

Orpheus

ORPHEUS: Leben, Tod und was danach kommt	1
ORPHEUS: Schau nicht zurück	1
ORPHEUS: Die Firma	2
ORPHEUS: Die Welt	3
ORPHEUS: Der Aufstieg der Menschheit	3
Charaktergrundlagen	4
Shade	4
Lament	4
Kombination	4
Laments	5
Kategorien	5
Projectors	6
Ghosts	9
Shades	13
Allgemein Wissenswertes	13
Banshee	14
Haunter	17
Poltergeist	20
Skinrider	22
Will-o-the-Wisp (oder kurz Wisp)	25
Begriffsdefinition	29
Role	29
Crucible	30
Nature und Demeanor	31
Nature Groups	39
Vitality & Spite	40
Allgemein Wissenswertes	40
Vitality	41
Spite	44
Charaktererschaffung	47
Überblick	47
Abilities (Fähigkeiten)	48
Talents (Talente)	48
Skills (Fertigkeiten)	49
Knowledges (Kenntnisse)	50
Erklärungen	51

ORPHEUS: Leben, Tod und was danach kommt

Was wäre, wenn der Tod nicht das Ende wäre? Was wäre, wenn Sie sterben und danach in ihren Körper zurückkehren könnten, um wieder zu leben? Was wäre, wenn Sie sich noch immer unter den Lebenden aufhalten könnten, lange nachdem Ihre sterbliche Hülle zu Staub zerfallen ist? Was wäre, wenn die Wissenschaft aus dem Tod eine simple Unannehmlichkeit gemacht hätte?

Die Tür zwischen dieser Welt und der nächsten wurde weit aufgestoßen. Die Seelen der Verstorbenen sind nicht verschwunden, sie sind unter uns. Nun wandeln die Lebenden unter den Toten. Die Menschheit hat gelernt in die Leere des Lebens nach dem Tod zu blicken... aber starrt die Leere zurück?

Was ist noch absolut, wenn selbst der Tod nicht länger eine Konstante ist?

Manche Gesetze sollten nie gebrochen werden.

ORPHEUS: Schau nicht zurück

Die Welt von Orpheus ist im Großen und Ganzen genau wie unsere Welt. Leute gehen jeden Tag zur Arbeit, kommen abends heim und freuen (oder ärgern) sich über den Gehaltsscheck am Monatsende. Menschen werden geboren, Menschen sterben. Es gibt all die alltäglichen Verbrechen, Sünden und Geheimnisse, wie auch die simplen und außergewöhnlichen Freuden des Lebens. Es gibt Kriege, Hungersnöte und Katastrophen, es gibt Friedensverträge, Überproduktion und wundersame Glücksfälle. Alles ist genau so, wie wir es kennen.

Mit einer Ausnahme: Aufgrund verschiedener Entdeckungen und Fortschritte im Bereich der Kryogenik und Pharmakologie, hat es die Wissenschaft erfolgreich geschafft, eingefrorene Menschen wieder ins Leben zurückzuholen. Allerdings berichteten einige von ihnen, dass sie keineswegs geschlafen hätten, sondern am Leben gewesen waren, sich unter Menschen bewegten und mit Geistern kommuniziert hatten, ja, selbst Geister gewesen zu sein.

Die Nachfolgeorganisation einer in den 90er Jahren des 20. Jahrhunderts gegründeten Kryogenikfirma nahm sich dieser Berichte an und analysierte genau jeden einzelnen Fall. Vor nicht einmal 5 Jahren präsentierte sich diese Organisation der Öffentlichkeit, indem sie der Allgemeinheit eine neue Art von Dienstleistung anbot: Kontakt zu den Verstorbenen aufzunehmen. Diese Firma, die ihre Marktvorherrschaft durch mehrere angemeldete Patente behauptet und ausbaut, heißt Orpheus.

Was nicht bedeutet, dass die Menschen alles glauben, was ihnen erzählt wird. Geister? Ebenso gut könnten auch Außerirdische dahinterstecken. Oder die Illuminaten. Oder es ist eine Verschwörung seitens der Regierung. Oder das Ganze ist nur ein riesiger Schwindel. Niemand kann mit Geistern reden! Oder doch?

ORPHEUS: Die Firma

Jeder Charakter in einer Orpheus-Chronik ist Teil einer privaten, gut finanzierten Organisation namens Orpheus (Orpheus Group). Die Aufgabe der Firma beinhaltet, beunruhigten Mitmenschen die Möglichkeit zu geben, mit Dingen der Vergangenheit abzuschließen, die verstorbene Freunde oder Verwandte betreffen. Man stelle sich vor, der kleine Junge aus "The Sixth Sense" wäre erwachsen geworden und hätte seine eigene Organisation für Geisterjäger gegründet, dann hat man eine ungefähre Idee. Aber anstatt Geister zu fangen oder zu vernichten, versuchen die Agenten von Orpheus die Verstorbenen zu verstehen und mit ihnen zu kommunizieren ... in den meisten Fällen. Die genaue Aufgabenstellung jeder Mission variiert natürlich von Klient zu Klient (und gelegentlich aufgrund der Vorgaben der Firma). Die Firma erhebt selbstverständlich eine Grundgebühr für die Inanspruchnahme ihrer Dienste, denn ohne Geld wäre keine ihrer Anstrengungen möglich.

Was der Öffentlichkeit ebenfalls bekannt ist, ist die Art und Weise mit der Orpheus seine Aufgaben bewältigt. Die Firma wählt jeden ihrer möglichen Agenten sorgfältig aus, denn nur Personen mit dem richtigen Hintergrund können als Agenten fungieren. Nur diejenigen, die mehrere Nahtoderfahrungen überlebt haben, kommen in die zweite Runde, und selbst dann schafft es nur eine Handvoll durch die folgende Ausbildung. Die Agenten von Orpheus können auch deshalb mit den Verstorbenen sprechen, weil sie den Großteil ihrer Arbeit nicht unter den Lebenden verrichten – sie gesellen sich zu den Toten, indem ihre Seelen ihre Körper verlassen!

Manche Agenten können dies durch bloße Meditation, andere, die diese Technik nicht beherrschen, werden in einen tiefen komaähnlichen Zustand versetzt, indem sie kryogenisch eingefroren werden und ihre Körper durch spezielle Flüssigkeiten im Zustand des "Todes" gehalten werden, ohne dabei nekrotisch zu werden. Die Seele des Agenten kann sich frei bewegen und so (zwangsläufig) anderen Geistern begegnen. Doch auch damit nicht genug, Orpheus "beschäftigt" auch Geister, solche Personen die ihren eigenen Tod "überlebten". Dort, unter Orpheus' sogenannten Projektoren (projectors) und den Geistern liegt sie, die neue letzte Grenze der Menschheit: das Leben nach dem Tod.

Aus dieser Perspektive sehen die Charaktere ihre Welt, wie sie wirklich ... und was sie nicht länger ist.

ORPHEUS: Die Welt

Das Setting von Orpheus ist die Welt der Dunkelheit, eine Welt sehr ähnlich der unseren, aber auf unangenehme Art doch anders. Die Welt von Orpheus ist eine Realität, die durch die unablässige Aufmerksamkeit des Übernatürlichen verdreht worden ist. Sünde, Frustration, Unsicherheit und Böswilligkeit sind allgegenwärtig. Es ist auch eine Welt des schwankenden Ungleichgewichts, in der der kosmische Zyklus keinesfalls eine Konstante wie in unserer Welt ist; ein Ort der so vielen Seelen ihre wahre Bestimmung im Tod verweigert und andere durch seine bössartigen Tugenden verdirbt.

An der Oberfläche sieht die Welt der Dunkelheit genau so aus, wie die Welt die wir alle kennen. Die Zivilisation entwickelt sich im selben Maße, ihre Geschichte ist dieselbe und das tägliche Auf und Ab des Lebens ist so stetig, wie wir es kennen. Doch hier ist der Teil, der beraubt und leidet ungleich größer. Wo Gewalt sein sollte, ist unfassbare Brutalität; wo Bestechung existiert, findet sich tiefverwurzelte Korruption. In dieser Welt ist, im Gegensatz zu unserer, der allgegenwärtige unterschwellige Strom von Grauen und Mysterien stärker. Die Probleme der Welt sind deutlicher akzentuiert und setzen die Wenigen, die nach Lösungen suchen, durch ihre unaussprechlichen Geheimnisse schachmatt. Hier verspüren sogar die Ängste Beklemmung und das Licht der Hoffnung ist mehr als nur ein wenig verblasst. Dies ist ein geplagter Ort, an dem ruhelose Geister die Erde bewandern, des nachts ... und am Tage.

Dies ist die Welt der Dunkelheit. Bleib doch ein Weilchen...

ORPHEUS: Der Aufstieg der Menschheit

Der vielleicht wichtigste Aspekt von 'Orpheus' ist Menschlichkeit und ihre zentrale Rolle in dieser Umgebung. Die Menschen sind nicht die Opfer von übernatürlichen "Anderen," und die Fähigkeit einiger Personen zu projizieren ist fast ausschließlich menschengebunden. Tatsächlich ist dies kein Spiel über Spuk oder projizierte Personen, die außerhalb der Gesellschaft existieren; die Interaktion mit Menschen ist hier der ausschlaggebende Faktor. Geistergeschichten sind intrinsisch und schrecklich menschlich, und im Gegensatz zu Vampiren oder Werwölfen, die diesen Aspekt ihres Wesens ablehnen oder sich ernsthaft bemühen, andersartig zu bleiben aufgrund ihrer Existenz, geht es den Menschen und Geistern von 'Orpheus' um andere Menschen. Die Firma sorgt sich um die Genialität der Menschen und die Erforschung ihres Lebens nach dem Tod. Es geht darum, anderen zu helfen, egal wie hoch das persönliche Risiko ist.

Charaktergrundlagen

Jeder Charakter hat zwei entscheidende Aspekte, die ihn grundlegend bestimmen: Shade (Schattierung) und Lament (Klage).

Shade

Der Shade eines Charakters ist so etwas wie seine Familie, seine Klassifizierung, die ihn unabänderlich von anderen unterscheidet. Die Firma vermutet, dass es insgesamt acht solcher Shades gibt, doch konnten bislang nur fünf erfolgreich identifiziert werden, die alle für den Bau eines Spielercharakters verfügbar sind. Ihre Bezeichnungen sind:

- Wisp
 - Banshee
 - Skinrider
 - Poltergeist
 - Haunter
-

Lament

Wenn der Shade des Charakters seine 'Rasse' ist, dann ist das Lament seine 'Klasse' – und da wird es ein wenig komplizierter.

1. Alle Geisterwesen in der Welt von Orpheus werden mit dem Überbegriff Spook (Spuk) bezeichnet.
 2. Spooks, die einen Körper besitzen, zu dem sie zurückkehren können, werden Projectors (Projektoren) genannt.
Spooks, die keinen Körper mehr haben (weil sie tot sind), heißen Ghosts (Geister).
 3. Projectors unterteilt man aufgrund der angewendeten Projektionstechniken in Skimmer und Sleeper (Schläfer).
Ghosts unterteilt man aufgrund des Zustand ihrer seelischen Wesenheiten in Spirits (Seelen) und Hues (Schattierungen).
-

Kombination

Jeder Charakter ist eine Kombination aus einem von fünf Shades und einem von vier Laments, was bereits zu Spielbeginn 20 mögliche Grundkombinationen ergibt (die Variationen durch Nature und Demeanor nicht mitgerechnet)! Es ist daher unwahrscheinlich (aber möglich), dass zwei Spieler mit derselben Kombination ins Spiel starten.

Einer der offensichtlichsten Unterschiede zwischen Shade und Lament ist der, dass man das Lament ändern kann – beispielsweise indem man ingame stirbt und seinen Körper verliert. Der Shade bleibt davon unberührt, er ist eine Konstante eines jeden Wesens und unveränderlich.

Laments

An dieser Stelle werde ich etwas näher auf die einzelnen Laments eingehen. Dazu werde ich mich nahe an den im Grundregelwerk verwendeten Texten halten. Zunächst werde ich dazu die allgemeinere Passage übersetzen und dann im einzelnen auf jedes Lament und dessen spezifische Vor- und Nachteile eingehen.

Kategorien

Es gibt zwei Kategorien von Laments: Projectors und Ghosts.

Projectors sind lebende Personen, die schon so oft vom Tod berührt wurden, dass dies ihre Seelen gekennzeichnet hat. Sie tragen den Tod mit sich umher, wie die Narben alter Kriegsverletzungen als Zeugen der grauenhaften Berührung mit dem Tod. Das Leben ist für sie eine Wahl, ein möglicher Existenzzustand. Der Tod ist nur eine weitere Möglichkeit, die ebenso gültig ist. Sie haben so starke Bindungen zum Leben nach dem Tod, dass sie ihre Seelen in Form von Geistwesen aus ihren Körpern hinaus projizieren können; daher der Name Projektoren.

Projektoren haben das Beste von beiden Welten. Sie können die Lebenden verlassen und, falls die Dinge mal zu heftig werden als Unsichtbarer, in die Sicherheit ihrer eigenen Körper zurückkehren. Aber Projektoren arbeiten nicht ohne Risiko. Wenn der Projektor seinen Körper verlässt, bleibt die leere Hülle als mögliches Ziel für Spectres (Phantome) zurück, die nach einem Wirt suchen. Ein Spectre oder eine verlorene Seele könnten Besitz vom Körper ergreifen, während die Seele unterwegs ist. Wenn ein Projektor dann zu seinem bereits besessenen Körper zurückkehrt, muss er den Eindringling herauszwingen. Eine andere Gefahr besteht in weltlichen Feinden, die den wehrlosen Körper verletzen können, möglicherweise sogar den Projektor töten, während er 'abwesend' ist. Aus diesem Grund müssen Projektoren ihre Körper schützen, bevor sie auf Reisen gehen.

Es gibt zwei Unterarten von Projektoren, Skimmer und Sleeper.

Skimmer können ihren Körper frei verlassen und ihre Seelen mit nur minimalem Aufwand zwischen Leben und Tod wechseln lassen. Für den Skimmer ist die Projektion ein simpler Akt der Willenskraft.

Sleeper hingegen können nur projizieren, so lange sie sich in einer kryogenischen Einheit, der Cradle (Wiege) aufhalten, wo sie den Tod erleben, ohne der Nekrose ausgesetzt zu sein. Sie benötigen dringend diese künstliche Unterstützung, um den Tod zu erforschen, und kehren in ihre Körper zurück, wenn diese von anderen wiedererweckt werden. Orpheus und andere Organisationen dieser Art stellen die nötige Technologie für die Projektion von Sleepern zur Verfügung.

Ghosts machen den zweiten Teil der Laments aus. Um es simpel zu machen:

Ghosts sind tot und nicht länger von den Anforderungen eines Körpers eingeschränkt. Ghosts suchen die Lebenden heim, oftmals unsichtbar, und oft existieren sie in Isolation von anderen ihrer Art... aber nicht immer. Viele versuchen weiterhin in die aktiven Geschehnisse der Lebenden integriert zu bleiben, sie beobachten und versuchen Dinge zu beeinflussen. Weil sie aber wirklich tot sind,

können Geister nicht den Gefahren des Lebens nach dem Tod entkommen, wie Projektoren dies können. Sie haben nicht die Möglichkeit, ihren übernatürlichen Feinden zu entkommen, indem sie in ihre Körper flüchten.

Wie auch bei den Projektoren existieren zwei Unterarten von Ghosts.

Spirits entsprechen der klassischen Definition eines Geistes, der die Lebenden heimsucht. Die Erinnerungen an ihr Leben binden sie an die physische Welt. Diese Seelen erhalten sich Aspekte ihrer Persönlichkeit und können Wissen und Fähigkeiten besitzen, die die normaler Personen weit übersteigen.

Hues sind weniger strahlende Ghosts, die nur noch in ausgewaschenen Farben leuchten. Alle Hues haben früher einmal Pigment [Definition folgt später] zu sich genommen und genügend Nahtoderfahrungen (NDEs) durchlebt, um davon permanent verändert zu werden. Ein Hue kann jederzeit auf seine dunkle Seite zugreifen, wenn er Beistand braucht.

Während des Lebens (und des Todes) eines Charakters kann sich das Lament ändern. Eine Person könnte als Sleeper beginnen, aber genug Kontrolle über ihre Projektionsfähigkeit erlangen, um zum Skimmer zu werden. Wenn sie dann stirbt, wird sie aller Wahrscheinlichkeit nach weiter bei ihren lebenden Freunden bleiben, als Ghost, entweder als Spirit oder als Hue. Wenn ein Projektor aber erst einmal die Grenze zum Ghost überschritten hat, gibt es kein Zurück mehr.

Projectors

Skimmer

Skimmer sind die Meister der esoterischen Kunst der Seelenprojektion. Mit minimaler Vorbereitung kann ein Skimmer seine Seele von seinem Körper lösen und so jederzeit zu einem Spook werden. Der Körper des Skimmers bleibt zurück, eine leere Hülle, die durch die Energie am Leben erhalten wird, die durch den Silberfaden, der Seele und Körper verbindet, in ihn zurückfließt (die Bezeichnung Silberfaden wurde aus mythischen Erzählungen übernommen, obgleich diese Verbindung sowohl unsichtbar als auch ungreifbar ist). Viele Skimmer entwickeln ein ungewöhnliches Verhältnis zu ihrem physischen Körper, sobald sie einmal gelernt haben, ihn auf Wunsch zu verlassen. Entweder genießen sie sinnliche Freuden und kleiden sich verschwenderisch, sobald sie sich 'zu Hause' befinden, oder das genaue Gegenteil tritt ein und sie vernachlässigen ihre sterbliche Hülle um sich auf das Leben auf einer geistig höheren Ebene zu konzentrieren, sie beginnen asketisch zu leben oder behandeln sich schlicht und einfach nachlässig.

Orpheus kann nicht vorhersagen, wer zu einem Skimmer wird. Einige schaffen es einfach aufgrund ihrer schnellen Auffassungsgabe, andere boxen sich mit eisernem Willen durch, wiederum andere geraten einfach so bei jedem Versuch in das Reich der Toten. Es gibt nur zwei Grundregeln, die universell gelten:

1. Je mehr Nahtoderfahrungen, desto besser.
2. Der Projector muss sich damit wohlfühlen, substantielle Risiken einzugehen.

Skimmer beginnen ihre Ausbildung mit einem strengen Plan, der sowohl Meditationstechniken beinhaltet, als auch die Zufuhr von Drogen, die ein Gefühl der Unzugehörigkeit von Körper und Seele hervorrufen. Unter den Argusaugen der Mitarbeiter von Orpheus, findet sich der potentielle Skimmer an der Grenze von Leben und Tod wieder – und lernt, diese Grenze zu überqueren ohne körperlichen Schaden zu erleiden. Mit langer, äußerst zermürender Übung lernt der Skimmer sein Bewusstsein zu fokussieren und den geistigen Zustand zu erreichen, der benötigt wird, um innerhalb von Sekunden aus dem Körper zu schlüpfen. Natürlich kann nicht jeder neue Rekrut diese Leistung vollbringen; mehr als nur ein paar Agenten begannen die Ausbildung als Skimmer, 'versagten' dort und ließen sich letztendlich in den Sleeper Cradles zuteilen, was zu einer Art Spannung zwischen den beiden Arten von Projectors geführt hat.

Obgleich Skimmer sich auf Wunsch von ihrem Körper lösen können, bevorzugt es die Firma, diese Agenten in Rotation einzusetzen, um langfristigen Stress auf ihre Körper zu vermeiden (der beispielsweise durch das Ziehen der 'Reißleine' oder ähnliches entstehen kann). Daher folgen Skimmer oft einem 2-Wochen-aktiv-1-Woche-passiv-Arbeitszyklus, wobei die eine Woche passiven Dienstes strikt reinen Papierkram und Schreibtischarbeit beinhaltet (eben alles, was nicht mit Projektion zu tun hat).

Vorteile: Ein Skimmer kann innerhalb einer Runde projizieren, falls er die Fertigkeit 'Meditation' besitzt (sonst dauert der Prozess eine Minute). Unabhängig davon kann er sich so weit von seinem Körper entfernen, wie es ihm beliebt, zu Fuß oder per Auto, völlig egal. Um zurückzukehren, kann er einfach zurückreisen oder, durch einen Akt der Willenskraft, innerhalb einer Runde sofort in den Körper zurückkehren, egal wie groß die Distanz auch ist. Diese zweite Methode heißt 'die Reißleine ziehen', wirkt sehr ermüdend und beschädigt das Nervengewebe des Körpers durch den plötzlichen Anstieg an Aktivität. Dies verursacht immer automatisch eine Stufe Schlagschaden (der nicht absorbiert werden kann). Wenn der Skimmer sich in seinem Körper befindet und ausruht, erholt sich sein Wert in Vitality [Definition folgt später] um einen Punkt je Stunde Ruhezeit, bis zum Maximalwert des Charakters.

Nachteile: Der Skimmer geht jedes Mal ein Risiko ein, wenn er den Körper verlässt. Er muss daher für jede Stunde, die er sich nicht in seinem Körper aufhält, einen Punkt Vitality ausgeben, um die autonomen Funktionen des Körpers (Herzschlag, Atmung etc.) aufrecht zu erhalten. Ohne diese Energiezufuhr beginnt der Körper abzusterben und erleidet eine Stufe Schlagschaden je Stunde. Der Silberfaden leitet zudem jegliche Verletzung, die die Seele des Skimmers erleidet, direkt in den Körper zurück, wo sie sich als Schlagschaden manifestiert, unabhängig von der tatsächlichen Art des erlittenen Schadens. Der Skimmer kann versuchen, diese Verletzungen durch seine Widerstandskraft zu absorbieren (Schwierigkeit 5 statt 6). Wenn der Körper des Skimmers sterben sollte, solange er projiziert, so wird er automatisch zum Ghost.

Sleeper

Sleeper erhalten dieselbe Form des Trainings wie Skimmer, doch ihnen fehlt die physiologische, psychologische oder spirituelle Komponente, die es dem Skimmer ermöglicht, seinen Körper mehr oder weniger per Willenskraft hinter sich zu lassen. Stattdessen begeben sich Sleeper in besondere kryogenische Kammern, die an jene erinnern, die Orpheus früher benutzte, um seine Klienten in einem Zustand nahe des Todes zu halten. Die Techniker der Firma ersetzen das Blut des Sleepers durch ein Serum, das die Gesundheit der Organe erhält, obwohl diese eigentlich zerfallen und austrocknen müssten, und sie senken seine körperliche Kerntemperatur auf ungefähr minus 80°F [ca. -62°C] ab. Angestellte von Orpheus nennen diesen Prozess 'Flatlining' [Anm.: dieser Ausdruck ist ingame geläufig, eine akzeptable Alternative wäre 'Nullen'].

Ist er erst einmal genullt, kann ein Sleeper projizieren wie ein Skimmer und wie ein normaler Geist handeln. Seine Seele ist nur noch schwach mit dem Körper verbunden, von daher läuft er nicht in Gefahr, möglichen als Geist erlittenen Schaden in seinen Körper zu transferieren, wie ein Skimmer.

Orpheus rät seinen Agenten davon ab, sich zu früh nach der Erholungsphase wieder einem Flatlining zu unterziehen. Der Nahtod- und Wiederbelebungsprozess wirken sich stark auf Körper und Seele des Sleeper aus. Von daher erteilt Orpheus seinen Agenten mindestens zwei Wochen Ruhe zwischen Aufträgen mit Flatlining. Die Psychologen der Firma beobachten einen erheblich reduzierten Anteil an physischen und mentalen Erkrankungen bei den Agenten, die sich an Mindestpause von zwei Wochen halten, von daher wurde diese Empfehlung mittlerweile in die offiziell in die Richtlinien der Firma integriert. Gleichmaßen behält Orpheus seine Agenten nur für einige Wochen am Stück in den Cradles, so dass sie keine permanenten physischen oder psychischen Schäden davontragen.

Die Aktivitäten eines Sleeper werden für gewöhnlich nicht öffentlich gemacht, da dies genau die Art Dinge sind, die Orpheus gern unter Verschluss halten würde. Sleeper werden oft für die eher ethisch und legal fragwürdigeren Aufträge eingesetzt – inklusive solcher Aktivitäten, die gegenwärtig nur deshalb legal sind, da es keine rechtliche Handhabe für Geisteraktivitäten gibt.

Vorteile: Sleeper müssen kein Vitality ausgeben, um zu projizieren oder projiziert zu bleiben. Darüber hinaus kann ein Sleeper freiwillig gesammelte Punkte in Spite [Definition folgt später] von seiner Geistform abstreifen und in den schlafenden Körper kanalisieren. So schützt er sich für eine gewisse Zeitspanne vor den negativen Auswirkungen dieser bösartigen Energien. Obgleich dies bedeutet, dass ein Sleeper weniger wahrscheinlich von seinem Spite überwältigt wird, hat auch dieses Verfahren seinen Preis. Für jeden gesammelten Punkt an Spite, der auf diese Weise gesammelt wurde, erleidet der Körper des Sleepers eine Stufe Schlagschaden (der nicht absorbiert werden kann) durch die Ansammlung dieser 'spirituellen Giftstoffe', eine Art Bestrafung, die der Charakter nicht heilen

kann, bis er aus dem Kälteschlaf erwacht. Abgesehen von der Kanalisierung erleiden projizierte Sleeper keinen körperlichen Schaden; jeglicher erlittener Schaden beschädigt den Astralleib des Sleepers, als wäre dieser ein wirklicher Ghost.

Was nun die gesammelten Spitepunkte betrifft, so manifestieren sich diese als Wunden, sobald der Charakter aus dem Kälteschlaf erwacht. Dieses gesammelte Spite schlägt sich nicht sofort auf die anderen Spitepunkte des Charakters nieder (oder erhöht dessen Spiterate). Stattdessen ermöglicht es der Rehabilitationsprozess, durch den der Körper des Sleepers heilt, täglich einen der angesammelten Spitepunkte abzubauen, als Resultat der gleichzeitig verheilenden Wunden. Sollte ein Sleeper jedoch wieder projizieren, während er noch körperliche Wunden hat, so werden die noch übrigen gesammelten Punkte in Spite zum bereits vorhandenen Spitepool dazugerechnet (und ermöglichen so auch eine Erhöhung der Spiterate des Charakters).

Nachteile: Ein Sleeper kann sich nicht per Willenskraft oder in Eile projizieren. Er muss sich in eine kryogenische Cradle begeben und chemisch genullt werden. Dieser Prozess dauert ungefähr fünf Stunden. Gleichmaßen kann ein Sleeper nicht in seinen Körper zurückkehren, solange dieser nicht von der Kälteschlaf-einheit wieder auf normale Körpertemperatur erwärmt wurde und die Stasisflüssigkeiten wieder durch Blut ersetzt wurden. Darüber hinaus kann der Körper im Kälteschlaf kein Vitality regenerieren; aber wenn der Sleeper wieder in seinem Körper und bei Bewusstsein ist, erholt er sich mit der üblichen Rate von einem Vitality je Stunde. Ein projizierter Sleeper erneuert seine Energien so wie jeder andere Ghost: sehr langsam.

Ghosts

Spirit

Spirits sind die ruhelosen Seelen, die zurückbleiben, wenn der menschliche Körper stirbt. Sie kommen aus allen Lebensbereichen und starben auf hunderte verschiedener Arten, so dass Orpheus noch immer vor der Frage steht, warum genau das eine Individuum als Spirit weiterlebt, während ein anderes das nicht tut. Die Firma glaubt, dass Spirits einen zufälligen Querschnitt aus solchen Personen darstellen, die zu Lebzeiten ungewöhnlich starke Willenskraft, persönliche Ambitionen oder emotionale Verbindungen zur ihrem Leben besaßen. Etwas in ihrem psychologischen Profil verband sie mehr mit dem eigenen Leben als andere, obgleich der Tod ihre Willenskraft oder ihre Ausstrahlung abgeschwächt hat.

Ein Großteil der Spirits hatte keine mehrfachen Nahtoderfahrungen, doch diejenigen mit hoher Vitality waren während ihres sterblichen Lebens mehrfach der Gefahr ausgesetzt. Irgendwie haben diese Begegnungen mit tödlichen Situationen ihre Seelen und deren Verbindung zu dieser Welt gestärkt und ihnen eine stärkere Präsenz im Leben nach dem Tod verliehen. Charaktere mit diesem Lament gehören zur letzteren Gruppe.

Im Gegensatz zu Hues sind Spirits nicht in dieser Existenz verankert wie andere Spooks. Natürlich werden sie hier von persönlichen Bedürfnissen festgehalten, doch, ihre Anker zu lösen, sendet sie nicht sofort ihrer letzten Bestimmung zu. Die Forscher von Orpheus glauben, dass ein Spirit mit hoher Vitality diese Ebene der Existenz jederzeit durch eine Art Selbstmord durch Willenskraft verlassen könnte und so ihrer endgültigen Bestimmung entgegen gehen würde. Durch einen Aspekt der Selbsterhaltung wird dieses Opfer jedoch erschwert.

Orpheus betrachtet die Spirits als die wertvollsten Agenten. Da sie nicht länger legal existieren, sind sie die perfekte Wahl für die weniger legalen Operationen der Firma. Orpheus unternimmt besondere Anstrengung, um sie in den Bereichen Observation, Informationsbeschaffung und Verhandlung mit anderen Seelen zu unterrichten. Weniger bekannt sind die Trainingsprogramme für Spirits in terroristischen Taktiken und Mordanschlägen.

Vorteile: Charaktere mit dem Lament Spirit erhalten fünf zusätzliche Freebie Punkte bei der Charaktererschaffung. Der Charakter erhält diese Punkte auch, wenn er während des Spiels das Lament zum Spirit wechselt. Es wird empfohlen, diese Punkte in zusätzliche Horrors [Definition erfolgt später] oder in die Erhöhung der Willenskraft zu investieren. Dies repräsentiert entweder die stärkere Verbindung des Charakters zu seinem geisterhaften Dasein, oder die spirituellen Energie und Willensstärke, die ihn an diese Ebene bindet.

Nachteile: Alle Spirits besitzen einen bösen Gegenspieler, einen Spectre, der als negative Reflektion des psychologischen Profils des Charakters existiert. Dieses trostlose Spiegelbild des Charakters existiert, weil Spirits die Reflektionen des freudischen Ich und Es sind. Sie sind Verkörperungen ihrer eigenen Kraft der Persönlichkeit und personifizierte Willenskraft gleichermaßen. Daher hat ihr Spite ebenso starken Einfluss auf die Bestimmung ihrer Persönlichkeit, wie ihre Vitality. Darauf basierend kann man sagen, dass Ghosts mit einem Startwert in Vitality von fünf oder weniger nicht einmal ihrer selbst bewusst genug sind, um sich darüber klar zu werden, dass sie in dieser Welt einen Gegenspieler haben. Spirits – inklusive Spielercharaktere unabhängig von ihrem tatsächlichen Startwert in Vitality – mit einem entsprechenden Wert von sechs oder mehr jedoch, können ihre Zwillinge spüren, wenn diese sich in derselben Stadt befinden (im Rahmen genereller Richtungsangaben: nördlich, südlich etc.). Dieses Gespür wird deutlicher, wenn die beiden Hälften sich einander annähern ('Er befindet sich in dem Gebäude' oder 'Innerhalb dieses Straßenblocks ist er'), genug, dass sich Charakter und Doppelgänger gegenseitig innerhalb eines Radius von einer Meile aufspüren können. Der Doppelgänger ist so stark und gut ausgebildet, wie der Charakter, benutzt dieselben Horrors und Manifestationsformen, zieht seine Energie aber aus dem Spite anstatt der Vitality und kann selbst seine Stains [Definition erfolgt später] ohne Nachteile einsetzen. In jeglicher Hinsicht ist dieses böse Spiegelbild genau wie der Charakter, bis hin zu den Fertigkeiten. Die Absicht des Doppelgängers hingegen ist es, die frühere Existenz des Spirit oder seinen gegenwärtigen Zustand der Existenz zu zerstören. Er greift an, sucht Familienangehörige und Freunde heim und quält sie oder zerstört das, was dem

Charakter am Wichtigsten ist. Jeder erfolgreicher Angriff (ein Mord, eine ernsthafte Verletzung, das Ziel in den Wahnsinn zu treiben oder zu zerstören) in dieser Hinsicht verursacht dem Spirit einen Punkt Spite, der seinen Verlust, seine Entfremdung oder seine Frustration über diesen Angriff repräsentiert. Der Spirit versteht sofort den Grund für diesen Zuwachs in Spite.

Spirits können ihre Doppelgänger jagen und zerstören, aber die Kreatur kehrt automatisch nach [20 - Spiterate] Wochen zurück. Solange der Spirit einen Punkt Spiterate hat, existiert auch der böse Zwilling und auch seine Zerstörung wird nicht den dadurch entstehenden Zuwachs in Spite umgehen.

Hue

In den Schatten gefangen, haben Hues nur fahle und schwache Seelen, die in ausgebleichen Farben flackern. Charaktere vom Lament Hue leuchten immer noch deutlicher als die meisten Geister, aber sie fühlen ihr eigenes Verblassen und wissen, dass sie mehr sein könnten, als sie wirklich sind. Hues kämpfen permanent darum, ihre Essenz zu erhalten und erreichen doch nie das maximale Potential, das sie in ihrem Wesen spüren können und das unangetastet verbleibt. In ihrer Sichtweise ist das Glas halbleer, denn es hat Löcher, die den Hue davon abhalten, es ganz zu füllen.

Wie auch Spirits entstehen Hues nach dem Tod von Personen, die mehrere Nahtoderfahrungen hatten. Doch es gibt eine weitere Gemeinsamkeit außer den NDE: Pigment. Alle Hues haben zu ihren Lebzeiten Pigment probiert, und obgleich viele von ihnen süchtig waren, gibt es auch jene, die die Droge nur ein einziges Mal probiert haben. In den meisten Fällen war es das schwarze Heroin, das sie überwältigte und in den Tod führte. Einige Hues fühlen noch immer die juckende Sucht in ihrer gegenwärtigen Existenz, doch viele wollen an den Produzenten der Droge Rache nehmen; sie machen das Pigment für ihren kaputten Zustand verantwortlich. Andere wiederum versinken in der Verzweiflung und beobachten die Lebenden, wie sie dieselben Fehler begehen, die sie einst begingen.

Für Hues ist die Existenz eine Frage der Einstellung. Ja, die meisten Hues wissen, dass sie einfach aufgeben könnten, ihr untotes Dasein erleiden und sich der Dunkelheit hingeben, bla bla. Natürlich könnten sie, doch sie haben andere Pläne. Trotz allem, was schief gelaufen ist, haben sie dennoch überlebt. Hues müssen sich ebenfalls den dunklen Seiten ihrer Seele stellen und ihnen die Stirn bieten. Die Vertrautheit mit den schlimmsten Aspekten seines Selbst gestattet dem Hue mit seiner Dunklen Seite ein Abkommen zu schließen. Diese Hues geben nicht auf. Sie geraten nicht in Panik, wenn die Dinge mal schief laufen. Wenn sich ein dunkles und verdrehtes Monster von außerhalb von Raum und Zeit zeigen sollte, dann ist der Hue in seinem Element. Er hat die dunkelsten Facetten seines Selbst gesehen und hat gelernt, diese zu nutzen. Für einen Hue gibt es da draußen nichts, was schlimmer sein könnte ... in den meisten Fällen.

Vorteile: Hues haben eine größere Affinität zu ihrer dunklen Seite als andere Spooks. Ohne das Risiko eines Zuwachses in Spite können sie ihre Stains hervorrufen; es kostet sie zwei Vitality um einen beliebigen Stain zu aktivieren. Die Fähigkeit eines Hue, seine Stains zu nutzen, macht eine negative Facette ihres Wesens zeitweilig zu einer positiven.

Nachteile: Der größte Nachteil für einen Hue ist, dass seine Vitality nie höher liegen kann als sein Startwert, welcher wiederum niemals höher liegen kann als sieben. Sie können sich nicht mit zehn Punkten in Vitality aufladen wie andere Charaktere, egal ob durch Artefakte, bizarre Kräfte oder Infusionen durch das Crucible [Definition erfolgt später]. Ihre Seelen sind nicht stark genug, um mehr Vitality als ihren Startwert zu halten.

Diese Obergrenze in Vitality ist ein schwerer Nachteil, und Spieler können dieses Limit als frustrierend empfinden. Charaktere vom Lament Hue sollten in Betracht ziehen, ihren Startwert in Vitality durch Freebies zu erhöhen (bis zum Maximum von sieben), da sie ihre potentielle Vitality nicht durch Erfahrungspunkte erhöhen können! Falls ein Hue seinen Startwert nicht erhöht, ist es gut möglich, dass er nur ein kurzer Besucher der Chronik sein wird. Das Spite könnte einen Hue mit niedriger Vitality leicht verschlingen.

Shades

Allgemein Wissenswertes

Nun wird es Zeit, einen Blick auf die verschiedenen 'Rassen' von Geistern zu werfen, die Shades. Man unterteilt sie deshalb, weil alle Mitglieder eines Shades die identische Grundhaltung zum Leben aufweisen, ein bestimmter Charakterzug, der sie so sehr in ihrem Wesen formt, dass sie automatisch zu einem Spook dieses Shades werden, sobald sie sterben (und genug Identität haben, siehe Spirits/Hues) oder projizieren.

Es gibt im System von Orpheus (und auch ingame bei der Firma) darüber hinaus eine Art Gruppierung der verfügbaren Natures/Demeanors, man zählt acht Gruppierungen von Verhaltensmustern, von denen sich fünf statistisch zu einem bestimmten Shade zuordnen lassen. Allerdings gibt es auch hier, wie bei jeder Regel, Ausnahmen. Man schlussfolgert (ingame) daraus jedoch, dass es noch weitere Shades geben muss, während man system- bzw. regeltechnisch diese Gruppierungen als Empfehlungen für die Nature eines Spielercharakters betrachten kann. Es sind nur Empfehlungen, doch erleichtern sie einem manchmal die Entscheidung, indem sie die reichhaltige Auswahl eingrenzen.

Man erkennt die Mitglieder eines Shades vornehmlich an ihren Geisterkräften, den sogenannten Horrors, von denen man die erste und grundlegendste sofort beherrscht, sobald man zum Spook wird (daher die Bezeichnung automatic Horror). Da man aber auch Horrors von anderen Shades lernen kann, ist dieses Merkmal nicht das entscheidende.

Weitere Unterscheidungsmerkmale wären die Formen der Manifestation. Jeder Geist kann sich für die sterbliche Welt manifestieren und so Objekte bzw. Personen manipulieren. Jeder Shade tut dies jedoch auf eine ganz eigene Art und Weise. Dazu kommt, dass es Energie kostet, in diesem Fall Vitality, um sich zu manifestieren. Je nach investierter Energie variiert die Manifestation noch einmal.

Charaktere lassen sich in fünf verschiedene charakteristische Vorlagen unterteilen, die wir Shades nennen. Diese sind die Reflektionen des Verhaltens, das man als Lebender an den Tag legt; obwohl sie nicht notwendigerweise jeden beinhalten, der an bestimmte Werte glaubt oder nach ihnen handelt, so geben sie doch eine Übersicht über gewisse Richtlinien für diejenigen vor, die dem Leben gegenüber eine bestimmte Einstellung wählen und sich danach verhalten. Diese Shades beschreiben das generelle Profil eines Lebenden und die Kräfte (Horrors), die sie sehr wahrscheinlich nach ihrem Tod manifestieren würden.

Das Wesen mag die wirkliche Identität eines Charakters verkörpern, aber der Shade bestimmt, wie er die Dinge anpackt, wer er zu sein versucht, wie er dies umsetzt und manchmal auch, wie ihm das Leben dafür dankt. Ein Poltergeist könnte Dutzende Gründe für seine Wut und Frustration haben, doch alle führen sie zum selben Aspekt: stumpfe Gewalt, brutale Handlungsweise und eine verdammt kurze Zündschnur. Wisps handeln vielleicht aus dem Drang heraus,

das Leben für andere bunter zu machen, oder andere zu erleuchten, oder den Menschen um sie herum ein wenig Schmerz zuzufügen, doch alle Wisps bedienen sich der Ablenkung, der Schmeichelei und der Täuschung. Es könnte sein, dass jemand vom Wesen her ein Celebrant ist, doch könnte er zeitgleich ein Poltergeist (sein Shade) sein, der seine Freuden nur als äußerst dünn gesät sieht. Sein Wesen könnte sogar seine Frustration und seine Wut noch anstacheln, und zwar jedes Mal, wenn seine Impulse als Celebrant enttäuscht werden oder unerfüllt bleiben. Im Gegensatz dazu könnte ein Wisp Celebrant seinen Enthusiasmus für elegante Täuschung und Wortgewandtheit mit seiner Lebensfreude kombinieren und jeden Auftrag als neue Herausforderung genießen, anstatt ihn als langweilige Arbeit zu betrachten. Um dies zu verdeutlichen, hat jeder Shade eine Anzahl von empfohlenen Natures, die gut zum Gesamtkonzept passen. Die Spieler sollten aber ermutigt werden, auch außerhalb dieser Empfehlungen das Wesen ihres Charakters zu wählen; die Empfehlungen sind keines Falls exklusiv.

Banshee

Banshees verkörpern Einsicht, verstehen die Gefühle anderer und können voraussehen, was diese Gefühle für Auswirkungen haben. Diese Einsicht treibt sie dazu, anderen zu helfen, was die Aufarbeitung ihrer Traumata oder Lösung ihrer Probleme betrifft, von den Lebenden, die ihr Leben nicht mehr aushalten können, bis hin zu den Toten, die in endlosen, sich wiederholenden Schleifen ihrer Erinnerungen gefangen sind. Dieser Shade spricht von Seele zu Seele und gibt denen eine Stimme, die keine Worte haben, um ihrem Kummer Ausdruck zu verleihen. Bisweilen können Banshees aber auch zu zögerlich sein, wenn es darum geht, zu handeln, da sie gefangen sind in der Befürchtung, weiteres Leid zuzufügen oder dem Wunsch, alle Seiten des Problems zu betrachten und dann doch auf keiner Seite zu stehen.

Mögliche Rollen:

- Cop
- Prostituierte
- Lehrer im Elendsviertel
- Missbrauchs-/Folteropfer
- Theaterdirektor

Banshees lesen die Vergangenheit, vermitteln die Gegenwart und ergründen die Zukunft. Sie können sich die Emotionen anderer Personen zunutze machen, um die Schmerzen der Vergangenheit zu erkennen, sie können sie in der Gegenwart lesen, um aus ihren endlosen Zyklen sich wiederholenden Verhaltens ausubrechen und – bis zu einen gewissen Grad – die Zukunft vorhersagen, indem sie beobachten, wohin diese Emotionen die Menschen um sie herum führen. Für sich allein sind sie Missionare, Mystiker, Heiler, Berater, Analytiker bisweilen auch die Person die alle in dieselbe Richtung lenkt und dann von hinten nachschiebt.

Die Stimme einer Banshee ist der Hauptaspekt ihrer Existenz; sie gestattet es, ihre Gefühle gegenüber anderen zu äußern, gibt ihr die Möglichkeit zur Kommunikation und Schmerzen zu teilen oder zu lindern. Manchmal benutzt sie ihre Stimme als Trost oder um andere zu erleuchten, indem sie die Worte findet, durch die andere ihren Schmerz verarbeiten und ihre Probleme bewältigen können. Manchmal ist sie das Ventil der Agonie und Frustration der Personen um sie herum, dann stößt sie einen jammernden Schrei aus, der die Wände von Jericho zum Einsturz bringen könnte.

Im Leben sind diese Charaktere meist sehr empathisch (auch wenn man mit ihnen nicht immer leicht auskommt) und empfänglich für die Probleme anderer Menschen. Jeder redet mit ihnen über seine Probleme – ob die Banshees nun zuhören wollen oder nicht – oder benutzt sie als Resonanzquelle und Ratgeber für ihre Zwickmühlen. Banshees vermitteln in Konflikten, lösen zwischenmenschliche Knoten von Gordischen Dimensionen und schaffen es in den meisten Fällen, handfeste Ratschläge zu erteilen, denn sie betrachten die Situation immer von allen Seiten. Sie sind oft redegewandt, und ihr empathisches Gespür hilft ihnen dabei, für jede Situation die passenden Worte zu finden. Manch einer nennt sie besonnen oder ausgeglichen, aber das ist nicht notwendigerweise die Wahrheit; sie können ebenso von ihren Emotionen getrieben oder besessen sein, wie jeder andere Charakter. Sie sind allerdings im Einklang mit menschlichen Erfahrungen, erkennen das Wechselspiel emotionaler Strömungen in sich selbst und den Personen um sie herum und sind daher ultimativ in der Lage, diese Strömungen zu beurteilen oder sie sprachlich auszudrücken.

Dies ist keine Garantie für ein friedliches oder glückliches Leben; eine Banshee kann sich in der Lage wieder finden, ihre Talente und Fertigkeiten einzusetzen, weil sie spürt, dass es notwendig ist (obwohl sie vielleicht lieber ihre eigenen Interessen verfolgen würde). Sie könnte ihr Urteil sogar als irgendwie voyeuristisch oder streng betrachten, wenn sie Erkenntnis über die Emotionen der sie Umgebenden erlangt, oder wenn ihre Wahrnehmung ihr mehr Einsicht über die Motivationen ihres Nachbarn vermittelt, als sie jemals haben wollte. Banshees können sich selbst und ihr Wesen verstehen, was aber nicht bedeuten muss, dass sie mögen, was sie sind. Sie verstehen aber die Anstrengung und die Frustration anderer, wahrscheinlich sogar ihre eigenen. Irgendwann haben sie sich von diesem Kampf gelöst, ungebeugt und ungebrochen, und ihr Wissen zu ihrem Vorteil genutzt. Eine Banshee könnte ein Krisenberater sein, ein Marketing-experte, der sein Team dazu bringt, reibungslos zusammenzuarbeiten, die 'Mutterglucke' im Büro, die anderen am Kopierer gute Ratschläge erteilt, oder ein Künstler mit einer kompromisslos scharfen Zunge, die aber die Wahrheit präzise auf den Punkt bringt.

In ihrer Astralgestalt bleiben einer Banshee nur ihre Stimme und ihre Worte als effektive Werkzeuge, um die Welt um sie herum zu beeinflussen; diese und ihr Bedürfnis, anderen Erleichterung zu bringen, welches sie auch im Leben verspürt oder verspürte. Sie kann noch immer die Emotionen erkennen, die die Toten

antreiben – vielleicht sogar mehr als sie die Lebenden antreiben – und kann Drones [Definition erfolgt später] unterstützen, ihre Endlosschleifen zu durchbrechen, indem sie ihnen durch Verständnis, Mitgefühl oder Manipulation hilft.

Banshees sind lange nicht perfekt. Sie können durch ihre beständige Beurteilung anderer verbittern oder dazu neigen, diese von vornherein als schuldig zu verurteilen. Auch könnten sie in ihren Entscheidungen träge werden, weil sie sich dem Gefühl hingeben, dass jede Seite des Problems Aufmerksamkeit verdient und dass jede Entscheidung irgendwem unrecht tut. Ebenso könnten sie den Gefühlen anderer mehr Bedeutung beimessen als wirklich notwendig wäre oder dem Glauben verfallen, dass ein Trauma aus der Vergangenheit oder eine mögliche Zukunft wichtiger ist als eine gegenwärtige Krise. Ihr Mitgefühl kann sie dazu bringen, selbst denen zu helfen, bei denen es unklug oder gar gefährlich wäre; sie könnten sich sogar der Erkenntnis verweigern, dass sie einigen Menschen nicht helfen sollten oder können.

Horrors:

1 – Wail (Heulen) [automatic Horror]

2 – Forebode (Vorausahnen)

Manifestationsformen:

Für null Punkte Vitality kann eine Banshee dafür sorgen, dass ihre Stimme als ein Flüstern vernommen werden kann, dass von allen Seiten auf die Personen in ihrer Gegenwart einprasselt; darüber hinaus hat die Banshee keinen Einfluss auf die Welt der Lebenden und bleibt unsichtbar, außer für diejenigen, die die Toten bzw. aktive Projectors sehen können. Sie kann normal sprechen, aber ihre Stimme wird klingen als käme sie von weit weg, oder wird geflüsterte Echos haben. Banshees, deren Spiterate nahe, gleich oder größer ihres Vitalitywerts liegen, klingen anders, entweder hoch und kichernd wie die Stimmen kleiner Kinder, oder Oktaven unter ihrer normalen Stimmlage, als wären sie besessen.

Für einen Punkt Vitality manifestiert die Banshee als Erscheinung mit teilweise durchsichtigem und zerfetztem Astralleib, ein schon fast stereotypes Abbild eines schwebenden Geistes. Die Fetzen ihrer hell leuchtenden Gauze [auch Flor genannt, das ist das Gewebe, aus dem der Astralkörper besteht] flattern und schwanken im ätherischen Wind, was die Banshee fast einer Erscheinung aus einem Traum gleichkommen lässt. Wenn die Banshee eine hohe Spiterate hat (mindestens einen Punkt unterhalb ihres Vitalitywertes), erscheint ihr Astralkörper noch mehr zerfetzt, ihr Haar lang und schneeweiß, ihre Augen schwarz wie die eines Hais und ihre Zähne entsprechend Scharf und spitz. In jedem Fall sind alle Würfe auf Attribute und Fähigkeiten in dieser Manifestationsform halbiert und abgerundet bis zu einem Minimum von eins.

Für zwei Punkte Vitality manifestiert die Banshee als kompletter Mensch mit allen ihren vollen Werten und kann mit ihrer Umgebung ganz normal reden und interagieren, als wäre sie tatsächlich am Leben. Dennoch bleibt der Eindruck, als

würde sie schwimmen oder schweben, oder wäre irgendwie unter Wasser getaucht.

Base Vitality: 5

Base Willpower: 3

Base Spite: 0

Empfohlene Natures:

- Caregiver
- Defender
- Gallant
- Martyr
- Mediator
- Penitent

Haunter

Haunters können sich allem anpassen und fühlen sich immer dort zu Hause, wo sie gerade sind; gleichermaßen haben sie den inneren Antrieb, ständig nach neuen Orten und Abenteuern zu suchen und sind nie zufrieden mit ihrer gegenwärtigen Lage. Sie sind der fleischgewordene Unternehmungsgeist und die Essenz der Anpassung. Sie können Objekte in Besitz nehmen, von Topfpflanzen über Autos bis hin zu Gebäuden, und begrenzt Kontrolle über sie ausüben. Haunters mögen es, dazugehören, zumindest eine Zeit lang, und sich ihrer Umgebung als jedermanns Freund anzupassen, wobei sie Dinge über Orte erfahren können, die Leuten, die seit Jahren dort wohnen, nie aufgefallen wären. Der Drang zum Weiterziehen ist ständig da, kein Ort ist je genug und nichts befriedigt sie wirklich. So sehr, wie sie sich den örtlichen Gegebenheiten anpassen können wie ein Chamäleon, so unbeständig wie der Wind können sie auch sein.

Mögliche Rollen:

- Polizeibeamter
- Bauarbeiter
- Fernfahrer
- Ökoterrorist
- Schulabgänger aus dem Elendsviertel
- Spion

Überall in der Geschichte, in allen Kulturen der Erde gibt es Geschichten von Spukhäusern oder verfluchten Gegenständen. England hat seinen Tower von London und Long Island das berüchtigte Haus in Amityville. Das alte Ägypten brachte die Gerüchte über die verfluchten Artefakte aus der Grabkammer Tut-Ench-Amuns hervor, während das Smithsonian Museum für Naturgeschichte in Washington, D.C. den angeblich pechbringenden Hope Diamanten beherbergt.

Der Kern aller dieser und ähnlicher Legenden könnte, wenn die Forschung der Firma zutreffend ist, immer derselbe sein: ein Haunter.

Im Leben sind Haunter die typischen entwurzelnden Vagabunden und Wanderer. Sie hören den Lockruf der weiten Welt schon in jungen Jahren und erliegen fast sofort der Versuchung. Weltenbummler, Ausreißer, Linienpiloten, Flugbegleiter, Schausteller und Zirkusvolk – sie alle und viele andere könnten eines Tages unter den entsprechenden Bedingungen zu einem Haunter werden.

Generell unterscheidet sich ein potentieller Haunter von anderen Nomaden in einigen Aspekten. Zum einen wurde er nie zu dieser Lebensweise gezwungen, er hat sie freiwillig gewählt. Menschen, die durch Umstände, die sich ihrer Kontrolle entziehen, zu diesem Lebensstil gezwungen werden und sich eigentlich nach einem ruhigeren Leben sehnen, werden eher selten, wenn überhaupt zu einem Haunter. Der Haunter unterscheidet sich dadurch von seinen Begleitern, dass er sich überall daheim fühlt, egal wohin es ihn verschlägt. Für den Haunter ist jede neue Stadt, jeder Hafen und jedes mögliche Reiseziel ein Abenteuer, das nur darauf wartet, erlebt zu werden. Sollte einem Haunter jemals in seiner gegenwärtigen Situation langweilig werden, zieht er einfach weiter, dem nächsten großen Abenteuer entgegen.

Der zweite Unterschied zwischen einem Haunter und anderen Umherziehenden ist der, dass er nur selten starke emotionale Bindungen zu anderen Menschen eingeht. Ein Haunter hat eine riesige Anzahl Bekanntschaften aber üblicherweise nur ein oder zwei wirkliche Freunde, die ihm wahrhaft wichtig sind. Statt der Anstelle der intensiven Langzeitbeziehungen zu anderen, spart der Haunter einen Großteil seiner Zuneigung für etwas anderes als menschliche Wesen auf. Es könnten Autos sein oder eine Form des künstlerischen Ausdrucks, eine Institution oder eine Regierung; doch was auch immer es sein mag, der Haunter liebt es mehr, als er je einen anderen Menschen lieben könnte.

Die Wissenschaftler von Orpheus vermuten, dass es diese Fähigkeit ist, zwischenmenschliche Gefühle auf unbelebte Objekte zu projizieren, die es dem Haunter gestattet nach dem Tod seine wohl bekannteste Verhaltensweise auszuüben ... die physische Verschmelzung und Inbesitznahme eines unbelebten Objekts. Der Haunter 'fühlt' sich in diese Objekte hinein, wie es ein Skinrider mit einem menschlichen Wesen tun würde. Ein Haunter fühlt sich mit dem unbelebten Objekt einfach wohler, weil es berechenbarer ist als ein menschliches Wesen.

Einige Wissenschaftler der Firma spekulieren, dass die meisten Haunter in einem frühen Stadium ihrer Entwicklung eine Form von Vernachlässigung oder Verrat erfahren haben, und dass die unterschwellige Angst vor einem weiteren, vergleichbaren Ereignis sie seither davon abhält, jemals enge emotionale Bindungen zu einem anderen Menschen aufzubauen. Dieselben Wissenschaftler glauben auch, dass Haunter, unabhängig von ihrem lässigen Auftreten, die

Verbitterung über dieses erste Ereignis oder über weitere fehlgeschlagene Versuche zwischenmenschlicher Bindungen tief in sich vergraben haben. Dieser Zorn, sagen die Wissenschaftler, äußert sich in der weniger verbreiteten Form des Horrors Witch's Nimbus [diese Geisterkraft wird in der Sektion für Horrors genauer erklärt]. Allerdings hüten die Wissenschaftler sich davor, diese nette kleine Theorie mit den Haunter selbst zu erörtern, da sie sie allesamt für grenzwertige Soziopathen mit mangelhafter Selbstkontrolle halten. Allerdings haben sie dem Firmenvorstand nahe gelegt, dass man die Haunter genau beobachten und psychologisch betreuen sollte.

Bislang wurden diese Vorschläge aus Kostengründen nicht in die Praxis umgesetzt.

Horrors:

- 1 – Inhabit (Inbesitznahme) [automatic Horror]
- 2 – Witch's Nimbus (Hexenglanz)

Manifestationsformen:

Für null Punkte Vitality manifestiert sich ein Haunter nur in spiegelnden Oberflächen – Spiegel, Fenster, Wasseroberflächen usw. In diesem Zustand erscheinen sie so wirklich, wie sie im wahren Leben aussehen würden, aber nur als Reflektion. Die Mutter, die ihre Kinder zum Fußballtraining fährt und im Rückspiegel einen Haunter zwischen den Kindern auf dem Rücksitz entdeckt, wird beim Blick über die Schulter lediglich ihre Kinder entdecken, aber nicht den Haunter. In diesem Zustand können Haunter nicht verbal kommunizieren, lediglich Gesten sind möglich, oder geschriebene Nachrichten die durch den Horror Inhabit [vgl. Horrors] zustande kommen. Diejenigen Haunter, deren Spite nahe an ihrem Wert für Vitality liegt, werden von hungrig wandernden Schatten überzogen und ihre Augen, als Spiegel ihrer Seelen, sind nicht mehr als leere Höhlen.

Für einen Punkt Vitality erscheint der Haunter nass und schleimig und sein Gesicht ist mit einer dünnen Haut aus Schleim, ähnlich einer Glückshaube (caput galeatum) bedeckt. Dadurch werden seine Gesichtszüge verzerrt, sodass er aussieht wie eine Mischung aus alten viktorianischen Fotografien von ektoplasmischen Geisterformen und dem Bettlakengespenst zu Halloween. Alle Würfe auf Attribute und Fähigkeiten in dieser Manifestationsform sind halbiert und werden abgerundet bis zu einem Minimum von eins. Eine hohe Spiterate beeinflusst auch diese Manifestation; die Hautschicht über dem Gesicht bewegt sich und beult sich aus, als ob von innen schwarze Tentakel gegen die Oberfläche drücken würden, fast wie eine Tüte aus Pergamentpapier voller Würmer.

Für zwei Punkte Vitality erscheint der Haunter grundlegend so wie im normalen Leben, allerdings mit einem ungesunden Aussehen, das schon an eine Blutarmut oder Gelbsucht erinnert. Der Haunter kann ganz normal mit seiner Umwelt interagieren, so als wäre er am Leben. Alle seine Attribute und Würfelpools stehen ihm normal zur Verfügung, ebenso wie alle seine Horrors.

Base Vitality: 5

Base Willpower: 4

Base Spite: 1

Empfohlene Natures:

- Dabbler
- Explorer
- Loner
- Rebel
- Socialite
- Thrill-Seeker

Poltergeist

Poltergeister verkörpern Frustration und Ärger; sie benutzen ihre aufgestaute Wut als massive Kraft. Mit der Erfahrung kommt die Kontrolle und mit ihr die Möglichkeit, kleine Objekte, wie Skalpelle oder Stifte präzise zu kontrollieren. Für sie ist das Leben nur Frust. Dieser Shade ist die Manifestation der plötzlichen Ausbrüche, die jeder kennt, dem das Leben einfach zu viel wird, und wenn die unerträgliche Situation plötzlich in einer blendenden heißen Welle der Wut bereinigt wird. Sie benutzen ihren Ärger als Kraftquelle und nutzen ihn, um die Welt damit zu manipulieren, doch zeitgleich können sie nicht ohne ihn leben.

Mögliche Rollen:

- Kind aus der Dritten Welt
- Smoke Jumper,
- Notfallmediziner
- Handlinger
- ehemaliger Drogensüchtiger
- verbittertes Wunderkind

Ein Musterbeispiel der klassischen Geistergeschichte ist die zornige Seele, die ihre Wut auf die Lebenden überträgt in dem überirdischen Versuch, ihre Qual und Frustration auf die einzige Art und Weise auszudrücken, die sie kennt. In einigen Fällen ist dieser wütende Geist an einen Ort oder Gegenstand aus seinem früheren Leben gebunden und infolgedessen dazu verdammt, die Umgebung desselben für alle Ewigkeit heimzusuchen, wobei er ohne Unterschied jedes Lebende Wesen angreift, das sich durch seine bloße Anwesenheit über seinen Schmerz lustig macht. In anderen Fällen stört diese Art ruheloser Seele den Frieden und die Sicherheit der Lebenden, um Anerkennung zu erfahren oder wieder zu finden. Die einzige Erfüllung (oder Form von Frieden), die so ein Geist kennt, liegt in seiner eigenen Fähigkeit, die Lebenden zum glauben zu zwingen; das heißt, er greift mit seiner vom Leid geplagten Seele durch willentliche Anstrengung über die Grenzen hinaus und zwingt andere dazu, seine Existenz

zu erkennen ... und sein Leid. Die deutsche Folklore bezeichnete eine solche geplagte Seele als Geräuschvollen oder Poltergeist.

In der Welt von Orpheus, wo die innere Natur und die angeborene Neigung alles sind, wenn es drum geht, herauszufinden, was für eine Art Ghost oder Projector eine beliebige Person sein würde, sind Poltergeister die Verkörperung von Frustration und Ärger eines klassischen Geists. Zum einen empfindet jeder potentielle Poltergeist eine verrückt machende Frustration gegenüber der Welt und nutzt, sobald er seinen Körper hinter sich gelassen hat, diese als stumpfe Kraft, indem er Objekte umher schleudert. Im Gegensatz zu der verzweifelten Seele aus der deutschen Folklore hingegen haben diese Charaktere eine präzisere Kontrolle und können Objekte mit einem gewissen Können benutzen, beispielsweise mit einem Stift schreiben oder einen Raum durch einen Wirbelwind aus Küchengeräten verwüsten.

Während das Leben für alle diese Personen eine frustrierende Anstrengung ist, liegen doch die feinen Unterschiede darin, wie jeder einzelne den Ärger handhabt und zum Ausdruck bringt. In dieser Hinsicht sind Poltergeister vielleicht noch enger an ihre Nature gebunden als andere Shades, denn ihre Nature bestimmt größtenteils, wie sie auf das Leben reagieren. Einige Charaktere verlieren sich und sind nicht in der Lage ein passendes Ventil für ihre Bedürfnisse oder ihre Wut zu finden. Diese Menschen sondern sich von der Gesellschaft ab oder ziehen sich komplett zurück, was die nahe Verbindung der Natures Bumpkin, Child und Roge zu diesem Shade erklärt. Andere passen sich an, indem sie auf intellektuellem Niveau ein Ventil suchen, ständig die Welt kritisieren und ihren Ärger wirklich jedem mitteilen, der zuhört, und ihre Meinung denen aufzwingen, die nicht zuhören wollen. Poltergeister ziehen ihre Kraft oder Verbitterung aus ihren Erfahrungen, oftmals beides zugleich, und sie lernen, diese Kraft in die plötzlichen Ausbrüche zu kanalisieren, die sie in ihrem Inneren sich zusammenballen spüren, wenn einfach alles zu viel für sie wird. Solche Charaktere erscheinen oft ruhig, machtlos oder schwach in einer Sekunde, nur um in der nächsten in einem Wutausbruch zu explodieren.

Horrors:

1 – Helter Skelter (Hals über Kopf) [automatic Horror]

2 – Congeal (Erstarren)

Manifestationsformen:

Der durchschnittliche Poltergeist (falls es so etwas überhaupt gibt) manifestiert sich in genau der Art und Weise, die man mit der Gesinnung seines Namens verbindet. Diese Charaktere zwingen der lebenden Welt ihre Essenz auf und so manipulieren sie die Dinge der Lebenden allein durch ihren Willen. Für null Punkte Vitality manifestiert ein Poltergeist, indem er sich die Kontrolle über Objekte in der Gegend erzwingt und sie in ihrer eigentlichen Funktionsweise nutzt (was maximal einem Punkt Stärke und maximal einem Punkt Geschick entsprechen kann). Dies ist üblicherweise am effektivsten, wenn es Objekte

betrifft, die der Kommunikation dienen, wie beispielsweise der Zeiger eines Ouija Bretts oder einem Stück Kreide, mit dem man Nachrichten hinterlassen kann. Im digitalen Zeitalter benutzen Projectors und Ghosts oft Computer, um mit den Lebenden zu kommunizieren. Ansonsten bleibt der Poltergeist ohne Substanz, unsichtbar und unhörbar. Mit einer hohen Spiterate (also eine die fast gleichauf ist mit der Vitality), fangen die geschriebenen oder getippten Worte an zu bluten, bevor das Geisterblut aus Gauze sich am Ende der Szene auflöst und dabei keine verräterischen Spuren hinterlässt.

Für einen Punkt Vitality zieht der Poltergeist umherstehende Gegenstände zusammen und formt daraus eine Art Körper. Obgleich dieser schwach aussehen mag, so hat er doch dieselbe Stärke wie jede andere ein-Vitality Manifestation und beeinflusst die Welt auf dieselbe Weise: mit der halben Attributs- und Fertigkeitenstufe des Spooks. Jeglicher Schaden, der gegen die angesammelten Objekte gerichtet ist, zwingt den Poltergeist dazu einen Willenskraftwurf (gegen 7) zu machen; sollte er diesen nicht bestehen, fällt der Körper auseinander und der Poltergeist ist wieder körperlos. Mit einer hohen Spiterate rotieren die zusammengezogenen Gegenstände, als wären sie in einem Wirbelsturm gefangen.

Für zwei Punkte Vitality erscheint der Poltergeist vollständig, so wie jeder andere Shade. Der Unterscheid ist, dass der Poltergeist eine Art frenetischer ärgerlicher Aura mit sich herumträgt. Er mag es nicht beabsichtigen, doch in seinem Blick und dem Runzeln seiner Augenbrauen erkennt man die aufgestaute Wut, die ausbrechen will. Im besten Fall wirkt der Charakter angespannt auf andere, im schlimmsten einfach nur mordlüstern.

Base Vitality: 5

Base Willpower: 5

Base Spite: 2

Empfohlene Natures:

- Bravo
- Bumpkin
- Child
- Critic
- Judge
- Masochist
- Perfectionist
- Rogue

Skinrider

Skinriders sind die Verkörperung der Kontrolle; die Kontrolle anderer, Kontrolle über sich selbst, Kontrolle über die Welt um sie herum. Sie glauben, dass niemand außer ihnen einen Auftrag richtig erledigen kann. So weit es sie angeht, müsste

die Welt mal gründlich aufgeräumt werden, aber nur sie haben die Fähigkeit und die Willenskraft dafür. Sie können direkt an der Spitze stehen und die Dinge aus der Nähe betrachten und in die Hand nehmen, oder im Hintergrund die Fäden ziehen und andere durch direkte Kontrolle oder Willenskraft herumkommandieren. Ob es den Leuten nun passen mag oder nicht, Skinrider können eine gut funktionierende Organisation aufziehen; manche Skinrider kümmern dabei die menschlichen Defizite ... andere nicht.

Mögliche Rollen:

- Feuerwehrmann
- Security Angestellter
- Kassierer
- Guerilla Athlet
- die perfekte Mutter

Im Leben und im Tod sind Skinrider vom Konzept der Kontrolle besessen, aber Kontrolle kann viele Formen annehmen. Der einschüchternde Gangster, der inspirierende Lehrer, der starrköpfige Beamte oder der charismatische militärische Anführer sind alles verschiedene Beispiele dafür, wie eine Person ihren Willen anderen aufzwingen kann. Selbst ein unabhängiger Einzelgänger bringt seine Neigung für Kontrolle dadurch zum Ausdruck, dass er sich weigert, sich auf die Fähigkeiten oder Gutgläubigkeit anderer zu verlassen. Ein Skinrider jedoch muss sich nicht darauf verlassen, dass ein Sterblicher den Job erledigt bekommt: Er wird zu dem Sterblichen und dirigiert den fremden Körper wie ein Kutscher sein Gespann.

Solch eine Form der Beherrschung kann leicht zum Bösen missbraucht werden. Manche Leute beherrschen andere durch Angst, Gier oder Täuschung, um sie so auszubeuten. Einige potentielle Skinrider betrachten andere Menschen als Bauern eines Schachspiels, die sie nach Belieben benutzen können, als Opfer, die sie herumschubsen können oder als Hindernisse, die sie zerstören müssen. Weniger drastische Formen der Beherrschung können dennoch schrecklich egoistisch sein. Der Schreibtischhengst, der jedes Gesetz bis zum letzten I-Tüpfelchen durchsetzen muss, der Manager, der glaubt dass ihn einige Bücher und ein akademischer Abschluss zum Heiland des Büros machen, oder einfach der Besserwisser, der jedem, gewollt oder ungewollt, seine Meinung aufdrückt, wären Beispiele dafür.

Einige potentielle Skinrider trachten allerdings ernsthaft danach, die Menschen zu verbessern. Der Priester oder Therapeut, der andere zur Selbsterkenntnis bewegt; oder der Drillsergeant, der Jungen zu Männern macht, sind genau so sehr kontrollierende Instanzen wie ein Don der Mafia oder die Mutter, die ihren Kindern ein schlechtes Gewissen macht. Mögliche Skinrider besitzen allesamt ein nicht zu verleugnendes Talent zur Menschenführung, auch wenn manche es bössartig, subtil oder einfach nur sonderbar zum Ausdruck bringen.

Als Ghosts oder Projectors benötigen diese Menschen nicht länger physische Bedrohungen, kluge Worte oder mächtige Symbole um andere zu manipulieren. Ein Skinrider kann in den Körper einer anderen Person schlüpfen und sie zu Marionetten seiner Persönlichkeit machen. Dieser Aspekt der Überwältigung findet seinen Ausdruck auch im zweiten Horror der diesem Shade zugeordnet wird. Durch Juggernaut [vgl. Horrors] kann ein Skinrider erstaunliche Stärke, Geschwindigkeit oder Widerstandskraft gegen Schaden an den Tag legen. Er akzeptiert einfach nicht, dass ein Gegenstand sich nicht bewegen lässt, dass ihn irgendetwas verletzen könnte oder dass er nicht die Zeit hat, etwas zu tun; genauso wenig wie er akzeptiert, dass ein Sterblicher sich seinen Anweisungen widersetzt. Ghosts und Projectors existieren als Wesen der Willenskraft ... und davon haben Skinrider eine Menge.

Horrors:

- 1 – Puppetry (Puppenspiel) [automatic Horror]
- 2 – Juggernaut (Moloch)

Manifestationsformen:

Für null Punkte Vitality manifestiert ein Skinrider sich nur dadurch, dass er die Lebenden kontrolliert. Er kann einen Sterblichen berühren und so zwingen seine Worte auszusprechen, wodurch er sich vollständig verständlich machen kann. Er kann auf diese Weise auch den Körper stellvertretend steuern, wenngleich nur kurz und recht tollpatschig. Man könnte dies als eine Art Teilbesessenheit bezeichnen. Handlungen durch das geliehene Körperteil dauern maximal eine Runde an und der Ghost/Projector kann keine größere Stärke als 1 aufwenden bei einer Geschicklichkeit von maximal 1. Skinrider mit einer hohen Spiterate (nahe daran, die Vitality zu überholen) lassen ihre Wirte wie von einem Dämon besessen aussehen. Die Augen des Wirtes werden weiß, seine Haut alt und rissig, sein Haar strähnig und wild und seine Stimme überirdisch – kurzum all die netten Spezialeffekte aus Der Exorzist, nur ohne das gezielte Übergeben.

Für einen Punkt Vitality materialisiert der Skinrider sich einen eigenen Körper, ein lichtdurchlässiges Phantom aus Spinnweben und Nebel, das mit silbernen Fäden zusammengehalten wird, geradezu ein menschlich geformtes Knäul aus leuchtendem Garn. Dieses Gewebe hat effektiv die halbierten Attributs- und Fertigungsstufen (mindestens aber 1) des Charakters. Der astrale Leib gibt exakt die Erscheinung des Geistes wieder, doch könnte man ihn nie mit einem lebenden Wesen verwechseln. Mit einer hohen Spiterate werden die Fäden und Spinnweben jedoch ölig und schwarz und schattenhafte Venen wachsen aus krebsartigen Flecken auf dem Körper des Skinriders.

Für zwei Punkte Vitality wird ein vollständig menschlicher Körper erzeugt, der alle Attributs- und Fertigungsstufen besitzt. Auch dieses Erscheinungsbild entspricht dem Eigenbild des Skinriders. Für Projectors bedeutet das, dass der Körper nicht immer hundertprozentig dem eigentlichen physischen Körper entspricht. Außerdem sind die Venen und Arterien des Skinriders deutlicher sichtbar und die

Haut erscheint irgendwie dünner... zerbrechlicher. Sowohl das Zellulosephantom als auch der vollständige Körper existiert für eine ganze Szene, falls sich der Skinrider nicht schon früher zur Aufgabe seiner falschen Hülle entscheidet.

Base Vitality: 4

Base Willpower: 6

Base Spite: 2

Empfohlene Natures:

- Autocrat
- Bureaucrat
- Competitor
- Director
- Leader
- Mentor
- Pedagogue
- Traditionalist

Will-o-the-Wisp (oder kurz Wisp)

Diese Shades sind die Ablenkung in Person, Trickser, ob dafür nun Bedarf besteht oder nicht, und Trickbetrüger mit genug Charisma, um jedes Mal einen Profit zu machen. Sie führen andere vom Weg ab, manchmal zur Wahrheit, manchmal nicht. Mit der Gabe beschenkt, sich einschmeicheln zu können und andere vor Staunen erstarren zu lassen, stehen sie immer im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit und sind gelegentlich ein kleiner Stachel im Fleisch ihrer Freunde. Vielleicht handeln sie so, um andere aufzuheitern oder um bei schwierigen Situationen die Wogen zu glätten, vielleicht sehen sie auch einfach nicht, dass ihr persönlicher Spaß immer auf die Kosten anderer geht. Als Verkörperung von Geschick, Geistesschärfe und Können, faszinieren sie ihre Umgebung, wo auch immer sie hin gehen, können aber Schwierigkeiten haben zu verstehen, dass auch ihre Handlungen Konsequenzen mit sich bringen. Manchen mag dies auch egal sein.

Mögliche Rollen:

- Fahrradkurier
- Journalist
- Prostituierte
- ehemaliger Sträfling
- Texter politischer Reden

In der klassischen Legende war das Irrlicht [engl.: will-o'-the-wisp] (auch jack-o'-lantern oder fairie light) ein bössartiger Geist, der hilflose Wanderer in ihr Verderben führte, indem er kleine, anziehende Lichter erzeugte und sie damit in Sümpfe oder über Klippen lockte. Ein Wisp Charakter, der daraufhin angesprochen wird, würde ohne Zweifel eine glaubwürdige Imitation von Entsetzen abliefern, sich aber mit Sicherheit diesen Vorschlag für später merken.

Im Leben sind Wisps soziale Magneten. Ob nun als Mittelpunkt der Party oder als sozialer Schmarotzer wie der Trickbetrüger, ein Wisp fühlt sich in der Nähe von anderen am wohlsten. Manche sind Scherzbolde oder Lebemänner, die beständig versuchen, die Stimmung durch einen endlosen Strom ironischer Kommentare, offensichtlicher Scherze, schmutziger Anekdoten, Filmzitate oder sonst etwas zu heben, von dem sie glauben, dass ihr Publikum es wertschätzt. Diejenigen, die eher böse oder soziopathisch veranlagt sind, verführen, schüchtern ein oder beschwatzen andere, alles um – zumindest für den Augenblick – Macht über einen anderen zu haben, ohne Gewalt anzuwenden. Doch selbst mit diesen eher unangenehmen Exemplaren kommt man üblicherweise gut aus. Sie machen es einem einfach, sie zu mögen und passen ihr Verhalten an jegliche bestehenden Standards an. Das alte Sprichwort, man könne 15 Minuten lang nur mit seinem Charme überleben, bis man sich dann besser etwas hat einfallen lassen, trifft auf Wisps nicht zu – sie können sich auf ihrem Charme unendlich lange verlassen.

Einige Wisps betrachten ihre Rolle als die des Narren oder Clowns; wenn die Leute immer nur ernst sind, vergessen sie, warum sie irgendwas tun und rutschen in die stupide Plackerei ab. Dies sind die Leute die im Büro Streiche spielen und auch als Erwachsene noch Trickfilme schauen – egal, was die Leute ihnen sagen, sie weigern sich, erwachsen zu werden. Leider kann sich diese Rolle auch gefährlich ins Gegenteil verkehren. Viele stellen fest, dass ihre Freunde weniger werden, nachdem ein bestimmter Scherz zu weit gegangen ist, oder wundern sich über das plötzlich eisige Klima – schließlich haben die Leute sich über all die anderen Tricks köstlich amüsiert.

Glücklicherweise sind die meisten Wisps auch hervorragende soziale Manipulatoren und damit in der Lage jeden schlechten Scherz oder bösen Fehler wieder irgendwie zu begründen. Ein unterwürfiger oder selbstironischer Kommentar plus ein entwaffnendes Lächeln, und die Party geht weiter, ohne dass jemand ernsthaft gekränkt wäre. Diese Fähigkeit ist besonders solchen Salonlöwen nützlich, die ihren Lebensunterhalt dadurch verdienen (oder zumindest ihren Spaß daran haben), immer wieder in Schwierigkeiten zu geraten. Es ist eine Sache die jüngste Tochter des örtlichen Mafiabosses zu verführen, aber ihn dazu zu bringen, die Wagenschlüssel für ein zweites Rendezvous herauszugeben, ist eine Leistung aus einer ganz anderen Liga. Wisps finden auf der rechtmäßigen Seite des Gesetzes oft Arbeit als Komiker, Zauberer, Anwälte und PR-Experten. Auf der Gegenseite finden viele ihre Berufung als (Trick-)Betrüger, Abzocker oder Dealer.

Natürlich ändert sich all das, sobald ein Wisp sein Leben hinter sich lässt. Ihre beruhigenden Eigenschaften nehmen nun deutlichere Gestalt an und der Wisp kann nun im wahrsten Sinne des Wortes, Leute an der Nase herumführen. Wo im Leben seine Persönlichkeit und Ausstrahlung schon stark waren, so werden sie im Tod noch stärker, genug, um sowohl die Lebenden als auch die Toten zu verführen und Leute, wie in der Legende, durch sein Licht ins Verderben zu

ziehen. Gleichmaßen nimmt die soziale Gewandtheit einen noch greifbareren Aspekt an, was ihm ermöglicht, zu verschwinden und in einiger Entfernung wieder aufzutauchen. Wisp Ghost und Projectors übernehmen oft die Rolle von Dieben oder Spionen, da ihre Horrors ihnen genau die richtige Mischung an Macht über die Lebenden und die Toten für diese Art von Arbeit gewähren. In seinem Crucible [Definition erfolgt später] ist der Wisp selten der Anführer, aber oft die Nummer zwei, da er die Fehler in den Plänen der Gruppe aufzeigen und alle auf Draht halten kann.

Horrors:

1 – Unearthly Repose (überirdische Ruhe) [automatic Horror]

2 – Storm-Wending (Weg durch den Sturm)

Manifestationsformen:

Für null Punkte Vitality ist die Manifestation des Wisps nicht mehr als ein sanftes Leuchten, üblicherweise in weiß oder gelb (obgleich Wisps mit Spiterates nahe oder größer ihrer Vitality mehr ins rote oder violette tendieren). Das Leuchten hat aber keine menschliche Gestalt; ein Beobachter, der zeitgleich das Leuchten und den Astralkörper des Wisps wahrnehmen könnte, würde einen Ball aus Licht sehen, der sich knapp oberhalb des Solarplexus des Spooks befindet. Ein lebender Beobachter sähe nur den schwachen (aber äußerst betörenden) Lichtball, solange bis der Wisp sich dazu entschließt, mehr von sich in seine Manifestation zu investieren. In dieser Form ist er komplett stumm, aber kann physische Objekte ganz schwach beeinflussen (beispielsweise einen Lichtschalter umlegen, ein Fenster vernebeln etc).

Mit etwas mehr Aufwand (für einen Punkt Vitality) erscheint der Wisp wie ein verwischtes Abbild seiner wirklichen Erscheinung. Der Spook erscheint den Lebenden als erkennbar menschliche Gestalt, doch die Gesichtszüge zerfließen beständig, so als würde man ihn durch ein Fenster betrachten, auf das der Regen niederprasselt. Einige Wisps, insbesondere jene mit hohen Spiterates, erscheinen in dieser Form deutlich dunkler und erinnern an alte schwarzweiße Fotografien.

Letztendlich, bei voller Anstrengung, kann der Wisp als vollständig menschliche Gestalt erscheinen. Diese für zwei Punkte Vitality erschaffene Gestalt ist von seiner normalen Erscheinungsform kaum zu unterscheiden, außer dass sie eine Art inneres Leuchten besitzt. Viele dieser Wisps haben ein umwerfendes (oder teuflisches, je nach Gemütszustand) Lächeln, eine sanfte, geschickte Berührung und eine offensichtliche Anmut. Da Horrors in dieser Form angewendet werden können (und Wisps oft echte Angeber sind), leuchten sie oft mit einer niedrigen Stufe von Unearthly Repose [vgl. Horrors].

Base Vitality: 4

Base Willpower: 4

Base Spite: 0

Empfohlene Natures:

- Bon Vivant
 - Child
 - Conniver
 - Rake
 - Riddler
 - Trickster
-

Begriffsdefinition

Um nun den Kopfteil des Charakterbogens abzuschließen, hier ein paar Worte zu den noch fehlenden Begriffen:

- Role
- Crucible
- Nature und Demeanor

Role

Unter Role (Rolle) hält man für gewöhnlich fest, wie die Vergangenheit des Charakters aussah, bevor er von Orpheus angestellt wurde. Es gibt mehrere Roles, die das GRW zur Verfügung stellt; hauptsächlich für diejenigen Spieler, die einen schnellen Einstieg wünschen und sich nicht viele Gedanken über die Vergangenheit ihres Charakters machen wollen. Die bereitgestellten Roles sind allesamt Tätigkeiten oder mögliche Vergangenheiten, bei denen viele Nahtoderfahrungen (NDEs) möglich sind, welche ja die Voraussetzung für eine erfolgreiche Aufnahme in das Trainingsprogramm von Orpheus sind. Beispiele für Roles wären der Fahrradkurier, der ehemalige Krebskranke, das Bandenmitglied, der Bergsteiger oder der Soldat.

Im Spiel beschreibt die Role lediglich, welchen Weg der Charakter bisher nahm, bzw. welcher seiner Wege ihn bisher am meisten prägte. Darüber hinaus bieten die Roles OT systembezogene Informationen über die Gewichtung der Attribute und Fähigkeiten und Vorschläge für bestimmte Talente, Fertigkeiten und Kenntnisse. Die Roles und deren Vorschläge sind keinesfalls bindend und ebenso wenig sind sie auf einen bestimmten Shade, ein Lament oder eine Nature bezogen. Es sind vielmehr Richtlinien, die unentschlossenen Spielern bei der Erstellung des Charakters helfen können, oder entschlossenen Spielern dabei helfen, ihre Idee gründlicher auszubauen. Natürlich sind eigene Roles ebenso gestattet (und willkommen) wie die vorgefertigten.

Der Charakter kann mehrere dieser Rollen in seinem Leben gehabt haben, aber es zählt die, die ihn am meisten geprägt hat. Die Gewichtung der Attribute und Fähigkeiten sind nur Richtlinien, die aber durchaus ihren Sinn haben, ebenso wie die vorgeschlagenen Talente, Fertigkeiten und Kenntnisse. Beispielsweise wäre ein Soldat oder Polizist ohne Kenntnis in "Firearms" (Schusswaffen) einfach nicht möglich.

Es ist freigestellt, eigene Charakterhintergründe und Roles zu erdenken. Die Liste hier, bestehend aus den Roles des Grundregelwerks und denen aus dem Erweiterungsband sind lediglich der Vollständigkeit halber hier aufgeführt.

1. Abuse Survivor (Missbrauchsoffer)
2. Bicycle Messenger (Fahrradkurier)
3. Bounty Hunter (Kopfgeldjäger)
4. Cab Driver (Taxifahrer)
5. Cancer Survivor (ehemaliger Krebskranker)
6. Cashier (Kassierer)
7. Eco-Terrorist (Ökoterrorist)
8. Emergency Room Doctor (Notfallmediziner)
9. Firefighter (Feuerwehrmann)
10. Fisherman (Berufsfischer)
11. Gang Member (Bandenmitglied)
12. Hobo (Landstreicher)
13. Inner City Graduate (Schulabgänger aus dem Elendsviertel)
14. Jane Doe (Amnesieopfer)
15. Journalist (Reporter)
16. Mountain Climber (Bergsteiger)
17. Police Officer (Polizist)
18. Prospector (Schürfer)
19. Prostitute (Prostituierte)
20. Reformed Criminal (ehemaliger Sträfling)
21. Sadomasochist (Sadomasochist)
22. Security Guard (Sicherheitsbeamter /Wachmann)
23. Social Worker (Sozialarbeiter)
24. Soldier (Soldat)
25. Stockman (Tierzüchter)
26. Truck Driver (Fernfahrer)
27. Veteran (Kriegsveteran)

Crucible

Das Crucible (Schmelztiegel) ist die Bezeichnung für eine Gruppe von Orpheusagenten. Diese Zuordnungen werden von der Firma aufgrund psychologischer Auswertungen und vorhandener Fähigkeiten getroffen, so dass die Gruppe als Ganzes möglichst vielseitig funktionieren kann, sich aber auch intern unterstützt. Eine Gruppe von Einzelgängern ist noch lange kein Crucible, kann aber dazu werden, wenn die Umstände sie dazu machen. Auch die Fähigkeit, anderen Charakteren Vitality zu spenden bzw. die Energie zu erhalten (was auch immer eine emotionale Verbindung zwischen Spender und Empfänger zur Folge hat), kann beim Zusammenwachsen des Crucible zu einer Einheit

beitragen. Nicht zuletzt die Zuordnung bestimmter Aufgaben innerhalb des Crucibles oder die berufsmäßige Ausrichtung der Gruppe als Ganzes sind wertvolle Hilfsmittel für die erfolgreiche Arbeit als Agenten von Orpheus (und als kooperative Spielergruppe des Systems).

Nature und Demeanor

Über die Konzepte an sich muss gewiss nicht mehr viel gesagt werden, da sie bereits aus anderen Systemen bekannt sein dürften: Demeanor beschreibt, wie sich der Charakter gegenüber anderen Personen in seiner Umwelt verhält, während Nature aussagt, was seine innere Motivation ist und wodurch der Charakter Willenskraft zurückerhält. So weit, so einfach.

Komplexer wird es aber an dieser Stelle jedoch mit der Nature. Bei Orpheus gibt es 51 verschiedene Natures, aus denen man wählen kann. Dies ist nicht von ungefähr so, nur um den Spielern eine möglichst breite Palette zu bieten. Vielmehr sind die Natures der zweite entscheidende Teil der Antwort auf die Frage: Wer ist mein Charakter?

Wie bereits beschrieben ist Orpheus ein System für menschliche Charaktere und Kommunikation (von einem Geist zum anderen, im wahrsten Sinne des Wortes) ist hier der entscheidende Punkt. Es ist einfach zu behaupten: Mein Charakter nimmt sich, was er gerade will und bereut nichts. Orpheus geht dabei einen Schritt weiter, indem gefragt wird warum? (die Frage nach der Nature) und wie? (die Frage nach dem Shade). Ist der Charakter nun ein Rogue-Haunter, der in die nächste Stadt verschwindet, nachdem es in der letzten nichts mehr zu holen gibt? Ist er ein Conniver-Wisp, der Leute durch seine überlegene Überzeugungskraft dazu bringt, ihm freiwillig das zu geben, wonach ihm gerade ist? Oder ist er ein Rebel-Skinrider, der Lebende gezielt dazu zwingt, ihre üblichen Verhaltensweisen und das System zu verraten, um dann daraus einen Vorteil für sich selbst zu ziehen?

Viele der Natures liegen dicht beieinander und wie bereits erwähnt werden sie in acht verschiedene Gruppen geteilt, was eine Häufung von gewissen Natures in gewissen Shades widerspiegelt; d.h. dass Menschen dieses Shades häufiger eine der für den Shade aufgezählten Natures haben als eine andere, gruppenfremde Nature. Aber die Gruppierung der vielen Natures bietet noch mehr Möglichkeiten. Mit einem Geist in Kontakt zu treten, ist möglich, es ist jedoch einfacher, wenn man eine Nature aus derselben Gruppe hat und es ist noch mal leichter, wenn die Natures sogar identisch sind.

Darum sollte eines von vornherein deutlich klar sein: die Frage nach dem "Wer bin ich?" des Charakters wird zu gleichen Teilen von Nature (das Warum) und Shade (das Wie) beantwortet und muss in beiden Fällen begründet werden können. Ideal wäre hier, wenn die gewählte Kombination bereits durch die Hintergrundgeschichte deutlich wird.

Wie wichtig die Kombination dieser beiden Konzepte ist, zeigt sich letztendlich auch darin, dass beide (Nature und Shade) Werte für Vitality, Willenskraft und Spite beinhalten. Die vom Shade vorgegebenen Grundwerte werden durch das Summieren mit den drei Modifikatoren der Nature nochmals entscheidend beeinflusst. Als Nebeneffekt dieser Maßnahme ist es leider nicht möglich, ohne weiteres die Natures aus anderen Systemen der WoD zu übernehmen, da dort die entsprechenden Modifikatoren fehlen. Allerdings sollte bei einer Auswahl von 51 möglichen Natures so ziemlich alles vorhanden sein, um den Spieler zufrieden zu stellen.

Es folgt eine verkürzte Darstellung der möglichen Natures.

Addict (der Süchtige)

Du bist nach jemandem oder etwas süchtig

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn du deiner ausgewählten Sucht nachgehen kannst. Im Gegensatz dazu kannst du ohne sie keine Willenskraft zurückgewinnen.

Architect (der Architekt)

Du konstruierst eine bessere Zukunft

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn du etwas erschaffst, was von Dauer ist oder Wert hat.

Autocrat (der Autokrat)

Du brauchst die Kontrolle

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn du dir die Kontrolle über eine Gruppe oder Situation verschaffst, an der auch andere Individuen beteiligt sind.

Avant-Garde (der Trendsetter/der Überflieger)

Du sehnst dich nach dem Neuen und Aufregenden

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn du die erste Person bist, die bedeutende Neuigkeiten oder Entdeckungen verkünden konnte oder wenn du den nächsten beliebten Trend voraussiehst.

Barbarian (der Wilde)

Zivilisation ist die Stütze der Schwachen

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn deine blanke Kraft oder unerschütterliche Ehre dich gegen einen übermäßig "zivilisierten" Gegner bestehen ließ.

Bon Vivant (der Lebemann)

Du existierst um zu genießen

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn du deine Passionen vollständig auf eine bislang unbekannte Art genießen kannst. Der

Erzähler kann auch mehrfache Punkte verteilen, wenn diese Hingabe an die Passion epische Ausmaße erreichte, insbesondere, wenn andere Personen es für die wundervollste Erfahrung ihres ganzen Lebens halten.

Bravo (der Tyrann/das Rauhbein)

Stärke ist alles, was zählt

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn du durch bloße Gewalt oder Einschüchterung deinen Willen durchsetzt.

Bumpkin (der Realist)

Gesunder Menschenverstand und praktisches Wissen sind alles was man braucht

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn du eine wilde Spekulation oder gewundene Debatte mit einer einfachen und praktischen Lösung auf den Boden der Tatsachen zurückholst.

Bureaucrat (der Bürokrat)

Regeln verhindern, dass die Welt im Chaos versinkt

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn du eine Krise erfolgreich bewältigst, indem du dich an die Vorschriften hältst, die von einer anerkannten Instanz festgelegt wurden.

Caregiver (der Helfer)

Du bist ein Quell des Mitgefühls

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn du jemanden auf bedeutsame Weise beschützt oder pflegst.

Celebrant (der Zelebrant)

Du existiert nur für deine eigene Passion

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn du eine andere Person zu deiner Obsession bekehren kannst oder deiner Obsession in einer außergewöhnlichen Art und Weise folgen konntest. Im Gegenzug dazu verlierst du einen Punkt temporärer Willenskraft, wenn die deine Neigung verwehrt wurde oder du dich nicht dafür begeistern konntest.

Child (das Kind)

Du verlangst, dass andere dir geben, was du willst

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn du andere überzeugst, dich zu verhätscheln oder deinen Forderungen sofort nachzugeben, ohne dass sie einen Nutzen davon haben.

Competitor (der Konkurrent/der Wettkämpfer)

Du willst immer der Beste sein

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn du einen Test oder eine Herausforderung bestehst. Bei besonders schweren Herausforderungen, kann der Erzähler auch zwei Punkte Willenskraft vergeben.

Conformist (der Konformist)

Du folgst und unterstützt

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn die Gruppe oder jemand darin aufgrund deiner tatkräftigen Unterstützung ein Ziel erreicht.

Conniver (der Trickbetrüger)

Köpfchen statt Muskeln

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn du jemanden dazu bringst, etwas für dich zu erledigen.

Critic (der Kritiker)

Nur wenn man Fehler aufzeigt, kann man sie beseitigen

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn du einen entscheidenden Fehler aufzeigst, den andere übersehen haben, und der Leid verursacht hätte, wenn du ihn nicht bemerkt hättest.

Curmudgeon (der Griesgram/der Fatalist)

Nichts hält ewig/Alles schon mal da gewesen

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn jemand was Dummes tut, genau wie du es vorausgesagt hast. Du musst diesen Fehlschlag oder die idiotische Handlung laut ankündigen oder dem Erzähler schriftlich zukommen lassen. Achtung: wenn du jedes Mal einen Fehlschlag ansagt, wenn irgendjemand etwas tun will, in der Hoffnung, Willenskraft zu sammeln, steht es dem Erzähler frei, dir Willenskraftpunkte abzuziehen, falls die betreffenden Personen dennoch erfolgreich sind. Einen Griesgram entmutigt nichts mehr, als wenn er selbst der Dummkopf ist, der falsch lag.

Dabbler (das Strohfeuer/der Pfuscher)

Du lässt dich leicht von neuen Ideen anstecken und bringst selten etwas zum Ende

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn du eine neue Passion findest und die alte dafür vollständig hinter dir lässt.

Defender (der Verteidiger)

Du wachst über das, was dir wichtig ist

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn du erfolgreich dein Ziel vor einer Bedrohung verteidigst.

Deviant (der Abweichler)

Du existierst für niemandes Vergnügen, außer dein eigenes

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn du offen die soziale Moral ungestraft angreifst oder wenn andere zugeben, dass deine bizarren Methoden in gewissen Umständen die richtigen waren.

Director (der Direktor/der Macher)

Du tust/überwachst, was getan werden muss

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn du eine Gruppe dazu bewegst, eine schwierige Aufgabe zu beenden.

Dreamer (der Träumer)

Deine Phantasie erhebt dich in luftige Höhen

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn andere dir zeigen, dass sie deine Phantasie auf eine wichtige Art und Weise wertschätzen, beispielsweise dafür bezahlen, oder ihr Verhalten ändern, um deiner Vision zu folgen.

Explorer (der Entdecker)

Das Leben ist ein nie endendes Abenteuer

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn du eine bedeutende Entdeckung machst.

Fanatic (der Fanatiker)

Die Sache ist alles, was zählt

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn du eine Aufgabe erledigt hast, die dein höheres Ziel signifikant vorangebracht hat.

Follower (der Kriecher)

Du suchst nach jemandem, der die Führung übernimmt

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn dein Einschmeicheln eine stärkere Person dazu bringt, dich zu belohnen oder zu verteidigen.

Gambler (der Spieler)

Du gehst jedes Risiko ein

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn du viel riskierst und dennoch gewinnst, insbesondere, wenn die Chancen gegen dich standen.

Gallant (der Superstar)

Du willst im Zentrum der Aufmerksamkeit stehen

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn du es schaffst, jemanden durch deine schillernde Persönlichkeit sprachlos zu machen. Der Erzähler ist die entscheidende Instanz, ob du beeindruckend genug warst, selbst (oder insbesondere) bei anderen Spielercharakteren.

Grotesque (der Schocker/ der Punk)

Du hast Vergnügen daran, andere anzuekeln

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn deine Erscheinung oder dein Verhalten andere zur Weißglut treibt – oder dein Publikum dich ausbuht und mit Eiern bewirft.

Judge (der Richter/ der Rationalist)

Du kämpfst für Gleichgewicht, Wahrheit und Gerechtigkeit

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn du streitende Parteien durch Vernunft zur Ruhe bringst, oder ein Geheimnis durch das Sammeln der Hinweise lösen kannst.

Leader (der Anführer)

Wenn du sprichst, erwartest du, dass andere dir zuhören

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn durch dich als Anführer eine Gruppe eine Krise überstanden hat, die sie andernfalls entzweit hätte, oder die Gruppe etwas schafft, was kein Mitglied allein hätte schaffen können.

Loner (der Einzelgänger)

Du gehst deinen eigenen Weg

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn etwas, das du allein vollbringst, dennoch deinem ganzen Crucible zugute kommt. Dem Erzähler steht es frei, zwei Punkte zu geben, wenn diese Tat besonders bedeutsam oder trotz heftiger Widerstände erfolgreich war.

Martyr (der Märtyrer)

Du leidest für das höhere Ziel

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn du ein größeres Opfer bringst, das einer anderen Person einen Vorteil gibt, oder das deinen Idealen dient.

Masochist (der Masochist)

Du erforscht täglich deine Grenzen

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn du in einem dir bislang unbekannten Maße leidest oder trotz großer Schmerzen und persönlichem Unbehagen erfolgreich bist.

Mediator (der Vermittler)

Du versuchst immer eine Übereinkunft zu erreichen

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn du eine Verhandlung zu einem Ende führst, das für beide Seiten zufrieden stellend ist.

Mentor (der Mentor)

Du versuchst, anderen etwas beizubringen

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn jemand unter deiner Anleitung praktische Erfahrung sammelt.

Monster (der Superschurke)

Du bist böse, also kannst du dich auch so benehmen

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn du dich in deiner (vor Spielbeginn gewählten) Form der Bösartigkeit auslebst. Beispielsweise würde ein Vandal durch mutwillige Zerstörung Willenskraft regenerieren, ein Apostat hingegen, wenn er andere dazu bringt, an ihrem Glauben zu zweifeln. Wähle dein Schicksal und erfülle es.

Pedagogue (der Lehrer)

Du rettetest andere durch Wissen

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn jemand aus dem von dir erlernten Wissen einen Nutzen zieht. Du musst nicht wissen, wie dieser Nutzen aussah.

Penitent (der Büßer)

Du versuchst die Vergangenheit wieder gutzumachen

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn du glaubst, für eine vergangene Tat gebüßt zu haben. Die Wiedergutmachung sollte genau so groß sein wie das Vergehen – je größer der Fehler, desto größer die Buße. Der Erzähler ist die entscheidende Instanz um dies zu beurteilen.

Perfectionist (der Perfektionist)

Nichts ist je gut genug

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn du es schaffst, ohne einen erkennbaren Fehler zu machen oder an Hindernissen zu scheitern, ein Ziel zu erreichen.

Rake (der Wüstling/der Banause)

Du genießt es, öffentlich etwas Geschmackloses, Ungesetzliches oder Verbotenes zu tun

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn du durch eine öffentliche "verbotene" oder "geschmacklose" Tat auffällst, dadurch Vergnügen findest und den sozialen Konsequenzen dafür (zumindest für den Augenblick) entkommen kannst.

Rebel (der Rebell)

Du folgst nur deinen eigenen Regeln

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn deine Handlungen deinem Ziel bedeutend schaden oder andere dazu bringen, ebenfalls daran zu zweifeln oder es abzulehnen. Der Spieler sucht die Person, Institution oder Idee aus, gegen die der Charakter rebelliert.

Riddler (der Geheimniskrämer)

Die Wahrheit sollte am Besten verschleiert sein

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn du es schaffst, andere zu verwirren oder in die Irre zu leiten.

Rogue (der Spitzbube)

Die es draufhaben, gewinnen; die es nicht draufhaben, verlieren. Du hast es drauf.

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn du von deiner Selbstsucht profitierst, egal, ob materiell oder anderweitig. Der Erzähler kann auch zwei Punkte Willenskraft vergeben, wenn du deinen Nutzen aus der Situation

schlagen kannst, ohne deine Selbstsucht oder irgendwelche Schwachpunkte zu enthüllen.

Scientist (der Wissenschaftler)

Jedes Problem kann mit Logik und Schlussfolgerung gelöst werden

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn du durch logische und systematische Nachforschungen ein Problem lösen kannst, oder wenn sich eine deiner Theorien, die du im Rahmen eines bestimmten Szenarios entwickelt hast, in einer anderen, vergleichbaren Situation als nützlich erweist.

Socialite (der Botschafter der Harmonie)

Die Menschenmenge ist sowohl Schlachtfeld als auch Werkstatt für dich

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn du eine explosive Situation entschärfst und eine Menschenansammlung wieder zu Frieden und Harmonie zurückführst.

Survivor (der Überlebenskünstler)

Du widerstehst allem, was das Universum dir entgegen wirft

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn du eine bedrohliche Situation mit Durchhaltevermögen meisterst oder wenn dein Rat und Beispiel anderen helfen, trotz Widerstand durchzuhalten.

Thrill-Seeker (der Adrenalinsüchtige)

Das Leben ist es nicht wert, gelebt zu werden, wenn man es nicht riskiert

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn du wissentlich eine gefährliche Aufgabe angehst und sie meisterst. Aber dies ist keine Freikarte für "idiotische" oder "selbstmörderische" Aktionen! Der Erzähler hat das Recht, Willenskraft zu verweigern, wenn nur aus diesem Grund unnötige Risiken eingegangen werden.

Traditionalist (der Traditionalist)

Bodenständig und althergebracht ist immer noch am Besten

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn du erfolgreich dem Versuch einer "Veränderung, um der Veränderung Willen" widerstehst. Du erhältst auch dann Willenskraft zurück, wenn sich die althergebrachte Methode als die Beste erweist.

Trickster (der Spaßmacher)

Lachen ist die beste Medizin

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn durch deinen Humor sich die Stimmung der anderen hebt, insbesondere wenn du dadurch deine eigenen Probleme vergessen kannst.

Visionary (der Visionär)

Du siehst die Welt nicht wie sie ist, sondern wie sie sein könnte

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn du jemanden davon überzeugen kannst, an deine Träume zu glauben und das zu tun, was deine Vision vorsieht.

Wretch (der Außenseiter)

Du bist wertlos

Willenskraft: Du erhältst einen Punkt Willenskraft zurück, wenn andere dir bestätigen, dass du ein wertloses Wrack bist oder verzweifelt aufgeben, dich vom Gegenteil überzeugen zu wollen.

Nature Groups**Banshee:**

Caregiver
Defender
Gallant
Martyr
Mediator
Penitent

Haunter:

Dabbler
Explorer
Loner
Rebel
Socialite
Thrill-Seeker

Poltergeist:

Bravo
Bumpkin
Critic
Judge
Masochist
Perfectionist
Rogue

Skinrider:

Autocrat
Bureaucrat
Competitor
Director
Leader
Mentor
Pedagogue
Traditionalist

Wisp:

Bon Vivant
Child
Conniver
Rake
Riddler
Trickster

Unbekannte Gruppe 1:

Architect
Avant-Garde
Celebrant
Dreamer
Gambler
Visionary

Unbekannte Gruppe 2:

Conformist
Curmudgeon
Fanatic
Follower
Scientist
Survivor

Unbekannte Gruppe 3:

Addict
Barbarian
Deviant
Grotesque
Monster
Wretch

Vitality & Spite

Allgemein Wissenswertes

Vitality und Spite – diese zwei Eigenschaften sind wohl die wichtigsten des ganzen Spielsystems von Orpheus, und gleichzeitig auch die am schwersten zu beschreibenden. Dennoch hängen beide unweigerlich zusammen, wie die zwei Seiten derselben Münze. Eventuell wird die Verbindung zwischen diesen Werten deutlicher, wenn man sich einmal vor Augen führt, was sie bedeuten.

Man kann beide Werte als eine Art Energie bzw. Energiepotential betrachten.

Vitality (Lebenskraft) ist hierbei die positive Form der Energie; es steht für alles, was eine Person im positiven Sinne ausmacht, seine Identität und sein innerstes Wesen. Darüber hinaus entspricht Vitality ebenfalls allen positiven Gefühlen, Erinnerungen und seelischen Stärken eines Charakters, und (im Falle von anderen Geistern) oft auch dem Grad ihres Bewusstseins.

Spite (Bosheit) ist demzufolge das Gegenstück der positiven Energie. Spite symbolisiert das Potential für Zorn, Bösartigkeit, Missgunst, aber auch Ärger, Verbitterung, Frustration, Neid und Eifersucht. Spite nährt sich aus den negativen Gefühlen, Erinnerungen und Erfahrungen eines Individuums, und je besser man diese verarbeitet, desto weniger Spite bleibt in der Seele zurück. Letztendlich ist Spite auch die Quelle des Selbstzweifels und des Hasses einer Person.

Je näher sich die beiden Energiepotentiale von der Stärke her sind, desto zweigeteilter ist der Charakter. Sind Spite und Vitality gleichauf, dann bedeutet das nicht, dass der Charakter etwa ausgeglichen ist; ganz im Gegenteil, der Zustand bedeutet, dass ein Charakter selbst die einfachsten und selbstverständlichsten Gesten der positiven Interaktion nicht mehr automatisch durchführt, sondern ebenso gut eine negative Interaktion begehen könnte. Beispielsweise würde so ein Mensch einem anderen Menschen mit nahezu gleicher Wahrscheinlichkeit die Tür absichtlich ins Gesicht schlagen, wie sie ihm zu öffnen. Es würde ebenso bedeuten, dass er zögert, anstatt einer Person in Not sofort zu helfen.

Wenn ein Charakter anfängt, sich in seiner negativen Seite zu verlieren (also wenn das Spite größer ist als das Vitality), wird es für ihn immer schwieriger, positiv mit anderen zu interagieren. Sollte sich das Spite endgültig über den Vitalitywert erheben (Spiterate = 10), verliert die Person komplett die Verbindung zu ihrem positiven Selbst und wird unspielbar. Der Charakter ist damit verloren, transformiert zu einem Spectre und wird als NSC vom Spielleiter übernommen.

Daher sollte es das Ziel jedes Charakters sein, sein Spite in Grenzen zu halten oder zumindest deutlich unter dem Vitalitypotential. Leider ist das nicht ganz so einfach. Spite funktioniert in dieser Hinsicht ein wenig wie Karma: böse Taten

verursachen böse Gefühle, also Spite. Aber gute Taten bedeuten nicht automatisch einen Zuwachs in Vitality. In gewissen Fällen können positive Handlungen dazu führen, dass Spite abgebaut wird, aber genau hier liegt die Schwierigkeit: Es ist einfach Spite zu bekommen, aber schwer, es wieder loszuwerden.

Genaueres über die Funktionsweise, Maßeinheiten, Verwendung und Bedeutung der einzelnen Energien folgt nun in den entsprechenden Abschnitten.

Vitality

Funktionsweise und Maßeinheiten

starting vitality = Vitalitypotential (runde Punkte auf dem Charakterbogen)

current vitality = gegenwärtiges Niveau/Vitality (quadratische Kästchen auf dem Charakterbogen)

Das Vitalitypotential muss man sich wie ein Gefäß vorstellen, das angibt, wie viel Energie man von sich aus halten kann. Das gegenwärtige Niveau hingegen gibt an, wie viel tatsächlich im Gefäß enthalten ist. Projectors und Ghosts unterscheiden sich von anderen Geistern dadurch, dass sie zusätzlich (unter bestimmten Umständen) sogar kurzfristig das Maximum an Energie (10 Punkte Vitality) aufnehmen zu können. Alle Charaktere erholen sich natürlich, aber nur maximal soweit, wie ihr Potential es vorgibt, also bis das Gefäß voll ist.

Vitality wird immer in ganzen Punkten gemessen.

Erholung

Es gibt mehrere Varianten, Vitality wieder zu erlangen:

- Natürliche Heilung: d.h. Ruhe ohne Unterbrechung oder weiteren Verlust von Vitality. Alle Spooks regenerieren 1 Punkt Vitality je 8 Stunden Ruhezeit (ist aber für Skimmer ineffektiv, siehe Projectors bzw. Abschnitt 2.1.1.).
- Spende: Vitality wird von einem Charakter auf einen anderen transferiert.
- Willenskraft: eine reflexive Handlung, die für 1 Punkt temporäre Willenskraft 3 Punkte Vitality gutschreibt.
- Spite anzapfen: dieses Verfahren wird in später genauer erläutert
- Diebstahl: dieses Verfahren wird später im Abschlitt "default abilities" genauer erläutert
- Transzendenz: dieses Verfahren wird ebenfalls bei den "default abilities" und in der Grundausbildung genauer erklärt
- Nur Projectors (Skimmer und Sleeper): Sie regenerieren 1 Punkt je Stunde, solange sie in ihrem Körper sind

Verwendung

Vitality hat eine Vielzahl von Anwendungen und Verwendungen, was diesen Wert so wichtig für das Spielsystem macht. Hier eine kurze Übersicht:

- Gesundheit
- Auffälligkeit
- Manifestation
- Interaktion
- Energiequelle für Horrors

Die wohl wichtigste Verwendung ist die der Gesundheit. Das bedeutet für Skimmers, dass sie Vitality ausgeben, um ihren Körper am Leben zu erhalten (wie bereits beschrieben). Dennoch sind Skimmer im Vorteil, denn sie haben zusätzlich noch den Schadens- bzw. Zustandsmonitor ihres Körpers.

Projizierte Sleepers, Spirits und Hues haben das nicht! Für sie ist Vitality gleichbedeutend mit Lebensenergie. Der astrale Körper besteht aus Gauze, was nichts anderes ist als formgewordene Vitality. Damit ist das gegenwärtige Vitalityniveau im Verhältnis zum Vitalitypotential eine Gesundheitsanzeige. Sollte also einem astralen Körper Schaden widerfahren, so verliert der Charakter Vitality von seinem gegenwärtigen Niveau – seine Gesundheit sinkt. Dieser Schaden kann natürlich durch Zufuhr von Vitality wieder geheilt werden, und ein eben noch abgetrennter astraler Arm kann so wieder nachwachsen.

Darüber hinaus äußert sich dieser Zustand noch anders, nämlich in Form des Erscheinungsbildes, wie "lebendig" der Geist anderen erscheint. Ein Drone (Potential 1) wäre mit seinem einen Punkt an Vitality zwar bei 100% seiner eigenen Gesundheit, aber er würde dennoch aussehen wie eine wandelnde Leiche und mit hoher Wahrscheinlichkeit wäre auch der Umstand seines Todes erkennbar (je nach Ursache beispielsweise ein blutendes Einschussloch, das Aussehen eines Todkranken oder einer Wasserleiche). Im Gegenzug dazu sehen Charaktere mit hoher Vitality oft lebendiger aus, als sie es im wahren Leben je waren und ein manifestierter Charakter mit hoher Vitality würde sich sogar warm und lebendig anfühlen. Mit 10 Punkten Vitality würde er sogar lebendiger wirken, als die meisten normalen Sterblichen!

Dass die verschiedenen Niveaus an Vitality sowohl Vor- als auch Nachteile haben, zeigt sich in Form der Auffälligkeit. Mit 7 oder mehr Punkten Vitality ist der Charakter für Spectres und andere gefährliche Geistwesen zunächst unsichtbar – oder zumindest nicht sofort sichtbar, da er wie ein lebender Mensch mit einem richtigen Körper registriert wird. Sollte der Spook jedoch aus dieser Deckung heraus angreifen, wäre die Tarnung damit hinfällig. Paradoxerweise werden Drones von Charakteren mit hoher Vitality angezogen, da sie diese ebenfalls für Lebende halten. Es ist für sie eine Chance, um den Zyklus der Wiederholung kurz zu durchbrechen und etwas anderes als sich selbst (und den eigenen Tod) wahrzunehmen. Blips sind selbstbewusster und weniger Opfer ihrer Vergangenheit, von daher suchen sie nicht automatisch zwanghaft den Kontakt zu solchen Charakteren.

Bei einem Wert von 5 bis 6 kann der Charakter von jedem gesehen werden, Freunden und Feinden, abhängig von seiner Verhaltensweise. Bei 4 oder weniger Punkten erscheint der Charakter für Spectres wie jeder andere Geist. Für Drones hingegen ist er unsichtbar, da diese ihn für Hintergrundrauschen halten, was auch erklärt, warum viele Drones und Blips nur sich selbst wahrnehmen, aber niemand anderen auf ihrem Energieniveau. Für alle Versuche der Interaktion in diesem Zustand wird die Schwierigkeit auf Würfelwürfe für den Charakter um 1 erhöht.

Vitality kann ebenso ausgegeben werden, um gezielt mit anderen Geistern zu interagieren, mit ihnen zu sympathisieren oder ihre Anker zu lösen. Diese Aktivitäten zählen ebenfalls zur Interaktion, werden aber noch in der Grundausbildung bzw. im Abschnitt für Default Abilities genauer beleuchtet.

Eine der wohl häufigsten Anwendungen von Vitality findet sich im Bereich der Manifestation (siehe die einzelnen Shades bzw. die Grundausbildung). Der Spook verwendet Vitality, um sich in der Welt der Lebenden bemerkbar zu machen. Das kann null bis 2 Punkte Vitality kosten. Auch das Durchschreiten von physischer Materie (durch Wände gehen, Durchlässigkeit gegenüber mundanen Waffen) kostet Vitality.

Eine andere häufige Anwendung von Vitality ist die Verwendung für Horrors. Diese Geisterkräfte können zwar auch mit null Vitality benutzt werden, aber je mehr Energie in den Horror investiert wird (bis maximal 5 Punkte), desto effektiver wirkt dieser. Genauere Details dazu erfolgen in der Sektion für Horrors.

Bedeutung

Vitality ist nicht nur wichtig für den Charakter selbst, sondern auch für die Interaktion mit anderen. Je weniger Vitality ein Spook besitzt, desto weniger Verbindungen hat er zu den Lebenden, da ihm Schlüsselkomponenten in seiner Persönlichkeit fehlen. Der Tod kann eine seelenzerreißende Erfahrung sein, und diejenigen Seelen, die nicht ihrem endgültigen Ziel entgegen gehen, bleiben bei den Lebenden gefangen. Der Schmerz, aus seinem Körper gerissen zu werden und in diesem Limbo festzustecken, kann das Vitality aus einer Seele herausquetschen und aus einer einstmals schillernden Persönlichkeit eine leere Hülle machen. Diejenigen, die kaum oder nur begrenzt Vitality haben (Drones und Blips) [werden noch erklärt], fixieren sich auf die Erinnerungen oder Existenzzustände, die ihnen zumindest ansatzweise einen Sinn für Identität bieten. Sie sind die "Schallplatten mit einem Sprung" der ruhelosen Toten, diejenigen, die dieselben Handlungen immer wiederholen oder immer denselben Ort heimsuchen, weil dies alles ist, woran sie sich von ihrer Vergangenheit erinnern.

Nur wenige Ghosts haben ein Vitalitypotential von mehr als fünf, was sie einzigartig und sehr gefragt macht. Ghosts mit Vitalitypotential 1 (Drones) sind die

kleinen Schnappschussgeister, die man oft in den Momenten ihres Todes sieht. Ghosts mit einem Potential von 2 oder 3 (Blips) sind eher wie entfernte Echos, wiederholen Ereignisse wieder und wieder und haben eine Idee von Identität, die über ihren Tod allein hinausgeht. Einige von ihnen wissen nicht einmal, dass sie tot sind, reagieren aber oft gewalttätig, wenn sie mit dieser Tatsache konfrontiert werden. Ghosts mit Potentialen von 4 oder 5 sind viel selbstbewusster, genug um Spectres aktiv zu bekämpfen oder als Nebencharaktere zu dienen.

Nur weil das Vitality eines Charakters unter 5 fällt, bedeutet es nicht, dass er wie andere Geister ist. Es ist nicht das gegenwärtige Niveau an Vitality, das ihn als Projektor oder Ghost definiert, sondern es zählt sein Potential bis zu 10 Punkten an Vitality anzusammeln. Man könnte es als eine Art emotionale Zustandsanzeige betrachten, wobei 1 Depression (oder Ärger oder Frustration) bedeutet, 5 stünde für Ausgeglichenheit und 10 für Euphorie. Die meisten Geister können ihre Zustände zwischen 1 und 5 nicht übersteigen und sind im Zustand der Zwiespältigkeit oder zunehmender Mutlosigkeit gefangen, je weniger Vitality sie haben. Sie können kurze Episoden von Glück oder Zufriedenheit erleben, aber selten werden sie völlig glücklich sein, da ihr Vitalitypotential als eine Art Stopper fungiert. Es ist ihr Wesen, missmutig zu sein, und sie werden immer wieder in diese Form der Existenz zurückkehren. Die Charaktere hingegen erleben Glück, Freude und das ganze Spektrum an Gefühlen, weil ihnen das komplette Potential zur Verfügung steht. Ihr Maximalwert ist 10, nicht ihr gegenwärtiges Niveau. Das macht sie besonders, inklusive Hues, die mutloser sein können als andere Charaktere, doch mit einem reichhaltigeren emotionalen Spektrum ausgestattet sind.

Spite

Funktionsweise und Maßeinheiten

spite rating = Spiterate (runde Punkte auf dem Charakterbogen)

spite points = gegenwärtiges Niveau/Spite (quadratische Kästchen auf dem Charakterbogen)

Spite ist eine Ausnahme, in diesem Fall trifft die Analogie mit Gefäß und Inhalt nicht zu! Vielmehr entspricht die Rate der Stelle vor dem Komma, während die Punkte die Nachkommastellen bilden. Mit jedem zehnten Punkt an Spite wird, die Rate um 1 erhöht. Bei 10,0 ist der Charakter nicht länger spielbar.

Spite wird also zweifach gemessen, im Wert der Rate und in Punkten.

Verwendung

Es gibt keine wirklich positive Verwendung für Spite, die der Firma bekannt wäre. Allerdings hat sich herausgestellt, dass Spite angezapft werden kann, um Vitality zu regenerieren. Spite funktioniert in diesem Fall wie eine Art negatives Adrenalin, bei der man die Kraft und Energie aus seiner Wut zieht.

Die Spiteumwandlung findet im Fall von Punkten auf der Basis 1:1 statt, also 1 Punkt Spite = 1 Punkt Vitality. Bei der Rate ist das Verhältnis 1:10, d.h. 1 Spiterate anzapfen = 10 Punkte Vitality.

Spite wird auf diesem Wege nicht ausgegeben oder verringert! Vielmehr besteht die Möglichkeit, sogar noch mehr Spite zu erhalten. Für jeden angezapften Punkt wird ein Würfel gegen Schwierigkeit 7 geworfen (im Falle der angezapften Rate ist dies dennoch nur ein Würfel). Für jeden Nichterfolg gewinnt der Charakter einen Punkt (bzw. Rate) an Spite hinzu, für jeden katastrophalen Fehlschlag sogar zwei!

Bedeutung

Über die Herkunft und Ursache des Spite wurde eigentlich schon alles gesagt. Spite kann verringert werden, indem andere Geister ihrer endgültigen Bestimmung zugeführt werden. Mehr Informationen dazu wird es in der Grundausbildung und im Abschnitt für "default abilities" geben

Es sei an dieser Stelle nochmals explizit erwähnt, dass man Spite nie ganz loswerden kann, und dass selbst so minimale Vorteile wie das Anzapfen immer ein Risiko mit sich bringen. Spitezuwachs ist eine Gefahr und welche Auswirkungen es haben kann, sei im Folgenden genauer beschrieben.

Spiterate = Vitalitypotential: In diesem Zustand ist der Charakter fast wörtlich zwischen zwei verschiedenen Hälften seiner Person zerrissen und hat zu fast allem eine zweite innere Meinung, da nun seine dunkleren und gewalttätigeren Tendenzen an die Oberfläche steigen und sich Gehör verschaffen wollen. In diesem Stadium verliert der Charakter die Feinkontrolle über seine Horrors und Fähigkeiten als Spook und kann sich nur auf die eher gewalttätigeren Aspekte wirklich voll verlassen. Dies ist eine Reflektion seines Zorns und eine fast schon vom Adrenalin gesteuerte Reaktion auf die steigende Flut seiner dunklen Gefühle. Bis er seine Spiterate erfolgreich senken konnte, erleidet der Charakter eine Erhöhung von 1 auf alle Schwierigkeitsgrade, die mit nicht-reflexiven Handlungen einhergehen.

Spiterate 1 größer als Vitalitypotential: Nicht nur, dass alle Effekte des vorhergehenden Zustands zutreffen, vielmehr leidet der Charakter unter dem deutlicher hörbaren sirenenartigen Lockruf seiner eigenen dunklen Seite. Jedes Mal, wenn er einem Spectre (oder anderen dunklen Wesen) begegnet, muss der Charakter einen Willenskraftwurf gegen seine eigene Spiterate bestehen, um den Spectre normal zu bekämpfen oder seinen Fähigkeiten zu widerstehen. Bei einem Fehlschlag steigen die Schwierigkeiten aller Würfe gegen den Spectre um 2. Der Wurf wird nur einmal pro Szene durchgeführt.

Spiterate 2 größer als Vitalitypotential: Wenn die Spiterate eines Charakters das Vitalitypotential um 2 oder mehr übersteigt, erhält er sofort eine Anzahl neuer Stains in Höhe der Differenz. Diese bleiben aktiv, bis er sein Spite erfolgreich

senken konnte. Das behindert seine Interaktion mit anderen Geistern und äußert sich in Form von einer Erhöhung der Schwierigkeiten für alle sozialbasierten Würfe, die Erhöhung beträgt 1 für jeden Stain, den er wegen Spitezuwachs erhalten hat. Darüber hinaus fühlen sich Spectres von diesem neuen Spite angezogen wie Motten von einem Licht. Sobald der Charakter zwei oder mehr Stains aktiviert oder drei oder mehr Spitepunkte in einer Szene anzapft, werden alle Spectres in der Gegend ankommen und versuchen, ihn zu entführen, um die Transformation zu einem vollständigen Spectre zu vollenden.

Spiterate 10: Wenn ein Charakter seine 10. Rate in Spite erhält, wird er sofort zum Spectre und ist nicht länger für das Spiel geeignet. Achtung: Es steht dem Erzähler frei, einen Nebencharakter schon vor Rate 10 zu einem Spectre werden zu lassen. Wenn der Charakter bereits vier oder fünf Punkte über seinem Vitalitypotential liegt, kann er einfach schon zu weit weg sein, um noch gerettet zu werden.

Charaktererschaffung

Überblick

Hier zunächst noch einmal das Prozedere im Überblick.

1. Charakterkonzept
Auswahl von Role, Shade, Lament, Nature und Demeanor
Eigenschaften des Laments notieren!
2. Attribute
Man erhält einen Punkt für jedes Attribut als Vorgabe.
Attributsgruppen nach Priorität auswählen.
Je nach Priorität nochmal 6/4/3 Punkte eintragen
3. Fähigkeiten
Fähigkeitsgruppen nach Priorität auswählen.
Je nach Priorität nochmal 11/7/4 Punkte eintragen
Keine Fähigkeit darf an diesem Punkt den Wert 3 übersteigen!
4. Vorteile
den automatischen Horror des gewählten Shades eintragen
Backgrounds auswählen, 2 Punkte Orpheus-bezogene und 2 Punkte andere
Stains auswählen (3 Stück – an dieser Stelle bitte mit dem Spielleiter kurze Rücksprache halten!)
5. Feinschliff
Startwerte für Vitality, Willenskraft und Spite notieren (ergeben sich aus den Werten von Shade + Natur)
15 Freebie Punkte ausgeben
Vitality kann bei den meisten Charakteren 9 nicht übersteigen. Das Limit für Hues ist 7!

Freebie Kosten

- | | |
|----------------------|-------------|
| • 1 Attributspunkt | 5 Freebies |
| • 1 Fähigkeitspunkt | 2 Freebies |
| • Shade Horror | 7 Freebies |
| • Non-Shade Horror | 10 Freebies |
| • 1 Punkt Background | 1 Freebie |
| • Vitality +1 | 5 Freebies |
| • Willpower +1 | 3 Freebies |

Abilities (Fähigkeiten)

Talents (Talente)

Alertness* (Aufmerksamkeit)

wie gut ist man im Einklang mit seinen Sinnen und wie gut diese die Umgebung wahrnehmen

Athletics (Athletik)

körperliche Fitness, Gewandtheit und Sportlichkeit

Awareness* (Bewusstsein)

wie gut man Dinge bemerkt, die nicht der natürlichen Welt entsprechen oder wenn etwas nicht normal ist

Brawl (Waffenloser Kampf)

die sanfte Kunst etwas zu treffen und danach zu Boden fallen zu sehen;
Nahkampffertigkeiten jeder Sorte, vom wilden Raufen bis zur fernöstlichen Kampfkunst

Empathy (Einfühlungsvermögen)

wie gut man die Gefühle anderer erkennen und interpretieren kann; auch, ob diese echt oder gespielt sind

Expression (Ausdruck)

sprachlicher Umgang, wie gut man seine Sprache einsetzen kann, um genau das zu erreichen, was man möchte (argumentieren, motivieren usw.)

Intimidation (Einschüchterung)

die Kunst der unverhohlenen Überzeugungskraft in all ihren Varianten, von versteckten Drohungen bis zur Gewaltanwendung

Intrigue (Intrigen)

die geplante Manipulation bestehender Machtverhältnisse zum eigenen Vorteil; vom Bürokratie mit Mobbing bis hin zum Ausspielen zweier Seiten gegeneinander

Intuition* (Intuition)

das klassische Bauchgefühl, unterbewusste Entscheidungshilfe oder Instinkt – sie alle fallen in diese Kategorie

Leadership (Führung)

die Fähigkeit, eine Situation und ihre Beteiligten unter Kontrolle zu bringen, zu organisieren und zu steuern

Streetwise (Straßenkenntnis)

Kenntnis der urbanen Kultur, ihrer Ressourcen und die Fähigkeit, diese zu nutzen

Subterfuge (Irreführung)

die Kunst der Ablenkung, Lüge und Verschleierung; hilft zu lügen, ohne sich selbst zu verraten, oder auch dabei, eine Irreführung zu erkennen

Skills (Fertigkeiten)**Animal Ken (Tierkenntnis)**

das Verständnis für und der Umgang mit Tieren aller Art

Crafts (Handwerk)

ein klassisches Handwerk, Spezialisierung muss bei der Erschaffung gewählt werden, Bonus tritt aber erst ab der vierten Stufe in Kraft

Drive (Fahren)

die Kunst ein Auto auch unter schwierigen Umständen zu beherrschen, nicht der einfache Führerschein, sondern eher Ausweichmanöver oder motorisierter Straßenkampf

Etiquette (Etikette)

die korrekte Anpassung an eine soziale Umgebung; vom kleinen Knigge zum sozialen Chamäleon

Firearms (Schußwaffen)

theoretisches Wissen und praktische Erfahrung in der Handhabung einer Schusswaffe, inklusive Identifikation, Pflege und Reparatur

Meditation* (Meditation)

alles, von Atemtechniken zu angewandtem Biofeedback, um psychischen Stress abzubauen oder Willenskraft zurück zu gewinnen

Melee (bewaffnener Nahkampf)

Umgang mit Stich-, Hieb-, Peitschen- und Klingenwaffen jeglicher Art, aber keine Wurfwaffen!

Performance (Auftritt)

das künstlerische Gegenstück zu Expression; umfasst jegliche Form von Tanz, Gesang, Schauspiel, Comedy oder Beherrschung eines Musikinstruments

Security (Sicherheit)

theoretisches Wissen über und praktische Anwendung von aktiven und passiven Sicherheitsmaßnahmen und -techniken, oder deren Entschärfung

Stealth (Heimlichkeit)

die Kunst sich zu verbergen oder heimlich zu bewegen

Survival (Überleben)

die Grundlagen des Überlebens in einer bestimmten Umgebung; vom Gelegenheitscamper zum Überlebenskünstler

Technology (Technologie)

Wissen über Funktionsweise, Benutzung und notfalls Reparatur oder Verbesserung elektrotechnischer Geräte, aber keine Computer oder rein mechanischer Gegenstände!

**Knowledges
(Kenntnisse)**
Academics (Akademisches Wissen)

entspricht den gegenwärtigen Geisteswissenschaften: Geschichte, Philosophie, Literatur, Soziologie und ansatzweise Psychologie, Musik und Kunst

Bureaucracy (Bürokratie)

Wissen über die Struktur und Funktionsweise einer bürokratischen Einheit, und wie man sie zu seinem Vorteil nutzen kann

Computer (Computer)

Wissen über Computer und das Internet, von einfacher Benutzung über Reparatur bis hin zum Schreiben eigener Programme auf selbstgebauten Rechnern

Enigmas (Rätsel)

Mysterien, Geheimnisse und Rätsel; wie gut man sich mit ihnen auskennt, wie man sie erstellt oder löst

Finance (Finanzwesen)

Wissen über die Handhabung und profitträchtige Investition von Geld jeder Art; alles von Buchführung bis hin zum Management eines ganzen Konzerns

Investigation (Nachforschungen)

Die Fähigkeit, Spuren zu finden, Hinweisen zu folgen und Zusammenhänge aufzudecken; vom Hobbydetektiv zum Special Agent

Law (Gesetzeskenntnis)

das Wissen über die Gesetze und den Konsequenzen ihrer Anwendung und wie man sie zu seinem Vorteil benutzt

Linguistics (Linguistik)

nicht einfaches Lesen & Schreiben der Muttersprache, sondern Fremdsprachen bzw. erweitertes Wissen über die Sprachwissenschaft an sich

Medicine (Medizin)

die Grundlagen der Anatomie und Physiologie; Theorie und Praxis medizinischer Techniken; alles von Erster Hilfe zum Gehirnchirurgen

Occult (Okkultismus)

das Wissen über das Un- und Übernatürliche in Theorie und Praxis, und wie man die Fakten von der Fiktion unterscheidet

Politics (Politik)

Wissen über das politische System, seine Funktionsweise und an welcher Stelle man was tun muss, um es zu seinem Vorteil auszunutzen

Science (Wissenschaft)

die Naturwissenschaften: Biologie, Chemie, Physik, Geologie usw. inklusive aller Fachgebiete; hauptsächlich theoretisches Wissen und Forschungsmethoden

Erklärungen**Erklärung 1: no dodge**

Dodge (Ausweichen) ist in fast allen anderen Systemen der WoD ein Talent, das man benötigt, um Angriffen zu entgehen.

In Orpheus ist dies nicht länger ein eigenständiges Talent, das mit Erfahrungspunkten gesteigert werden muss. Man geht einfach davon aus, dass jeder Charakter im Rahmen seiner Erfahrungen und Möglichkeiten auf eine Bedrohung reagiert.

Ein geübter Nahkämpfer würde Dexterity + Brawl werfen, weil er aus unzähligen Schlägereien weiß, wie man einem Schlag ausweicht. Ein meisterhafter Schwertkämpfer würde mit Dex + Melee einen Schritt zur Seite machen, wie er es aus seinen Duellerfahrungen kennt. Alle anderen Charaktere weichen einfach mit Dex + Athletics aus, denn sich einfach in Deckung werfen kann nun wirklich jeder.

Erklärung 2: alertness, awareness, intuition

Die wohl wichtigste Unterscheidung muss zwischen drei sehr nahe beieinander liegenden Talenten gemacht werden, Alertness, Awareness und Intuition.

Alertness ist eine rein weltliche und physische Angelegenheit, sie besagt, wie gut jemand im Einklang mit seinen körperlichen Sinnen ist. Dies beinhaltet die bewusste Wahrnehmung, Detailwahrnehmung oder gutes Gehör und dergleichen.

Awareness verlässt sich ebenso auf die grundlegenden Sinneswahrnehmungen des Menschen, kann aber sowohl bewusst als auch unbewusst sein. Sie bezieht sich aber auf eher übernatürliche Phänomene oder Details, die aufgrund eines übernatürlichen Einflusses oder ihrer unnatürlichen Herkunft einfach nicht ins Bild passen. Es ist das sich einstellende Gefühl von "da stimmt doch was nicht" - aber aufgrund von irgendetwas, das man wirklich wahrnimmt.

Intuition letztendlich arbeitet auf einer komplett unterbewussten Ebene, es ist eine Art aufblitzende Erkenntnis, es sind Instinkte, Bauchgefühl, plötzliche Gänsehaut oder jedes andere kleine Anzeichen, das jemanden in einer Krise schnell die richtige Entscheidung treffen lässt. Es kann ebenfalls das Gefühl von "da stimmt doch was nicht" beinhalten - jedoch ohne den konkreten Auslöser wie bei Awareness!

Diese drei Fertigkeiten ersetzen einander nicht, aber ergänzen sich gegenseitig recht gut, obwohl sie auch komplett unabhängig voneinander funktionieren.

Ein kleines Beispiel zur Verdeutlichung:

Durch den Lärm der Fahrzeuge und Sirenen auf der nächtlichen Hauptstraße hindurch vernimmst du deutlich das leise Weinen eines Kindes (Alertness). Es scheint aus einer unbeleuchteten Seitengasse zu kommen und ...

... du gehst langsam auf seinen Ursprung zu, ein großer, halboffener Müllcontainer, als du bemerkst, dass das immer noch leise Weinen ein schrilles, unwirkliches Echo hat, wie kein menschliches Kind es je erzeugen könnte (Awareness). Eine streunende Katze kreuzt deinen Weg und trabt so langsam wie du selbst in die Gasse hinein. Neugier treibt dich weiter voran, doch ...

... dein Bauchgefühl und die plötzliche Gänsehaut auf deinen Armen bringen dich plötzlich zum Stillstand (Intuition). Gerade noch rechtzeitig, um zu erkennen, wie die Katze von einem Schatten, der zu schnell für dein Auge ist, hinter den Müllcontainer gezogen wird. Das verzweifelte Miauen endet nach nicht einmal einer Sekunde mit einem Knacken und einem feuchten, reißenden Geräusch. Dir werden die Knie weich, denn du erkennst: wärest du nicht stehen geblieben, hättest du jetzt an der Stelle gestanden, wo die Katze eben verschwand. Während die Übelkeit in dir aufsteigt, bemerkst du, dass das kindliche Weinen aufgehört hat und nur ein glückliches nasses Gurren hinter dem Container hervorperlt. Du drehst dich um und läufst davon, so schnell du kannst...

Erklärung 3: meditation

Meditation ist eine Fertigkeit, die zwei Anwendungen hat. Zum einen bietet sie die Möglichkeit, störende und Kräfte zehrende Ablenkungen des alltäglichen Lebens auszublenden und sich innerlich zu stärken. Dies ist neben der Nature und dem täglichen Aufstehen die dritte Möglichkeit, Willenskraft zu regenerieren. Der Charakter tut dies in einer individuellen Anwendung, indem er sich so entspannt, wie er sich selbst am Wohlsten fühlt, in eine Trance begibt und nach Ablauf einer Stunde würfeln kann, ob er Willenskraft regeneriert. Hilfsmittel, wie gedämpftes Licht, Räucherstäbchen, Musik oder beruhigende Klänge usw. vermindern die Schwierigkeit des Wurfes. Bei Erfolg regeneriert man einen Punkt Willenskraft, bei einem Fehlschlag nicht. Ein katastrophaler Fehlschlag hingegen bedeutet, dass man sogar Willenskraft einbüßt, weil die Anstrengungen komplett umsonst gewesen sind.

Die zweite Anwendung ist eher passiv, d.h. sie erfordert keinen Würfelwurf. Sie ist auch nur für Skimmer von Bedeutung. Mit bereits einem Punkt in Meditation hat der Skimmer gelernt innerhalb einer Runde zu projizieren und seinen Geist vom Körper zu trennen. Ohne diesen Punkt in Meditation benötigt er dazu eine ganze Minute und nur in Notfällen kann er auf einen Willenskraftwurf (gegen 8) als letztes Mittel zurückgreifen.

Autor: Aphiel

(redigiert von medusas child)