aber so konzentrierte ich mich ganz auf das Studium, statt mich nach einem Ehemann umzusehen. Trotzdem fand ich einen. Wir waren zusammen, bis er mir sagte, ich solle eine Hausfrau werden. Ich habe ihn wirklich geliebt, aber ich hätte nicht mehr gewagt, in den Spiegel zu blicken, wenn ich meinen Traum aufgegeben hätte. Obwohl ich das Gefühl habe, dass wir beide niemals wirklich darüber hinweggekommen sind, weiß ich ganz sicher, dass es die richtige Entscheidung war.

Nach meinem Abschluss bekam ich einen Job bei der Tribune. Aber ich war keine Reporterin. Meistens tippte ich einfach nur die Texte der Männer ab, aber manchmal verbesserte ich Fehler oder polierte den Stil ein wenig auf. Diese Kerle konnten große Mengen Whisky in der Bar gegenüber vom Trib vernichten, aber sie hätten nicht richtig schreiben können, selbst wenn es um ihr Leben gegangen wäre. Und Stil – sie hatten nicht mal einen. Das ging so weit, dass sie zu mir kamen und mich baten, ihre Texte zu überarbeiten, bevor sie sie eingereicht haben. „Schau einfach noch mal drüber, ob alles richtig klingt, Baby“, sagten sie.

Vermutlich hat der Chef Wind davon bekommen, denn er kam irgendwann vorbei und sagte, ich solle damit aufhören. Eine Woche später kam er wieder und erzählte, er habe gar nicht gewusst, wie schlecht seine Leute sind, bis ich aufgehört hatte, ihren Job zu tun. Und er beförderte mich auf der Stelle. Das war eine Entwicklung, die ich gar nicht beabsichtigt hatte.

Die interessanten Storys blieben natürlich weiter fest in der Hand der Männer. Aber ich halte die Augen offen und warte auf das ganz große Ding. Und dieser verrückte Professor könnte das sein, auf das ich gewartet habe. Er behauptet, den Weg in die Hohlwelt zu kennen und dass man dort Wunder erleben könne. Wenn irgendwas von dem, was er erzählt, wahr ist, dann hat die Öffentlichkeit das Recht, davon zu erfahren.

Rollenspiel

Sie sind eine Frau, die in einer Männerwelt arbeitet. Sie wissen, dass Sie gut sind, aber auch, dass Sie zehn Mal härter arbeiten müssen als irgendwer sonst, um eine lohnenswerte Story zu bekommen. Ein unstillbarer Drang treibt Sie dazu, herauszufinden, was wirklich auf der Welt passiert, um es dann der Öffentlichkeit präsentieren zu können. Sie sind bereit, Ihren Charme spielen zu lassen, herumzupoltern und zu lügen, um an den Kern einer Story heranzukommen, und Sie akzeptieren keine Ausflucht. Wenn Sie nicht gerade jemanden gezielt verhören, dann recherchieren Sie, um die Puzzlestücke zu einem Bild zusammensetzen zu können. Sie haben noch nie gehört, dass jemand an Neugier gestorben ist, und darum werden Sie niemals aufgeben.

Als Sie von der Expedition hörten, hätten Sie alles getan, um teilnehmen zu können. Zum Glück waren die ganzen verknöcherten Spießer im Tribune zu bequem und zu misstrauisch, um sich auf sowas einzulassen. Zwar verstehen Sie nicht alles, was der Professor sagt, aber Sie haben alle Bücher gelesen, die er Ihnen gegeben hat, so dass Sie einigermaßen durchblicken und das Wort Paläolithikum richtig buchstabieren können, wenn Sie die heißeste Story des Jahres abliefern ... oder des Jahrzehnts!

URWALD-MISSIONAR

Archetyp: Missionar
Stil: 3

Motivation: Glaube
Gesundheit: 5

Primäre Attribute

Konstitution: 3	Charisma: 3
Geschicklichkeit: 2	Intelligenz: 3
Stärke: 2	Willenskraft: 2

Sekundäre Attribute

Größe: 0	Initiative: 5
Bewegung: 4	Abwehr: 5
Wahrnehmung: 5	Betäubt: 3

Fertigkeiten	Basis	Stufen	Wert	(Durchschnitt)
Diplomatie	3	3	6	(3)
Empathie	3	2	5	(2+)
Gefühle			6	(3)
Linguistik	3	3	6	(3)
Medizin	3	2	5	(2+)
Erste Hilfe			6	(3)
Theologie (Akad. Wissen)	3	5	8	(4)
Überleben	3	2	5	(2+)
Nahrungssuche			6	(3)

Talente

keine

Ressourcen

Rang 1 (Jesuitenpriester)

Schwäche

Pazifist (+1 Stilpunkt, wenn der Charakter Blutvergießen verhindert)

Waffen	Wert	Größe	Angriff (Durchschnitt)
Schlag	0 N	0	0 N (0) N



„Wenn Gott uns hierhergeschickt hätte, damit wir diese Echsen aus seinem Garten vertreiben, dann hätte er uns mehr Munition mitgegeben.“

Hintergrund

Ich war siebzehn, als ich Gottes Ruf zum ersten Mal vernahm. Früher hatte mein Vater nie verstanden, warum ich ihm so viel Ärger machte. Ich hatte eine gute Erziehung, schöne Kleidung und ein Dach über dem Kopf erhalten, aber ich verbrachte meine Zeit gemeinsam auf der Straße mit einigen Jungs, die er nicht guthieß. Und ich hatte ständig Ärger mit der Polizei.

Ich war unzufrieden mit meinem Leben, mir fehlte etwas, ich wusste aber nicht, was. Ich suchte den Sinn des Lebens in Gewalt, Alkohol und Verbrechen. Ich achtete niemanden, noch nicht ein Mal mich selbst. Diejenigen, die mir helfen wollten, log ich an. Und ich bestahl diejenigen, die mir alles gerne gegeben hätten, wenn ich nur danach gefragt hätte. Ich lebte in Sünde, meine lieben Freunde.

Eines Tages beschloss ich mit ein paar Kameraden, den Laden eines alten Mannes zu überfallen. Wir wollten ein paar Kleinigkeiten stehlen, Spaß haben und uns dann aus dem Staub machen. Aber der Alte fand das gar nicht lustig. Er schoss auf mich und traf mich in die Brust.

Sie riefen nach meinem Vater, als sie mich ins Krankenhaus brachten, aber ich sah den Ärzten an, dass sie mich aufgegeben hatten. Ich war ein Verbrecher, nicht wert, gerettet zu werden. Ich begann zu weinen, und so fand mich mein Vater, als er eintraf. Er war ein großer Mann. Ein starker Mann, mit dem man sich nicht anlegen will. Bis dahin hatte ich noch nie gesehen, dass er Furcht hatte, aber als er mich auf dem OP-Tisch sah, da ergriff ihn die blanke Angst.

Die Ärzte sagten ihm, ich würde sterben, aber er weigerte sich, das zu glauben. Er schäumte vor Wut. Er war der personifizierte Zorn, auf die Erde herabgestiegen wie Gottes Donner selbst, und niemand konnte sich ihm in den Weg stellen. Also machten sich die Ärzte wieder an die Arbeit.

Die Liebe meines Vaters, die nicht von all dem, was ich getan hatte, getrübt wurde, nicht von den Schmerzen, die ich ihm bereitet hatte, und nicht von den Lügen, die ich ihm erzählt hatte ... in diesem Moment verstand ich, was es heißt zu lieben. Als ich dort auf diesem Tisch lag, da wurde ich von Liebe erfüllt, und ich begriff zum ersten Mal in meinem Leben, was es war: die Liebe Gottes. Mein Vater hatte mein Herz geöffnet für die Liebe unseres himmlischen Vaters, und so wurde ich erlöst.

Es war ein echtes Wunder, dass ich überlebte, und ich wusste das. Ich besuchte nun ein Priesterseminar, lernte Gottes Wort und beschloss, es überall zu verbreiten. Ich bereiste die entferntesten Regionen, um Schulen und Kirchen zu errichten, damit die Eingeborenen den Segen von Gottes Gaben erkennen, wenn sie bereit sind, sie anzunehmen. Und sei der Weg auch noch so weit, es gibt keinen Menschen, der dem Wort Gottes ablehnender gegenübersteht als ich zu jener Zeit, bevor mir die Augen geöffnet wurden.

Nun scheint Gott etwas Neues mit mir vorzuhaben. Diese Landkarten sind mehr als nur Karten. Wenn meine Vorahnung sich bestätigt, dann sind das Kopien von viel älteren Schriften, die vor Jahrtausenden verloren gegangen sind. Sie zeigen nicht den Weg zu den Schätzen, die ihr sucht, aber dennoch ist die Belohnung am Ende der Reise um ein Vielfaches größer, als ihr es euch vorstellen könnt. Mit dieser Karte könnten wir den Zugang zum Garten Eden finden.

Rollenspiel

Ihr Glaube an Gott ist unerschütterlich, ebenso der Glaube an seine Gemeinde. Sie sind voller Hoffnung, dass Sie sein Wort denjenigen bringen können, die es brauchen, auch wenn diese Menschen das zunächst nicht wahrhaben wollen. Sie konnten schon den Wilden im Urwald zeigen, dass Gott sie liebt, und Häuptlinge bekehren, die so primitiv waren, dass niemand geglaubt hätte, dass Sie lebend von dort zurückkommen würden.

Ihre vergeudete Jugend hat ihnen immerhin die Fähigkeit gegeben, Sünder zu verstehen und so mit ihnen zu sprechen, dass sie begreifen. Sie möchten Ihre Erfahrungen mit Gott teilen, und es gibt nichts Erfüllenderes, als verlorenen Seelen den Weg zu Gott zu weisen.

Obwohl Sie sich der Expedition in erster Linie angeschlossen haben, um die Eingeborenen eines exotischen Landes zu bekehren, kann Ihr Glaube vielleicht auch Ihren Gefährten helfen, die richtigen Entscheidungen zu treffen. Die Menschen, die eine Erlösung am dringendsten benötigen, sind vielleicht gar nicht so weit entfernt, wie Sie zunächst dachten.

Mit Ihrem Glauben überwinden Sie jede Entfernung.

VERRÜCKTER WISSENSCHAFTLER

Archetyp: Wissenschaftler

Stil: 3

Motivation: Macht

Gesundheit: 5

Primäre Attribute

Konstitution: 2

Charisma: 2

Geschicklichkeit: 2

Intelligenz: 4

Stärke: 2

Willenskraft: 3

Sekundäre Attribute

Größe: 0

Initiative: 6

Bewegung: 4

Abwehr: 4

Wahrnehmung: 5

Betäubt: 2

Fertigkeiten

Basis

Stufen

Wert

(Durchschnitt)

Bohrgeräte

(Spez. Fahrzeuge)

2

2

4

(2)

Geschütze

4

1

5

(2+)

Raketen

6

(3)

Ingenieurswesen

(Naturwiss.)

4

4

8

(4)

Mechaniker (Handwerk)

4

4

8

(4)

Schusswaffen

2

2

4

(2)

Sprengstoffe

4

1

5

(2+)

Improvisiert

6

(3)

Talente

keine

Ressourcen

Artefakt 1 (Betäubungsgewehr: +1 beim Versuch, Gegner zu betäuben)

Zuflucht 1 (Geheimes Laboratorium: dort +2 auf alle Fertigkeiten)

Schwäche

Träumer (+1 Stilpunkt, wenn der Charakter ein wichtiges Detail vergisst)

Waffen

Wert

Größe

Angriff (Durchschnitt)

Betäubungsgewehr

4 N

0

8 N

(4) N

Schlag

0 N

0

1 N

(0+) N



„Oh, das hätte ich fast vergessen: keinesfalls die Fließrichtung vertauschen!“

Hintergrund

Gute Güte! Wo soll ich nur beginnen, wo beginnen? Nun, möglicherweise wäre der Anfang geeignet für einen Beginn, oder nicht? Meine ersten Konstruktionen sind entstanden, als ich noch ein kleiner Junge war. Die erste Erfindung war ein automatischer Katzenkratzer für Felinus, meinen Kater. Er war so ein süßes Katzenkind. Und hatte außerdem gutes Heilfleisch. Dass er das Bein verlor, machte ihm fast gar nichts aus! Ich habe ihm dann ein mechanisches Bein gebaut, aber da hat er sich geziert und es nie benutzt. Vermutlich mochte er den Geruch der Kerosin-Abgase nicht.

Ideen fliegen mir nur so zu. Es ist mein einziger Wunsch, Dinge zu verbessern und das Leben zu vereinfachen, aber es klappt nicht immer so, wie ich mir das vorstelle. Meine Mutter hat sich geweigert, die Waschmaschine zu benutzen, die ich für sie gebaut hatte – vermutlich weil sie schon immer eine irrationale Angst vor Feuer hatte. Das könnte mit der Sommersprossenentfernungssalbe zu tun haben, wobei die perfekt gewirkt hätte, hätte ich mich bei den Messungen nicht um eine lumpige Dezimalstelle vertan. Das war wirklich beschämend.

Wenn ich mich umschaue, bemerke ich ständig irgendwas, was die Menschen gebrauchen könnten, aber nicht haben. Ich stelle die Fragen, die andere nicht stellen. Würden Kühe brauchbare Artilleriegeschosse abgeben? Was ist kostengünstiger: Kühe heranzuzüchten oder Munition zu produzieren? Solche Ideen sind es, aus denen die ganz großen Fortschritte der Menschheit entstehen!

Zugegeben, bei meinen Erfindungen gab es Erfolge und Fehlschläge, aber unter dem Strich habe ich Großes geleistet. Mein patentiertes industrielles Lösungsmittel hat mir ein Vermögen eingebracht, nach dem ich eine neue Verpackung entworfen habe, aber da es sowieso nicht sehr gut schmeckte, war das nur ein Vorteil. Mit Investitionen und Differenzen kenne ich mich wirklich aus.

Meine Theorien haben mir viel Beifall und einen Platz am Institut eingebracht, aber wirklich verstanden wurde ich von meiner Umgebung nie. Die eine Hälfte meiner Arbeit begreifen sie nicht, und die andere Hälfte belächeln sie. Das ist wirklich frustrierend – etwa genauso frustrierend wie die Konstruktionsverzögerungen bei meinem Ätherschiff-Projekt. Ich gebe zu, dass die ursprünglichen Berechnungen der Ätherdichte zwischen hier und dem Mars fehlerhaft waren, aber ich habe diese Leute doch für den Verlust ihres Haars entschädigt und hoffe wirklich, dass die Sache damit geregelt ist. Bis diese Angelegenheit geklärt war, habe ich meine Aufmerksamkeit wieder der Erde zugewandt.

Das automatische Minenbohrgerät, das ich gebaut habe, hat mich auf den Gedanken gebracht, nach anderen Wegen zu suchen, wie man die seltenen Grundstoffe für meine Forschung finden und schürfen kann. Vorher habe ich darüber nie nachgedacht, bis mich die Idee der Kombination aus Ätherschiff und Bohrgerät ergriffen hat: So müsste man ein Fahrzeug bauen können, das sich so einfach durch die Erde bewegen kann wie ein riesiges Bohrgerät!

Die Änderungen an meinen Design-Berechnungen waren außerordentlich einfach. Sobald ich einen Geldgeber gefunden habe, bin ich in der Lage, es zu bauen. Und innerhalb kürzester Zeit wird es bereit für seine Jungfernfahrt sein!

Rollenspiel

Es gibt kein Problem, das man nicht durch die Anwendung von Wissenschaft und Technik lösen könnte. Möglicherweise ergibt sich aus dem Resultat ein neues Problem, aber das kann man ebenso durch die richtige Technik lösen. Sie müssen einfach nur sorgfältig genug sein – und hoffen, dass das Problem beseitigt ist, bevor Ihre Ressourcen verbraucht sind.

Ihr Laboratorium ist vollgestopft mit halbfertigen Erfindungen und Tafeln voller komplizierter Formeln. Niemand hat eine Chance, diese Berechnungen jemals nachzuvollziehen – und genau so gefällt Ihnen das.

Dieser ganze okkulte Quatsch hat Sie ein wenig beschäftigt, denn anscheinend glauben ein paar Leute daran. Natürlich ist es völliger Blödsinn, aber es bietet Raum für interessante Studien. Aus was besteht dieser „magische“ Felsen? Es könnte sich um ein unbekanntes Element handeln. Es könnte brauchbar sein. Die Zahl der Möglichkeiten ist unbegrenzt.

ZÄHER ENTDECKER

Archetyp: Forscher
Stil: 3

Motivation: Ehre
Gesundheit: 6

Primäre Attribute

Konstitution: 3*	Charisma: 3
Geschicklichkeit: 2	Intelligenz: 2
Stärke: 3	Willenskraft: 3

Sekundäre Attribute

Größe: 0	Initiative: 4
Bewegung: 5	Abwehr: 5
Wahrnehmung: 5	Betäubt: 3

Fertigkeiten	Basis	Stufen	Wert	(Durchschnitt)
Einschüchtern	3	2	5	(2+)
Befehle			6	(3)
Nahkampf	3	2	5	(2+)
Machete			6	(3)
Schusswaffen	2	4	6	(3)
Sportlichkeit	3	3	6	(3)
Überleben	2	3	5	(2+)
Orientierung			6	(3)
Waffenlos	3	3	6	(3)

Talent

*Unverwundlich (+1 auf Konstitution und Konstitutionsmaximum)

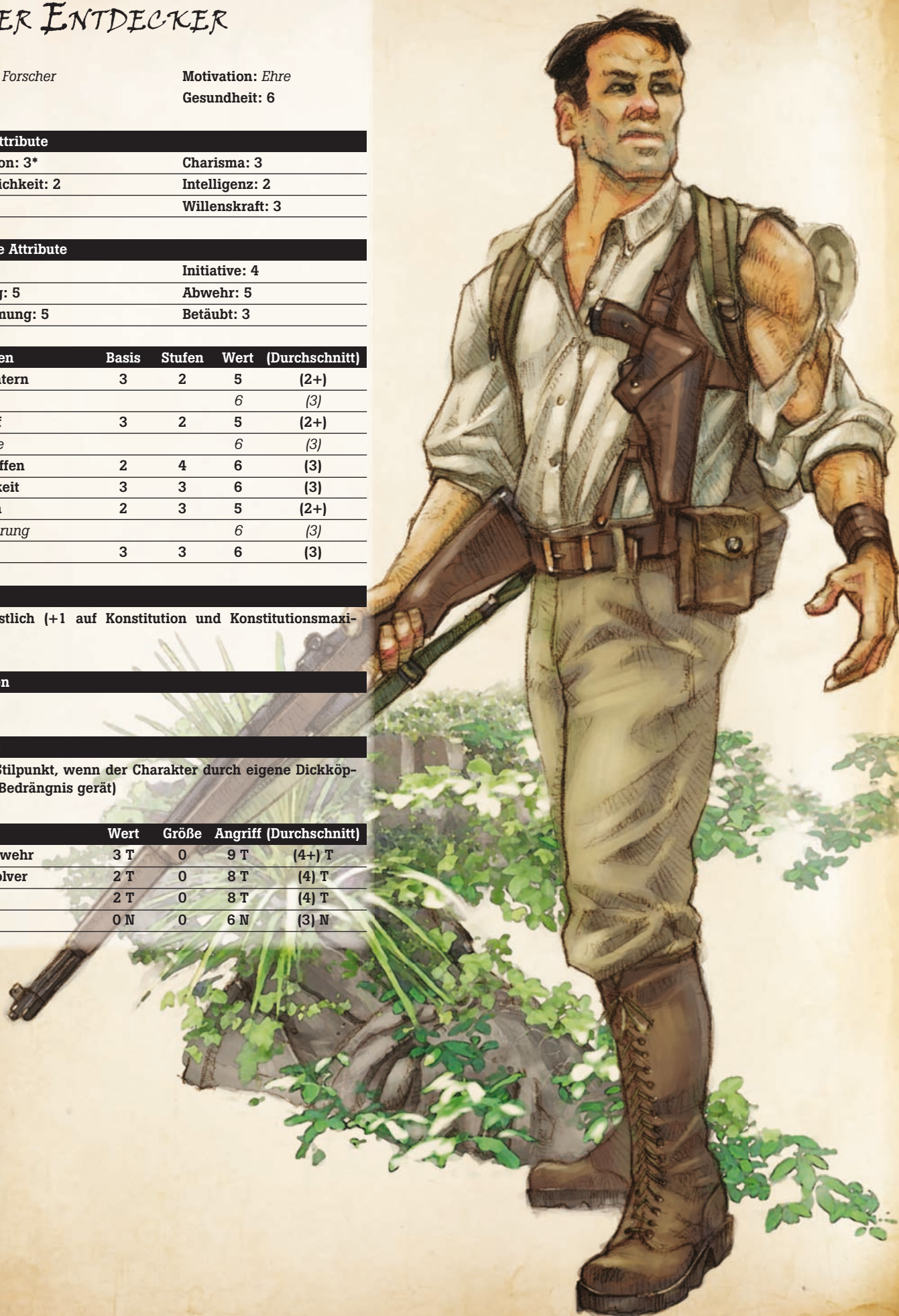
Ressourcen

keine

Schwäche

Stur (+1 Stilpunkt, wenn der Charakter durch eigene Dickköpfigkeit in Bedrängnis gerät)

Waffen	Wert	Größe	Angriff (Durchschnitt)
.30-06 Gewehr	3 T	0	9 T (4+) T
S&W Revolver	2 T	0	8 T (4) T
Machete	2 T	0	8 T (4) T
Schlag	0 N	0	6 N (3) N



„Scheint, als müssten wir eine Gruppe Deutscher überwinden, die steile Klippe hinaufklettern, die Felsspalte überqueren, an dieser Kreatur vorbeikommen, unsere Kameraden befreien und den Edelstein zurück in das Auge der Statue legen. Also dann!“

Hintergrund

Möglicherweise ist Nebraska nicht gerade der aufregendste Ort, an dem man aufwachsen kann, aber dort habe ich gelernt, dass ich es gut hatte. Mit sechzehn ging ich zur Armee. Ich war zwar noch nicht alt genug, aber ich gab ein falsches Alter an und der Sergeant fragte nicht weiter nach. Ich hatte mein ganzes Leben auf einem Bauernhof verbracht, und deswegen sah ich nicht unreifer aus als manch ein achtzehnjähriger Stubenhocker aus der Stadt.

Ich war nie ein großer Freund von Gewalt, aber was ich in den Wochenschauen sah, machte es mir unmöglich, zu Hause in Amerika herumzusitzen und die Deutschen machen zu lassen, was sie wollen. Es wäre einfach falsch gewesen. Also hängte ich mir ein Gewehr über die Schulter und marschierte aufs Schiff. Ich ahnte, dass mir eine üble Zeit bevorstand – der Weltkrieg war das Fürchterlichste, was die Welt jemals gesehen hat –, aber ich habe nicht vorausgesehen, dass ich in dieser Zeit mehr Kameradschaft, Treue und Opferbereitschaft erleben würde, als ich mir je erträumt hatte.

Meine Einheit erlebte mehr als nur ihren Anteil an der Sache. Als der Krieg vorbei war, wusste ich, dass ich ein Anderer geworden war. Wir alle waren Andere geworden. Ich konnte einfach nicht mehr nach Hause auf den Hof zurückkehren.

Also heuerte ich auf einem Frachtschiff an, das Gott weiß wohin unterwegs war, und ich sah die halbe Welt, bis es mir langweilig wurde. Also ging ich in Südamerika von Bord. Ich hatte keine Ahnung, wo ich hinwollte, aber ich wusste, dass es dort nicht war.

Eines Tages lernte ich in einem Café jemanden von einer englischen Firma kennen. Er erzählte mir, dass eines seiner größten Probleme das Fehlen von guten Karten der Umgebung sei. Nun ja, ich hatte mich in der Armee eingehend mit Kartographie beschäftigt, denn wenn es etwas gibt, das man im Krieg wirklich nicht will, dann ist es, sich zu verirren. Also fragte ich den Mann, ob er denn für ein paar Karten anständig bezahlen würde – und er sagte es mir zu. Er zahlte wirklich anständig, wie sich herausstellte.

So hat mein Dasein als Entdecker angefangen. Als ich das erste Mal im Urwald war, stellte ich fest, dass ich dort angekommen war, wo ich die ganze Zeit hingehört hatte: an der Grenze zum Unbekannten. Als ich mich durch unbekannte Wildnis schlug, konnte ich die Begeisterung verstehen, die Lewis und Clark ergriffen haben muss, und ich verstand, dass der wirkliche amerikanische Geist das tun muss, was vor ihm noch niemand sonst getan hat.

Seit dieser Zeit habe ich auf jedem Kontinent an Expeditionen teilgenommen, sogar auf der Antarktis war ich schon unterwegs. Ich habe kartographiert, nach vermissten Entdeckern gesucht, Schiffswracks aufgespürt, bin Schätzen nachgejagt und habe Wissenschaftlern geholfen, untergegangene Städte wiederzufinden. Das Entdecken des Unbekannten liegt mir im Blut. Und wenn ich sage, dass ich Sie zurückbringe, dann können Sie mir das bei Gott auch glauben.

Schätzungsweise ist das der Grund, warum ich hier bin. Ich war noch nie jemand, der viel für merkwürdige Geschichten übrig hatte, aber ein paar von den Beteiligten sind Leute, denen ich vertraue. Also nehme ich sie beim Wort und komme mit, um zu sehen, was dort ist, wo sie hinwollen.

Rollenspiel

Sie sind der geborene Entdecker, und Sie können die Beine nicht stillhalten. Sie lieben die Herausforderung und haben während Ihrer Reisen viele großartige Sache gesehen. Es ist schwer, zu beurteilen, ob etwas wahr ist oder nicht, so lange Sie nicht hingegangen sind und es mit eigenen Augen gesehen haben. In der Zeit als Soldat haben Sie gelernt, wie Sie mit dem Leben umgehen müssen: Verfolge immer deine Ziele, kenne deine Grenzen, aber begrenze dich nicht selbst, und lasse nie jemanden zurück.

Sie wissen sich zu wehren und fürchten sich nicht davor, auch ein Mal zuzuschlagen, wenn es sein muss. Aber eigentlich sind Sie ein natürlicher Anführer und haben es in der Regel nicht nötig, sich auf diese primitive Weise durchzusetzen. Raufbolde sind da etwas anderes, aber Sie wissen, wie Sie auch mit denen umgehen müssen. Auch wenn Sie schon manches Mal enttäuscht wurden, versuchen Sie doch immer das Gute in Ihren Mitmenschen zu sehen und ihnen eine zweite Chance einzuräumen. Manche finden das naiv, aber unter dem Strich sind Sie häufiger überrascht als enttäuscht worden.