

COHEN

Du entstammst einer langen Linie von Soldaten. Als der Norden gegen den Süden kämpfte, waren deine Vorfahren an der Front. Dein Großvater starb in Frankreich. Als du ein Kind warst, balancierte dein Vater dich auf seinen Beinestümpfen nachdem er aus Vietnam zurückkehrte. Du wusstest immer du würdest beitreten, um deine Pflicht zu erfüllen.

Du wurdest in den Golfkrieg geschickt, bekamst jedoch nie eine Chance zu kämpfen. Dein kommandierender Offizier war in einen Betrug verwickelt, verkaufte Ausrüstung auf dem Schwarzmarkt. Du warst das einzige Mitglied deiner Einheit, das nicht eingeweiht war und nicht fähig deine Unschuld zu beweisen. Du wurdest unehrenhaft entlassen und zurück auf die Straßen Amerikas gespuckt.

Etwas erwischte dich damals, erwischte deine verstoßene Seele und verformte sich um dich herum. Die Welt ergab eine andere Art von Sinn. Während du das Land durchwandertest, in CVJMs und anderen Unterkünften lebstest, fingst du an, Träume zu haben. *Ronin* in Japan, Söldner in tausenden kleinen Kriegen, jeder Western den du jemals sahst – all das geisterte durch deine Erinnerungen. Du sahst in jeden schmierigen, gesprungenen Badezimmerspiegel, und jedes Mal starrte der Mann Ohne Namen zu dir zurück.

Du rutschtest ab ins organisierte Verbrechen, nicht wegen des Geldes, sondern weil du etwas brauchst, woran du glaubst, jemanden der dir die Richtung weist der du folgen musst. Du kannst nicht an einem Ort bleiben, nicht bei einem einzigen Boss. Du driftest weiter dahin, ohne Ruder, ohne Meister.

Der neuste Kerl der dich angeheuert hat, nennt sich Dante. Du magst ihn nicht, doch die Bezahlung stimmt. Dante nahm durch eine Gruppe von Freaks mit dir Kontakt auf, die dich "Avatar" nannten. Whatever. Du fällst nicht auf diesen mystischen Scheiss rein, obwohl du immer wieder hineingerätst. Du hoffst nur, Dante und sein Team interessieren sich nicht für dieses Zeug.

Charakter: Du bist dir ziemlich sicher, dass du im Golfkrieg als Soldat hättest sterben müssen. Nun bist du raus aus der Armee und suchst nach etwas Neuem...neue Armee oder neuer Tod, was davon, ist dir egal. Du bist unrasiert, ungewaschen, reizbar und gemein.

Manchmal stehst du kurz davor zu erkennen, dass da draußen etwas...Größeres ist, etwas, von dem du ein Teil bist. Es ist, als wärest du auf der gleichen Wellenlänge wie jeder wandernde Revolverheld, jeder nomadische Krieger.

Die Anderen:

Dante: Dein Boss, zumindest solange er dich bezahlt.

Pieterneel: Holländische Frau. Schön. Kalt. Kein guter Umgang.

Darla Greenback: Sie hat irgendwas an sich. Mystisches Zeug. Sollte sie dir in die Quere kommen...

Josh Coleman: Schwarzer. Gut mit 'ner Knarre. Still.

Franklin Ades: Ein weiterer Freak. Er sollte dir besser auch nicht in den Weg geraten...

Persönlichkeit: Dead Man Walking

Obsession: Gut zu sterben

Gesundheit: 100

TEMPERAMENT:

Wut: Leute, die dir in die Quere kommen

Furcht: Ein Feigling zu sein

Ehre: Du würdest dein Leben für deine Einheit aufgeben

ATTRIBUTE:

Körper: 65 (military training)

Verstand: 45 (not that bright)

Schnelligkeit: 60 (fast)

Seele: 55 (dead to the world)

Körper: Break people 55%, Athletics 45%

Geschwindigkeit: Find cover 30%, drive 15%, **Stone Cold Shooter 55%**

Verstand: Tactics 30%, Conceal 30%, Notice 25%

Seele: Lie 15%, Charm 10%, Avatar: Masterless Man 45%

Gewalt	Übernatürliches	Hilflosigkeit	Isolation	Selbsteinschätzung
---------------	------------------------	----------------------	------------------	---------------------------

4 Hardened	6 Hardened	5 Hardened	3 Hardened	5 Hardened
------------	------------	------------	------------	------------

1 Failed	2 Failed	1 Failed	0 Failed	1 Failed
----------	----------	----------	----------	----------

Weapons: .41 Magnum, Max Damage 70

DARLA GREENBACK

Du willst so unbedingt reich sein, dass du es geradezu schmecken kannst. Reichtum ist etwas was du brauchst, Geld zieht dich an wie die Schwerkraft.

Du bist dir gar nicht mal so sicher warum. Klar, du hast mit gar nichts angefangen – du wuchst in einem Waisenhaus auf und wusstest nie etwas über deine Familie – aber du hast es geschafft, eine passable Ausbildung und einen passablen Job zu bekommen. Du hattest Reichtum nicht nötig – aber du musstest ihn einfach haben. Nicht um Dinge zu kaufen, nicht um es zu investieren oder irgend-etwas damit zu machen, doch du hast dieses seltsame, überwältigende Bedürfnis, Geld, lange Folgen von Zahlen innerhalb deines Guthabens zu haben. Du wurdest in deinem Job nicht gut genug bezahlt, deshalb hast du gekündigt um etwas...lukrativere Arbeit zu betreiben. Du begannst zu stehen, Trickbetrüge und andere solche Dinge zu machen. Du hasstest dich selbst dafür, aber du *brauchtest* das Geld. Dann begannen seltsame Dinge um dich herum zu geschehen.

Du lerntest, dass du das Geld hören, den geheimen Liedern, die die Scheine singen, während sie in deiner Brieftasche rascheln, lauschen konntest. Als du erstmal begannst, mehr Geld zu sammeln, verformte sich dein Hunger nach Barem in sich selbst und kam durch deine Seele als Magie zurück. Dein ganzes Leben schon warst du eine Zauberin, jedoch ohne es zu wissen. Als du schließlich die Verbindung zwischen dem Geld und der Seltsamkeit zogst, machte alles in einem Moment von kosmischer Klarheit und Ruhe Sinn.

Ein paar wenige zufällige Begegnungen mit anderen Magiern ermöglichten dir, herauszufinden, dass du ein Plutomant, eine finanzielle Hexe bist. Du begegnetest einem Kerl namens Mr. Dante, eine Art Gangster, der Kontakt mit denen ersuchte, die mystisch aufnahmefähig waren. In der Hoffnung durch ihn das große Geld zu machen, erklärtest du dich bereit, für ihn zu arbeiten.

Bisher war Dante immer gut zu dir. Du bist zwar nicht reich, doch hin und wieder bekommst du deinen Fix von Bargeld den du brauchst. Du bist durch deine Abhängigkeit von Geld gefangen – du willst nicht wirklich für einen Kriminellen arbeiten, aber du musst das Geld haben. Du hast deine magischen Kräfte bisher vor den anderen versteckt gehalten, aber sie verdächtigen dich wahrscheinlich. Es ist offensichtlich, dass du kein Profi bist.

Du wurdest angeheuert einen Mann namens Static Harvey zu finden, in Atlantic City. Normalerweise wärest du fähig den Aufenthaltsort von jemandem mystisch zu erahnen, doch irgendetwas schirmt Harvey von deinen Sprüchen ab. Scheiße. Das bedeutet wahrscheinlich, dass andere Zauberer involviert sind. Du hattest noch nie mit einem feindlichen Magier zu tun...

Charakter: Du bist eine ziemlich stille, unauffällige Person. Du kleidest dich in erdigen Tönen und sprichst sanft. Vergleichbar mit Willow aus *Buffy*. Du hältst dich selbst für eine freundliche Person. Dennoch, du hast dieses unaussprechliche, verzehrende Bedürfnis nach Geld, Geld um deine Magie anzutreiben, Geld nur um es zu haben und zu halten, der grüne Geruch üppiger Währung, der deine Seele umfängt...

Die Anderen:

Dante: Der Boss. Er weiß, was er tut.

Josh Coleman: Josh macht dir etwas Angst. Er ist ein Berufskrimineller und sehr gefährlich. Dennoch hat er bisher nichts getan um dich einzuschüchtern...

Pieterneel Van Merne: Eine europäische Frau die für Dante arbeitet. Du glaubst nicht, dass sie dich mag.

Cohen & Franklin Ades: Von Dante angeheuerte Leute. Franklin scheint zugänglich genug, aber Cohen lässt Josh geradezu stinknormal wirken.

FRANKLIN ADES

Wenn du deine Augen schließt, ist alles was du siehst der Operationssaal, alles was du riechst der starke Geruch von Desinfektionsmitteln und deinem eigenen Blut. Dann fühlst du es alles erneut zusammenstürzen...

Als du 18 warst – vor sieben Jahren, du warst noch auf dem College – warst du in einen Autounfall verwickelt. Einen Üblen. Blut überall, verformte Metallstücke in weichen Teilen von dir steckend. Ziemliche Sauerei. Und du starbst auf dem Operationstisch. Zumindest hat es sich so für dich so angefühlt. Du fühltest dich selbst aus deinem Körper hochschweben, alles verdunkelte sich und verlor seinen Fokus. Du bekamst Panik und schlugst um dich, irgendwo nahe der weißen Deckenkacheln, von deinem Arterienblut befleckt. Irgendwie fandest du in deinen Körper zurück. Die Ärzte nannten es ein Wunder.

Du bist dir da nicht so sicher. Seit damals fühlte es sich weniger wie dein Körper an, als mehr wie fleischige Kleidung. Du – dein Verstand, Geist, Seele, was auch immer – besitzt nur eine dünne Verbindung zu deinem Körper. Du must dich konzentrieren um irgendetwas tun zu können und manchmal wandert dein Verstand während dein Herz stillsteht. Du besitzt beinahe keinen Tast- oder Geschmackssinn und spürst Schmerz nicht sonderlich stark.

Der Unfall und die daraus folgende geistige Verstümmelung führten zu einer großen Veränderung deines Lebens. Bis zu diesem Zeitpunkt warst du ein relativ normaler Kerl. Seit diesem Zeitpunkt wanderst du, unfähig zu akzeptieren, was mit dir geschehen ist. Du hast Angst dich selbst sterben zu lassen, obwohl du jeden Tag am Tod vorbeischrammst, jedes Mal wenn du deine Augen schließt oder von etwas abgelenkt wirst.

Du hast festgestellt, dass du wiederholen kannst, was mit dir geschah – Astralprojektion sozusagen – aber damit riskierst du, zu lange außerhalb deines Körpers zu bleiben und deine Organe abzuschalten wenn du dein Herz nicht daran erinnerst zu schlagen, deine Lungen zu atmen, deiner Wut sich Luft zu machen, wegen deines verkommenen Lebens..

Deinem Körper, besonders deinem Herz und deiner Leber wurde genügend Schaden zugefügt, so dass du jede Menge Medikamente brauchst um dich am Leben zu halten. Deine Versicherung zahlt nicht genug und deine Familie verläßt du nach deinem Unfall. Du hast es dir angewöhnt, deine Fähigkeiten als Astralprojektor Leuten im Okkulten Untergrund zur Verfügung zu stellen, jenem losen Netzwerk von Freaks und Abnormalen. Dein momentaner Boss ist ein Kerl namens Mr. Dante. Er scheint mehr ein Attentäter oder Gangsterboss zu sein, als irgendetwas anderes. Was auch immer. Du bist bereits einmal gestorben, es ist nicht so, als könnte dir etwas Schlimmeres geschehen.

Charakter: Franklin war ein relative ruhiger, aber fröhlicher, normaler Mensch. Dann wurde er über einen halben Kilometer Straße ausgebreitet und ist nun ein ruhiger, aber bitterer, halbtoter und suizidgefährdeter Mensch. Er ist verwirrt und voller Angst und hat immer noch einen Schock, selbst nach Jahren des Lebens in seinem Zustand. Er ist immer noch nicht über die kosmische Ungerechtigkeit von allem hinweggekommen.

Die Anderen:

Dante: Der neue Boss. Zahlt gut und scheint begierig, deine Fähigkeiten einzusetzen.

Pieterneel: Ein Vorteil ein...was immer du bist... zu sein, ist dass schöne Frauen weniger Effekt auf dich haben. Sie sieht großartig aus, aber du magst sie nicht.

Darla Greenback: Ruhige, komische Tussi. Hat den Gestank des Okkulten Untergrundes an sich, mehr als der ganze Rest von ihnen.

Josh Coleman: Angeheuerter Muskelmann.

Cohen: Der andere neue Angeheuerte. Du hast den Eindruck, dass er etwas zäh ist.

JOSH COLEMAN

Du bist als schwarzer Junge in einer schlechten Nachbarschaft von New York aufgewachsen. Du hast in jungem Alter gelernt, während den Geräuschen von Sirenen und Pistolenfeuer weiterzuschlafen. Zum Zeitpunkt an dem du fünfzehn wurdest, hattest du schon viele Kinder überlebt, mit denen du aufgewachsen bist. Du warst ein Raubtier und Überlebender der Großstadt. Du hast dich mit verschiedenen Gangs verbündet und stiegst langsam die Leiter vom ersetzbaren schwarzen Jungen mit einer Waffe zu einem kompetenten und vertrauenswürdigen Profi hinauf.

Du bist gar nicht mal eine sonderlich gewalttätige Person. Es macht dir keinen Spaß, Leute zu verletzen und du bist relativ umgänglich, auf eine ruhige Art. Du liest recht viel und bist so etwas wie ein versteckter Streber. Dennoch, das einzige was du wirklich gut kannst, ist eine Waffe auf andere zu richten, Türen einzutreten und den Leuten das Leben allgemein unangenehm zu machen, deshalb ist es das, was du tust. Du arbeitest für einen Typen, der sich Mr. Dante nennt. Dante hat keine besonders guten Beziehungen, aber er ist ok...

...zumindest denkst du das. In letzter Zeit verhält sich Dante etwas sonderbar – oder, um präziser zu sein, eine andere Art von sonderbar. Er verbringt Zeit mit ein paar ziemlichen Freaks, einschließlich eines anrühigen Mannes, den man den „Bad Man“ nennt. Der Bad Man ist seit Jahrzehnten eine Institution von New York. Er ist mehr ein Hindernis als irgendetwas anderes, aber du hast einige seltsame Geschichten darüber gehört, was mit denen geschieht die ihm in die Quere kommen. Wenn Dante versucht den Bad Man zu verarschen, möchtest du nicht in der Nähe sein.

Der neueste Job ist einen Kerl namens Harvey in Atlantic City zu finden. Du hast ein schlechtes Gefühl bei dieser Sache...

Charakter: Nimm Samuel Jacksons Figur vom Ende von *Pulp Fiction*, dreh' nur die Lautstärke etwas runter und ersetze den religiösen Teil mit einem unklar definierten Verlangen, etwas Besseres zu finden. Für einen semi-unmoralischen Gangster bist du eigentlich ganz in Ordnung.

Die Anderen:

Dante: Der Boss. Du tust was er dir sagt, doch du weißt, er ist nicht so klug, wie er glaubt. Verlaß' dich nicht auf ihn.

Pieterneel: Kein guter Umgang. Eine Ex-Drogenschmugglerin aus Holland, sie ist so kalt und unheimlich, wie es möglich ist. Folge ihrer Führung, aber dreh' ihr bloß nie den Rücken zu.

Darla Greenback: Darla verstehst du überhaupt nicht. Sie scheint, als sollte sie nicht mit deiner Art von Leuten involviert sein. Sie ist still und...sanftmütig oder sowas. Aus irgendeinem Grund kannst du nicht anders, als sie zu mögen. Sie ist wahrscheinlich die einzige Person, der du vertrauen könntest.

Cohen: Ein neuer Angeheuerter von Dante. Du hast von diesem Typen gehört. Er ist legendär. Er soll so hart sein, dass er Mr. T wie Steve Urkel wirken lässt.

Franklin Ades: Noch ein Kerl den Dante reingebracht hat. Scheint ok zu sein.

Personality: Stiller Attentäter

Obsession: Deinen Weg zu finden

Wound Points: 55

PASSIONS:

Rage: Dumme Menschen

Fear: Dinge die sich nicht verbessern. Es muss mehr im Leben geben, als sinnlose Gewalt

Noble: Du hast Prinzipien. Du wirst kämpfen und töten, aber es gibt Grenzen, die du niemals überschreiten würdest

STATS:

Body: 55 (tough)

Mind: 60 (bright)

Speed: 55 (average)

Soul: 55 (likeable)

Body: Kicking Ass And Taking Names 50%, Tough Guy 40%

Speed: Dodge 45%, Careful driver 30%, Initiative 35%

Mind: General Education 15%, Obscure comic trivia 30%, Criminal Underworld contacts 25%, Notice 40%

Soul: Lie 25%, Charm 25%

Violence

Unnatural

Helplessness Isolation

Self

5 Hardened

3 Hardened

3 Hardened

2 Hardened

5 Hardened

0 Failed

1 Failed

0 Failed

0 Failed

2 Failed

Weapons: Handgun, max damage 60%

MR. DANTE

Es gibt zwei Wege in Amerika, reich zu werden, zwei Wege den Amerikanischen Traum, deinen Nächsten zu verarschen und auf seine Kosten reich zu werden. Einer dieser Wege ist das organisierte Verbrechen. Du bezeichnest dich gerne selbst als das "Organisiert" in "organisiertes Verbrechen" – wenn du geschickt wirst, jemanden auseinanderzunehmen hast du immer deine Vorschlag-hämmer und Bolzenschneider in geraden Linien und rechten Winkel liegen, wie der penibelste aller Firmenangestellten seinen Palmtop-Computer und das Zeug in seiner Aktentasche. Du bist ein professioneller Krimineller und machst deine Arbeit ernsthaft und professionell.

Im Moment bist du so etwas wie ein unabhängiger Operator. Du hast dein eigenes kleines Team von Profis und bist bereit jeden Job anzunehmen. In letzter Zeit jedoch driftest du immer näher an die seltsame Region des kriminellen Untergrundes zu, die sich Okkulter Untergrund nennt. Es ist eine Art offenes Geheimnis unter den Profis dass es da draußen Freaks gibt die *Dinge tun*, aber die meisten von ihnen sind zu instabil oder gefährlich, selbst für die eher niedrigen Standards der anderen Profis.

Du hast einige Kontakte mit dem Okkulten Untergrund riskiert, in der Hoffnung, dass es sich auf lange Sicht auszahlen würde. Selbst diese Kontakte herzustellen hat dich etwas gekostet, und du hast Schulden bei einem sehr bedeutenden Mann in New York, der sich der Bad Man nennt. Deine Schulden beim Bad Man abzubezahlen ist im Moment deine oberste Priorität.

Vor ungefähr einer Woche erhieltst du einen Anruf. Der Kerl klang, als würde er vom Grund eines Sees aus anrufen und weigerte sich, dir seinen Namen zu nennen. Dennoch machte er dir ein Angebot. Er will, dass du einen Mann namens "Static Harvey" findest und nach Atlantic City bringst. Mr. Anonym bot dir fünfzigtausend an – und spielte außerdem mehrmals auf Magie an, was dein Interesse weckte. Du fragtest herum – und fandst heraus, dass Harvey vor ungefähr einer Woche verschwand. Der Bad Man hatte Mitleid mit dir und gab dir den Namen einer seiner Kontakte – Eckles – in Atlantic City, der, wie es den Anschein hat weiß, wo sich Harvey aufhält. Es ist ein Anfang. Du hast einige Leute angeheuert mit denen dich der Bad Man in Kontakt brachte und nun geht es auf nach Atlantic City.

Dein Glück verbessert sich gerade. Alles beginnt zusammenzukommen. Du liebst es, wenn in einem Plan alles zusammenkommt.

Oh – du hast außerdem Mr. Anonyms Nummer zu einem Casino in Atlantic City zurückverfolgt.

Charakter: Du bist kein Loser. Du bist kein Loser. Du bist kein Loser. Du bist klug, gefährlich, kompetent, gründlich, zäh. The real Bad Man.

Die Anderen:

Pieterneel: Oooh. Eine holländische Schönheit die etwas von einem Biest an sich hat. Sie war mit irgendeinem europäischen Verbrechersyndikat involviert und jetzt arbeitet sie für dich.

Josh Coleman: Dein Muskelmann. Verlässlich.

Darla Greenback: Darla ist dir vor einer Weile aufgefallen, als du gerade einiges über Magie herausfandest. Sie ist offensichtlich für ein Leben als Verbrecherin ungeeignet, aber sie kam zu dir auf der Suche nach Arbeit und Geld – Unmengen von Bargeld. Du hast von Geldmagiern gehört...

Cohen: Einer der neuen Angeheuerteten. Der Bad Man hat Cohen als einen "Meisterlosen Mann" beschrieben. Er ist ein Söldner mit okkulten Kräften, oder so. Er ist außerdem hart wie die Hölle.

Franklin Ades: Der andere Neue. Nervös und ein Weichei, aber er ist scheinbar ein "Astralprojektor". Er hat ein Drogenproblem, was auch der Grund ist, warum er zugestimmt hat, für dich zu arbeiten.

Personality: Möchtegernfixer

Obsession: Nichts zu vermasseln

Wound Points: 50

PASSIONS:

Rage: Leute die dich auslachen

Fear: Dinge zu vermasseln

Noble: Ein Anführer zu sein.

STATS:

Body: 50 (healthy)

Mind: 55 (average)

Speed: 50 (average)

Soul: 50 (just the wrong side of perceptive)

Body: Commanding demeanour 30%, Punch 25%, Athletics 25%

Speed: Dodge 25%, Firearms 30%, Initiative 25%

Mind: General education 40%, Criminal Contacts 30%, **Making A Plan Come Together 45%**,
Notice 25%

Soul: Lie 25%, Charm 25%

Violence

Unnatural

Helplessness Isolation

Self

4 Hardened

3 Hardened

3 Hardened

2 Hardened

5 Hardened

1 Failed

2 Failed

0 Failed

0 Failed

3 Failed

Weapons: Handgun, max damage 50%

PIETERNEL VAN MERNE

Amerika ist scheiße.

Wenn Amerikaner dich fragen, was du tust, lächelst du und sagst ihnen, dass du eine internationale Kokainschmugglerin bist, die sich vor mörderischen Bolivianern versteckt. Sie bekommen dieses dumme Grinsen, das deutlich sagt "eine gut aussehende Holländerin - muss wohl ein Pornostar sein, oder so was". Wie es der Zufall so will, ist die Geschichte, dass du eine internationale Drogenschmugglerin bist die Wahrheit, aber niemand glaubt es dir, was dir gerade recht ist.

Du verlässt die Niederlande verfolgt von einer Gruppe Bolivianer, die den Großteil deiner zwei Geschäftspartner in mundgerechten roten Stückchen durch's Klo gespült haben. Du hast vor nach Europa zurückzukehren, sobald du kannst, aber bis dahin brauchst du Geld und Schutz. Du hast beides bekommen, indem du dich in ein Team geführt von einem Mächtigergangster namens Mr. Dante hast aufnehmen lassen. Er hält sich für einen der ganz Großen, doch hier ist nur ein Versager. Das ist ok für dich – du versuchst sowieso, möglichst wenig aufzufallen. Soll Dante denken, dass er das Sagen hat, solange er dich nicht in den Tod schickt.

Dantes neuester Plan klingt sogar noch dümmer als gewöhnlich. Ihr alle wurdet von einem Hacker angeheuert um einen gewissen Harvey zu finden. Es scheint alles ganz einfach zu sein, aber Dante hält irgendetwas geheim und der zusätzliche Schläger der er angeheuert hat wirkt übersteigert – und etwas unzuverlässig. Du hast Gerüchte von dummen religiösen Kulturen und kriminellen Hippies gehört, aber du glaubst kein Wort davon.

Es ist auch nicht so wichtig. Das ist genau die Art von sinnloser Arbeit die du gerade brauchst, um still, versteckt und sicher zu bleiben. Und wenn alles schief geht, kannst du immer noch mit Dante fertig werden und abhauen.

Charakter: Du warst mal hedonistisch. Kokain, Sex und Verbrechen – all das war ein Spiel für dich. Du warst jung und unsterblich und unberührbar. Dann kamen die Probleme mit den Bolivianern – du hast es verweigert und gelernt, die Dinge ernst zu nehmen. Heute bist du um einiges konzentrierter und vorsichtiger - aber im Herzen bist du immer noch wild und musst dich hin und wieder von allem befreien.

Du neigst dazu, eher arrogant zu sein und bist schnell gelangweilt. Du verabscheust die meisten Leute die dümmer oder schwächer sind als du.

Die Anderen:

Dante: Er hält sich für das Gehirn der Gruppe. Idiot.

Josh Coleman: Er ist verlässlich, befolgt Befehle und ist gut an der Waffe. Und er kommt dir nicht in die Quere. Perfekt.

Darla Greenback: Du vertraust ihr nicht. Sie ist zu still, zu geheimnisvoll. Und sie scheint absolute nicht ins Bild zu passen. Sie sollte einen Kindergarten leiten, nicht mit Gangstern herumhängen.

Cohen: Er könnte ein Problem sein. Ein von Dante angeheuerter einsamer Schütze, scheint Cohen instabil und depressiv zu sein. Verlass' dich weder auf ihn, noch vertrau' ihm.

Franklin Ades: Wo gräbt Dante diese ganzen Loser aus?

Personality: Kalt

Obsession: Du

Wound Points: 50

PASSIONS:

Rage: Dumme Leute.

Fear: Diese Bolivianer.

Noble: Du versuchst es zu vermeiden, Kinder zu verletzen

STATS:

Body: 50 (healthy)

Mind: 65 (smart)

Speed: 60 (fast)

Soul: 45 (shallow)

Body: Martial arts 30%, Keep Going 25%, Distracting Physique 40%

Speed: Dodge 55%, Blow Them Away 45%, Initiative 35%

Mind: General education 30%, Notice 30%, Criminal Dealing 40%, Notice 30%

Soul: Lie 30%, Charm 25%, Paradigm: Selfishness 25%

Violence

Unnatural

Helplessness

Isolation

Self

6 Hardened

0 Hardened

4 Hardened

5 Hardened

4 Hardened

1 Failed

0 Failed

0 Failed

0 Failed

1 Failed

Weapons: Handgun, max damage 60%

Öffne ventil.

Schließe Schaltkreis für Elektroden.

Elektrolyseessenzen sobald Kupfergefäß voll.

Schließe zweiten Schaltkreis nur wenn kleineres Gefäß voller Essenzen.

-S. 6, '75

September, 1979:

Ich stelle fest, dass es etwas klischeehaftes hat, ein Tagebuch zu führen, doch mein Gedächtnis ist nicht mehr, was es einmal war. Zu viele Leben sichten durch meine Erinnerungen ihre Asche, mein Verstand wandert. Ich bin müde - es ist vier Uhr morgens, während ich dies schreibe. Silas' verdammtes Balg hält mich wach. Der Junge ist alt genug seine Klappe zu halten, aber ich muss das andere los werden. Doch sie sind seines Blutes und haben etwas von seiner Macht. Definitiv wert auszubilden.

Januar, 1981:

Die Geisterrohre rattern und blubbern. Ah, süßes Geheimnis des Lebens. Ich kann die dünnen Geister sehen, wandernd auf den Dächern, driftend durch die Hallen. Für sie ist dieser Ort ein scheinendes Leuchtfeuer, 10 Meilen hoch. Doch es sind einfach nicht so viele wie es einmal waren. Wir brauchen ein weiteres Vietnam.

August, 1984:

Die Brauanrüstung muss ersetzt werden. Ich überprüfte es heute morgen und die ganze Sammlung war irreparabel zerstört! Ich habe immer noch Silas' Aufzeichnungen, also wird der Wiederaufbau einfach genug. Die Tür zum Kellerraum war verschlossen und versiegelt, also muss es ein Agent der anderen Welt sein. Dämon, Poltergeist oder Projektor? Oder hat jemand einen Pilgrim in geschickt, diesen Ort zu zerstören? Nein, die Aufseher hätten einen gestoppt. Es bleibt nun keine Wahl mehr, ich werde diesen Wächtergeist an die Tür bringen müssen. Mehr Probleme, mehr Probleme.

Juli, 1996:

Es ist lange her, seit ich zum letzten Mal hier hinein schrieb. Zwölf Jahre des Sammelns und immer noch nicht im Ansatz genug um ein Brauen zu gewährleisten. Mein Fleisch verdorrt und meine Knochen bohren durch. Ich fühle mich alt wie nie. Verflucht seien sie! Damals hätte ich sie alle mit einem Atemzug verschluckt und wäre mit all dem fertig gewesen, doch mein Körper ist zu alt, als dass das funktioniert. Wenn ich Glück hätte, würde der Schock mich töten - aber es ist wahrscheinlicher, dass ich gefangen wäre auf dem Knochenexpress. Bei den momentanen Raten würde es mindestens eine weitere Dekade dauern, bis genügend Essenz zum Brauen vorhanden ist. Nur wie? Mehr Fallen? Oder mehr Geister?

Dezember, 1996:

Und das beste Weihnachtsgeschenk. Mehr Spiele des Zufalls und Ian hat das Design der Geisterfalle seines Vaters verbessert. Der Sommer wird die Geister zusammen mit den Touristen anziehen. Ah. Es wird eine gute Saison. Doch es sind immer noch nicht genug - zu viele werden geraucht oder getrunken oder weggehext. Ich werde Schritte einleiten müssen. Ian kann jeden Chaosmagier am Strand finden. Ich werde die Schnapsläden beobachten lassen, sehen ob ich nicht scharf gegen diese Hirnlosen vorgehen kann. Wir werden bei diesem vorsichtig sein müssen. Schreite zu laut, wecke den Tiger - and und ich bin an die Geisterrohre gebunden. Schreite zu sanft und die Macher werden wieder auftauchen und ich werde an Altersschwäche sterben, vor dem Brauen. Mehr Probleme.