

Bright Eyes

Ein Horror-Abenteuer für [FreeFate](#)

*von
Nocturama*



In der beschaulichen Gated Community „Bright Eyes“ liegt der Investment Banker Lloyd Ford tot in seinem Büro. Irgendwas hat ihm die Augen aus den Höhlen gerissen.

Der schreckliche Mord ist nicht das einzige, was in Bright Eyes im Argen liegt. Dinge bewegen sich in den Schatten, es raschelt in den Wänden und es ist, als würde einen etwas aus der Dunkelheit beobachten.

Was, wenn Lloyd nur das erste Opfer war?

„Bright Eyes“ ist ein Horror-Abenteuer für FreeFate, das in den Vereinigten Staaten der Gegenwart spielt. Es kann als One-Shot mit fertigen Charakteren gespielt werden: Bewohner von Bright Eyes, deren ruhiges Leben nach dem Mord ordentlich aus den Fugen gerät.

„Bright Eyes“ liefert auch alle Informationen, um in eine bestehende Horror- oder Urban Fantasy-Kampagne eingebaut zu werden.

Es ist außerdem ein „Szenario-Abenteuer“, das heißt, dass es keine feste Folge von Szenen liefert, sondern nur eine Ausgangssituation und mögliche spätere Ereignisse – was passiert, hängt völlig von der einzelnen Gruppe ab. Macht es zu *eurem* Abenteuer.

Inhalt:

Was wirklich geschah...	Seite 1
Wie dieses Abenteuer funktioniert	Seite 2
Bright Eyes als One-Shot	Seite 3
Bright Eyes als Teil einer Urban-Fantasy-Kampagne	Seite 3
Warum FreeFate?	Seite 4
Ereignisbausteine	Seite 5
Bright Eyes	Seite 7
Wichtige Gebäude	Seite 8
Bright Eyes Sheriff Department	Seite 8
Haus der Durhams/Tierarztpraxis	Seite 8
Haus der Fords	Seite 8
Kirche und Friedhof	Seite 8
Bright Eyes Schule	Seite 9
Haus der Shepards	Seite 9
Cranes Bed & Breakfast	Seite 9
Das Schauhaus	Seite 10
Karte von Bright Eyes	Seite 10
Sonstige Hinweise	Seite 11
Tatorte	Seite 11
Llyods Leiche	Seite 11
Der Roman „Augen der Dunkelheit“	Seite 11
Kontakte	Seite 12
Bibliotheks- oder Internetrecherche	Seite 12
Informationen über Bright Eyes	Seite 12
Informationen über die Symbolik von Augen	Seite 12
Charaktere: Beziehungsnetzwerk	Seite 13
Charaktere: Bewohner von Bright Eyes	Seite 14
Lloyd Ford	Seite 14
Veronica Ford	Seite 14
Jillian Ford (Potentieller SC)	Seite 15
Roger Durham	Seite 15
Pete Durham (Potentieller SC)	Seite 16
Garett Shepard (Potentieller SC)	Seite 17
Erin Shepard	Seite 18
Sheriff Stephen Greer	Seite 19
Undersheriff Casey Sullivan (Potentieller SC)	Seite 20
Miss Emilie Crane	Seite 20
Reverend Hugo Hess	Seite 21
Charaktere: Außenseiter	Seite 22
Jacky Cooper (Potentieller SC)	Seite 22
Agents Sue Ayala und Donn Hendrix	Seite 22
Der Autor Ezra V. Longstein	Seite 23
Charaktere: Die Homunkuli	Seite 24
Anhang	Seite 25
Handout Zeitungsartikel	Seite 25
Bildnachweise	Seite 25
Spielercharaktere	Seite 26

Was wirklich geschah...

Der Buchclub der Gated Community „Bright Eyes“ liest den Horrormoman „Augen der Dunkelheit“. Wenig Bemerkenswert, wenn „Augen der Dunkelheit“ nicht zufällig ein funktionierendes Ritual zu Erschaffung von **Homunkuli** enthalten würde. Homunkuli sind künstliche Kreaturen, Wesen aus Ton, die durch das Einsetzen von Augen belebt werden. Echten Augen. Grundsätzlich können auch Tieraugen verwendet werden, aber Homunkuli mit Menschaugen sind wesentlich intelligenter.

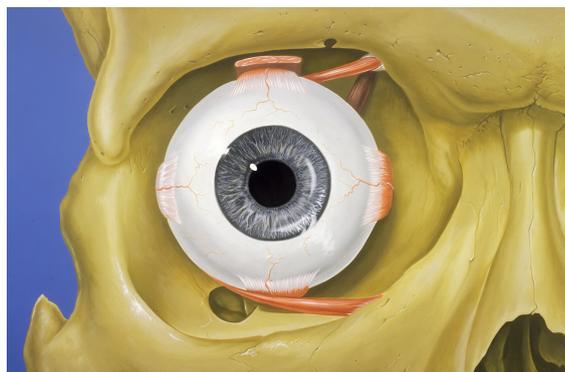
Zwei Bewohner von Bright Eyes erschaffen unabhängig voneinander einen Homunkuli: **Erin Shepard** hat vor zwei Monaten ihr Baby verloren. Der Verlust hat zu einem sehr labilen Geisteszustand bei ihr geführt und schließlich auch dazu, dass sie ihr Kind wieder ausgräbt und mit seinen Augen einen Homunkulus erweckt (*vor zehn Tagen*). Sie behandelt den Homunkulus wie ihr Kind, versteckt ihn aber vor ihrem Ehemann **Garett Shepard**. Garett beobachtet heimlich, wie seine Frau den Homunkulus im Arm wiegt. Das Ereignis schockiert ihn so, dass er es für einen Traum hält. **Pete Durham**, der Sohn des Tierarztes **Roger Durhams** und ein Außenseiter, hält es

betrunken für eine gute Idee, mit Hundeaugen einen Homunkulus zu basteln. Er ist selbst erstaunt, dass sein Experiment Erfolg hat (*vor sechs Tagen*). Aber einem geschenkten Gaul schaut man nicht ins Maul, so dass er den Homunkulus losschickt, um den Vater seines Schwarms **Jillian Ford** zu erschrecken. **Lloyd Ford** hat ihm zuvor unmissverständlich mitgeteilt und mit Hilfe seiner Fäuste mitgeteilt, dass er nicht mehr in der Nähe ihres Hauses herumzuhängen habe.

Doch statt Lloyd nur zu erschrecken, tötet ihn Petes Homunkulus gemeinsam mit Erins Homunkulus. Sie entfernen Lloyds Augen und erschaffen einen dritten Homunkulus (*vor vier Tagen*). Die drei Homunkuli machen sich gleich an Nachwuchs und töten die Perserkatze von **Miss Crane** (*vor zwei Tagen*).

Lloyds Leiche wird aufgefunden, **Sheriff Stephen Greer** ist völlig überfordert und höchstens Undersheriff **Casey Sullivan** kann den Fall noch lösen.

Das ist der Zeitpunkt, zu dem das Spiel startet...



Wie dieses Abenteuer funktioniert

„Bright Eyes“ sollte dem Spielleiter alles an die Hand bekommen, um flexibel auf die Aktionen der Spieler reagieren zu können. Der Hintergrund („Was wirklich geschah“) wird geliefert, die verschiedenen Charaktere und ihre Ziele („Charaktere“) stehen schon, Orte und Informationen („Bright Eyes“, „Sonstige Hinweise“) sind aufgelistet. Alles ist da, um die Handlung richtig anlaufen zu lassen.

Was es nicht gibt, ist eine Perlenschnur von Szenen, durch die man die Charaktere schicken kann. Welche Szenen gespielt werden und wie sich das Abenteuer entwickelt, kann sich in jeder Runde grundlegend unterscheiden.

Der Nachteil ist, dass es dem Spielleiter selbst überlassen bleibt, sich die passende Reaktion zu überlegen oder herauszusuchen und die Atmosphäre einer Szene zu gestalten.

Der große Vorteil ist, dass das Abenteuer nicht „kaputt gemacht“ werden kann, weil es keine feste Handlung gibt. Die Charaktere können sich höchstens ganz dem Abenteuer verweigern und lieber einen Trip nach Hollywood machen – aber selbst dann würde die Zeit in Bright Eyes nicht stillstehen.

Außerdem mag ich persönlich als Spielleiter es wahnsinnig gerne, wenn mich meine Spieler mit tollen Ideen oder spannenden Wendungen überraschen. Ein Abenteuer, das mir selbst gefällt, sollte so etwas möglich machen. Und warum sollte ich ein Abenteuer schreiben, das ich selbst blöd finde?

Damit es aber nicht langweilig wird, gibt es **Ereignisbausteine**, mit denen der Spielleiter die Handlung vorantreiben und das Abenteuer spannend machen kann. Die NSCs, die Homunkuli, jeder hat schließlich seine eigenen Ziele und wird versuchen, sie gegen den Willen der Charaktere durchzusetzen.

Und wann ist das Abenteuer zu Ende? In den meisten Fällen wird das Abenteuer nach dem Sieg über die Homunkuli enden. Aber nicht zwangsläufig. Wenn ein Homunkulus fliehen konnte, geht das Ganze bald wieder von vorne los. Oder wer weiß, vielleicht entscheidet sich Pete, eine Armee aus Homunkuli zu bauen und

sich an allen zu rächen, die ihn jemals geärgert haben. Und was ist mit all den anderen Menschen, die „Augen der Dunkelheit“ gelesen haben? Vielleicht hatte von ihnen jemand die gleiche Idee?

Je nach verfügbarer Zeit sollte man auch den Startpunkt der Charaktere wählen. Wenn wenig Zeit ist, bietet sich die Trauerfeier (siehe Ereignisbaustein) für Lloyd an. Dort sind alle wichtigen Charaktere versammelt, können sich austauschen oder von Außenseitern beobachtet werden.

Ist mehr Zeit, kann man einfach mit der Frage „Wo bist du und was hast du gerade erlebt?“ einsteigen.

Einen Teil des Abenteuers wird vermutlich die Suche nach Lloyds Mörder einnehmen. Damit die Suche nach Hinweisen nicht in einer Sackgasse endet, wurde folgende Methode verwendet: Für Orte, Personen und sonstige Möglichkeiten zur Nachforschung sind **Basisinformationen** und **Weitere Informationen** angegeben. Basisinformationen sollten die Charaktere immer und ohne Wurf erhalten. Weitere Informationen erhalten sie nach dem Einsatz einer passenden Fertigkeit und zwar eine Information für jede Erfolgsstufe über Mäßig (+0). Erfolgsstufen unterschiedlicher Charaktere werden addiert.

Grundlegend sollte aber gelten: Lieber mehr als wenig Informationen herausgeben. Es ist für beide Seiten langweilig und frustrierend, im Dunkeln herumzustochern. Wenn es also in einer Situation plausibel ist, dass ein NSC Informationen herausgibt oder ein Spieler direkt nach etwas fragt, sollten die Hinweise auch gegeben werden.

Wenn die Handlung ins Stocken gerät oder mehr Dynamik gebraucht, kann der Spielleiter entweder einen passenden Ereignisbaustein einsetzen oder NSCs zu den Charakteren schicken, die ähnliche Ziele haben.

„Bright Eyes“ kann auf zwei unterschiedliche Weisen benutzt werden: Als Dramatriebener

One-Shot und als Teil einer laufenden Urban Fantasy – oder Horrorkampagne. Aus diesem Grund gibt es auch zwei Hintergründe für fünf Charaktere: Sie sind die Protagonisten in dem One-Shot, aber nur NSCs, wenn andere Charaktere gespielt werden.

Bright Eyes als One-Shot

Zuerst einmal kann Bright Eyes als autonomes Abenteuer für einen oder zwei Abende funktionieren – man nimmt sich einfach die fertigen Charaktere, der Spielleiter liest sich alles gründlich durch und los geht's. Die Charaktere stecken mitten in den Ereignissen drin und sind nicht dafür gedacht, später noch in anderen Abenteuern aufzutauchen.

Durch die enge Verknüpfung der Charaktere mit den Ereignissen – immerhin ist einer von ihnen zum Teil Schuld an dem Mord – bietet der One-Shot viel Potential für Drama zwischen den Charakteren. Entsprechend ist es auch für Spielgruppen geeignet, die sich gerne vor moralische Probleme gestellt sehen oder mal eine kleine Liebesgeschichte ausspielen.

„Vorgefertigte“ Charaktere ist vielleicht nicht ganz der richtige Ausdruck für die fünf Protagonisten. Sie haben zwar die meisten Werte und einen knappen Hintergrund, aber das sollte einen Spieler nicht davon abhalten, dem Charakter seine eigene Prägung aufzudrücken.

Bright Eyes als Teil einer Urban-Fantasy-Kampagne

Doch seien wir mal ehrlich: Viele Spielrunden suchen eher Abenteuer, die sie in ihre laufende Kampagne einbauen können. Auch das ist mit Bright Eyes möglich. Die potentiellen Spielercharaktere werden dann zu NSCs. Deshalb haben fünf der Charaktere auch zwei verschiedene Hintergründe: einen, wenn sie als SC auftreten und einen, wenn sie ein NSC sind.

Bright Eyes sollte an alle Kampagnen anpassbar sein, in denen dunkle und gefährliche Mächte hinter dem Vorhang der Realität lauern... Etwa Cthulhu Now, die WoD (neu oder alt), Dresden Files, Supernatural, Buffy/Angel, Witchcraft und sicher ein Dutzend weitere Systeme. Allerdings

Um das zu erleichtern, kann der Spielleiter vor Spielbeginn mit jedem Spieler die vier Fragen auf den Charakterbögen beantworten:

Warum ist es für dich so wichtig, Lloyds Mörder zu finden?

Was gefällt dir so gut an Bright Eyes?

Einer der anderen Spielercharaktere ist ein sehr guter Freund von dir. Wer ist es und wie seid ihr Freunde geworden? (Die Antwort sollten nach Möglichkeit keine Zweiergruppen schaffen, die sich gegenseitig als beste Freunde sehen)

Sowie eine spezielle Frage pro Spieler.

Die Antworten sollten einen guten Hinweis liefern, wie der Spieler seinen Charakter sieht und wo er so hin will. Sie erleichtern es ihm auch, die vier fehlenden Aspekte und Fertigkeiten zu definieren. Aber keine Angst! Die können auch während des Spiels ausgefüllt werden, wann immer es gerade passt.

gibt es hier nur Charakterwerte für FreeFate. Da es kein besonders langes Abenteuer ist und die meisten Personen ganz normale Menschen sind, sollten sich die paar Werte aber schnell ausfüllen lassen.

Man sollte dabei aber die Motivation im Auge behalten. Es muss für die Gruppe einen Grund geben, sich in die Ereignisse in Bright Eyes einzumischen. Im Idealfall sind sie schon eine Gruppe von irgendwie gearteten „Monsterjägern“. Mulder und Scully oder die Winchester-Brüder hauen nicht einfach ab, nur weil ein Auftrag ein bisschen gefährlich wird. Für die durchreisende Familie Schmidt gibt es aber

keinen guten Grund, einen grausamen Mord aufzuklären.

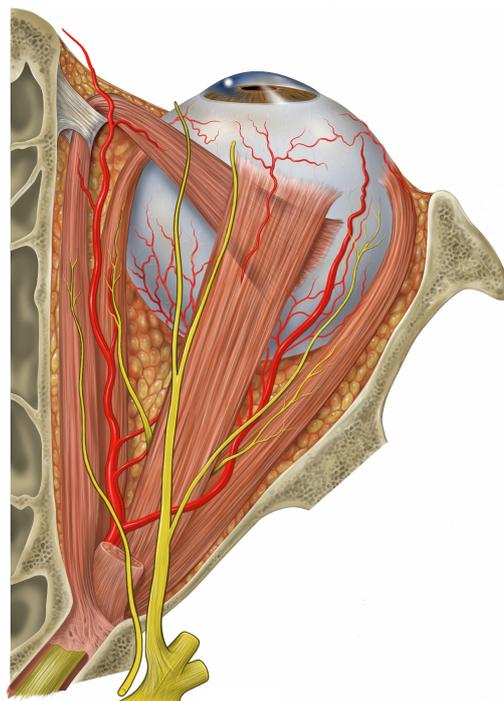
Das Abenteuer hat einen starken Detektiv-Touch. Wer lieber von Anfang an die Situation stärker eskalieren und mehr Action hineinbringen will, der sollte schnell den nächsten Mord passieren lassen und ein paar Haustiere den Humunkuli zum Opfer fallen lassen, am besten vor den Augen der Charaktere. Die ständig wachsende Anzahl der Gegner setzt die Charaktere unter Druck und bewegt das Abenteuer in Richtung Survival Horror.

Warum FreeFate?

Zuerst einmal aus dem ganz banalen Grund, dass es ein kostenloses System auf deutsch ist, dass sich jeder aus dem Internet herunterladen kann. Darüber hinaus ist Fate aber auch ein System, das zu gleichen Teilen herausforderungsorientiertes Rollenspiel und Dramaspiel unterstützt. Außerdem machen Faktenkauf und Einschätzungen das Spiel zu einem gewissen Grad unberechenbar. In einer

Wie die Charaktere in das Abenteuer verstrickt werden, richtet sich nach der Spielwelt. Der einfachste PlTHOOK ist der Zeitungsartikel über Lloyds Tod (siehe Anhang). Professionelle Monsterjäger und okkulte Organisationen sollten bei „herausgeschnittene Augen“ misstrauisch werden – natürlich kann es auch ein Serienkiller sein, aber die Erfahrung sagt etwas anderes. Wenn die Spieler damit kein Problem haben, kann man auch einfach bei der Ankunft in Bright Eyes oder gleich auf der Tauerfeier einsteigen.

Runde hat sich dank Faktenkauf herausgestellt, dass Sheriff Greer sich für Petes Vater hält, eine Wendung, die die Reaktion des Sheriffs auf Pete plötzlich in eine ganz andere Richtung gelenkt hat. Das bringt Spannung ins Spiel und sorgt dafür, das man das Abenteuer in die Richtung lenken kann, die einem gefällt.



Ereignisbausteine

Sheriff Greer nimmt Veronica Ford als Hauptverdächtige fest. Er wird versuchen, sie 24 Stunden festhalten, muss sie dann aber aus Mangel an Beweisen freilassen.

Sheriff Greer bittet jeden Charakter zu einer Vernehmung und versucht ihm zwanghaft, die Schuld unterzuschieben.

Sheriff Greer nimmt Pete Durham als Verdächtigen des ersten Mordes fest und versucht, ihm auch den Mord an Shepard anzuhängen. Auch ihn muss er nach 24 Stunden aus Mangel an Beweisen gehen lassen.

Der Lloyd-Homunkulus und der Katzen-Homunkulus greifen Garrett Shepard an und versuchen, ihn zu töten. Aus seinen Augen wird ein weiterer Homunkulus erschaffen.

Die Homunkuli, mit Ausnahme von Petes eigenem Homunkulus, greifen Pete an und wollen auch aus seinen Augen einen neuen Homunkulus machen. Sollte er gerade im Gefängnis sein, nutzen sie dort ihre Chance.

Der Katzen-Homunkulus stattet seinen früheren Kollegen im Bed & Breakfast einen Besuch ab und will noch ein paar weitere Katzen töten. Die Katzen spüren die Anwesenheit der Kreatur und reagieren entsprechend wütend.

Die Homunkuli wollen Erin aus dem Weg räumen, doch ihr Baby-Homunkulus stellt sich gegen sie.

Die Homunkuli jagen und töten Haustiere, um aus ihren Augen weitere Homunkuli zu machen. Wenn die Charaktere nicht weiterkommen, können sie beobachten, wie die Homunkuli mit den Augen eines Tieres einen Kollegen erzeugen.

Die Presse taucht auf und geht allen gehörig auf die Nerven. Presseleute können sterben und zu Homunkuli verarbeitet werden und wer weiß, vielleicht läuft ihre Kamera dabei weiter...

Das FBI taucht auf und mischt sich in die Ermittlungen ein. Vorsicht hier; das FBI sollte nicht als Deus ex Machina den Fall für die Charaktere lösen, kann aber als wichtiger Verbündeter gewonnen werden.

Undersheriff Sullivan oder Sheriff Greer entdecken die Homunkuli auf den Videoaufnahmen der Sicherheitskameras – möglicherweise sogar bei einem Mord. Einer von beiden könnte sich an die Charaktere wenden.

Mehrere Bewohner von Bright Eyes teilen dem Sheriff mit, dass sie eine seltsame braune Kreatur (einen Homunkulus) in den Büschen gesehen haben. Ein Affe vielleicht?

Nach einem weiteren Mord oder bei einem toten Haustier wird ein Stück Stoff gefunden. Garrett Shepard kann es als ein Stück des Lieblingskleides seiner Tochter Amy identifizieren. Wenn er ein NSC ist, könnte ihn das dazu bringen, sich der Polizei oder vertrauenswürdigen Spielercharakteren anzuvertrauen.

Erin traut sich aus ihrem Haus, ist aber übernervös, kann mit der Aufmerksamkeit nicht umgehen und sorgt für eine ordentliche Szene. Im schlimmsten Fall dreht sie durch und schießt auf jemanden.

Erin akzeptiert auch die anderen Homunkuli als ihre „Kinder“ und hilft ihnen bei ihrem nächsten Mord. Eventuell bringt sie sogar selbst jemanden um und bringt die Augen zu den Homunkuli.

Der Lloyd-Homunkulus hält sich immer in der Nähe von Jillian und verfolgt sie aus den Schatten heraus.
Jillian als NSC bemerkt das und verdächtigt Pete, der sich tatsächlich in ihrer Nähe aufhält, um sie eventuell zu beschützen.

Pete (als NSC) übernimmt die Kontrolle über seinen Homunkulus. Da er gemerkt hat, dass es noch andere Homunkuli gibt, die er nicht kontrollieren kann, versucht er Jillian mit Hilfe seines Homunkulus zu entführen. Eventuell versucht er sogar, noch mehr Homunkuli mit Tieraugen aus der Praxis zu erschaffen.

Bright Eyes

Bright Eyes ist eine „Gated Community“ im sonnigen Kalifornien. Eine „Gated Community“ ist eine eingezäunte Kleinstadt für die Wohlhabenden und mehr oder weniger Schönen. Saubere Straßen, identische Villen in Pastellfarben, keine störenden Elemente. Die meisten Einwohner haben einen gutbezahlten Job wie Arzt, Investment-Banker oder Architekt. Westlich grenzt das Städtchen an einen Fluss, das ganze Gelände ist grün (selbst in der größten Hitze) und von vielen Bäumen bestanden. Keine Angst, der Gärtner- und Reinigungsdienst sorgt dafür, dass keine Blätter auf der Straße liegen.

Sicherheit wird in Bright Eyes groß geschrieben: Die gesamte Stadt ist von einem etwa 2,50 m hohen Zaun umgeben, alle drei Zugänge sind mit einem Tor und einem Pförtnerhaus gesichert. Überwachungskameras sind an den Zugängen und alle Kreuzungen angebracht. Das reicht aber nicht jedem: Die Fords haben an Vorder- und Hintereingang Kameras installiert. Die Aufnahmen der öffentlichen Kameras sind auf

dem Server des Sheriffbüros gespeichert und werden nach einer Woche automatisch gelöscht. Bright Eyes hat seinen eigenen Sheriff, einen Golfplatz und eine Schule, die auch von Schülern aus den umgebenden Städten besucht wird, aber außer einem Coffee-Shop gibt es keine Restaurants und keine Geschäfte. Dazu muss man schon fünfzehn Minuten in den nächsten Ort fahren oder sich beliefern lassen.

Die Straßen sind fast immer leer. Man trifft sich höchstens auf dem Golfplatz oder in der Kirche, aber selbst hundert Meter legt man in seinem SUV zurück.

Das Intro zur Fernsehserie „Weeds“ vermittelt einen guten Eindruck, wie eine Gated Community aussieht (<http://www.youtube.com/watch?v=i8StRAJCork>).

Falls nötig, können aber die Spieler nützliche Gebäude und Ressourcen per Fatepunkte herbeikaufen.



Wichtige Gebäude

Bright Eyes Sheriff Department

Bright Eyes hat trotz seiner geringen Größe seinen eigenen Sheriff. Die Polizeiwache ist mit acht Angestellten nicht sehr groß. Die Wache beinhaltet ebenfalls die Leichenhalle (ein einzelner Raum). Sie hat zwei Zellen (mit einem Großartigen (+4) Schloss), einen Vernehmungssaal und Büros. Der Eingangsbereich, die Zellen und die Leichenhalle sind Videoüberwacht.

Digitale Kopien der öffentlichen Überwachungskameras sind hier auf dem Server gespeichert und werden nach einer Woche automatisch überschrieben.

Im Department können Sheriff Greer oder Undersheriff Sullivan angetroffen werden.

Außerdem sind alle wichtigen Akten wie der Obduktionsbericht oder die Ergebnisse der Tatortsicherung dort gelagert.



Haus der Durhams/Tierarztpraxis

Das Erdgeschoss des Hauses ist die Tierarztpraxis von Roger Durham, im zweiten Stock wohnt er zusammen mit seinem Sohn. Die Praxis hat einen Vorraum, eine Besprechungszimmer und einen Behandlungsraum. In der Tiefkühltruhe dort werden Tierleichen aufgehoben.

Basisinformationen (nur im Behandlungsraum zu

finden): Auf dem Boden des Behandlungsraums finden sich Reste von Kerzen und mit Marker aufgemalten okkulten Symbolen. In einer Kühlbox mit dem Zettel „Für die Schule, zum sezieren“ befindet sich ein leeres Glas mit der Aufschrift „Tieraugen“.

Haus der Fords

Eine hübsche, geräumige Villa. Llyod hatte sein Büro im Erdgeschoss mit Blick auf den Garten. Dort ist er ermordet worden. Der Tatort wurde von der Polizei freigegeben, aber Veronica und Jillian haben einfach die Tür abgeschlossen und nichts verändert. Mögliche Spuren sind also erhalten.

An Vorder- und Hintereingang des Hauses sind statische Kameras angebracht. Der erste Homunkuli-Angriff ist nicht auf den Bändern, aber es besteht eine gute Chance, dass der Lloyd-Homunkulus früher oder später aufgenommen wird.

Kirche und Friedhof

Die kleine Kirche des Ortes ist den ganzen Tag geöffnet und Reverend Hugo Hess ist auch fast immer da. Garrett Shepard hält sich fast den ganzen Tag in der Kirche oder auf dem Friedhof vor dem Grab seiner Tochter.

Basisinformationen: Auf dem Friedhof ist das

Grab von Erins und Garets Baby Amy. Die Erde wurde frisch durchwühlt.

Bright Eyes Schule



Haus der Shepards

Trotz der warmen Pfirsichfarbe, wirkt das Heim der Shepards nicht sehr einladend. Das könnte daran liegen, dass den ganzen Tag alle Vorhänge zugezogen sind. Garetts Hausschlüssel funktioniert nicht mehr, da seine Frau die Schlösser ausgetauscht hat.

Es ist schwer, das Haus zu durchsuchen, da Erin den ganzen Tag zu Hause ist.

Die Homunkuli haben sich Erins Haus als Hauptquartier ausgesucht, da sie die Kreaturen nicht behelligt. Wenn sie gestört werden, kann es sein, dass sie angreifen.

Basisinformationen:

Kann man sie herauslocken, findet man in ihrem Zimmer eine schlammverdrehte Wiege (oder eine Wiege mit Homunkulus) und die Reste eines Ritualzirkels. Der Rest des Hauses ist ebenfalls absolut schlammverdreht. Aus den Wänden sind komische Geräusche zu hören, als würden sich

Cranes Bed & Breakfast

Die einzige Möglichkeit, in Bright Eyes als Fremder zu übernachten, ist das Bed & Breakfast der alten Miss Crane. Spitzendeckchen und Porzellanfiguren bedecken jede freie Fläche – wenn sie nicht von den vielen Perserkatzen zerstört wurden.

Miss Crane ist sehr alt und erzählt jedem gerne von ihren Katzen und vor allem vom Schicksal der armen Fluffy. Bei ihr wohnen Garrett Shepard

Die Schule beinhaltet Grund-, Mittelschule und High School. Es ist natürlich eine exklusive Privatschule. Auch Schüler aus den umgebenden Orten besuchen sie und sie ist mit Sicherheit der belebteste Ort von Bright Eyes. Chemikalien für den Bombenbau sind hier ebenso zu finden wie ein Brennofen – falls jemand Keramik-Homunkuli erzeugen möchte.

dort Ratten herumtreiben.

Im Keller findet sich in einer Ecke versteckt eine sehr grobe Figur aus Erde (ein von den Homunkuli geformter unbelebter Leib).

Weitere Informationen (Fertigkeit Nachforschung):

1. Die Schlammspuren ähnelnd Abdrücken von kleinen Füßen.
2. Im Boden und an den Wänden sind Kratzer und Einstiche, als hätte jemand sich mit einem Messer ausgetobt.
3. Um Lüftungsgitter, Abflüsse und Toilette herum sind besonders viele Schlammspuren und Kratzer zu entdecken.
4. Die Schlammspuren haben verschiedene Tönungen, als würden sie von unterschiedlicher Erde stammen. Die unterschiedlichen Tönungen entsprechen der Anzahl der Homunkuli.

und Jacky Cooper, wenn sie im Spiel ist.

Basisinformationen: Im Zimmer der Charaktere liegt eine Ausgabe von „Augen der Dunkelheit“. Im Buch steht „Bright Eyes Buchclub“.

Das Schauhaus

Das Schauhaus ist eine perfekt eingerichtete kleine Villa. Es wird potentiellen Investoren gezeigt, steht aber schon seit längerem leer, da der Baugrund in Bright Eyes so gut wie verbraucht ist. Trotzdem wird es noch wöchentlich geputzt und noch immer stehen

Teller und Kunstblumen auf dem Tisch.

Sollten die Homunkuli aus dem Haus der Shepards verjagt werden, ziehen sie sich hierher zurück. Im Schauhaus bietet sich in diesem Fall ein ähnlicher Anblick wie im Haus der Shepards.

Karte von Bright Eyes



1. Haus der Fords
2. Haus der Durhams/Tierarztpraxis
3. Schule
4. Sheriff Department

5. Haus der Shepards
6. Schauhaus
7. Kirche und Friedhof
8. Miss Cranes Bed & Breakfast

Sonstige Hinweise

Tatorte

Jedes Gebäude wird zu einem Tatort, sobald die Homunkuli dort einen Mord begehen.

Basisinformationen:

An jedem Tatort finden sich Schlammspuren. Alle Türen sind verschlossen. Eventuell steht ein Fenster auf, aber wenn die Homunkuli anders ins Haus kommen (Abflüsse, Lüftungen) sind auch sie verschlossen.

Weitere Informationen (Fertigkeit Nachforschung):

1. Es gibt keine Fingerabdrücke.
2. Die Schlammreste sind wie Fußspuren

Llyods Leiche

Basisinformationen:

Lloyd ist an einer durchtrennten Kehle gestorben. Er hat am ganzen Körper Stichwunden, die von Messern herrühren. Die Augen wurden entfernt und die Leiche ist auffällig mit Schlamm beschmutzt. Die Augen wurden nicht von einem Experten entfernt. Llyods Augenhöhlen sind völlig zerfetzt. Lloyd hatte blaue Augen.

Weitere Informationen (Fertigkeiten Nachforschung/Naturwissenschaft):

1. Lloyd hat Ton unter den Fingernägeln und

Der Roman „Augen der Dunkelheit“

„Augen der Dunkelheit“ von Ezra V. Longstein: Laut dem Klappentext eine „makabere Geschichte im Stil von Poe oder Lovecraft“, was vor allem unnötig ausschweifende Sätze und dramatische Metaphern bedeutet. Das Cover zeigt eine Leiche mit herausgerissenen Augen, hinter der ein Mann im Arztkittel steht, umringt von zwergenhaften Wesen aus Erde.

Die Geschichte selbst ist wenig originell. Ein genialer junger Chirurg geht einen Handel mit einer Art Teufel ein und erhält ein Ritual, um Leben zu erschaffen: In Form von Homunkuli, etwa dreißig Zentimeter großen Kreaturen aus Ton. Belebt werden sie, indem man ihnen echte Augen einsetzt. Die Kreaturen folgen jedem

angeordnet, erinnern aber weder an Abdrücke von Tieren, noch von Menschen.

3. Die Spuren führen zu Lüftungsgittern, Abflüssen, schmalen Fenstern oder ähnliche Öffnungen, die eindeutig zu klein für einen Menschen sind.

4. In Wänden und Boden finden sich immer wieder Kratzer und Einstiche, als hätte jemand sich mit einem Messer ausgetobt.

5. Teilweise bestehen die Fußabdrücke aus unterschiedlichen Tonarten. Die Anzahl der Täter kann aus den Tonarten bestimmt werden (variiert von Tatort zu Tatort, z.B. zwei in Lloyds Büro).

dicke Brocken an den Händen, als hätte er sich gegen jemanden gewehrt, der ihn mit einem Paket Ton angegriffen hat.

2. Es handelt sich um zwei unterschiedliche Arten von Lehm.

3. Bei Vergleich lässt sich feststellen, dass die eine Variante Künstlerton aus der Schule ist. Die zweite ist Erde und stammt vom Friedhof.

Alle diese Informationen finden sich auch im Obduktionsbericht, falls die Charaktere dazu Zugang bekommen.

seiner Befehle. Er erschafft mehr und mehr der Kreaturen, mit deren Hilfe er zu Ruhm und Macht kommt.

Als seine liebliche Verlobte ihn besucht, entdeckt sie die Homunkuli und wird von ihnen getötet. Die Homunkuli setzen ihre Augen einer weiteren Tonfigur ein und dieser Homunkulus, der nicht unter den Befehlen des Arztes steht, tötet ihn.

Das einzig interessante an dem Buch sind die langen Zitate aus okkulten Werken und die außergewöhnlich detaillierte Beschreibung des Rituals zur Erschaffung der Homunkuli.

Jeder Charakter mit der Fertigkeit „Mysterien“ kann ohne Wurf erkennen, dass es sich um ein funktionierendes Ritual handeln muss.

Kontakte

Wenn die Charaktere Kontakt zu anderen Monsterjägern haben oder Teil einer Organisation sind, können sie ihre Kontakte befragen. Welche Informationen sie erhalten, hängt stark von ihren Fragen und ihrem aktuellen Wissensstand ab.

Basisinformationen: Keine.

Weitere Informationen (Fertigkeit Kontakte):

1. Lehmreste und fehlende Augen deuten auf Homunkuli hin. Das sind magisch erschaffene

Diener. Augen sind ein Kernelement in ihrer Schöpfung.

2. Entsprechend sind die Augen ihr Schwachpunkt.

3. In der letzten Zeit gab es einen „Ausbruch“ von Homunkuli in mehreren Städten. Die Dinger reproduzieren sich von alleine.

4. Schuld an dem Ausbruch ist ein schlechter Horrorroman namens „Augen der Dunkelheit“, in dem das Ritual abgedruckt ist.

Bibliotheks- oder Internetrecherche

Bibliotheksrecherche ist in Bright Eyes schwierig. Die Schulbibliothek hat nur eine Qualität von Ordentlich (+2). Allgemeine Informationen zur Symbolik von Augen finden sich allerdings auch

in der Bibliothek. Internetrecherche ist schon aussichtsreicher, wenn auch zeitaufwändiger. Die Recherchergebnisse hängen stark davon ab, wonach die Charaktere suchen.

Informationen über Bright Eyes

Basisinformationen: Bright Eyes wurde vor zwanzig Jahren gegründet und ist damit eine sehr neue Siedlung. Das Motto der Stadt ist „Bright

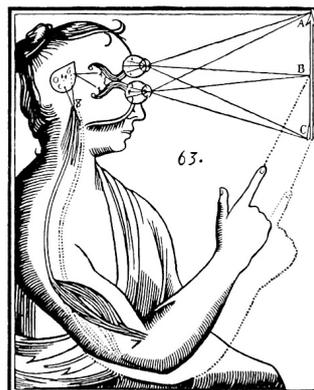
Eyes looking into the Future“. Die Stadt hat etwa 500 Einwohner.

Informationen über die Symbolik von Augen

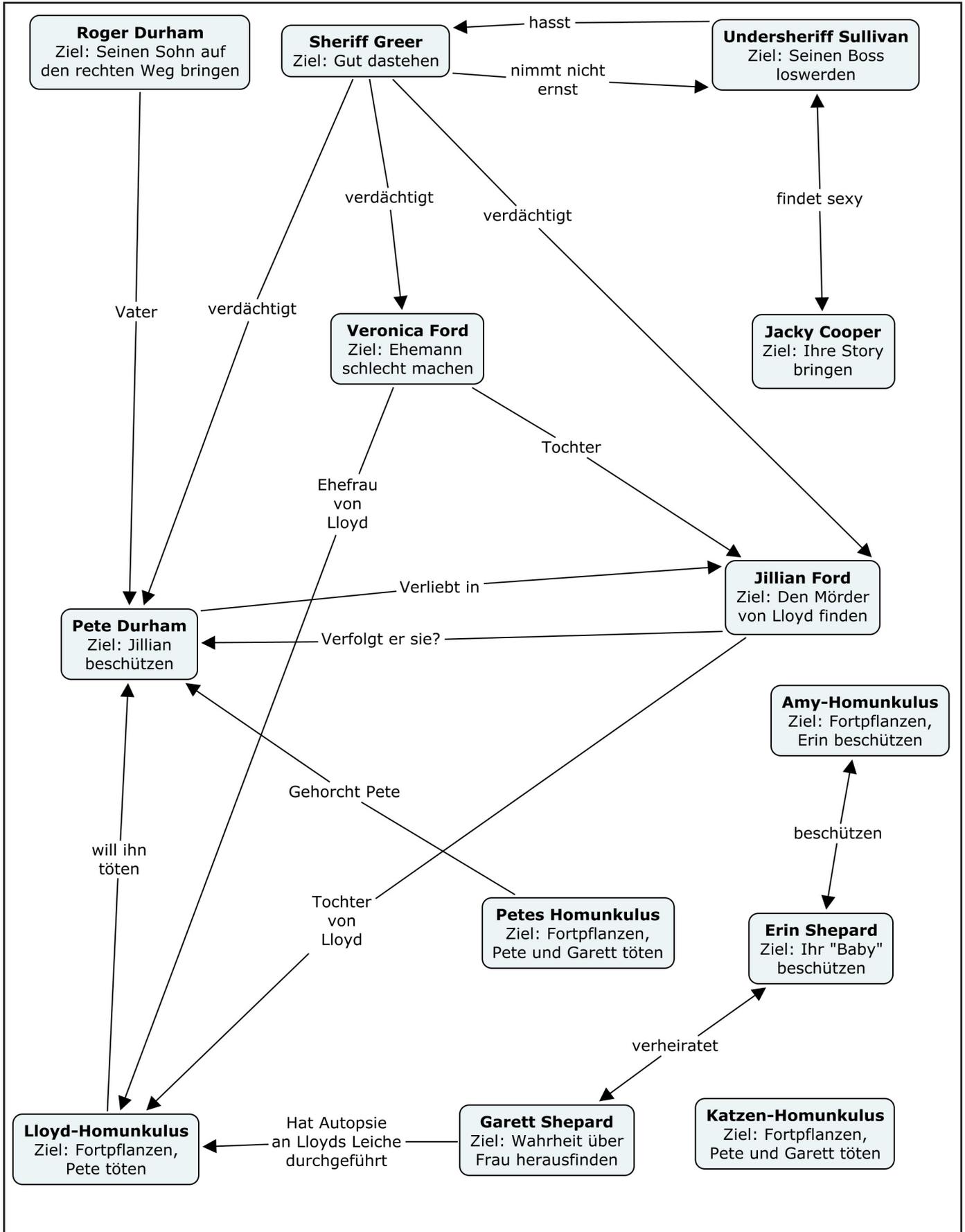
Natürlich können Augen auch Symbole für viele andere Dinge sein, als hier aufgezählt wurden. Alle Informationen hier haben mit dem Abenteuer zu tun, damit keine roten Heringe entstehen.

Gott Odin hat eines seiner Augen freiwillig für größere Macht abgegeben. In E.T.A. Hoffmans Geschichte „Der Sandmann“ wird eine Puppe mit Hilfe von Augen belebt, nimmt man ihr die Augen heraus, ist sie nur noch eine Puppe.

Basisinformationen: Augen hängen mit der Seele zusammen, z.B. als „Spiegel der Seele“. Der



Charaktere: Beziehungsnetzwerk



Charaktere: Bewohner von Bright Eyes

Lloyd Ford

Aussehen: Ehemals ein grauhaariger Mittvierziger nach dem ersten Lifting.

Lloyd wurde in Bright Eyes allgemein verachtet. Er war, um es kurz zu sagen, ein arroganter Bastard, der mit halbseidenen Bankgeschäften ein Vermögen gemacht hat. Ein Bier reichte, damit er jede halbwegs attraktive Frau in seinem Umkreis anbagerte – selbst wenn seine Frau

und seine Tochter dabei waren oder besagte Frau minderjährig war. Er hatte außerdem ein ziemliches Temperament, besonders wenn er getrunken hatte.

Nach längerer Befragung wird fast jeder etwas Schlechtes über ihn zu sagen haben und kaum einer ist erstaunt, dass Lloyd ermordet wurde. Nur die Todesursache ist etwas überraschend.

Veronica Ford



Aussehen: Blondiert, etwas zu stark geschminkt und mit Silikon aufgebossert. Mitte Vierzig.

Motivation: Ihren Mann schlechtreden, den Bastard.

Verhalten: Absolut zynisch. Veronica kann niemanden außer ihrer

Tochter leiden und macht darum auch kein Geheimnis. Hat permanent ein Martiniglas in der Hand.

Veronica hat irgendwann nach der zehnten Affäre ihres Mannes beschlossen, nicht mehr zu lächeln und mitzumachen. Seitdem trinkt sie exzessiv und sagt jedem die Meinung, auch wenn das keine gute Idee ist. Es ist ebenfalls keine gute Idee, seinen Hass für den verstorbenen Ehemann oft und ausdauernd zu äußern, denn das hat sie

auf Sheriffs Greers Liste der Verdächtigen nach oben befördert.

Veronica ist Mitglied des Bright Eyes-Buchclubs.

Basisinformationen (Veronica klatscht gerne und erzählt jede dieser Informationen auf Nachfrage):

1. Veronica hat im Buchclub ein Buch gelesen, in dem es auch um einen Augendieb ging, „Augen der Dunkelheit“.
2. Erin Shepard ist depressiv, seit ihr Kind gestorben ist. Ihren Mann hat sie auf die Straße gesetzt, er wohnt bei Miss Crane.
3. Sheriff Greer ist ein Idiot. Sein Stellvertreter ist kein ganz so großer Idiot.
4. Pete ist in Jillian verknallt, aber er ist ein unheimlicher Looser und Jillian viel zu gut für ihn. Lloyd hat Pete verprügelt, als der sich vor ihrem Haus herumgetrieben hat.

Aspekte:

„Zynikerin“

„Alkoholikerin“

Fertigkeiten:

Ordentlich (+2): Aufmerksamkeit, Empathie, Willensstärke

Fatepunkte: 1

Jillian Ford (Potentieller SC)



Aussehen: Blonde siebzehnjährige Teenagerin. Sehr süß.

Motivation: Herausfinden, wer ihren Vater getötet hat. Ihrer Mutter helfen.

Verhalten: Besonnen, bricht aber unter ausreichendem Druck in Tränen aus.

Jillian hat schon immer das Gefühl gehabt, Babysitter für ihre eigenen Eltern spielen zu müssen. Natürlich hat sie der Tod ihres Vaters

schwer getroffen, aber sie weiß auch, dass sie alle wichtigen Dinge organisieren muss. Nebenbei muss sie auch noch dafür sorgen, dass sich ihre Mutter nicht komplett blamiert. Sie glaubt aber nicht, dass ihre Mutter irgendwas mit dem Mord zu tun hat und hasst Sheriff Greer leidenschaftlich.

Pete ist ihr ein bisschen unheimlich und sie hat schon bemerkt, dass er immer in ihrer Nähe herumschleicht. Sie weiß nicht, dass die Spuren in ihrem Vorgarten und die raschelnden Zweige vom Lloyd-Homunkulus verursacht werden, der ihre Nähe sucht.

Jillian ist Mitglied des Bright Eyes-Buchclubs.

Aspekte:

„Ich bin die wirklich Erwachsene in unserer Familie“
„Cheerleaderin“

Fertigkeiten:

Gut (+3): Charme, Athletik,
Ordentlich (+2): Geisteswissenschaft, Willensstärke

Fatepunkte: 1

Roger Durham



Aussehen: Mitte Vierzig, sanftes Lächeln, aber tiefe Schatten unter den Augen.

Motivation: Herausfinden, ob sein Sohn etwas mit dem

Mord zu tun hat und dafür sorgen, dass er auf den richtigen Weg zurückfindet.

Verhalten: Immer sanft lächelnd, aber man spürt die Willenskraft darunter. Der Stress sorgt dafür, dass ihm ab und zu die Maske verrutscht und man ihm seine Wut und Angst ansieht.

Roger ist der Tierarzt von Bright Eyes. Seine Frau ist schon vor fast zehn Jahren gestorben. Vor einigen Tagen brachte ihm die alte Miss Crane ihre Perserkatze, der jemand die Augen entfernt hatte. Roger glaubte zunächst an eine Ratte oder Krähe, aber dann verschwanden ausgerechnet die

Tieraugen, die er zum Sezieren an die Schule geben wollte. In Roger wuchs der Verdacht, dass sein eigenbrötlerischer Sohn etwas damit zu tun haben könnte. Der Mord an Lloyd hat natürlich alles noch schlimmer gemacht – Roger weiß, dass Lloyd Pete verprügelt und von seinem Grundstück geworfen hat und dass Pete in Jillian verknallt ist. Roger ist wütend auf seinen Sohn, weil der ihm das Leben nach Rogers Ansicht absichtlich schwer macht.

Roger muss herausfinden, ob Pete wirklich mit dem Mord zu tun hat. Und mit allen Mitteln dafür sorgen, dass sein Sohn wieder auf den rechten Weg zurückfindet. Im schlimmsten Fall würde Roger ihn der Polizei ausliefern...

Basisinformationen: Miss Cranes Perserkatze wurden die Augen entfernt. Die Tieraugen, die er zum Sezieren an die Schule geben wollte, sind verschwunden.

Weitere Informationen (Fertigkeiten Charme/Einschüchtern/Täuschung, bei direkten Nachfragen):

1. Roger befürchtet, dass sein Sohn etwas mit dem Mord zu tun haben könnte.

Aspekte:

„Tierarzt“

„Meine Frau hat mich allein gelassen“

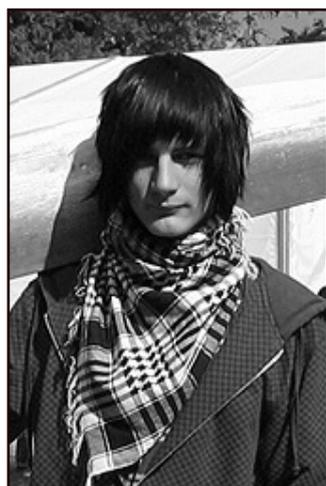
Fertigkeiten:

Gut (+3): Naturwissenschaften

Ordentlich (+2): Willenskraft, Täuschung

Fatepunkte: 1

Pete Durham (Potentieller SC)



Aussehen: Ein dunkelhaariger, verschlossener Teenager. Trägt obskure Band-Shirts, gerne mal mit verstörenden Bildern oder Texten.

Motivation: Jillian beschützen. Das Monster loswerden. Irgendwie, irgendwie wieder gutmachen, was er verbockt hat.

Verhalten: Schleicht immer am Rand einer Menschengruppe herum, besonders wenn Jillian dabei ist. Redet wenig und starrt zu Boden.

Pete ist ein Außenseiter in seiner Schule, der eigentlich keine Freunde hat. Ohne Mutter und mit einem distanzierten Vater aufzuwachsen war nicht leicht für ihn. Seine Rebellion beschränkt sich aber in Musik mit Texten über Gewalt und unverständene Teenager, sowie ein vages Interesse an Okkultismus. Er hat sich aber ein paar Mal mit beliebteren Mitschülern geprügelt und gilt daher als „schwer erziehbar“.

Er ist schon ewig in die Musterschülerin Jillian Ford verknallt. Ihr Vater hat ihn mal dabei erwischt, als er sich vor ihrem Haus herumdrückte und endlich den Mut aufbringen

wollte, sie um ein Date zu bitten. Lloyd hat ihn verprügelt und vom Grundstück geworfen.

Das hat in Petes ersten Alkoholrausch und den Versuch geendet, einen Homunkulus zu erschaffen. Keiner war erstaunter als Pete, als die Kreatur mit den Augen eines eingeschlaferten Tieres wirklich erwachte. Er hatte zwar Angst vor dem Wesen, hat es aber in seinem betrunkenen Zustand losgeschickt, um Lloyd zu erschrecken.

Die Kreatur blieb für zwei Tage verschwunden und Pete war sich nicht mehr sicher, ob er sich die ganze Sache nicht eingebildet hatte. Doch dann wurde Lloyd tot aufgefunden. Und Pete glaubt, dass er eine seltsame Kreatur nahe bei Jillians Haus gesehen hat, ähnlich wie sein eigener Homunkulus. Er ist sich aber ziemlich sicher, dass es nicht sein Homunkulus war.

Pete weiß, dass er Schuld an Lloyds Tod ist und er hat panische Angst vor dem Homunkulus. Er befürchtet, dass das Monster Jillian etwas antun könnte und versucht, in ihrer Nähe zu bleiben und sie zu beschützen. Sheriff Greer misstraut er, er wird sich aber nach kurzem Zögern jedem anvertrauen, der ihm helfen könnte.

Pete ist Mitglied des Bright Eyes-Buchclubs – weil Jillian auch Mitglied ist.

Basisinformationen: Pete verhält sich sehr verdächtig und er ist offensichtlich an Jillian interessiert. Lloyd hat ihn mal verprügelt.

Weitere Informationen (Fertigkeiten Charme/Einschüchtern/Täuschung und entsprechenden Fragen):

1. Pete erzählt unter Tränen die ganze Geschichte und gibt zu, den Homunkulus erschaffen zu

Aspekte

„Schon seit der Grundschule verknallt in Jillian“
„Das ist alles meine Schuld“

Fertigkeiten:

Ordentlich (+2): Athletik, Heimlichkeit, Mysterien

Fatepunkte: 1

haben. Er erzählt auch, dass er einen anderen Homunkulus gesehen hat.

Garett Shepard (Potentieller SC)



Aussehen: Ein attraktiver, dunkelhaariger Mittdreißiger.

Motivation: Herausfinden, wer Lloyd umgebracht hat und damit Sicherheit haben, dass seine Frau nichts damit zu tun hat. Seine Frau dazu bringen, mit ihm zu reden.

Verhalten: Leicht abwesend und etwas nervös. Starrt immer wieder seine Frau an und sieht weg, wenn jemand das merkt.

Der Tod seiner Tochter vor zwei Monaten hat das Leben des Chirurgen Garrett nachhaltig unterbrochen. Seine Ehefrau Erin ist in eine tiefe Depression verfallen und so fiel Garrett die Aufgabe zu, die Beerdigung zu organisieren und die Fassade der Normalität aufrecht zu erhalten. Seine Frau hat ihn völlig aus ihrem Leben ausgeschlossen. Er musste sogar in Miss Cranes Bed & Breakfast ziehen, während seine Frau sich in ihrem Haus verbarrikadiert.

Doch eines Abends wollte Garrett seine Frau besuchen und sah, wie sie ein... Ding... aus einer klebrigen braunen Masse in den Armen wiegte. Und das Ding bewegte sich.

Garrett erlitt einen ordentlichen Schock, legte sich in sein Bett und redet sich seitdem ein, dass die ganze Sache nur ein Traum war. Doch als dann Lloyd starb, Garrett die Obduktion vornahm und überall an Lloyds Leiche Tonreste klebten... seitdem ist sich Garrett nicht mehr ganz so sicher. Er hat Angst, dass seine Frau irgendwie in den Mord verstrickt ist, auch wenn er nicht sagen könnte, wie.

Basisinformationen: Garrett verhält sich auffällig und wird nervös, wenn ihn jemand auf seine Frau anspricht.

Weitere Informationen (Fertigkeiten Charme/Einschüchtern/Täuschung, bei direkten Nachfragen):

1. Garrett erzählt, was er im Schlafzimmer seiner Frau gesehen hat.

2. Garrett hat alle Informationen über Lloyds Leiche, da er den Obduktionsbericht geschrieben hat.

Aspekte:

„Ich muss die Wahrheit über meine Frau herausfinden“
„Gläubiger Christ“

Fertigkeiten:

Gut (+3): Naturwissenschaft
Ordentlich (+2): Empathie

Fatepunkte: 1

Erin Shepard



Aussehen: Eine dünne, dunkelhaarige Frau um die Dreißig. Sieht immer müde und verschreckt aus.

Motivation: Den Homunkulus, ihr „Baby“ mit allen Mitteln beschützen

Verhalten: Spricht immer leise, wirkt nervös und nahe dem Nervenzusammenbruch.

Vor etwa zwei Monaten starb Erins sechs Monate altes Baby Amy an plötzlichem Säuglingstod. Sie gibt sich selbst die Schuld daran und das hat zu starken Depressionen geführt. Sie ist geht kaum noch vor die Tür und meidet andere Menschen. Ihren Mann hat sie hinausgeworfen und sogar die

Schlösser ausgetauscht. Es ist nicht leicht, sie überhaupt zu einem Gespräch zu bewegen.

Die Lektüre von „Augen der Dunkelheit“ hat ihr die Vorstellung in den Kopf gesetzt, ihr Kind als Homunkulus erwecken zu können. Als sie dann wirklich ihr Kind ausgrub und das Ritual vollzog, überraschte sie der Erfolg nicht einmal mehr. Der Homunkulus ist für sie ihr Baby und wie eine Mutter ihr Baby wird sie ihn beschützen. Andersherum versucht auch der Homunkulus, sie zu schützen, selbst gegen seine eigenen Brüder.

Es ist sehr schwer, Erin davon zu überzeugen, dass der Homunkulus nicht ihr Kind ist. So eine Konfrontation ist mit Sicherheit eines ausführlichen Konflikts wert.

Erin hat eine Pistole in ihrem Zimmer und ist auch bereit, sie zu benutzen – ob die Gefahr nun echt oder eingebildet ist. Und Gefahr kann schon sein, dass sich jemand in ihr Haus schleicht.

Erin ist Mitglied des Bright Eyes-Buchclubs.

Aspekte:

„Mein Leben für mein Baby“

„Paranoid“

„Ungeahnte Kräfte unter Panik“

„Die perfekte Hausfrau“

Fertigkeiten:

Großartig (+4): Willensstärke

Gut (+3): Aufmerksamkeit, Empathie

Ordentlich (+2): Heimlichkeit, Schusswaffen, Täuschung

Durchschnittlich (+1): Athletik, Mysterien, Vermögen, Waffenlos

Stunts:

Dickes Fell (+1 Harte Geistige Konsequenz)

Stahlharter Wille (+1 auf Einschüchtern, wenn sie ihre Absichten ausspricht)

Ich bin immer die Erste! (Fatepunkt für Initiative)

Geistige Belastung □□□□□□□

Körperliche Belastung □□□□□

Konsequenzen:

Fatepunkte: 4

Ausrüstung: Handfeuerwaffe (Schadensbonus +2)

Sheriff Stephen Greer



Aussehen: Ein ausgesprochen attraktiver Mittdreißiger mit geradezu erschreckend weißen Zähnen.

Motivation: Kompetent wirken, bewundert werden und Sheriff bleiben.

Verhalten: Jovial, spielt sich gerne als überlegen auf. Verändert sein Verhalten abrupt, wenn er seine Position bedroht sieht oder jemand die Autoritätskarte ausspielt. Dann versucht er mit allen Mitteln, diese Person(en) loszuwerden. Verhaspelt sich ständig und macht Fehler, wenn er über den Fall berichtet.

Sheriff Greer hat seinen Posten durch sein gutes Aussehen und seinen oberflächlichen Charme bekommen. Er ist ein absoluter Stümper und hat keinerlei kriminalistische Fähigkeiten. Er hofft, dass der Trubel um Fords Tod bald abklingen wird. Zu Sicherheit wird er aber jemanden festnehmen: Bisher ist Victoria Ford seine Hauptverdächtige. Ist nicht die Ehefrau immer der Täter? Außerdem erben Veronica und Jillian sein Geld und Veronica hasst ihn ganz offensichtlich. Nr. 2 auf seiner Liste ist Pete Durham, der schon einmal ein Problem mit Lloyd

Ford hatte. Nr. 3 ist Lloyds Tochter Jillian.

Greer ist gerne bereit, einen der SCs zu verdächtigen, vor allem, wenn sie ihn schlecht dastehen lassen. In einem ersten Schritt wird er sie aus Bright Eyes werfen, wenn das in seiner Autorität liegt (Regierungsbeamte, die im Rang über ihm stehen, kann er nicht einfach von den Ermittlungen ausschließen). Erwischt er sie später wieder, wird er sogar versuchen, sie einzusperren.

Basisinformationen: Ford ist an einer durchtrennten Kehle gestorben. Er wurde außerdem mehrfach gestochen. Aber alles kein Grund zur Sorge, der Killer wird in Kürze geschnappt.

Weitere Informationen (Fertigkeiten Charme/Einschüchtern/Täuschung und entsprechenden Fragen):

1. Alle Türen und Fenster waren fest verschlossen. Es kann nur ein Täter im Haus gewesen sein. Veronica vermutlich.
2. Pete Durham wurde schon mal von Lloyd Ford verprügelt, weil er sich vor deren Haus herumtrieb.
3. Der Tatort war dreckig. Putzen die denn nie bei den Fords?
4. Eine von Miss Cranes Katzen wurde getötet und ihre Augen entfernt. Das hat aber nichts mit dem Mord zu tun.

Aspekte:

„Blender“

„Freunde ganz Oben“

Fertigkeiten:

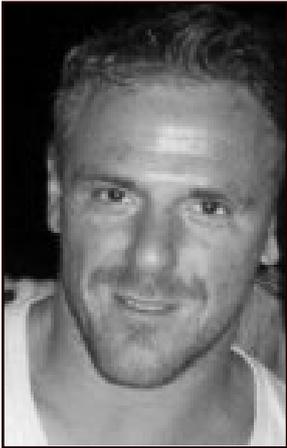
Gut (+3): Charme, Täuschung

Ordentlich (+2): Athletik, Kontakte, Schusswaffen

Fatepunkte: 1

Ausrüstung: Handfeuerwaffe (Schadensbonus +2), Polizeiknüppel (Schadensbonus +1)

Undersheriff Casey Sullivan (Potentieller SC)



Aussehen: Rothaarig und mit verschlossenem Gesichtsausdruck.

Motivation: Den Fall lösen. Sheriff Greer schlecht dastehen lassen.

Verhalten: Scheinbar in permanent schlechter Laune, aber eigentlich ein netter Kerl, wenn man mit ihm ein Bier trinkt und über Sheriff Greer lästert.

Casey Sullivan ist sich bewusst, dass er der Grund ist, dass überhaupt Fälle in Bright Eyes gelöst werden. Aber natürlich wird Stephen Greer mit seinem charmanten Lächeln zum Sheriff gewählt und Casey darf sich von ihm wie ein Idiot behandeln lassen. Sheriff Greer nimmt Casey kein Stück ernst und sieht in ihm nur einen überbezahlten Handlanger. Deshalb versucht Casey bei jeder Gelegenheit, Greer schlecht zu machen. Sollten es zu Konflikten zwischen den Charakteren und Greer kommen, schlägt sich Casey automatisch auf ihre Seite. Sie haben so,

wenn sie nicht verdächtigt werden, immer noch einen Freund auf der Wache.

Casey ist ein echter Cop und es geht ihm an die Ehre, wenn er einen Fall nicht aufklären kann.

Basisinformationen (wenn sich die Charaktere Greer zum Feind gemacht haben, gelten ansonsten als „Weitere Informationen“):

1. Sheriff Greer ist ein Vollidiot. Er verdächtigt die Witwe, aber Casey glaubt nicht daran. Wie hätte sie ohne Blutspuren aus dem Büro kommen können? Wo ist die blutgetränkte Kleidung und die Tatwaffe?
2. Alles, was im Obduktionsbericht zu Lloyd steht.
3. Am Tatort waren alle Fenster und Türen verschlossen. Es fand sich außerdem der gleiche Lehm, den man auch an Lloyds Leiche fand.
4. Der Täter muss sehr wütend gewesen sein, denn auch in Möbeln, Wänden und Boden fanden sich Einstiche.

Aspekte:

„Mein Chef ist ein inkompetentes Arschloch“
„Immer auf Streife“

Fertigkeiten:

Gut (+3): Nahkampf, Schusswaffen
Ordentlich (+2): Nachforschung, Kraft, Athletik

Fatepunkte: 1

Ausrüstung: Handfeuerwaffe (Schadensbonus +2), Polizeiknüppel (Schadensbonus +1)

Miss Emilie Crane



Aussehen: Ältere Lady um die siebzig.

Motivation: In Ruhe leben, ihre Katzen beschützen.

Verhalten: Liebenswert, Manchmal ein bisschen verwirrt, ängstlich.

Miss Crane ist die Betreiberin des Bed & Breakfast. Sie ist Mitglied des Bright Eyes-Buchclubs

Basisinformationen: Eine ihrer Perserkatzen würde getötet, das arme Ding. Lage einfach auf der Terrasse und die Augen wurden rausgerissen! Sie hat die Katze zum Tierarzt gebracht. Das ist wie in diesem schrecklichen Buch aus dem

Buchclub, das hat sie gar nicht zu Ende gelesen.
Es liegt im einem der Gästezimmer.

Aspekte:

„Nette alte Lady“
„Klatschbase“

Fertigkeiten:

Gut (+3): Aufmerksamkeit
Ordentlich (+2): Charme, Empathie

Fatepunkte: 1

Reverend Hugo Hess



Aussehen: Ein älterer Mann mit Brille und sorgsam gestutztem Bart.

Motivation: Gesund bleiben und Leute in die Kirche bringen.

Verhalten: Sehr freundlich, redet viel und salbungsvoll.

Reverend Hess ist ein älterer Mann, der absolut begeistert ist, wenn sich mal jemand in seine Kirche verirrt. Zugegeben, er ist ein bisschen feige und wenn die Situation zu kritisch wird, fährt „in den Urlaub“. Er hat einen erstaunlich guten Überblick über seine Gemeinde und kann nach verdächtigen Ereignissen ausgefragt werden.

Basisinformationen:

1. Lloyd Ford war ein komplizierter Mann und wenig beliebt. Aber nicht so unbeliebt, dass jemand ihn töten würde. Er hatte aber wohl ein

Problem mit dem Jungen der Durhams und hat ihn von seinem Grundstück geworfen.

2. Erin Shepard ist nach dem Tod ihres Kindes depressiv geworden, die arme Frau. Sie geht kaum noch vor die Tür.

3. Die Katze der alten Miss Crane wurde getötet und die arme alte Lady ist völlig verstört. Vielleicht war ein wildes Tier auch für Lloyds Tod verantwortlich.

Weitere Informationen:

1. Lloyd Ford hat Pete Durham verprügelt, weil der Junge seiner Tochter nachgestellt hat.

2. Erin ist nicht nur depressiv, sie hat schwere psychische Probleme und man muss Angst haben, dass sie etwas Unvernünftiges tut.

3. Erins Mann Garrett kommt seit einer Woche jeden Tag in die Kirche. Er wirkt ausgesprochen verstört.

4. Das Grab von Amy Shepard wurde zerwühlt. Sicher nur ein Hund.

Aspekte:

„Pfarrer“
„Kennt jeden“

Fertigkeiten:

Gut (+3): Charme
Ordentlich (+2): Empathie, Geisteswissenschaft

Fatepunkte: 1

Charaktere: Außenseiter

Jacky Cooper (Potentieller SC)



Aussehen: Junge Afroamerikanerin.

Motivation: Eine erfolgreich Story bringen.

Verhalten: Kann in sekundenschnelle von charmant-liebenswert zu eiskaltem Profi wechseln.

Jacky ist eine junge Reporterin, die ihre letzte Story gründlich versiebt hat und mit einem Bericht über den Mord an Lloyd Ford ihre Reputation wiederherstellen will. Ihre dunkle Hautfarbe macht ihr die Arbeit in Bright Eyes nicht gerade einfacher und ihr ausdauerndes

Fragen hat sie schon auf Sheriff Greers schwarze Liste befördert.

Jacky muss nicht unbedingt in Bright Eyes sein. Sie ist ein Charakter, den man einsetzen kann, um die Spielercharaktere zu unterstützen oder ihnen Steine in den Weg zu legen.

Sie kann hilfreich sein, indem sie den Sheriff ablenkt oder als Verbündeter der Charaktere auftreten. Sie kann alle Informationen haben, die man mit etwas herumfragen erlangen kann.

Sie kann auch als Hindernis eingesetzt werden, indem sie die Charaktere verdächtigt. Besonders problematisch wird das bei Undercover-Monsterjägern.

Aspekte:

„Ungeduldig“

Fertigkeiten:

Gut (+3): Nachforschung, Charme

Ordentlich (+2): Empathie, Aufmerksamkeit

Fatepunkte: 1

Agents Sue Ayala und Donn Hendrix

Sollten die Charaktere nicht selbst von einer Regierungsorganisation kommen, ist es möglich, dass sich nach mehreren Morden das FBI einschaltet. Immerhin scheint es sich um einen Serienkiller zu handeln...

Agent Ayala übernimmt im Duo die Rolle des Bad Cops, ihr rundlicher Kollege Hendrix ist der

gemütliche Good Cop.

Wie auch Jacky können die beiden Agenten wertvolle Verbündete sein. Sie sind wesentlich bessere Ermittler als Sheriff Greer und sie sind keine schlechten Schützen. Verhalten sich die Charaktere auffällig, können sie natürlich auch als Verdächtige ins Visier des FBI geraten.

Aspekte:

„FBI-Agent“

Fertigkeiten:

Gut (+3): Schusswaffen

Ordentlich (+2): Nachforschung, Einschüchtern (Sue) oder Charme (Donn)

Fatepunkte: 1

Der Autor Ezra V. Longstein

Der erfolgreiche Horrorautor lebt in Washington. Seine Homepage enthüllt, dass er für seine Romane „umfangreich recherchiert“ und gerne Details aus Volksgeschichten und „real existierenden Werken des Okkultismus“ einbaut. Trotzdem glaube er nicht an das Übernatürliche.

Andere seiner Romane enthalten einen Mischmasch aus Fakt und Fantasie. Ein Wurf auf „Mysterien“ mit der Schwierigkeit Ordentlich (+2) ergibt noch weitere Informationen. Er hat tatsächlich okkulte Werke verarbeitet, von denen einige sehr selten sind. Kein anderer Roman beinhaltet ein funktionierendes Ritual.

Ezra hat das okkulte Werk in seinem Besitz, aus dem er das Ritual übernommen hat. In ihm stehen alle **relevanten Informationen** zu Homunkuli:

Ihre Erschaffung; dass man ihnen die Augen zerstören muss, um sie zu töten: dass sie alle Befehle ausführen, die man ihnen gibt, aber frei sind, alles zu tun, was man ihnen nicht direkt untersagt hat; dass sie einen Fortpflanzungsdrang haben und selbstständig

nach Augen jagen.

Ezra eignet sich sehr gut, um das Abenteuer mit einer längeren Kampagne zu verknüpfen. Er kann selbst ein Schurke sein, der das Ritual absichtlich unter die Leute gebracht hat. Er kann auch besessen sein oder nur ein Werkzeug für dunklere Mächte und selbst nicht an das Übernatürliche glauben.

In diesem Fall und wenn das Abenteuer als One-Shot benutzt werden soll, stellt er sich als netter, bodenständiger Mann in seinen Fünfigern heraus. Seine Homepage stimmt: Er hat tatsächlich keine Ahnung davon, dass es Magie gibt und das Ritual wirklich funktioniert.

Eine erfolgreiche Drohung bringt ihn davon ab, echte Quellen in seinen nächsten Büchern zu verwenden. Wird er per Charme davon überzeugt, dass es Magie wirklich gibt und was er mit seinem Roman angerichtet hat, wird er das Buch zurückrufen lassen und seine okkulte Bibliothek entsorgen (oder sie den Charakteren vermachen).

Aspekte:

„Meine Romane basieren auf Fakten“
„Besteller-Schriftsteller“

Fertigkeiten:

Ordentlich (+2): Kunst, Mysterien

Fatepunkte: 1

Charaktere: Die Homunkuli

Aussehen: Ein verformbarer, vage humanoider Körper aus feuchtem Lehm aus dem einen echte Augen ansehen – reflektierende Katzenaugen, feuchte Hundeaugen oder unschuldige Menschaugen. Zwischen 30 und 100 cm, aber sie können sich selbst mit mehr Ton oder Erde vergrößern.

Motivation: Sich fortpflanzen und ihre Erschaffer umbringen. Sich an alte Emotionen halten.

Homunkuli sind künstliche Lebewesen. Sie werden aus Ton oder Erde geformt, bekommen in einem Ritual echte Augen eingesetzt und erwachen dann zum Leben. Das Ritual ist ziemlich einfach:

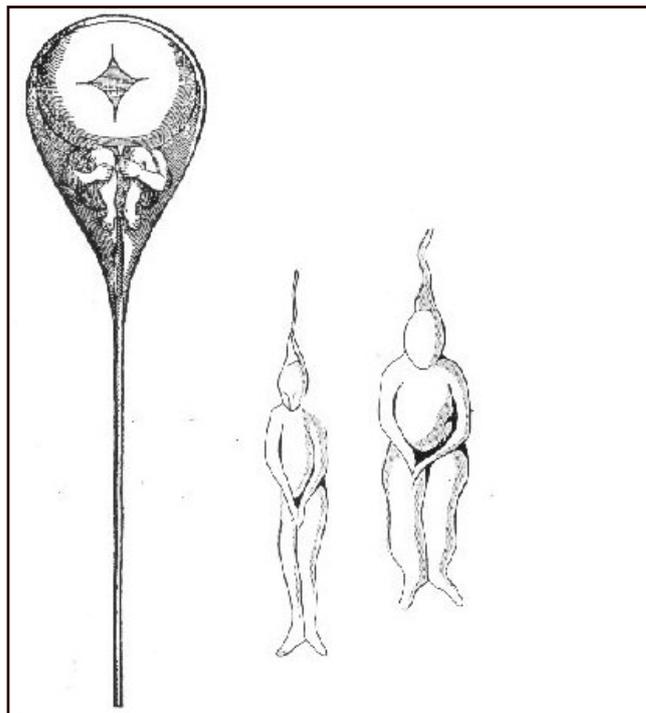
Die Intelligenz eines Homunkulus hängt von den Augen ab, die ihm eingesetzt werden: Solche mit tierischen Augen sind so intelligent wie das korrespondierende Tier, solche mit Menschaugen sind etwa so intelligent wie ein Kleinkind. Homunkuli können nie sprechen.

Menschaugen haben noch einen zweiten Effekt auf den Homunkulus: Manchmal kommen Emotionen oder Handlungsweisen der ehemaligen Besitzer der Augen durch.

Ein Homunkulus ist an die Befehle seines Erschaffers gebunden und darf ihn nicht selbst verletzen. Er wird, wenn es ihm nicht explizit untersagt wurde, weitere Homunkuli aus Tieren oder bevorzugt Menschen erschaffen. Die neuen Homunkuli sind keinem Erschaffer verpflichtet und werden versuchen, auch den ersten Homunkulus zu befreien – indem sie seinen Besitzer umbringen.

Sie befolgen Befehle sehr wörtlich und halten sich daran, auch wenn sie ihre eigene Zerstörung bedeuten.

Homunkuli können ausgeschaltet werden, indem man ihre Augen entfernt oder zerstört. Sie sind dann nicht mehr als ein Haufen feuchter Ton. Ansonsten sind sie schwer zu verletzen: Sie spüren keinen Schmerz und abgeschlagene Körperteile können einfach mit neuem Ton ersetzt werden. Kreative Ideen oder geschaffene Fakten, wie die Homunkuli verletzt werden können (Feuer macht sie unbeweglich, sie lösen sich in Wasser auf, etc.), können natürlich übernommen werden.



Der feuchte Ton ist verformbar und erlaubt es den Homunkuli, sich auch durch enge Schächte zu zwängen.

Um anzugreifen, integrieren Homunkuli gerne Messer, Skalpelle, Scherben und andere scharfe Gegenstände in ihre Hände. Sie können diese Gegenstände unter dem Ton verstecken.

Zu Spielbeginn gibt es folgende Homunkuli:

- Erins Homunkulus mit den Augen ihres Kindes. Getrieben von den Gefühlen des Kindes versucht der Homunkulus, Erin vor den anderen Homunkuli zu beschützen. Die Leiche des Kindes wurde einbalsamiert, trotzdem sind die Augen von einem weißen Film überzogen und leicht verrottet. Der Homunkulus wurde aus Friedhoferde gemacht. Er trägt ein weißes Babykleidchen.

- Petes Homunkulus mit Hundeaugen. Pete hat sich ein großes Paket Ton im Kunstunterricht geben lassen.

- Ein Homunkulus mit Lloyd Fords Augen (geschaffen vom Erin-Homunkulus und dem Perserkatzen-Homunkulus). Der Lloyd Homunkulus wird versuchen, Pete Durham und seine Frau Veronica zu töten und sucht die Nähe seiner Tochter Jillian.

- Ein Homunkulus mit Perserkatzenaugen (geschaffen von den anderen drei Homunkuli).

Durch Erins Liebe zu ihrem Baby-Homunkulus

haben sich die Kreaturen ein bequemes Nest in ihrem Haus machen können. Ihr Humunkulus sorgt dafür, dass ihr die anderen nichts tun – noch.

Außer ihrem Baby-Homunkulus zeigen sich die anderen Kreaturen ihr nicht, sondern verstecken sich in dunklen Ecken, den Wänden und Schränken. Da Erin sowieso selten ihr Zimmer verlässt, fällt ihnen das nicht schwer. Das Haus sieht entsprechend verdreckt aus. Feuchter Ton hinterlässt Spuren.

Die Homunkuli mögen ihr Nest und verlassen es nur, wenn sie sich wirklich bedroht fühlen. Ihr neues Nest wird dann ein „Schauhaus“, einer voll eingerichteten unbewohnten Villa, die potentiellen Käufern gezeigt wird.

Sie bewegen sich entweder durch die Büsche oder die Abflussrohre – die in Bright Eyes entgegen der Filmkonventionen viel zu eng für Menschen sind. Allerdings können sich auch Homunkuli in den engen Rohren nicht besonders schnell bewegen, weshalb sie die gefährlichere oberirdische Route bevorzugen. Dort wiederum können sie von Videokameras gefilmt werden...

Die Homunkuli greifen bevorzugt einzelne Menschen an, wenn sie selbst in der Überzahl sind. Sie ziehen sich zurück, wenn es wirklich brenzlig wird. Haben sie jemanden (oder etwas) umgebracht, ist es ihre Priorität, die Augen zu entfernen. Zur Not kommen sie später wieder oder suchen die Leiche.

Aspekte:
 „Aus weicher Erde geformt“
 „Intelligenz eines Kleinkindes/Tieres“
 „Fortpflanzungsdrang“
 „Schatten des vergangenen Lebens“

Fertigkeiten:
 Gut (+3): Nahkampf
 Ordentlich (+2): Heimlichkeit, Athletik
 Durchschnittlich (+1): Willenskraft, Aufmerksamkeit, Einschüchtern

Stunts:
Regeneration: Die Homunkuli können für einen Fatepunkt eine Störende Konsequenz heilen, so lange ihre Augen nicht betroffen sind. Sie heilen alle Konsequenzen innerhalb eines Tages, wenn sie Zugang zu Erde haben und ihre Augen nicht verletzt sind.
Versteckte Waffen: Homunkuli integrieren gerne Messer oder andere scharfe Gegenstände in ihre Tonarme. Sie gelten als Waffe mit Schadensbonus +1.

<p>Homunkulus 1:</p> <p>Geistige Belastung: <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/></p> <p>Körperliche Belastung: <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/></p> <p>Konsequenzen:</p> <p>Fatepunkte: 4</p> <p>Homunkulus 2:</p> <p>Geistige Belastung: <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/></p> <p>Körperliche Belastung: <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/></p> <p>Konsequenzen:</p> <p>Fatepunkte: 4</p>	<p>Homunkulus 3:</p> <p>Geistige Belastung: <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/></p> <p>Körperliche Belastung: <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/></p> <p>Konsequenzen:</p> <p>Fatepunkte: 4</p> <p>Homunkulus 4:</p> <p>Geistige Belastung: <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/></p> <p>Körperliche Belastung: <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/></p> <p>Konsequenzen:</p> <p>Fatepunkte: 4</p>
---	---

Anhang: Handout Zeitungsartikel



Bildnachweise:

Alle Bilder stammen aus den Creative Commons oder der Public Domain. Angaben v.O.n.U. Die Karte ist selbst erstellt.

Seite I: Anna Cervova

Seite 1: Patrick Lynch

Seite 4: Patrick Lynch

Seite 7: Jmabel

Seite 8: Mattes

Seite 9: Daniel Penfield

Seite 12: Public Domain

Seite 14: Petr Kratochvil

Seite 15: Petra Bubnikova; FWS

Seite 16: Public Domain

Seite 17: Vera Kratochvil

Seite 18: Jiri Hodan

Seite 19: Public Domain

Seite 20: Public Domain; Christopher Walken

Seite 21: NOAA

Seite 22: Public Domain

Seite 24: Public Domain

Jillian Ford, Tochter von Lloyd Ford

Schon vor Lloyds Tod musste sich Jillian um alle wichtigen Dinge in ihrer Familie kümmern: Niemand mochte ihren Vater und ihre Mutter war meistens betrunken. Ihr Vater hat sogar Pete Durham, den Sohn des Tierarztes verprügelt, nur weil der vor ihrem Haus herumhing.

Jillian ist ein „All-American-Girl“, das eigentlich alle mögen und das in fast allem gut ist, was sie anfängt.

Fragen:

1. Warum ist es für dich so wichtig, Lloyds Mörder zu finden?
2. Was gefällt dir so gut an Bright Eyes?
3. Einer der anderen Spielercharaktere ist ein sehr guter Freund von dir. Wer ist es und wie seid ihr Freunde geworden? (Die Antwort sollten nach Möglichkeit keine Zweiergruppen schaffen, die sich gegenseitig als beste Freunde sehen)
4. Du und Pete seid einmal gemeinsam in eine gefährliche Situation geraten. Was war es?

Aspekte:

„Musterschülerin“

Ausnutzen: Schulwissen abrufen; Bei Lehrern beliebt sein; u.ä.

Reizen: Tun, was die Lehrer sagen; Wirklich für den wichtigen Test lernen; Übermäßig vorbereiten; u.ä.

„Ich bin die wirklich Erwachsene in unserer Familie“

Ausnutzen: Sachen machen, die man ihrem Alter nicht kann; Verantwortungsvoll wirken; u.ä.

Reizen: Hilfe der Eltern ablehnen; In Notsituationen keine von Erwachsenen Hilfe holen; u.ä.

4 Freie Aspekte:

„Cheerleaderin“

Ausnutzen: Akrobatische Aktionen; Andere Schüler beeindrucken; u.ä.

Reizen: Vorurteilen begegnen (Cheerleader sind dumm, arrogant und Schlampen); Zum Training zu müssen; u.ä.

„Wie, ich kann das nicht?“

Ausnutzen: Etwas entgegen großer Widerstände machen; u.ä.

Reizen: Sich zu blödsinnigen Aktionen provozieren lassen; Etwas beweisen müssen, obwohl man es nicht machen will; u.ä.

Fertigkeiten:

Großartig (+4): Charme
Gut (+3): Athletik, Geisteswissenschaft
Ordentlich (+2): Aufmerksamkeit, Empathie, Willensstärke
Durchschnittlich (+1): 4 frei wählbare Fertigkeiten:

Stunts:

1. Dickes Fell (Eine zusätzliche Harte Konsequenz im geistigen Bereich)
2. Hier mögen mich alle (+1 auf Charme, wenn sie es mit Einwohnern von Bright Eyes zu tun hat, die sie schon kennt)
3. Wandelnde Bibliothek (kann alle Geisteswissenschaftlichen Fragen mit einer Schwierigkeit von +3 beantworten, arbeitet schneller in der Bibliothek)
4. Immer oben in der Pyramide (+1 auf Athletik, um Sprünge durchzuführen)

Belastung:

Körperlicher Belastungsbalken:

Geistiger Belastungsbalken:

Störende Konsequenzen (2 SP):

Harte Konsequenzen (4 SP):

Schwerwiegende Konsequenzen (6 SP):

Extreme Konsequenzen (8 SP):

Fatepunkte: 6

Pete Durham, Außenseiterteenager und verknallt in Jillian

Pete ist der ungeliebte Außenseiter in seiner Schule und derjenige, der bei Problemen sofort verdächtigt wird. Das hat seine Chancen bei Jillian, der bewunderten Musterschülerin und Cheerleaderin nicht verbessert. Ihr Vater Lloyd hat ihn verprügelt und vom Grundstück geworfen, als Pete sie gerade um ein Date bitten wollte.

Völlig betrunken hat er daraufhin ein albernes Ritual aus einem Taschenbuch durchgeführt – einen Mensch aus Lehm machen und ihm Augen einsetzen (er hat Hundeaugen aus der Tierarztpraxis seines Vaters genommen).

Und das Ritual hat funktioniert. Das Ding hat sich bewegt. Pete in seinem Zustand hat sich totgelacht und dem Wesen befohlen, Lloyd Ford ordentlich zu erschrecken. Dann ist er umgekippt.

Als er wieder aufwachte, war der Tonmensch verschwunden. Ob das nur eine Halluzination war?

Aber zwei Tage später war Lloyd tot...

Fragen:

1. Warum ist es für dich so wichtig, Lloyds Mörder zu finden?
2. Was gefällt dir so gut an Bright Eyes?
3. Einer der anderen Spielercharaktere ist ein sehr guter Freund von dir. Wer ist es und wie seid ihr Freunde geworden? (Die Antwort sollten nach Möglichkeit keine Zweiergruppen schaffen, die sich gegenseitig als beste Freunde sehen)
4. Deine Mutter ist schon vor zehn Jahren verstorben. Wie ist dein Verhältnis zu deinem Vater?

Aspekte:

„Schon seit der Grundschule verknallt in Jillian“

Ausnutzen: Jillian schützen oder beeindrucken; u.ä.

Reizen: Risiken für Jillian eingehen; u.ä.

„Das ist alles meine Schuld“

Ausnutzen: Wenn er gut machen kann, was er angerichtet hat; Seine Taten verbergen; u.ä.

Reizen: Sich durch Schuldgefühle in Probleme bringen oder verplappern; Schuld um jeden Preis geheim halten; u.ä.

„Außenseiter“

Ausnutzen: Sich schockierend verhalten; Im Hintergrund bleiben; u.ä.

Reizen: Schlechter Ruf; Sozial ungeschickt; u.ä.

„Hat die Okkultismus-Sektion in der Buchhandlung gelesen“

Ausnutzen: Etwas über Okkultismus wissen; u.ä.

Reizen: Hinter allem eine übernatürliche Begründung sehen; Nutzlose Eso-Rituale zu Lösung nutzen; u.ä.

4 Freie Aspekte:

Fertigkeiten:

Großartig (+4): Heimlichkeit

Gut (+3): Aufmerksamkeit, Nachforschung

Ordentlich (+2): Athletik, Einbruch, Mysterien

Durchschnittlich (+1): 4 frei wählbare Fertigkeiten:

Stunts:

1. Horror-Fan (+2 auf „Mysterien“, wenn es um Monster geht)

2. Meister der Schlösser (Erleidet keine Abzüge, wenn er keine Werkzeuge dabei hat, kann Schlösser schneller knacken)

3. Hobby-Stalker (+1 auf Heimlichkeit, um jemanden zu folgen)

4. Ich bin immer der Erste! (Für einen Fatepunkt als erster dran sein)

Belastung:

Körperlicher Belastungsbalken:

Geistiger Belastungsbalken:

Störende Konsequenzen (2 SP):

Harte Konsequenzen (4 SP):

Schwerwiegende Konsequenzen (6 SP):

Extreme Konsequenzen (8 SP):

Fatepunkte: 6

Garett Shepard, Chirurg, dessen Tochter vor kurzem gestorben ist

Garett's sechs Monate alte Tochter Amy ist vor zwei Monaten gestorben. Seine Frau Erin hat das in eine schwere Depression geworfen. Sie wollte mit Garrett nicht mehr sprechen, ihn nicht einmal mehr sehen. Also ist er in Miss Cranes Bed & Breakfast ausgewandert.

Einmal ist er überraschend zu Hause aufgetaucht. Seine Frau wusste nicht, dass er da war. Er hat sie gesehen, durch den Türspalt und sie hatte etwas im Arm als wäre es ihr Baby, ein unförmiges, braunes Ding und es hat sich bewegt... Garrett ist sich nicht sicher, ob er es wirklich gesehen hat oder ob ihm sein überreiztes Gehirn einen Streich gespielt hat.

Garett hat außerdem die Obduktion an Lloyds Leiche durchgeführt und weiß Folgendes über den Mord: *Lloyd ist an einer durchtrennten Kehle gestorben. Er hat am ganzen Körper Stichwunden, die von Messern herrühren. Die Augen wurden entfernt und die Leiche ist auffällig mit Schlamm beschmutzt. Der Schlamm klebt an seinen Händen und unter den Nägeln, als hätte er ein Schlammpaket gekratzt. Die Augen wurden nicht von einem Experten entfernt, Lloyds Augenhöhlen sind völlig zerfetzt. Lloyd hatte blaue Augen.*

Fragen:

1. Warum ist es für dich so wichtig, Lloyds Mörder zu finden?
2. Was gefällt dir so gut an Bright Eyes?
3. Einer der anderen Spielercharaktere ist ein sehr guter Freund von dir. Wer ist es und wie seid ihr Freunde geworden?
4. Wie haben die letzten Ereignisse deinen Glauben beeinflusst?

Aspekte:

„Ich muss die Wahrheit über meine Frau herausfinden“

Ausnutzen: Wenn es die Möglichkeit gibt, etwas herauszufinden; u.ä.

Reizen: Trotz Problem Hinweisen nachgehen; Hinweise falsch interpretieren; u.ä.

„Gläubiger Christ“

Ausnutzen: Glaubensgrundsätzen folgen; Bibel zitieren; etc.

Reizen: Gegen Glaubensgrundsätze verstoßen; u.ä.

4 Freie Aspekte:

„Hände eines Chirurgen“

Ausnutzen: Komplizierte Operationen; Fingerfertigkeit; Ruhige Hände; u.ä.

Reizen: Empfindliche Hände; Schützt sie übermäßig; u.ä.

„Unverarbeiteter Tod der Tochter“

Ausnutzen: Kinder schützen; u.ä.

Reizen: Vor Trauer gelähmt sein; In Situationen ausrasten, die an den Tod des Kindes erinnern; u.ä.

Fertigkeiten:

Großartig (+4): Naturwissenschaft

Gut (+3): Aufmerksamkeit, Vermögen

Ordentlich (+2): Täuschung, Empathie, Willenskraft

Durchschnittlich (+1): 4 frei wählbare Fertigkeiten:

Stunts:

1. Arzt (+1 auf Naturwissenschaft, wenn es um den medizinischen Bereich geht)

2. Gut mit dem Skalpell (kann „Naturwissenschaft“ für „Nahkampf“ einsetzen, wenn er ein Skalpell benutzt)

3. Mit einem Blick (Auf Anhieb jemanden mit Empathie einschätzen)

4. Sanitäter (Pro Erfolgsstufe einen Stresspunkt heilen, danach sogar eine leichte Konsequenz)

Belastung:

Körperlicher Belastungsbalken:

Geistiger Belastungsbalken:

Störende Konsequenzen (2 SP):

Harte Konsequenzen (4 SP):

Schwerwiegende Konsequenzen (6 SP):

Extreme Konsequenzen (8 SP):

Fatepunkte: 6

Undersheriff Casey Sullivan, der kompetente Cop in der Stadt

Obwohl Casey derjenige ist, der die ganze wichtige Arbeit macht, bekommt sein Chef den Ruhm ab – und behandelt seinen Undersheriff wie einen Idioten.

Der momentanen Situation begegnet Sheriff Greer mit viel Lächeln und Versicherungen, das alles in Ordnung sei. Casey weiß, dass das nicht stimmt. Nichts ist in Ordnung, wenn ein Mann an einem Dutzend Stichwunden verblutet und dann die Augen herausgeschnitten bekommt. Und was bedeutet der Lehm? Lloyd Ford war voller Lehmspuren, besonders seine Hände waren voll davon, als hätte er sich gegen einen Angreifer mit einem Tonpaket gewehrt?

Der Obduktionsbericht stammt von Garrett Shepard, einem Chirurgen aus Bright Eyes, der nach dem Tod seiner kleinen Tochter und einer ordentlichen Ehekrise eine Auszeit von der Arbeit nimmt. Er hat sich angeboten, der Stadt diese Gefälligkeit zu erweisen.

Fragen:

1. Warum ist es für dich so wichtig, Lloyds Mörder zu finden?
2. Was gefällt dir so gut an Bright Eyes?
3. Einer der anderen Spielercharaktere ist ein sehr guter Freund von dir. Wer ist es und wie seid ihr Freunde geworden? (Die Antwort sollten nach Möglichkeit keine Zweiergruppen schaffen, die sich gegenseitig als beste Freunde sehen)
4. Warum wurdest du nach Bright Eyes versetzt?

Aspekte:

„Mein Chef ist ein inkompetentes Arschloch“

Ausnutzen: Um hinter dem Rücken des Sheriffs zu handeln; Ihn schlecht dastehen zu lassen; u.ä.

Reizen: Blödsinnigen Befehlen folgen; Sich heruntermachen lassen; u.ä.

„Jacky ist eine tolle Frau“ (Wenn sie im Spiel ist)

Ausnutzen: Um Jacky zu schützen, zu unterstützen oder anzugraben; u.ä.

Reizen: Unnötige Risiken eingehen, um Jacky zu schützen; Sich zum Affen machen, um sie zu beeindrucken; u.ä.

„Immer auf Streife“

Ausnutzen: Um draußen auf der Straße effektiver zu handeln; u.ä.

Reizen: Büroarbeit vernachlässigen; Recherche am Schreibtisch vernachlässigen; u.ä.

„Kein großer Redner“

Ausnutzen: Ruhig bleiben, wenn der Chef loslegt; Sich keine Geheimnisse entlocken lassen; Beobachten, anstatt zu befragen; u.ä.

Reizen: In Gespräch ungeschickt sein; Sich in sozialen Situationen blamieren; u.ä.

4 Freie Aspekte:

Fertigkeiten:

Großartig (+4): Nachforschung
Gut (+3): Nahkampf, Schusswaffen
Ordentlich (+2): Ausdauer, Einschüchtern, Kraft
Durchschnittlich (+1): 4 frei wählbare Fertigkeiten:

Stunts:

1. Keine Bewegung! (Kann alle Bewegung in einer Zone ohne Mali blockieren)
2. Da wurde ich auch schon mal getroffen (kann „Nahkampf“ für Erste Hilfe einsetzen)
3. Hart wie Stahl (Eine zusätzliche Harte Konsequenz im Körperlichen Bereich)
4. Riot-Control (+2 auf Nahkampf mit seinem Gummiknüppel)

Belastung:

Körperlicher Belastungsbalken:
Geistiger Belastungsbalken:

Störende Konsequenzen (2 SP):

Harte Konsequenzen (4 SP):

Schwerwiegende Konsequenzen (6 SP):

Extreme Konsequenzen (8 SP):

Fatepunkte: 6

Jacky Cooper, Reporterin unter Zeitdruck

Jackys letzter Artikel stützte sich blöderweise auf Quellen, die sich am Ende als falsch herausstellten. Ihre Reputation ist hin und ihr Chef hat ihr nur noch eine Chance gegeben: Bring mir eine gute Story oder du bist raus.

Der Mord an Lloyd Ford ist so eine Chance. Ein seltsamer Ritualmord an einem ungeliebten Banker? Genau der richtige Stoff. Und der Sheriff des Ortes ist ein Idiot, der bekommt das nie vor Jacky raus. Sie hat schon Kontakt mit dem Undersheriff aufgenommen, einem netten Kerl, der bisher sehr hilfreich war.

Jacky hat einen gut gefälschten FBI-Ausweis dabei. Vielleicht bekommt sie mehr heraus, wenn sie statt einer Reporterin als FBI-Agentin auftritt.

Fragen:

1. Warum ist es für dich so wichtig, Lloyds Mörder zu finden?
2. Was gefällt dir so gut an Bright Eyes?
3. Einer der anderen Spielercharaktere ist ein sehr guter Freund von dir. Wer ist es und wie seid ihr Freunde geworden? (Die Antwort sollten nach Möglichkeit keine Zweiergruppen schaffen, die sich gegenseitig als beste Freunde sehen)
4. Du hast einmal für eine Story etwas Wichtiges geopfert. Was war es?

Aspekte:

„Morgen ist Deadline!“

Ausnutzen: Recherche, Interviews etc., die mit der „großen Story“ zu tun haben; u.ä.

Reizen: Die Story verfolgen, auch wenn sie damit sich oder anderen schadet; u.ä.

„Reduzier mich nicht auf meine Hautfarbe“

Ausnutzen: Sich gegen Rassismus wehren; u.ä.

Reizen: Aufgrund der Hautfarbe unfair behandelt werden; Überempfindlich reagieren; u.ä.

„Ich mag Männer in Uniform“

Ausnutzen: Um sich mit Polizisten oder Soldaten gut zu stellen; Etwas von ihnen zu bekommen; u.ä.

Reizen: Sich von Polizisten etc um den Finger wickeln lassen; u.ä.

„Ungeduldig“

Ausnutzen: Schnell handeln; Andere Antreiben; u.ä.

Reizen: Übereilt handeln; Blinder Aktionismus; u.ä.

4 Freie Aspekte:

Fertigkeiten:

Großartig (+4): Nachforschung

Gut (+3): Charme, Empathie

Ordentlich (+2): Aufmerksamkeit, Heimlichkeit, Kunst

Durchschnittlich (+1): 4 frei wählbare Fertigkeiten:

Stunts:

1. Instant-Freund (Für einen Fatepunkt nach einem kurzen Gespräch einen guten Freund gewinnen)

2. Die Feder ist stärker... (+1 auf Kunst, um Artikel zu schreiben)

3. Mit einem Blick (Auf Anhieb jemanden mit Empathie einschätzen)

4. „Hallo, kann ich ihnen ein paar Fragen stellen?“ (+1 auf „Charme“ in Interviews)

Belastung:

Körperlicher Belastungsbalken:

Geistiger Belastungsbalken:

Störende Konsequenzen (2 SP):

Harte Konsequenzen (4 SP):

Schwerwiegende Konsequenzen (6 SP):

Extreme Konsequenzen (8 SP):

Fatepunkte: 6