

Erbin von Atlantis

Archetyp: Durchschnittsmensch

Motivation: Liebe

Stilpunkte: 3

Gesundheit: 5

Primäre Attribute

Konstitution: 2

Charisma: 3

Geschicklichkeit: 3

Intelligenz: 2

Stärke: 2

Willenskraft: 3

Sekundäre Attribute

Größe: 0

Initiative: 5

Bewegung: 5

Abwehr: 5

Wahrnehmung: 5

Betäubt: 2

Fertigkeiten	Basis	Stufen	Wert	Durchschnitt
--------------	-------	--------	------	--------------

Akademisches

Wissen/Geschichte	2	2	4	(2)
-------------------	---	---	---	-----

Akrobatik	3	3	6	(3)
-----------	---	---	---	-----

Diplomatie	3	3	6	(3)
------------	---	---	---	-----

Linguistik	2	2	4	(2)
------------	---	---	---	-----

Nahkampf	2	3	5	(2+)
----------	---	---	---	------

Waffenlos	2	2	4	(2)
-----------	---	---	---	-----

Talente

Atlantisches Blut (Langlebigkeit)

Ressourcen

Vermögen 1 (250 \$ pro Monat)

Schwäche

Gejagt (1 Stilpunkt, wenn der Charakter in Gefahr gerät, von seinen Verfolgern gefangen genommen zu werden)

Waffen	Wert	Modifikation	Angriff	Durchschnitt
--------	------	--------------	---------	--------------

Ritterschwert	3L	0	8L	(4)L
---------------	----	---	----	------

Schlag	0N	0	4N	(2)N
--------	----	---	----	------



„Ich kann leider heute Abend nicht. Ich ... bin beschäftigt.“

Charakterhintergrund

Meine Eltern sind verschwunden, bevor ich laufen gelernt habe. Der Professor hat mich aufgenommen und groß gezogen. Er war ein guter Freund meiner Eltern, und ich weiß, dass er sie vermisst. Ständig redet er davon, ich sei etwas Besonderes, genau wie sie.

Der Professor weiß alles, und er passt immer auf mich auf. Er hat mich vor bösen Männern gewarnt, die eines Tages kommen werden, um mich zu holen, wegen meiner Familie, wegen dem, was ich bin. Er ist überängstlich, und ich bin sicher, dass er übertreibt. Ich kann schon selber auf mich aufpassen.

Ich habe immer gewusst, dass ich anders bin. Als ich klein war, glaubte ich, dass sich die anderen Kinder einfach keine richtige Mühe geben oder dass sie irgendeine Art Spiel mit mir spielen. Irgendwann habe ich mich entschlossen mitzuspielen, und seitdem versuche ich so zu tun, als sei ich normal.

Aber ich bin nicht so wie sie. Irgendwann habe ich geträumt, ich sei eine große Kriegerin, die in einer goldenen Stadt lebt. Aber dann habe ich diese Stadt verlassen – oder vielleicht hat sie mich verlassen –, und ich war sehr traurig. Die Traurigkeit war noch da, als ich aufgewacht bin, und ich konnte diesen Traum nicht vergessen. Aber das Eigenartige daran war, dass ich plötzlich kämpfen konnte. Ich weiß seitdem sogar, wie man mit einem Schwert umgeht.

Ich habe viele Begabungen, aber der Professor sagt mir immer wieder, ich solle vorsichtig sein, damit es niemand merkt. Ich bin dem Debattierclub und der Turnmannschaft beigetreten, aber ich habe mich immer zurückgehalten. Außerdem bin ich noch in der Fechtmannschaft. Das hat ein bisschen Aufsehen erregt – an meiner Schule gehört es sich für anständige Mädchen nicht, zu fechten –, aber ich konnte den Skandal in Grenzen halten, weil ich den Jungs im Team immer wieder mal erlaube, mich zu besiegen.

Einige Zeit lang war mein Leben ganz normal, aber das ist jetzt vorbei. Der Professor ist verschwunden, genau wie damals meine Eltern. Ich weiß, dass er mich nicht im Stich lassen würde. Das passt nicht zu ihm. Irgendwas Schlimmes muss ihm passiert sein. Vielleicht haben die bösen Leute ihn entführt. Ich weiß das nicht genau, aber ich werde es rausfinden. Der Professor ist die einzige Familie, die ich habe, und ich werde ihn zurückholen, koste es, was es wolle. Wenn die bösen Männer ihn haben, dann werden sie jetzt ganz genau erfahren, zu was ich in der Lage bin. Von jetzt an tue ich nicht mehr so, als sei ich normal.

Rollenspiel

Vielleicht bist du wirklich irgendwie besonders, aber du hast nicht darum gebeten. Du wolltest nie anders sein. Aber du bist es, das lässt sich nicht leugnen. Andere Menschen glauben nicht, eine wiedergeborene Kriegerin zu sein. Andere Menschen müssen sich nicht so viel Mühe geben, durchschnittlich zu sein.

Andere Charaktere müssen auf irgendeine Weise in die Handlung verwickelt werden, während du feststellen wirst, dass du von vornherein mittendrin bist. Wegen deiner besonderen Herkunft suchen Menschen nach dir, Geheimgesellschaften könnten versuchen, dich zu betrügen und zu manipulieren. Finstere Gestalten wollen mit Hilfe von Hypnose oder medizinischen Untersuchungen das Geheimnis deiner Abstammung entschlüsseln. Allein deine Anwesenheit birgt ein ständiges Risiko für dich und die Menschen in deiner Umgebung. Du kannst davonlaufen, aber du kannst dich nirgends lange verstecken. Wenn du Leute findest, denen du vertraust, dann halte sie in Ehren, denn sie sind ein hohes Gut in einem Leben, das von Unsicherheit und Risiko geprägt ist. Deswegen wirst du alles tun, um deine Vertrauten zu beschützen, wenn sie in Gefahr geraten – und es gibt kaum etwas, das dich dann aufhalten kann.

FILMREGISSEUR

Archetyp: *Berühmtheit*

Motivation: *Gewinn*

Stilpunkte: 3

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)
Gassenwissen	3	1	4	(2)
Kunst/Film	3	3	6	(3)
Schusswaffen	2	2	4	(2)
Schwindeln	3	5	8	(4)
Überleben	3	1	4	(2)

Talente

Anführer (Verleiht Mitarbeitern zwei Zusatzwürfel für Fertigkeitstests)

Ressourcen

Beziehungen 1 (Unterhaltungsbranche: 2 Zusatzwürfel für passende Sozialfertigkeiten)

Schwäche

Stur (1 Stilpunkt, sobald die Unflexibilität für Probleme sorgt)

Waffen	Wert	Modifikation	Angriff	Durchschnitt
Colt Pocket Model	2L	0	6L	(3)L
Schlag	0N	0	0N	(0)N



„Wir werden alle im Geld schwimmen!“

Charakterhintergrund

So, Sie wollen also wissen, wie man in der Filmbranche Erfolg hat? Dann hören Sie genau zu, was ich Ihnen jetzt verrate. Wie wär's, wenn Sie mich dafür zu einem Essen einladen?

Okay, hier ist das Zauberwort: Spektakuläres. Vergessen Sie's, wenn irgendwelche neunmalklugen Kritiker irgendwas von wegen „Plot“ und „Charakterentwicklung“ und all solchen toll klingenden Begriffen erzählen. Mit solchen Sachen verkaufen Sie keine Eintrittskarten. Das Publikum will etwas sehen, was noch nie dagewesen ist – und was es sich bisher noch nicht einmal vorstellen konnte. Das, und am besten noch eine hilflose Schönheit dazu. Wichtiger ist aber das Spektakuläre, das schöne Mädchen kriegen Sie auch nachträglich noch eingebaut.

Um den Leuten etwas zu zeigen, was sie noch nie gesehen haben, müssen Sie selbst sowas natürlich erstmal finden. Das Publikum hat heute alles schon mal gesehen. Merken Sie sich meine Worte: Die besten Special Effects und Kameratricks funktionieren nicht, die Leute erkennen sowas. Es ist einfach nicht möglich, eine Studiokulisse so aussehen zu lassen wie das Original. Sie müssen ... haben Sie Feuer für meine Zigarre? ... Sie müssen also das Original filmen, oder Sie lassen es besser bleiben. Sie müssen wissen, worüber Sie reden. Kannte sich Charlie Chaplin mit Reinfällen aus? Aber unbedingt! Wusste Hemmingway, wie man eine Waffe abfeuert oder wie eine Verfolgungsjagd abläuft und all das Zeug, über das er geschrieben hat? Worauf du einen lassen kannst. Und kannte sich Shakespeare mit ... na ja, halt mit dem Zeug, über das Shakespeare geschrieben hat, kannte er sich damit aus? Ich bin überzeugt, das tat er, denn ansonsten hätte er es ja nicht geschrieben.

Genauso sieht es heute im Filmgeschäft aus. Die anderen Regisseure, die wollen nicht wahrhaben, dass die Zeiten sich gewandelt haben. Denken Sie mal drüber nach! Zuerst haben wir Tonfilme bekommen. Und jetzt die Farbe. Aber noch wichtiger ist all das, was man im Kino gar nicht erst zu sehen bekommt: Heutzutage gibt es Kameras, die ein einzelner Mann tragen kann, und das heißt, dass man sie überallhin mitnehmen kann ... zumindest wenn man noch ein paar Helfer hat, die das restliche Material schleppen. Ah, da fällt mir gerade ein: Sie müssen vor dem morgigen Dreh noch die ganzen Filmrollen beschriften.

Wo war ich? Ach ja, der Weg zum Erfolg. Als ich zum ersten Mal einen Film gesehen habe, da wusste ich, dass ich in diesem Spiel mitspielen will. Mein Vater besaß einen kleinen Kramladen in Queens, und er wollte, dass ich den später mal übernehme. Aber ich hatte andere Vorstellungen – große Vorstellungen –, und ich habe ihn schließlich von meinen Visionen überzeugt. Das Problem war nur, auch die Produzenten in den großen Filmstudios zu überzeugen. Mann, die werden Gesichter machen, wenn ich erstmal das größte Haus in Hollywood habe. Immerhin habe ich es geschafft, mich in ein Set einzuschleichen und Goldstone zu überzeugen – Sie kennen doch Goldstone, nicht wahr? Den großen Filmmogul? Jedenfalls, als er ein paar von meinen Aufnahmen gesehen hat, da hat er gesagt, dass er mir ein Budget und eine Kamera gibt und schaut, was ich ihm sonst noch so bringen kann.

Also bin ich jetzt dabei, den Film zu drehen, der die ganze Filmindustrie revolutionieren wird. Ein neuartiges Spektakel, das die Phantasie der ganzen Welt in neue Bahnen lenken wird. Das ist der Grund, warum wir an Bord von diesem Dampfer sind: Wenn das Spektakuläre nicht zu uns kommt, müssen wir halt zu ihm gehen. Also an die Arbeit, genug rumgegessen. Und wenn Sie fertig sind, dann bringen Sie mir einen Kaffee.

Rollenspiel

Sie sind ein Visionär, ein Genie, der geborene Anführer, und Sie werden Ihre Begabungen dazu nutzen, Filme zu drehen, denn nirgendwo sonst kann man mehr verdienen. Wer Ihre Ansichten nicht teilt, der hat einfach keine Ahnung. Den müssen Sie von Ihrer Sicht überzeugen, was zumeist nicht sehr schwer ist, wenn Sie ihm einen Anteil am Gewinn versprechen (natürlich nur einen sehr kleinen). Außerdem haben Sie die eigenartige Begabung, das Beste aus jedem Menschen herauszuholen, egal um was es gerade geht. Manche mögen das vielleicht nicht, aber irgendwann werden sie begreifen, dass Sie es einfach besser wissen.

Was Sie jedem anderen Regisseur auf der Welt voraus haben, ist die Tatsache, dass Sie sich in jeglicher Umgebung zurechtfinden, ob es nun eine feindliche Stadt, ein unerforschtes Dschungel oder ein unwirtlicher Berghang ist. Sie sind zäh, und Ihr Glaube an den Profit gibt Ihnen die Kraft, sich in jeder Situation durchzubeißen.

HERMETISCHE MAGIERIN

Archetyp: *Okkultist*

Motivation: *Macht*

Stilpunkte: 3

Gesundheit: 5

Primäre Attribute

Konstitution: 2

Charisma: 3

Geschicklichkeit: 3

Intelligenz: 3

Stärke: 1

Willenskraft: 3

Sekundäre Attribute

Größe: 0

Initiative: 6

Bewegung: 4

Abwehr: 5

Wahrnehmung: 6

Betäubt: 2

Fertigkeiten

	Basis	Stufen	Wert	Durchschnitt
Akademisches				
Wissen/Okkultismus	3	3	6	(3)
Ermittlung	3	2	5	(2+)
<i>Rätsel</i>			6	(3)
Linguistik	3	3	6	(3)
Nahkampf	1	1	2	(1)
<i>Messer</i>			3	(1+)
Zauberei/Theurgie	3	5	8	(4)

Talente

Magische Begabung

Kann magische Energie lenken.

Ressourcen

Rang 1 (Rosenkreuzer-Orden: 2 Zusatzwürfel bei sozialen Proben)

Schwäche

Neugier (1 Stilpunkt, sobald die Neugier für Probleme sorgt)

Waffen

	Wert	Modifikation	Angriff	Durchschnitt
Ritualdolch	1L	0	4L	(2)L
Schlag	ON	0	ON	(0)N



„*Vox ex astrum – die Kraft aus den Sternen.*“

Charakterhintergrund

Die Wüste birgt manch ein Geheimnis. Ich stamme aus Ägypten, deswegen weiß ich das. Wir haben schon Pyramiden gebaut und die Rätsel des Universums erforscht, als der Rest der Welt noch in primitiven Hütten gehaust hat. Wir teilten uns die Welt mit den Bewohnern von Atlantis und kennen viele ihrer Geheimnisse. Wir waren es, die Plato von Atlantis erzählten, durch uns wurde er inspiriert, seine berühmten Dialoge zu schreiben. Unsere Kultur blühte über eine Zeit von mehr als dreißig Jahrhunderten, bis die anderen begannen, voller Neid auf unseren Reichtum und unsere Macht zu schießen. Welle um Welle von Angreifern fiel über unser Land her, bis sie es geschafft hatten, unsere große Zivilisation zu zermürben. Die Bibliothek von Alexandria wurde geplündert, und zahllose uralte Artefakte und Überlieferungen gingen für immer verloren. Unter dem Sand der Wüste liegt mehr Wissen verborgen, als in allen modernen Universitäten zusammen vorhanden ist. Die heutige Wissenschaft und Technik ist aus Sicht der alten Ägypter nur Kinderkram.

Im Laufe des letzten Jahrzehnts sind immer mehr Fremde nach Ägypten gekommen, um nach Schätzen zu suchen. Ich habe mich schon immer für Antiquitäten interessiert, also wurde ich Dolmetscherin für diese Expeditionen und habe viel von ihnen gelernt. Schließlich ging ich nach England, wo ich mich an der Universität von Cambridge für das Fach Ethik einschrieb.

Dort lernte ich Leute kennen, die sich genauso wie ich für die wahre Natur des Universums interessieren. Sie haben mir Erleuchtung und Macht versprochen, und ich war von diesem Gedanken fasziniert. Ich lernte Seite an Seite mit ehemaligen Mitgliedern der Goldenen Dämmerung und entdeckte eine ganz neue Sicht der Welt. Durch diese Leute begegnete ich Mitglieder anderer okkulten Organisationen und schloss mich schließlich dem Argenteum Astrum an, wo meine magischen Unterweisungen begannen.

Ich war schon immer eine gute und aufmerksame Schülerin. Es ist noch nicht lange her, dass ich gelernt habe, wie ich echte magische Energie kontrollieren kann. Diese Fähigkeit hat mir den Zugang zu der größten aller Geheimgesellschaften verschafft. Hinter dem Argenteum Astrum, der Goldenen Dämmerung, den Freimaurern und den Rosenkreuzern steht der Hermetische Orden vom Rosenkreuz, dessen Mitglieder über wahre Macht verfügen. Nur echte Zauberer haben Zugang zu diesem Orden. Sie haben mir angeboten, Ordensmitglied zu werden, und ich habe sofort zugestimmt.

Man steigt nicht schnell auf in diesem Orden. Man muss sich lange Zeit um Wissen und Macht bemühen. Viele unserer Rituale basieren auf alten ägyptischen Überlieferungen (wie diejenigen aus dem Corpus Hermeticum), die mit dem Untergang der Bibliothek von Alexandria verschollen sind. Im British Museum werden einige Fragmente aufbewahrt, entdeckt und geborgen von archäologischen Expeditionen, aber alle unsere Anfragen nach Einblick in diese Dokumente wurden abgelehnt. Also haben wir entschieden, dass es einfacher ist, eine eigene Expedition nach Ägypten zu schicken, um verschollene Schriften und alte Artefakte zu suchen.

Es war nur natürlich, dass ich beauftragt wurde, an dieser Expedition teilzunehmen. So bin ich als wahre Magierin zurückgekehrt, bereit, den Sand der Generationen durchzusieben, um die alten Artefakte zu finden, nach denen wir suchen. Ich könnte mehr als ein Leben hier verbringen und das Wissen meiner Ahnen erforschen. Vermutlich glauben Sie jetzt, ich sei glücklich. Aber es gibt andere, die versuchen, die Objekte der Macht vor uns zu finden. Agenten einer dunklen Verschwörung streifen durch die Wüste und reißen alles an sich, was sie in ihre gierigen Hände bekommen. Ich kann nicht zulassen, dass sie ihre ruchlosen Pläne weiter verfolgen. Mit Unterstützung einiger ungewöhnlicher Verbündeter arbeite ich an einem Ritual, das sie ein für allemal aufhalten wird.

Rollenspiel

Mystische Kräfte und uraltes Wissen wirken wie eine berauschende Droge. Schon seit Ihrer Kindheit verbinden Sie Wissen mit Macht: Wenn du das eine hast, erhältst du das andere. Nun wollen Sie Ihre Macht benutzen, um Zugang zu größerer Macht zu erhalten. Der Weg dorthin wird nicht einfach sein, aber er ist es wert. Eines Tages werden Sie vielleicht Zugang zu den höchsten Kreisen des Hermetischen Ordens des Rosenkreuzes erhalten, vor allem wenn Sie vorher Ihre Fähigkeiten im Feldeinsatz unter Beweis gestellt haben.

Neugier ist sowohl Ihre größte Stärke, wie auch Ihre empfindlichste Schwäche. Sie verschlingen jedes geschriebene Wort, Sie können keinem Rätsel widerstehen und können an keinem finsternen Winkel vorbeigehen, ohne darin nach Verborgenen zu stöbern. Ungelüftete Geheimnisse rauben Ihnen den Schlaf. Oft warnt man Sie, sich nicht in die Angelegenheiten anderer Leute zu mischen, und erinnert Sie an das Sprichwort, dass zu große Neugier der Tod jeder Katze ist. Aber Katzen gelten in Ägypten als heilig, und der Tod ist nicht so dauerhaft, wie die meisten Menschen glauben.

○ Kapitel 1

ERMITTLER FÜR PARANORMALE PHÄNOMENE

Archetyp: *Spion*
Stilpunkte: 3

Motivation: *Geheimniskrämerei*
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
Akademisches				
Wissen/Okkultismus	3	1	4	(2)
Bürokratie	3	1	4	(2)
Ermittlung	3	3	6	(3)
Fahren	3	1	4	(2)
Heimlichkeit	3	1	4	(2)
Schwindeln	2	3	5	(2+)
<i>Lügen</i>			6	(3)
Schusswaffen	3	2	5	(2+)
<i>Pistolen</i>			6	(3)
Waffenlos	2	2	4	(2)

Talente

keine

Ressourcen

Artefakt 1 (Blitzdings)
Rang 1 (FBI, 2 Zusatzwürfel bei passenden sozialen Proben)

Schwäche

Undurchschaubar (1 Stilpunkt, sobald die Motive des Charakters missverstanden werden)

Waffen	Wert	Modifikation	Angriff	Durchschnitt
Vergessensstrahler	2*	0	8*	(4)*
Schlag	0N	0	4N	(2)N

*) siehe Seite 140



„Das ist nicht mehr Ihr Zuständigkeitsbereich. Hier übernehme ich.“

Charakterhintergrund

Noch mehr Fragen? Sie stellen viel zu viele Fragen. Antworten werden Sie sowieso nie bekommen, und wer zu viel fragt, handelt sich nur Ärger ein. Aber an sich ist das irrelevant, in ein paar Sekunden werden Sie das alles sowieso vergessen haben.

Als erstes sollten Sie sich über die Rangfolge klarwerden. Grob gesprochen sieht die folgendermaßen aus: Ganz oben ist Gott, darunter unsere gesetzmäßigen Anführer, und dann das einfache Volk. Jeder in dieser Rangfolge muss mehr wissen als diejenigen in der Stufe darunter, oder das ganze System funktioniert nicht. Gott, wurde mir gesagt, weiß alles, und es gibt bestimmte Dinge, die er weiß, aber selbst meine höchsten Vorgesetzten nicht. Das ist auch richtig so, genauso wie die Leute, für die ich arbeite, Sachen wissen, von denen das Volk nichts ahnt.

Verwirrt? Sie zweifeln? Verabschieden Sie sich von Ihrem sinnlosen Drang, immer weiter fragen zu wollen. Die meisten Zivilisten sind voll und ganz damit ausgelastet, sich mit ihrem eigenen Leben zu beschäftigen, mit ihren Familien und – am allerwichtigsten – mit ihrem Beitrag zu unserer Wirtschaft. Fragen sind überflüssig. Zu viel Wissen bringt sie nur dazu, dass sie Sachen fürchten, die sie sowieso nicht beeinflussen können. Natürlich müssen sie über die Gefahren Bescheid wissen, die sie unmittelbar bedrohen, zum Beispiel über einen Mörder in ihrer Nachbarschaft. Aber sie müssen auch wissen, dass die Regierung sich um die Angelegenheit kümmert und dass der Mörder sehr bald gefasst sein wird. Aber wie sieht es mit Bedrohungen aus, gegen die die Regierung nichts tun kann, die sie vielleicht noch nicht einmal versteht? Ich könnte Geschichten von Monstern und uralten Artefakten und all dem scheinbar unglaublichen Zeug erzählen, und vielleicht würden Sie mir sogar einen Teil davon glauben. Aber wenn all das allgemein bekannt wäre, dann würde es Panik auslösen, Zerfall, Hamsterkäufe ... und unser Land kann sowas im Moment überhaupt nicht brauchen.

Was gibt mir das Recht, mehr zu wissen als Sie? Nun ja, ich war ein einfacher FBI-Agent in New Orleans, und mein Leben war übersichtlich und einfach. Dann wurde ich zu einem Einsatz gerufen, bei dem es um eigenartige Rituale draußen in den Sümpfen ging, um Menschenopfer ... und um das, weswegen diese Menschen geopfert wurden. Die zuständigen Polizisten haben Panik bekommen und wollten mit der Angelegenheit nichts zu tun haben. Aber ich habe nicht weiter nachgefragt. Ich habe einfach getan, was getan werden musste.

Einen Monat später hat man mich zur Special Investigation Unit nach Virginia versetzt. Meine Vorgesetzten haben mich hingeschickt, damit ich helfe, „fremdartige Bedrohungen“ zu untersuchen. Es war eine Aufgabe, mit der ich meinem Vaterland dienen konnte, also habe ich sofort zugestimmt. Ich habe getan, was mir gesagt wurde, und keine Fragen gestellt. Jetzt bin ich hier, und ich werde dafür Sorge tragen, dass bestimmte Informationen nicht nach außen dringen und niemand je beweisen kann, dass es sie jemals gegeben hat.

So, jetzt habe ich alles gesagt, was es zu sagen gab. Verstehen Sie, dass Sie mit diesem Wissen nicht glücklich sind? In ein paar Sekunden werden Sie sich nicht einmal daran erinnern, jemals gefragt zu haben. Schauen Sie bitte hierher – es wird auch nicht wehtun.

Rollenspiel

Ihre Aufgabe ist es, die Öffentlichkeit vor dem zu bewahren, was sie niemals verstehen wird. Unwissenheit ist ein Segen. Sie müssen Beweise finden, die Ihre Vorgesetzten für ihre Entscheidungen brauchen, und gleichzeitig verhindern, dass diese Beweise an die Öffentlichkeit dringen. Eine einfache Aufgabe.

Es ist nicht gesagt, dass Sie auf Ihrem Weg nicht mit anderen Menschen zusammenarbeiten dürfen. Wenn eine Handvoll Leute von dem wissen, was Sie verbergen müssen, dann ist das ein akzeptabler Preis dafür, dieses Wissen vor dem Bekanntwerden zu schützen – und vor allem vor denen, die damit Unruhe stiften würden.

Sie könnten sich einer Gruppe von Forschern anschließen – oder sich unter Vorspiegelung falscher Tatsachen einschleusen –, um notfalls Schadensbegrenzung zu betreiben. Das bedeutet, dass Sie sich im Hintergrund halten, Spuren verwischen und eingreifen, wenn die Angelegenheit aus dem Ruder läuft. Möglicherweise sind die anderen dafür dankbar. Aber manchmal werden Sie sie auch überzeugen oder sogar dazu zwingen müssen, sich Ihrer Sichtweise anzuschließen. Unterm Strich ist Ihre Aufgabe die wichtigere.

PROMETHEUS- WISSENSCHAFTLER

Archetyp: *Wissenschaftler* Motivation: *Hoffnung*
 Stilpunkte: 3 Gesundheit: 4

Primäre Attribute

Konstitution: 2	Charisma: 3
Geschicklichkeit: 3	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
Diplomatie	3	3	6	(3)
Empathie	4	2	6	(3)
Handwerk/Mediziner	4	2	6	(3)
Medizin	4	4	8	(4)
Naturwissenschaft/ Biologie	4	4	8	(4)

Talente

Genialität: Biologie (ermöglicht das Herstellen von Artefakten)

Ressourcen

Rang 1 (Prometheus-Orden, 2 Zusatzwürfel bei passenden Sozial-Proben)

Schwäche

Mitleid (1 Stilpunkt, der Charakter Mitleid mit einem Feind zeigt)

Waffen	Wert	Modifikation	Angriff	Durchschnitt
Injektionspistole	2*	0	2*	(1)*
Schlag	0N	0	0N	(0)N



„Heureka!“ [Brilliant²

Charakterhintergrund

Ich bin zwar eher Mediziner als Mathematiker, aber ich habe neulich die Summe alles menschlichen Wissens weltweit berechnet (zusammengesetzt aus der Summe aller Bücher und Mechanismen, kombiniert mit einer Auswahl anderer technologischer Indikatoren). Dabei habe ich festgestellt, dass sich dieses Wissen in dem Jahrtausend nach dem Untergang des römischen Reichs kaum verdoppelt hat. Seit der Renaissance nimmt es pro Jahrhundert um hundert Prozent zu, und seit Beginn der industriellen Revolution sogar pro Jahrzehnt. Wenn sich diese Beschleunigung fortsetzt, wird es sich am Ende unseres glorreichen Jahrhunderts in jedem einzelnen Jahr verdoppeln.

Allein der Gedanke an all die wissenschaftlichen Großtaten, die zum Greifen nahe sind, treibt mir die Freudentränen in die Augen. Stellen Sie sich vor, dass ein Chirurg ein abgetrenntes Körperteil wieder anfügen könnte, oder ein menschliches Herz durch eine zuverlässigere künstliche Pumpe ersetzen! Krankheiten, die die Menschheit seit Jahrtausenden heimsuchen, können geheilt werden. Der Alterungsprozess wird verlangsamt oder sogar völlig aufgehalten. Und das ist nur ein Vorgeschmack auf all das, was das kommende Zeitalter uns bringen wird.

Meinen Berechnungen zufolge wird die Geschwindigkeit des wissenschaftlichen Fortschritts die moralische Entwicklung der Menschheit immer schneller hinter sich lassen. Als Rasse sind wir immer noch primitiv und kriegsversessen. Ich musste das immer wieder feststellen. Menschen, die sich verletzt fühlen, versinken entweder in der Hoffnungslosigkeit oder schwören Rache. Es ist beängstigend, wie schnell der Mensch, selbst ein guter Mensch, in Barbarei verfallen kann. Deswegen ist es unsere Pflicht, die moralische Entwicklung zu fördern und genau zu überlegen, welche wissenschaftlichen Erkenntnisse wir der Öffentlichkeit zugänglich machen.

Ziel meiner Forschung nach neuen und radikalen Wegen, Wunden zu heilen, ist es, den Geist genauso zu heilen wie den Körper. Wer kann noch ernsthaft nach Rache trachten, wenn seine Verletzungen sofort geheilt werden und ein von ihm geliebter Mensch sogar ins Leben zurückgeholt werden kann? Und wenn Gewalt nicht mehr helfen kann, einen Streit auszutragen, dann müssen Feinde neue Wege finden, ihre Uneinigkeiten zu bereinigen. Diplomatie und Kompromissfähigkeit werden in den Vordergrund treten. Stellen Sie sich doch einmal eine Welt ohne Kriege vor!

Als ich mich dem Prometheus-Orden angeschlossen und begriffen habe, wie weit das wissenschaftliche Verständnis seiner Mitglieder reicht, war ich wie gelähmt vor Begeisterung. Seitdem weiß ich, dass es eine unglaubliche Gelegenheit, aber gleichzeitig eine geradezu erschütternde Verantwortung bedeutet, Wissen ans Licht dieser Welt zu bringen. Verantwortungsloses Handeln birgt fürchterliche Risiken. So, wie die Götter unseren Namenspatron Prometheus strafen, so riskieren auch wir fürchterliche Strafen von jenen, die Fortschritt ablehnen. Aber sie können das Unvermeidliche höchstens verzögern. Es ist die Bestimmung der Menschheit, ihr eigenes Potential zu entdecken, und es ist unsere Aufgabe, die Menschen in ein goldenes Zeitalter zu führen.

Rollenspiel

Sie sind ein Mensch mit großen Visionen und der Fähigkeit, diese Visionen Wirklichkeit werden zu lassen. Während sich die meisten Menschen auf normales Werkzeug und Muskelkraft verlassen, sind Sie aufgrund Ihres scharfen Verstands vielseitiger. Wo die meisten Menschen viel Energie auf die Lösung eines Problems verschwenden, entdecken Sie einen Weg, dieses Problem einfach zu umgehen.

Sie schließen sich eifrig jedem Projekt an, das der Menschheit helfen kann, aber Sie werden sie niemals in die Zukunft führen, solange sie sich noch so primitiv aufführt. Deswegen müssen Sie zeigen, dass Rachegeleüste und Gewalt gegen unterlegene Feinde überflüssig sind. So etwas ist einfach nicht vernünftig. Außerdem können Wissen und Erfahrung die Art und Weise verändern, wie Menschen die Welt wahrnehmen, und deswegen darf man die Hoffnung nie aufgeben, dass selbst der verdorbenste Feind bekehrt werden kann.

TEUFELSPILOTIN

Archetyp: *Abenteurer*

Motivation: *Ruhm*

Stilpunkte: 3

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
Geschütze	2	3	5 (2+)
<i>Maschinengewehre</i>			6 (3)
Schusswaffen	4	2	6 (3)
Spezielle Fahrzeuge/ Flugzeuge	4	5	9 (4+)
<i>Jetpack</i>			10 (5)
Sportlichkeit	2	2	4 (2)
Waffenlos	2	2	4 (2)

Talente

Ausweichen (ermöglicht Ausweichmanöver als instinktive Aktion)

Ressourcen

Artefakt 1 (Jetpack)

Schwäche

Einäugig (1 Stilpunkt, sobald die mangelnde 3D-Sicht für Probleme sorgt)

Waffen

Wert	Modifikation	Angriff	Durchschnitt
Thompson SMG	3L	-2	7L (3+)L
Schlag	0N	0	4N (2)N



„Man braucht keine zwei Augen, um einen Looping zu fliegen.“

Charakterhintergrund

Ich kam an dem Tag zur Welt, als Cal Rodgers den ersten Flug von Kontinent zu Kontinent vollbrachte. Meine Familie behauptet, dieser schicksalshafte Zufall sei der Grund dafür, warum ich zu einer begeisterten Fliegerin geworden bin. Ich halte das für puren Aberglauben, aber es ist Fakt, dass es schon immer mein einziger Wunsch war, der beste Pilot der Welt zu sein ... und das sollte auch jeder wissen.

Ich bin in einer Pferde Gegegend aufgewachsen und musste mich damit zufrieden geben, auf dem Rücken meines Lieblings Vin Fiz über die Prärie zu fliegen. Er war ein großartiges Pferd, aber ein schlechter Ersatz für ein Flugzeug. Nun ja, man muss halt irgendwo anfangen. Ich war gerade zehn, als ich lernte, den Lastwagen meiner Eltern zu fahren, und mit 16 überredete ich meinen Vater, mir eine Harley Davidson zu kaufen. Mom hätte ihn deswegen fast umgebracht, aber er konnte mir noch nie einen Wunsch abschlagen. Als das jüngste von sechs Kindern und einziges Mädchen wusste ich, wie ich die ganzen Mannsbilder um den Finger wickeln konnte.

Mit 19 bin ich zum ersten Mal geflogen. Und es war genauso, wie ich es mir immer erträumt hatte. In kürzester Zeit wurde ich landesweit bekannt und schaffte es mit meinen waghalsigen Auftritten auf den Flugshows in die Schlagzeilen. Kinder wollten mit mir mitfliegen, Männer wollten mich heiraten, und Frauen wollten so sein wie ich.

Dann hatte ich den Unfall. Es war kein sonderlich triumphaler Weg, ein Auge zu verlieren, deswegen erzähle ich die Geschichte auch jedes Mal anders. Letzte Woche habe ich behauptet, dass es beim Absturz in einen Heuboden passiert sei, in der Woche davor war es ein Zusammenstoß in der Luft nach einer doppelten Rolle. Die unterschiedlichen Varianten machen die Leute neugierig – sie sind gespannt darauf, was ich wohl als nächstes erzähle.

Als das Interesse an meinem tragischen Schicksal abebbte, musste ich feststellen, dass mich niemand mehr an den Steuerknüppel seines Flugzeugs lassen wollte. Nicht einmal eine drittklassige Flugshow wollte mich noch haben. Wenn ich irgendwas bin, dann hartnäckig. Also blieb ich dran. Und deswegen war ich auch dabei, als dieser verrückte alte Erfinder sein Jetpack vorführte. Er war auf der Suche nach einem Testpilot, aber all die großmäuligen Jungs hatten die Hosen voll. Ich hatte nichts zu verlieren, also habe ich sein Angebot angenommen.

Dieses Jetpack war großartig, und ich hatte es kaum aufgeschnallt, da begann ich schon, in Kreisen um die anderen Piloten herumzufliegen. Von einem Augenblick auf den anderen spielte ich wieder ganz oben mit, die Menschen und die Presse konnten nicht genug von mir haben. Ich war auf dem Weg, Geschichte zu schreiben!

Als ich gerade dachte, jetzt könnte meiner Karriere nichts mehr passieren, verschwand der alte Mann mitsamt seinem ganzen Wissen. Das ging ganz eindeutig nicht mit rechten Dingen zu, denn es gab eigentlich keinen Grund, nach diesen ersten Erfolgen einfach wegzugehen. Das reicht, um ein Mädchen zu beunruhigen, denn jetzt bin ich der einzige Mensch auf der Welt, der ein funktionierendes Jetpack besitzt.

Wenn diese Leute glauben, ich wäre ein leichtes Opfer, weil ich eine Frau bin, dann haben sie sich geschnitten. Ich werde nicht einfach untätig herumsitzen und darauf warten, dass sie mich schnappen. Sieht so aus, als sei es Zeit, eine Rettungsmission für den alten Mann zusammenzustellen, damit wir endlich damit weitermachen können, die ganze Welt in Staunen zu versetzen.

Rollenspiel

Sie standen schon während Ihrer Kindheit immer im Mittelpunkt, und Sie haben es genossen. Aber es war nicht genug: Sie wollen die Aufmerksamkeit der ganzen Welt! Nichts kann Sie auf Ihrem Weg aufhalten, Amerikas Darling zu werden, noch nicht einmal der Verlust eines Auges. Selbst einäugig sind Sie so gut wie jeder andere Pilot ... ach verdammt, Sie sind besser!

Sie haben es schon immer geliebt, aufzufallen, aber seit dem Unfall hat sich dieser Drang um ein Vielfaches gesteigert. Alles, was Sie tun, tun Sie mit Stil. Sie leugnen sogar vor sich selbst, dass der Verlust eines Auges Ihre Fähigkeiten eingeschränkt hat. Es gibt Leute, die Ihre Flugfähigkeiten anzweifeln, aber Sie werden ihnen zeigen, dass Sie heute besser sind als je zuvor.

○ Kapitel 1

ÜBERSINNLICH BEGABTER DETEKTIV

Archetyp: *Gesetzhüter*
Stilpunkte: 3

Motivation: *Ehre*
Gesundheit: 6

Primäre Attribute

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

Sekundäre Attribute

Größe: 0	Initiative: 5
Bewegung: 4	Abwehr: 5
Wahrnehmung: 6	Betäubt: 3

Fertigkeiten	Basis	Stufen	Wert	Durchschnitt
Ermittlung	3	3	6	(3)
Gassenwissen	2	4	6	(4)
Heimlichkeit	2	2	4	(2)
Schusswaffen	2	2	4	(2)
Sportlichkeit	2	2	4	(2)
Waffenlos	2	2	4	(2)

Talente

Übersinnliche Begabung (Telepathie: Willenskraft x 2)

Ressourcen

Beziehungen 1 (Polizei: 2 Zusatzwürfel bei entsprechenden Proben)

Schwäche

Sucht: Alkohol (1 Stilpunkt, sobald der Alkoholkonsum zu Problemen führt)

Waffen	Wert	Modifikation	Angriff	Durchschnitt
Colt Detective				
Special	2L	0	6L	(3)L
Schlag	0N	0	4N	(2)N



„Als Sie zur Tür reinkamen, wusste ich, dass Sie Schwierigkeiten mitbringen.“

Charakterhintergrund

Die Regentropfen klopfen einen eigenartigen Rhythmus an meinem Fenster, wie ein kaputtes Metronom. Manchmal glaube ich, es müsste einfach nur lange genug regnen, um all den Dreck aus dieser Stadt zu waschen. Aber das wird wohl nie geschehen. Der echte Dreck liegt nicht auf den Gassen, er steckt in den Herzen der Leute, die durch diese Gassen spazieren. Glauben Sie mir, ich kenne mich da aus. Und weil der Regen ihn nicht abwaschen kann, finde ich meinen Trost in einer anderen Art von Wasser – dem Achtzigprozentigen.

Das hier ist auch so ein schäbiger Fall. Geht um Erpressung. Immerhin mal was anderes als die ständigen Scheidungsfälle. Das war nicht immer so. Früher, da war ich ein Idealist, als ich noch ein einfacher Bulle war. Dachte, ich könne die Welt verändern. Dachte, ich könnte die Stadt verändern und die Straßen sicher machen für all die ehrenwerten Bewohner. Aber der menschliche Müll, der Tag für Tag durchs Polizeirevier gezogen ist, der hat mir den Optimismus wirklich ausgetrieben.

Dann kam jener Tag. Mein Partner und ich, wir verhörten gerade einen Kidnapper – den übelsten Abschaum, den Sie sich nur vorstellen können. Wir mussten rausfinden, wo seine Komplizen das Kind versteckt hielten, das sie entführt hatten. Aber er hat geschwiegen. Ich wollte einfach nur wissen, was in seinem Hirn vorgeht. Ich hab mir so sehr gewünscht, seine dreckigen Gedanken zu kennen, dass ich es geradezu geschmeckt habe. Und dann ... dann ist es plötzlich passiert. Plötzlich war ich mitten drin in seinem kranken Hirn. Wirklich, ich konnte sehen, was er dachte, aber das hat mich fertig gemacht, körperlich fertig. Selbst als das Verhör längst vorbei war, klebten seine Gedanken immer noch an mir, und meine Hände zitterten so heftig, dass ich bei der Befreiung kaum meine Waffe halten konnte.

Wenn es damit gut gewesen wäre, ich wäre ein glücklicher Mann. Aber ich konnte plötzlich die Gedanken der Leute um mich herum hören. Vermutlich würden Sie sagen, ich lese Gedanken, aber es ist nicht mit dem Lesen von einem Buch zu vergleichen. Es ist eher so, als würde ich mit meinen Händen in einem Abwasserkanal nach einem verlorenen Schlüssel tasten. Dann habe ich all die üblen Geschäfte in den Köpfen meiner Kollegen gesehen. Zuerst versuchte ich, dieses Wissen zu benutzen, um Gutes zu tun, aber das ging nach hinten los. Also wollte ich einfach damit aufhören, aber es war wie der Kampf gegen die Sturmflut. Alkohol war das Einzige, das für Stille in meinem Kopf gesorgt hat. Also habe ich nach der Flasche gegriffen und sie bis heute nicht wieder losgelassen.

Ich habe meinen Dienst quittiert – oder wurde rausgeworfen, das ist eine Frage der Perspektive. Nun habe ich hier also diese Frau, die wissen will, wer damit droht, ihre schmutzige Wäsche an die große Glocke zu hängen. Das Problem ist nicht, dass ich nicht wüsste, wie ich den Fall angehen soll. Im Gegenteil, das Problem ist, dass ich sehr genau weiß, was ich tun muss – und dass das nicht erfreulich wird. Natürlich nehme ich den Job ernst. Wenn ich Geld von einem Klienten nehme, dann arbeite ich auch dafür. Unterm Strich zählen die Ergebnisse, da lässt sich nichts dran ändern.

Rollenspiel

Wenn Sie einen Job übernehmen, dann ziehen Sie ihn durch. Sie könnten liebend gerne auf die Dreckarbeit verzichten, aber es ist das Einzige, was Sie können – und Sie sind echt gut darin. Gott weiß, warum Sie in den Köpfen anderer Leute lesen können, aber es hilft Ihnen, und deswegen nutzen Sie es. Es ist vielleicht noch nicht einmal das Unangenehmste in Ihrem Job. Es hat keinen Sinn, sich darüber zu beklagen – es ist einfach Ihr Job.

Natürlich haben Sie auch Probleme, aber wer hat die nicht? Wenn Sie einen guten Schluck brauchen, um bei der Sache zu bleiben, dann brauchen Sie ihn halt. Es ist nicht so, als könnte irgendjemand sonst das tun, was Sie können, egal ob stocknüchtern oder total betrunken. Und das Zeug hilft Ihnen, die Nerven zu behalten. Ja, das tut es.

WANDERNDER MÖNCH

Archetyp: *Mönch*

Motivation: *Gerechtigkeit*

Stilpunkte: 3

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: 4

Betäubt: 3

Fertigkeiten

Basis	Stufen	Wert	Durchschnitt
Akrobatik	3	3	6 (3)
Fokussieren	2	2	4 (2)
Heimlichkeit	3	1	4 (2)
Kampfkunst	3	4	7 (3+)
<i>Jeder Stil</i>			8 (4)
Nahkampf	3	3	6 (3)
Überleben	2	2	4 (2)

Talente

Vielseitig (Kampfkunst)

Ressourcen

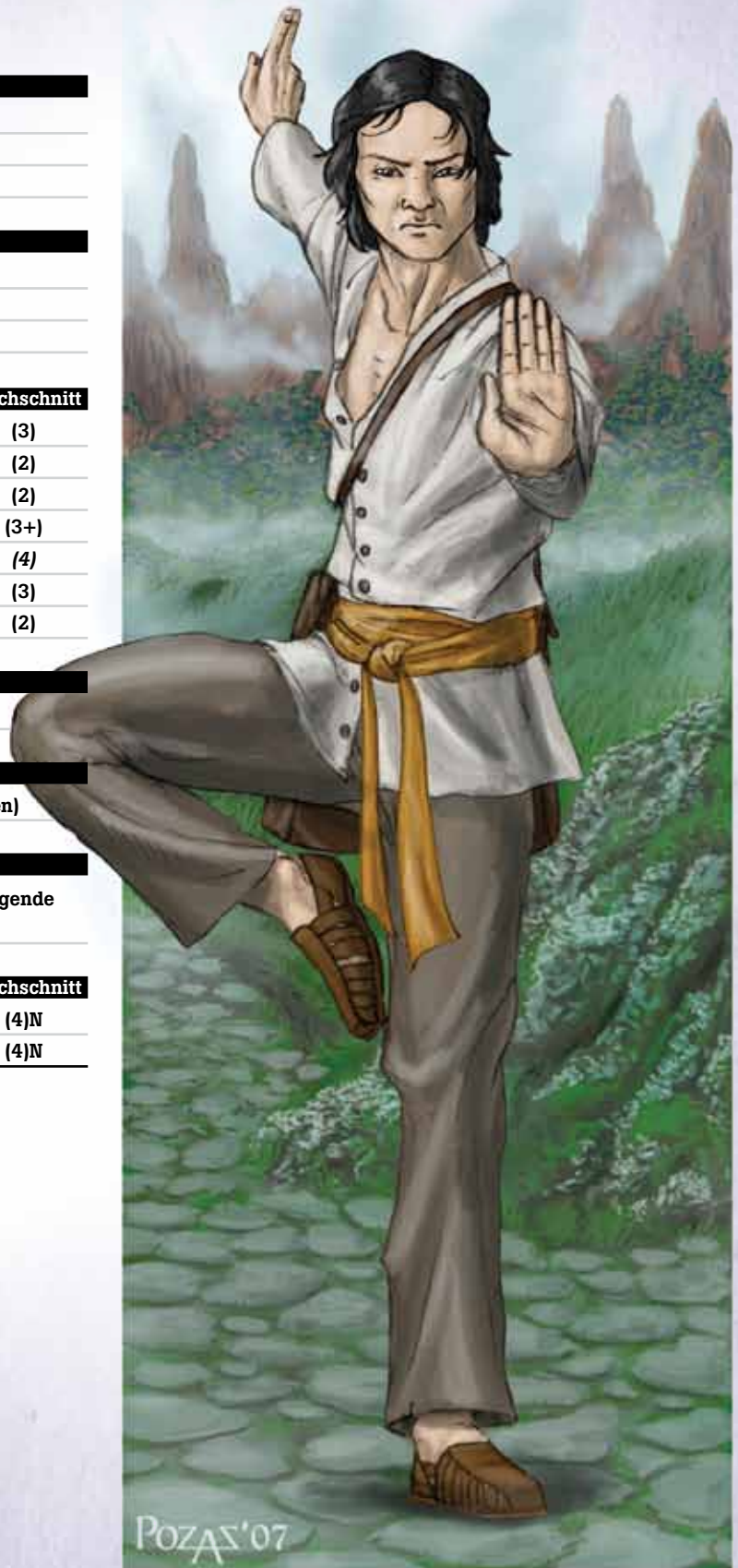
Gönner 1 (Lao Tsen: 2 Zusatzwürfel bei Fertigungsproben)

Schwäche

Mittellos (1 Stilpunkt, sobald der Charakter sich grundlegende Dinge nicht leisten kann)

Waffen

Wert	Modifikation	Angriff	Durchschnitt
Schlag	0N	0	8N (4)N
Tritt	0N	0	8N (4)N



„Unsere Seelen sind miteinander verbunden. Wenn du eine in Gefahr bringst, bringst du alle in Gefahr, und dann muss die Seele zum Krieger werden.“

Charakterhintergrund

Mitleid. Gleichgewicht. Ungebundenheit. Am besten lassen sich diese Qualitäten in der Isolation und Ordnung eines Klosters pflegen. Doch wenn diese Tugenden nicht außerhalb der Klostermauern überstehen können, sind sie nicht viel wert. Es ist meine Bestimmung, das, was ich gelernt habe, in die Welt zu tragen, um es dort auf die Probe zu stellen und die Lehren meines Meisters voller Hoffnung an andere weiterzugeben.

Es ist wahr, dass ich losgezogen bin, um meine Tugenden unter Beweis zu stellen, aber es ist genauso wahr, dass mein Geist genauso geteilt ist wie mein Erbe. Ich bin nur zur Hälfte Chinese. Mein Vater war ein britischer Soldat, der während des Boxeraufstands herkam. Obwohl ich mich von dem Wunsch nach Antworten befreien sollte – denn jedes Begehren ist ein Hindernis auf dem Weg zur Erleuchtung –, trage ich die Frage nach meiner Identität in meinem Herzen, und sie zerrt an meinem Geist, wenn ich mich in tiefste Meditation versenkt habe. Mein Meister, Lao Tsen, hat meine Rastlosigkeit gespürt und verstanden, dass ich nur außerhalb des Klosters Heilung finden kann.

Nach meinem Aufbruch aus dem Kloster habe ich sehr bald erleben müssen, wie das Begehren das Leben der Menschen vergiftet. Die meisten Menschen hassen nicht, bevor sie selbst gehasst oder verletzt werden. Leider werden die Unschuldigen oft zur Beute von jenen, die vom eigenen Begehren kontrolliert werden. Sie werden zu Opfern von kleinen Verbrechern und unorganisierten Ganoven, die nicht begreifen, dass sie selbst nur Werkzeuge von Mächtigeren sind, die ihnen die Dreckarbeit überlassen und so bekommen, was sie wünschen. So entsteht ein dämonischer Kreislauf. Zuerst verletzt oder korrumpiert der Herr der Dämonen die Menschen, woraufhin diese Menschen ihrerseits zu Dämonen werden, die die gleichen Verletzungen an andere weitergeben wollen. Sie begreifen nicht, dass dies ihr Leben verkürzt und sie in unerfreuliche Reinkarnationen bringt.

Obwohl ich meine Reise in China begonnen habe, habe ich viele Länder bereist. Den Schmutz gibt es in jedem Land, das in der Lage ist, die Last der Tugend zu tragen. Aber die Länder sind wild und ungezähmt, und die Saat der Korruption wird sie nicht vollständig aufgeben. Es ist meine ehrenwerte Pflicht, voranzugehen und den Weg zu ebnen, so dass andere die Chance haben, ihr eigenes Leben zu kultivieren. Ob sie diese Möglichkeit ergreifen, ist ihre eigene Entscheidung, ich kann nur mein Wissen und meine Stärke nutzen, um Ungerechtigkeit zu bekämpfen und ihnen eine Wahlmöglichkeit zu eröffnen.

Rollenspiel

Sie sind von Chaos und Unordnung umgeben, aber Sie sind fest entschlossen, niemals Ihren inneren Frieden zu verlieren. Ihr Dasein als chinesisch-englischer Mischling führt oft dazu, dass Sie nirgendwo wirklich hineinpassen, also müssen Sie bereit sein, selbst in der Masse alleine zu sein. Deswegen sind Sie auch kein Mensch der großen Worte, und wenn Sie einmal etwas sagen, dann lehnen es die anderen Menschen es oft als Geschwätz oder inhaltsleere Kalenderweisheit ab. Aber Sie wollen niemanden von Ihrer Religion oder Kultur überzeugen, Sie wollen Ihren Mitmenschen nur die Möglichkeit geben, ihren eigenen Weg zur Erleuchtung zu finden, ohne dabei von Furcht oder Ungerechtigkeit abgelenkt zu werden.

Sie sind zufrieden damit, keinen festen Wohnort und kein verlässliches Einkommen zu haben, aber es mangelt Ihnen nicht an Vorteilen. Die Ausbildung im Kloster war streng und umfassend, und im Vergleich dazu sind viele Probleme des Lebens auf der Straße zu vernachlässigen. Vor allem haben Sie durch die Weisheit, die Meister Lao Tsen in Ihren Geist gepflanzt hat, die unheimliche Fähigkeit erlernt, für lange Zeit zu schlafen und erst dann wieder zu vollem Bewusstsein zu erwachen, wenn eine neue Prüfung auf Sie wartet.