

# CTHULHU

## Die Davenport-Chronik



Pegasus Press

# CTHULHU

## Die Davenport-Chronik



Pegasus Press

## Impressum

### Redaktion

Heiko Gill

### Autoren

René Feldfoß, André Frenzer, Heiko Gill,  
Julia Knobloch, Peer Kröger

### Lektorat

Heiko Gill, Ernst Neumann

### Korrektorat

Thomas Döpke, Valentin Masszi, Uwe Matthes,  
Yorck-Martin Stüber

### Bebilderung

Julia Erdmann, Heiko Gill

### Handouts

Norman Scherke

### Karten

Marc Hermann, Norman Scherke

### Satzkontrolle

Heiko Gill

### Design, Layout & Satz

Ralf Berszuck

### Umschlag-Konzeption & Design

Ralf Berszuck

### Umschlag-Illustration

Petr Stovic

### Chefredaktion Cthulhu

Heiko Gill

*Call of Cthulhu ist eine eingetragene Marke von Chaosium Inc.  
Deutsche Ausgabe von Pegasus Spiele GmbH unter Lizenz von Chaosium Inc.  
Die deutsche Ausgabe Cthulhu ist eine eingetragene Marke  
der Pegasus Spiel GmbH.*

Art.Nr.: 40058P

Copyright © 2019 bei Pegasus Spiele GmbH, Friedberg.  
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,  
fotomechanisch oder mit anderen Medien ist verboten.

WWW.PEGASUS.DE  
WWW.PEGASUSDIGITAL.DE



**Pegasus Press**



**CHAOSIUM  
INC.**

# Vorwort

Was sind eigentlich „Support-Abenteuer“?

Das Rollenspiel CTHULHU wird in Deutschland von Pegasus nicht nur herausgebracht, sondern regelmäßig auf Veranstaltungen wie Messen und Conventions („Cons“) durch das Angebot von Spielrunden unterstützt. Dafür gibt es eine eigene Gruppe von „Spieleerklärern“, nämlich das Team des CTHULHU SUPPORT (engl. „Support“ = dt. „Unterstützung“).

Der Support soll also dafür sorgen, dass CTHULHU noch bekannter und beliebter wird. Die Tätigkeit der Supporter wird in Form von „Support-Punkte“ honoriert, mit denen im Pegasus-Shop „eingekauft“ werden kann.

Für den Support gibt es normalerweise eigene Abenteuer, die bestimmten Anforderungen entsprechen sollen (siehe unten). Aber auch diese Abenteuer sollen letztlich ihren Weg zu den heimischen Spielrunden finden. Support-Abenteuer, die noch die vergangene Regeledition als Grundlage hatten, findet man bei Pegasus-Digital als kostenlose Downloads. Die erste Sammlung von Support-Abenteuern für die Edition 7 wurde 2016 als Upton Abbey veröffentlicht.

Es gibt zwei Kernanforderungen an Support-Abenteuer. Zunächst gibt es auf den Veranstaltungen, in deren Rahmen sie angeboten werden sollen, oft recht enge Zeitfenster. Sie müssen also innerhalb kurzer Zeit – in zwei bis drei Stunden – durchspielbar sein.

Außerdem richten sie sich primär an die Zielgruppe der CTHULHU- oder gar Rollenspielneulinge. Da eine spätere Veröffentlichung vorgesehen ist, sollten sie auch für Spielleiter-Neulinge geeignet sein.

Um den zwar überschaubaren aber dennoch nicht zu leugnenden Zeitbedarf der Charaktererstellung einzusparen, werden Support-Abenteuer zumeist so konzipiert, dass bereits vorgefertigte Investigatoren zum Einsatz kommen. Außerdem dreht sich die Handlung gern um einen einzelnen Schauplatz.

Für die hier vorliegenden Support-Abenteuer wurde dieses Konzept um ein weiteres Element erweitert: eine gemeinsame Gruppe von vorgefertigten Investigatoren, mit denen alle Abenteuer durchgespielt werden können.

Generell gilt dabei die Sichtweise: Die neuen Spieler wollen oft nur das grobe Regelsystem kennenlernen und unterschwelligen, schleichenden Grusel, der in einem chaotischen und grausamen Finale endet, wenn sie ihn nicht aufhalten. Auch sind Psychospielchen mit den Spielern selbst sehr beliebt. Ihnen ist im Rahmen von Support-Abenteuern oft der Aspekt normale Menschen im Angesicht des kosmischen Grauens wichtiger als die Regeln an sich.

Heiko Gill  
Chefredakteur CTHULHU  
Frühjahr 2019

## Inhalt

|                                            |    |
|--------------------------------------------|----|
| Die Entstehung der Familie Davenport ..... | 4  |
| Echos .....                                | 19 |
| Laboratorium der grausamen Gnome .....     | 38 |
| Requiem .....                              | 57 |
| Helter Skelter .....                       | 70 |

### WICHTIGER HINWEIS:

Die in diesem Band erscheinenden **Handouts** und **Karten** werden von Pegasus Press zum kostenlosen Herunterladen online gestellt. Sie sind zu finden unter:

**[www.pegasus.de/cthulhu/](http://www.pegasus.de/cthulhu/)**

unter der Rubrik: **Spielhilfe zu bestimmten Veröffentlichungen.**

Und dort natürlich als Spielhilfe zu diesem Band.

# Die Entstehung der Familie Davenport

Am Anfang einer sich etablierenden Spielrunde steht neben der Auswahl bestimmter Abenteuer oder Kampagnen durch den Spielleiter (ob nun mit oder ohne Einflussnahme der Spielrunde) regelmäßig die Erschaffung der ersten Investigatoren.

Manche Spielrunden sind mit dem geringsten Level an Plausibilität zufrieden und entscheiden sich dafür, dass jeder Spieler völlig individuell seinen Investigator erschafft und im Verlauf der Abenteuer niemand darüber nachgrübelt, warum „ausgerechnet die“ jetzt gemeinsam „ausgerechnet das“ machen. Kann man machen. Hauptsache, man macht dem Spielleiter dann nicht den Vorwurf: „Du musst mir jetzt nachvollziehbare Gründe liefern, warum ich – also mein Investigator – bei der oder der Sache überhaupt mitmachen sollte.“ Der Spieler ist ja kein dummer Esel, dem der Spielleiter eine Möhre vor die Nase halten muss, damit er in die richtige Richtung trampelt, sondern – um wenigstens halbwegs bei der Analogie zu bleiben – ein schlaues Rennpferd, das seinen Weg zum Abenteuer selbst findet.

Andere Spielrunden erschaffen die Investigatoren ganz speziell auf einzelne Abenteuer oder Kampagnen abgestimmt. Typisch ist aber eher, dass die Spielrunde sich bereits vor der konkreten Erschaffung überlegt, welchen Zusammenhalt die Investigatoren haben könnten, ohne dabei bereits bestimmte Abenteuer (und damit Vorgaben des Spielleiters) im Auge zu haben. Der Spielleiter sollte bei dieser Herangehensweise unbedingt mit am Tisch sitzen, damit er notfalls bei einem zwar sehr hübschen Gruppenkonzept, das aber so ganz und gar nicht mit seiner Abenteuerplanung kompatibel wäre, noch Veto einlegen zu können. Im Idealfall hat der Spielleiter noch keine spezielle Abenteuerplanung festgeklopft und kann sich dabei unmittelbar auf die schließlich entstandene Gruppe einstellen.

Im Investigatoren-Kompendium werden beispielhaft einige „Organisationen für Investigatoren“ vorgestellt. Jede ist für eine breite Palette an Abenteuerinhalten einsetzbar.

Hier soll es aber um keine dieser Organisationen gehen, sondern um ein relativ einfaches Konzept: die Familie.

## Die Grundentscheidung: „Wir spielen eine Familie“

Die sich nun entwickelnde Gruppe von Investigatoren wurde speziell für den CTHULHU-Support ersonnen und wird dort tatsächlich bei Spielrunden eingesetzt; und zwar insbesondere dann, wenn die hier enthaltenen Abenteuer geleitet werden. Die Familie Davenport könnte in dieser Form selbstverständlich auch ganz privat am heimischen Spieltisch entstehen.

Die Erschaffung wird nun Schritt für Schritt besprochen, wobei deutlich gemacht werden soll, wie man es machen kann, aber niemals vorgeschrieben wird, wie man es machen muss.

Die Spielrunde einigt sich auf die gemeinsame Basis, dass die Investigatoren weitgehend einen familiären Zusammenhalt haben. Dieser „Kern“ könnte von vertrauenswürdigen Personal und engen Freunden umgeben sein.

Die Investigatoren sollen in einem beliebigen Ort der USA wohnen. Der Spielleiter schlägt Boston vor. Außerdem rät er, dass die Investigatoren insgesamt gesehen finanziell gut gestellt sein sollten und es am besten wäre, wenn sie gemeinsam generell jeden Ort auf dem Globus erreichen könnten.

Die Spielrunde soll bestehen aus: Anton, Berta, Caesar, Dora, Emil und Frieda.

Hier soll ein Investigator nach dem anderen entstehen, wobei die Spieler nach und nach auf dem aufbauen, was die anderen bereits erschaffen haben. Ebenso könnten sich die Entstehungsschritte parallel entwickeln, was zu identischen, ähnlichen oder auch ganz anderen Ergebnissen führen könnte.

Hinsichtlich der ausgewählten Fertigkeiten kann man nie laut genug betonen, dass das Ergebnis NIE ein Abziehbild des landläufig als typisch angesehenen Vertreters eines Berufes zu sein braucht. Ganz im Gegenteil: Innerhalb der Regeln ist ALLES erlaubt. Dies wird man bei der Familie Davenport an der einen oder anderen Stelle merken können.

# DER JURIST NEAL DAVENPORT

Anton möchte der „Familienpatriarch“ sein. Caesar wirft ein, dass er dessen erwachsener Sohn sein will. Anton: „Dann habe ich zumindest früh Nachwuchs bekommen und bin jetzt – erst – 48 Jahre alt!“

## Die Attribute

Das Auswürfeln der Attribute ergibt zunächst ST 60, KO 60, GR 75, GE 70, ER 70, IN 55, MA 40 und BI 70.

Altersbedingte Änderungen: Reduzierung von KO um 5 Punkte (Spielerentscheidung) und ER um 5 Punkte, Steigerung von BI um (ausgewürfelt) 10 Punkte. Damit ergeben sich KO 55, ER 65 und BI 80.

Anton: „Ich will erfolgreicher Jurist sein!“

## Die Fertigkeiten

### Berufsfertigkeiten

Es sind (BI)  $80 \times 4 = 320$  Punkte zu vergeben auf die Berufsfertigkeiten des Juristen:

Finanzkraft (00) – Anton: „Ich will den Höchstwert!“ =  $00+80 = 80$  (noch zu verteilen 240).

Rechtswesen (05) – Anton: „Ich bin gut im Gericht!“ =  $05+60 = 65$  (noch zu verteilen 180).

Erste zwischenmenschliche Fertigkeit – Anton: „Ich nehme Einschüchtern, alle sollen sich im Gerichtssaal vor mir fürchten“ =  $15+60 = 75$  (noch zu verteilen 120).

Psychologie (10) – Anton: „Finde ich gut.“ =  $10+60 = 70$  (noch zu verteilen 60).

Erste persönliche Spezialität: Bibliotheksnutzung (20) – Anton: „Ich will Präzidenzfälle aus dem Ärmel schütteln. Dafür muss ich sie natürlich finden können!“ =  $20+40 = 60$  (noch zu verteilen 20).

Zweite persönliche Spezialität: Fremdsprache (Latein) (01) – Anton: „Ich will mit solchen Sachen wie *alea iacta est* um mich werfen. Darum etwas Latein.“ =  $01+20 = 21$ .

Alle Punkte sind verbraucht.

### Hobbyfertigkeiten

Es sind (IN)  $55 \times 2 = 110$  Punkte zu vergeben auf beliebige Hobbyfertigkeiten.

Der Spielleiter, der bereits ein in Deutschland spielendes Abenteuer im Hinterkopf hat, regt an dieser Stelle allgemein an, ruhig ein klein wenig Deutsch zu beherrschen.

Anton: „Ich bin ein ausgezeichneter Hobbyjäger!“ Fernkampf (Gewehr/Flinte) (25) +55 = 80 (noch zu verteilen 55).

Orientierung (10) +10 = 20 (noch zu verteilen 45). Fremdsprache (Deutsch) (01) +45 = 46. Anton zum Spielleiter: „Zufrieden?“. Spielleiter: „Mehr als das, lieber Anton, mehr als das!“ Alle Punkte sind verbraucht.

## Sonstige Spielwerte

Aufgrund der Attribute ergeben sich:

Muttersprache (Englisch) = 80

Ausweichen = 35

Bewegungsweite 6

Schadensbonus +1W4

Statur 1

## Der Hintergrund

Die meisten Einträge des Hintergrunds ergeben sich hier durch Auswürfeln.

**Beschreibung:** Anton: „Natürlich ansehnlich!“

**Glaube/Weltsicht:** (10) Streiter für eine gute Sache – Anton: „Ich ver helfe der Wahrheit zum Sieg.“

**Wichtige Person:** (1) Der Vater; (6) „Ich beweise, dass ich besser bin als er!“ [Warum ist das so? Was hat der Vater getan oder nicht getan, das Neal jetzt besser machen will? Hier können sich wertvolle Anknüpfungspunkte für Abenteuer konstruieren lassen.]

**Bedeutsame Orte:** (3) Der Ort, an dem der Investigator seiner ersten Liebe begegnet ist – Anton: „Das war das Bannister-Baker Theatre in London. Da habe ich meine jetzige Ehefrau kennengelernt.“ [Und schon gäbe es für Neal einen guten Grund, England oder zumindest London aufzusuchen!]

**Gehüteter Besitz:** (9) Eine Waffe – Anton: „Das ist meine Jagdflinte. Die lässt mich nie im Stich.“

**Wesenszüge:** (1) Großzügig. [Ein angenehmer Zufall, dass der Investigator mit möglicherweise der dicksten Geldbörse nicht knauserig ist. Damit könnte die Bezahlung von Reisen der Investigatorengruppe bereits gesichert sein.]

## Die Schlüsselverbindung

Anton: „Die Jagdflinte.“



# BÜHNENSCHAUSPIELERIN COCO DAVENPORT

Berta möchte die Ehefrau von Neal Davenport spielen. Da dieser einen erwachsenen Sohn haben wird (*Caesar* hatte das bereits deutlich gesagt) ist sie etwas unschlüssig. Soo alt möchte sie noch nicht sein ... Sie zieht sich mit der Erklärung aus der Affäre: „Ich bin nach dem tragischen Tod der Mutter von Neals Kind im Kindsbett dessen jüngere zweite Ehefrau. Natürlich nicht zuuu jung.“ Coco Davenport soll daher 35 Jahre alt sein.

## Die Attribute

Das Auswürfeln der Attribute ergibt ST 55, KO 45, GR 60, GE 40, ER 75, IN 75, MA 55 und BI 65. Keine altersbedingten Änderungen.

Berta: „Wisst ihr was? Als mein Gatte Neal und ich uns im Theater in London kennenlernten, war ich keine Zuschauerin, sondern stand auf der Bühne! Ich bin eine Bühnenschauspielerin! Und ich trete immer noch von Zeit zu Zeit auf!“

## Die Fertigkeiten

### Berufsfertigkeiten

Es sind (ER)  $75 \times 2 + (BI) 65 \times 2 = 280$  Punkte zu vergeben auf die Berufsfertigkeiten der Bühnenschauspielerin:

Finanzkraft (00) – Berta: „Mein Mann hat zwar viel Geld, aber ich will so unabhängig wie möglich sein und nehme den Höchstwert!“ =  $00 + 40 = 40$  (noch zu verteilen 240).

Handwerk/Kunst (Schauspiel) (05) – Berta: „Ich bin gut auf der Bühne.“ =  $05 + 65 = 70$  (noch zu verteilen: 175).

Nahkampf (Schwert) (20) – Berta: „Klassische Duellszenen auf der Bühne. Nimm das, Schurke!“ =  $20 + 50 = 70$  (noch zu verteilen 125).

Verkleiden (05) – Berta: „Ich bin die Meisterin der Maske!“  $05 + 70 = 75$  (noch zu verteilen 55).

Zwischenmenschliche Fertigkeit – Berta: „Und sehr charmant bin ich außerdem.“ – Charme  $15 + 55 = 70$ .

Alle Punkte sind verbraucht.

### Hobbyfertigkeiten

Es sind (IN)  $75 \times 2 = 150$  Punkte zu vergeben auf beliebige Hobbyfertigkeiten.

Berta: „Wenn ich es will, kann ich auch unauffällig sein.“

Verborgen bleiben (20) + 30 = 50 (noch zu verteilen 120).

Berta: „Und ich kann ein wenig Musical“.

Handwerk/Kunst (Gesang) (05) + 20 = 25 (noch zu verteilen 100).

Berta: „Und beim Schwertkampf möchte ich nicht zu leicht zu treffen sein!“

Ausweichen ( $1/2 \text{ GE} = 20$ ) + 50 = 70 (noch zu verteilen 50).

Berta mit Blick auf den Spielleiter: Deutsch, hm? Dann kann ich aber *Faust* in der Originalsprache spielen. Ha!“. Fremdsprache (Deutsch) (01) + 50 = 51.

Alle Punkte sind verbraucht.

## Sonstige Spielwerte

Aufgrund der Attribute ergeben sich:

Muttersprache (Englisch) = 65

Bewegungsweite 7

Schadensbonus 0

Statur 0

## Der Hintergrund

Die meisten Einträge des Hintergrunds ergeben sich hier durch Auswürfeln.

**Beschreibung:** Berta: „Ich bin eine wahre Augenweide!“

**Glaube/Weltsicht:** (6) Gesellschaftliches Übel, das ausgerottet gehört – Berta: „Rassismus muss ausgerottet werden.“

**Wichtige Person:** (8) Berta: „Shakespeare“; (7) „Abgöttische Anbetung ist vielleicht etwas übertrieben, aber er schrieb zweifellos die besten Stücke ever!“

**Bedeutsame Orte:** (10) Arbeitsplatz, Berta: „Das ist bei mir auch das Bannister-Baker Theatre in London. Da trete ich noch immer ab und zu auf.“ [Und schon gäbe es auch für Coco einen guten Grund, England oder zumindest London aufzusuchen!]

**Gehüteter Besitz:** (4) Berta: „Ein Bündel Briefe von meiner Großmutter, die in einer unbekannten Sprache abgefasst sind.“ [Und schon gibt es einen weiteren möglichen Anknüpfungspunkt für spätere Abenteuer!]

**Wesenszüge:** (6) Berta: „Definitiv Feinschmeckerin.“

## Die Schlüsselverbindung

Berta: „Shakespeare. Es gibt mir Ruhe und Kraft, wenn ich mich in seine Stücke hineindenke oder -arbeite.“

# FOTOJOURNALIST MILES DAVENPORT

*Caesar* will der erwachsene Sohn Miles des Ehepaars Davenport sein. Er soll 21 Jahre alt sein und seinen Beruf gerade erst aufgenommen haben.

## Die Attribute

Das Auswürfeln der Attribute ergibt ST 45, KO 60, GR 75, GE 65, ER 55, IN 75, MA 60 und BI 70. Keine altersbedingten Änderungen.

*Caesar*: „Ich will Fotojournalist sein! Das klingt nach Freiheit, Kunst und Abenteuer.“

## Die Fertigkeiten

### Berufsfertigkeiten

Es sind (BI)  $70 \times 4 = 280$  Punkte zu vergeben auf die Berufsfertigkeiten des Fotojournalisten:

Finanzkraft (00) – *Caesar*: „Ich stehe ja noch ganz am Anfang ... und vertraue auf die Großzügigkeit meines Vaters.“ =  $00 + 10 = 10$  (noch zu verteilen 270).

Handwerk/Kunst (Fotografie) (05) – *Caesar*: „Das will ich bereits richtig gut können.“ =  $05 + 65 = 70$  (noch zu verteilen 205).

Psychologie (10) – *Caesar*: „Kann ja nicht schaden.“ =  $10 + 10 = 20$  (noch zu verteilen 195).

Verborgen bleiben (20) – *Caesar*: „Kann ganz sicher nicht schaden!“ =  $20 + 30 = 50$  (noch zu verteilen 165).

Zwischenmenschliche Fertigkeit – *Caesar*: „Ich will Überreden können.“ = Überreden (05) + 40 = 45 (noch zu verteilen 125).

Verborgenes erkennen (25) – *Caesar*: „Adlerauge!“ =  $25 + 50 = 75$  (noch zu verteilen 75).

Erste persönliche Spezialität – *Caesar*: „Verschlossene Türen sollen kein Hindernis für den rasenden Fotoreporter sein!“ = Schließtechnik (01) + 49 = 50 (noch zu verteilen 26).

Zweite persönliche Spezialität – *Caesar*: „Ich habe auch ein gutes Gehör.“ Horchen (20) + 26 = 46. Alle Punkte sind verbraucht.

### Hobbyfertigkeiten

Es sind (IN)  $75 \times 2 = 150$  Punkte zu vergeben auf beliebige Hobbyfertigkeiten.

*Caesar*: „Ich will mich wehren können, wenn es Ärger gibt. Ich interessiere mich für elektrische Sachen. Außerdem will ich die Schließtechnik noch besser beherrschen. Und ich kann etwas Deutsch und Französisch.“

Nahkampf (Handgemenge) (25) + 40 = 65 (noch zu verteilen 110)

Elektrische Reparaturen (10) + 50 = 60 (noch zu verteilen 60)

Schließtechnik (bereits auf 50 erhöht) + 22 = 72 (noch zu verteilen 38)

Fremdsprache (Deutsch (01) + 19 = 20 (noch zu verteilen 19)

Fremdsprache (Französisch) (01) + 19 = 20

Alle Punkte sind verbraucht.

## Sonstige Spielwerte

Aufgrund der Attribute ergeben sich:

Muttersprache (Englisch) = 70

Ausweichen = 32

Bewegungsweite 7

Schadensbonus 0

Statur 0

## Der Hintergrund

Die meisten Einträge des Hintergrunds ergeben sich hier durch Auswürfeln.

**Beschreibung:** *Caesar*: „Ich bin schlaksig.“

**Glaube/Weltsicht:** (1) *Caesar*: „Ich bin gläubiger Christ und gehe halbwegs regelmäßig zur Kirche.“

**Wichtige Person:** (5) *Caesar*: „Das ist meine feste Freundin ...“ Worauf sich *Dora* einmischt und vorschlägt, genau diese Freundin zu spielen. Welche nebenbei bemerkt den Namen Gretchen Patterson habe. Normalerweise sind im Hintergrund eines Investigators nicht andere Investigatoren aufgeführt, aber verboten ist es keinesfalls.

Der Spielleiter schaut neutral zu und *Caesar* willigt ein: „Warum nicht. Und um es etwas aufregender zu machen: Ich bringe dir bedingungslose Liebe entgegen!“ (Nicht ausgewürfelt.)

**Bedeutsame Orte:** (6) *Caesar*: „Das ist dann natürlich die ... Kirche zur Heiligen Jungfrau in unserem Heimatort. Drei Straßen von unserem Wohnhaus entfernt. Mir fallen sofort zig Details ein. Fragt einfach, wenn ich davon erzählen soll.“ [Miles Hang zur Religion schreit geradezu nach einem Aufhänger mit religiösem oder übernatürlichem Zusammenhang, oder?]

**Gehüteter Besitz:** (6) *Caesar*: „Das ist meine Sammlung von Baseball-Sammelkarten. Heute nichts wert, aber ein Schatz aus Kindertagen.“

**Wesenszüge:** (5) *Caesar*: „Eine Spielernatur. Na klar, ich suche die Aufregung bei meiner Berufsausübung und auch sonst.“

## Die Schlüsselverbindung

*Caesar*: „Die Kirche zur Heiligen Jungfrau.“

# FLAPPER GRETCHEN PATTERSON

Dora will ja die Freundin von Miles Davenport spielen. Wie die Spielrunde bereits weiß, wird sie von ihm unsterblich geliebt. Wie sehen die Gefühle von ihrer Seite aus? Das bleibt Dora völlig selbst überlassen. Momentan sagt sie dazu noch nichts. Dora: „Ich bin auch 21 Jahre alt und Freundin eines Fotojournalisten! Komme da was wolle!“

## Die Attribute

Das Auswürfeln der Attribute ergibt ST 30, KO 80, GR 50, GE 55, ER 60, IN 85, MA 30 und BI 80. Altersbedingte Änderungen ergeben sich beim Auswürfeln nicht.

Dora: „Das MA macht mir etwas Sorgen, die ST ist mir egal. Miles kann sich über die ER freuen und ich mich über die KO, IN und BI. Klar könnte ich damit alles Mögliche machen, aber es ist, wie es ist: Ich bin kein Kosten-Nutzen-Optimierer, sondern Flapper! Im Alltagsleben studiere ich an der Uni Medizin. Wenn ich mal hingehe.“

## Die Fertigkeiten

### Berufsfertigkeiten

Es sind (ER)  $60 \times 2 + (BI) 80 \times 2 = 280$  Punkte zu vergeben auf die Berufsfertigkeiten des **Flappers**: Finanzkraft (00) – Dora: „Da will ich so gut wie möglich stehen und nehme den Höchstwert!“ =  $00+30 = 30$  (noch zu verteilen 250).

Handwerk/Kunst (Tanzen) (05) – Dora: „Das ist mein Ding!“ =  $05+60 = 65$  (noch zu verteilen 190).

Autofahren (20) – Dora: „Muss ich haben!“ =  $20+30 = 50$  (noch zu verteilen 160).

Psychologie (10) – Dora: „Ich bin eine super Menschenkennerin!“  $10+60 = 70$  (noch zu verteilen 100).

Erste zwischenmenschliche Fertigkeit – Dora: „Ich bin charmant.“ = Charme (15)  $+40 = 55$  (noch zu verteilen 60).

Zweite zwischenmenschliche Fertigkeit – Dora: „Und kann einschüchternd sein, weil ich so selbstbewusst bin.“ = Einschüchtern (15)  $+40 = 55$  (noch zu verteilen 20).

Erste persönliche Spezialität – Dora: „Ich habe aus Versehen schon etwas über Medizin gelernt.“ = Medizin (01)  $+20 = 21$ .

Alle Punkte sind verbraucht.

### Hobbyfertigkeiten

Es sind (IN)  $85 \times 2 = 170$  Punkte zu vergeben auf beliebige Hobbyfertigkeiten.

Dora: „Ein Mädchen muss sich wehren können! Und anderen helfen, wenn die sich was getan haben. Und ich kann gut klettern und habe ein gutes Auge! Und ok, ich kann etwas Deutsch.“ Fernkampf (Faustfeuerwaffe) (20)  $+60 = 80$  (noch zu verteilen 110).

Erste Hilfe (30)  $+20 = 50$  (noch zu verteilen 90).

Klettern (20)  $+50 = 70$  (noch zu verteilen 40).

Verborgenes erkennen (25)  $+25 = 50$  (noch zu verteilen 15).

Fremdsprache (Deutsch) (01)  $+15 = 16$

Alle Punkte sind verbraucht.

### Sonstige Spielwerte

Aufgrund der Attribute ergeben sich:

Muttersprache (Englisch) = 80

Ausweichen = 27

Bewegungsweite 8

Schadensbonus -1

Statur -1

## Der Hintergrund

Dora hat schon sehr konkrete Vorstellungen, sie würfelt hinsichtlich des Hintergrundes gar nicht.

**Beschreibung:** Dora: „Schaut mich an! Mit einem Wort: adrett!“

**Glaube/Weltsicht:** Dora: „Ich bin dank meiner Eltern Mitglied der Studentenverbindung Teta Kappa Phi. Die nehmen *nur* Töchter reicher Eltern auf. Und das bedeutet nicht, dass ich ernsthaft studiere. Ich gehe aber ab und zu zur Uni. Damit ich nicht rausfliege.“

**Wichtige Person:** Dora: „Meine Schwester Melinda, ich will so sein wie sie. Und meine Oma Wilhelmine in Berlin. Nun nein, wie sprechen bei uns zuhause nicht Deutsch.“

**Bedeutsame Orte:** Dora: „Das Grab meiner Mutter. Sie ist viel zu früh von uns gegangen.“ [Anknüpfungspunkt für Abenteuer? Darauf kann man seinen letzten Heller wetten!]

**Gehüteter Besitz:** Dora: „Das ist meine Handtasche. Das sind *alle* lebenswichtigen Dinge drin. Auch ein kleiner Revolver.“

**Wesenszüge:** Dora: „Ich bin ehrgeizig. Nicht unbedingt in Sachen Uni, aber ich will eines Tages ganz groß rauskommen.“

### Die Schlüsselverbindung

Dora: „Meine Schwester Melinda.“