

Klaus Holger

Protector mit Sockenschuss

Einst war Klaus Holger ein begabter IT-Administrator mit einem guten Job, der ihn aber leider beständig unterforderte. Seit er versehentlich den Link zu seiner Pornosammlung auf dem Firmenserver in den Firmen-Newsletter gepostet hatte, war er ein desillusionierter Langzeitarbeitsloser – bis zu jener Nacht, in der ihm Veronique die Bürde des Protectors-Siegels und der Monsterjagd übertrug. Dummerweise, ohne ihm genauer zu erklären, worum es dabei geht. Klaus Holgers Werdegang bis zum Protector ist bisher also eher holperig und er weiß noch nicht allzuviel über seine Aufgabe und vor allem seine Gegner als Protector von Deutschland.

Klischee: IT-Nerd
Brechung: Protector
Alter: 36 Jahre
Größe: 182 cm
Gewicht: 99 Kilogramm
Haarfarbe: Braun

Attribute

GESCHICK 3

- ★ Nahkampf
- ★ Ausweichen

INTELLEKT 5

- ★ Recherche
- ★ Hacken
- ★ Kontakte

KONSTITUTION 3

KRAFT 3

SOZIAL 2

WAHRNEHMUNG 5

- ★ übernatürliche Tarnung durchschauen

WILLENSKRAFT 4

- ★ Widerstand gegen Übernatürliches

Vorteile

- ★ Protector
- ★ Kontakte (Klischee)
- ★ Natürliche Waffe (Siegel: Schaden +1)

Nachteile

- ★ Lange Leitung in sozialen Situationen
- ★ Fettnäpfchenfinder
- ★ Zu dick

Besonderheiten

- ★ Immer auf den Protector
- ★ Siegel
- ★ Heilkraft (Willenskraft)

BEFINDEN 7

CHEATS: 5



Kunigunde

Tiergefährtin

Kunigunde ist eine voll ausgewachsene Kuh, genauer gesagt ein Schwarzbuntes Niederungsgrind aus einer Liebhaberhaltung. Darum hat sie bisher nicht gekalbt (gibt also auch keine Milch) und besitzt ihre stattlichen Hörner noch. Ihr wurde jedoch eine Ohrenmarke mit ihrem Namen darauf eingesetzt, was sie dem Bauern bis heute nachträgt.

Ihre Wandlung von der zufriedenen Weidekuh zur Tiergefährtin fand statt, als ihr Protektor Klaus Holger bei der Fahrt zu seinem ersten Dämon durch ihren Zaun brettete. Ihre Seelen verbanden sich und seitdem ist die gutmütige, aber furchtlose Kunigunde als eine Art Schwester auf vier Beinen an seiner Seite. Sie kann ordentlich zutreten und ihre Hörner einsetzen und furchterregend Muhen, genauso gut aber mit sanftem Brummen die Nerven beruhigen.

Sie kann nicht sprechen, aber mit ausdrucksstarken Blicken und Gesten recht gut Emotionen und Hinweise vermitteln.

Klischee: Kuh

Brechung: Tiergefährtin

Alter: 5 Jahre

Größe: 140 cm (Schulterhöhe)

Gewicht: 700 Kilogramm

Haarfarbe: Schwarz-Weiß gefleckt mit einem angedeuteten Protektorsiegel in der Stirnblässe

Attribute

GESCHICK 2

INTELLEKT 3

KONSTITUTION 6

★ Ausdauer

KRAFT 5

★ Nahkampf

SOZIAL 4

★ Einschüchtern

★ Menschenkenntnis

WAHRNEHMUNG 2

WILLENSKRAFT 3

★ Widerstand gegen Übernatürliches

★ Furchtlos

Vorteile

★ Heilkraft (Konstitution)

★ Nehmerqualitäten (Konstitution)

★ Natürliche Waffe (Hörner: +1 Schaden)



Nachteile

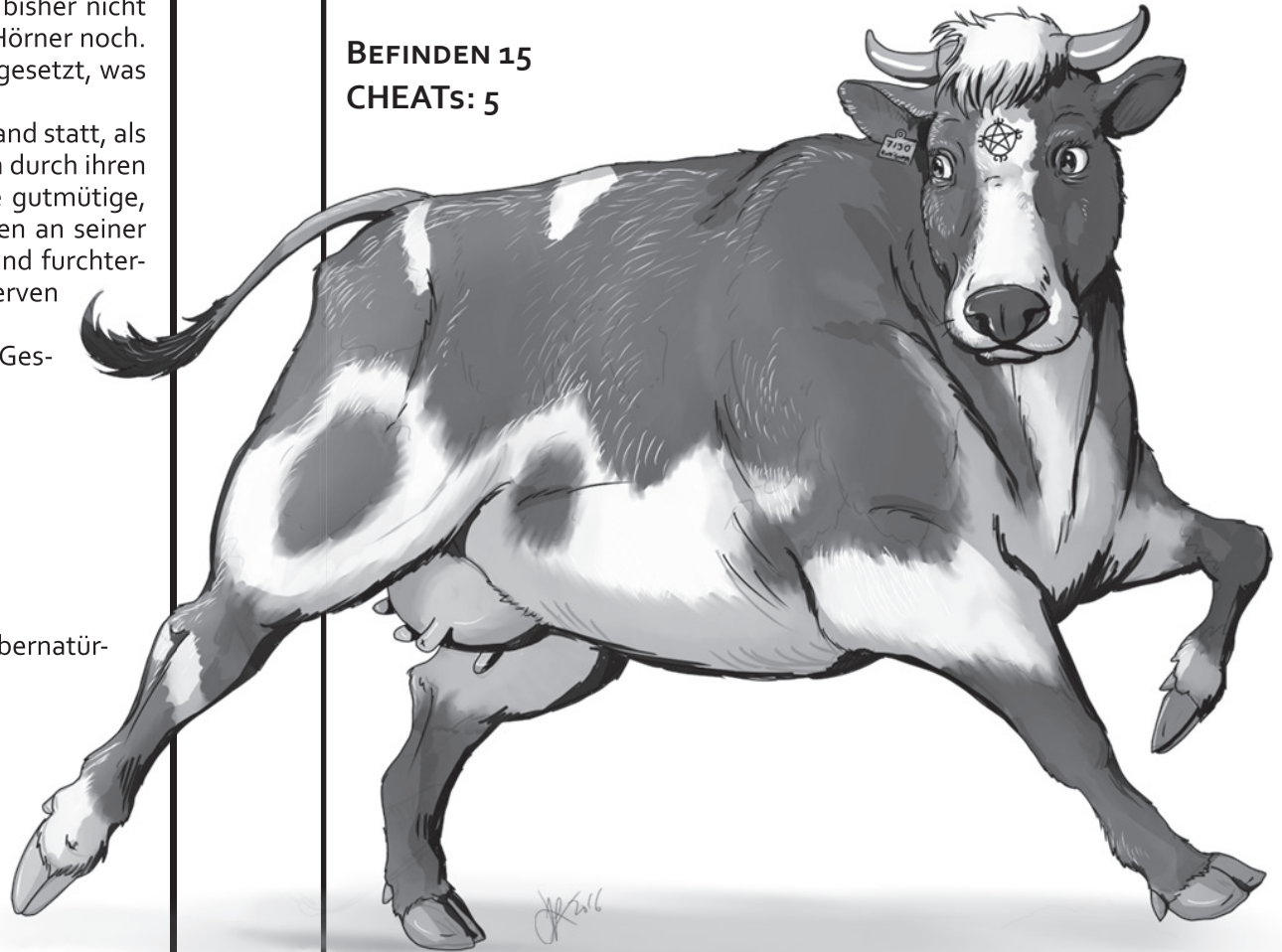
★ Kuh im Porzellanladen

★ Kann nicht sprechen

★ Auffällige Gestalt

BEFINDEN 15

CHEATS: 5





Veronique Diablapeur

Geist der ehemaligen Protektorin

Veronique war seit Mitte des 17. Jahrhunderts die Protektorin von Deutschland. Sie ist eine der ganz wenigen Monsterjägerin, die nicht in der Ausübung ihres Berufes umgebracht wurden. Stattdessen haben die Mächte des Lichts Sie in den Ruhestand geschickt, der bei ihrem natürlichen Alter dummerweise auf den Namen „Tod“ hört.

Sie hat ihre Macht an Klaus Holger übergeben, wurde dann aber zurückgeschickt, um ihm als Geist bei seinen Aufgaben zu helfen. Sie ist an Klaus Holger gebunden, kann also überall dort auftauchen, wo er sich aufhält. Sie hat jedoch die Tendenz, unkontrolliert in unsere Realität ein- und auszublenden. Meist zu einem unpassenden Moment.

Klischee: Femme fatale

Brechung: Geist

Alter: 300+ Jahre

Größe: 164 cm

Gewicht: 0 Kilogramm (sieht aus wie 50 kg)

Haarfarbe: durchscheinend rot

Attribute

GESCHICK 5

- ★ Ausweichen

INTELLEKT 4

- ★ Übernatürliche Wesen
- ★ Zauberrituale
- ★ Gewitzt

KONSTITUTION 3

KRAFT 1

SOZIAL 4

- ★ Becircen

WAHRNEHMUNG 4

WILLENSKRAFT 4

- ★ Der Sache verpflichtet

Vorteile

- ★ Gespenst
- ★ Beeindruckend (wunderschön; 6en weiterwürfeln bei erster Interaktion)
- ★ Schlagfertig (6en weiterwürfeln bei schnellen Wortgefechten)

Nachteile

- ★ Im Zentrum der Aufmerksamkeit
- ★ Unstetes Gespenst (wird manchmal ungewollt unsichtbar)
- ★ Schnippisch

Besonderheiten

- ★ Körperlos (immun gegen normale Waffen)
- ★ Verletzlichkeit (Salz +1 Schaden)
- ★ Unsichtbar (normalerweise unsichtbar)
- ★ Anker (Klaus Holger)

BEFINDEN 7 - CHEATS 5



Gernot Holger Vater des Protektors

Gernot Holger war vor seiner Rente als der „Knopfkönig“ bekannt, weil er einen gut gehenden Spezialladen für Knöpfe sein eigen nannte. Nun in der Rente wirkte er auf die meisten, einschließlich seines Sohnes Klaus, wie ein alter Spießler, der mit Pantoffeln, Milch und Keksen den Tatort schaut. Tatsächlich aber war er regelmäßiger Gast bei wilden Orgien mit übernatürlichem Hintergrund (von Letzterem wusste er jedoch wenig). Seit sein Sohn ihn bei einer solchen Orgie überrascht hat und ihm die Existenz von Monstern und seine Aufgabe als Protektor offenbarte, hilft Gernot seinem Sohn nach Kräften. Dabei kommt nach und nach heraus, dass sein Sohn noch viel mehr über ihn nicht weiß – wie sonst wäre zu erklären, dass Gernot Schlösser knacken und hervorragend schießen kann?

Klischee: Alter Spießler
Brechung: Halodri
Alter: 67 Jahre
Größe: 170 cm (Schulterhöhe)
Gewicht: 75 Kilogramm
Haarfarbe: Weiß, mit Halbglatze

Attribute

GESCHICK 4

- ★ Einbrechen
- ★ Fernkampf

INTELLEKT 4

- ★ Dinge mit Akten

KONSTITUTION 3

KRAFT 2

SOZIAL 5

- ★ Schürzenjäger
- ★ Überreden

WAHRNEHMUNG 3

WILLENSKRAFT 4

- ★ Stur

Vorteile

- ★ Fachgebiet: Aufreißer (6en beim Anbaggern weiterwürfeln)
- ★ Alte Leute schlägt man nicht
- ★ Dickkopf (1 Rüstung bei allem, was gegen Willenskraft geht)

Nachteile

- ★ Der alte Säbel juckt
- ★ Labertasche
- ★ Zwielfichtige Vergangenheit

BEFINDEN 11

CHEATS: 5



Graf Wilhelm II von Burg Vampir

Graf Wilhelm ist seit Mitte des 15. Jahrhunderts ein Vampir. Er hat mit dem damaligen Protektorat einen Vertrag geschlossen, der ihm erlaubt, auf Schloss Burg zu leben, wenn er davon absieht, Menschenblut zu trinken. In Klaus Holgers Begleitung darf er das Schloss auch verlassen. Seit ihm ein Alchimist die Eckzähne gestohlen hat, ist es mit dem Blutsaugen ohnehin nicht mehr weit her. Der Graf drückt sich sehr antiquiert aus, trägt altertümliche Klamotten und zählte gerne Dinge. Davon abgesehen ist er sehr verträglich und hilft Klaus Holger gerne auch mal aus der Patsche – das muss dann natürlich meistens des Nachts passieren.

Klischee: Anachronistischer Adelige

Brechung: netter Vampir

Alter: 500+ Jahre

Größe: 1,63 m

Gewicht: 51 kg

Haarfarbe: schwarz

WILLENSKRAFT 4

- ★ Ritterkodex

Vorteile

- ★ Vampir
- ★ Geistesbeeinflussung (Seite 27)
- ★ Fliegen (bis zu 20 Meter hoch)

Attribute

GESCHICK 6

- ★ Fliegen
- ★ Ausweichen

INTELLEKT 3

- ★ Mathematik

GESCHICHTE

KONSTITUTION 3

KRAFT 3

- ★ Nahkampf

SOZIAL 4

- ★ Rhetorik
- ★ Etikette

WAHRNEHMUNG 2

Nachteile

- ★ Technische Unfähigkeit
- ★ Blutdurst
- ★ Zwanghaftes Zählen

Besonderheiten

- ★ Untot (beliebige Verletzungen, Rüstung 1 gegen normale Waffen)
- ★ Verletzlichkeit (Pflöcke machen +1 Schaden)
- ★ Sonnenlichtallergie (Malus von 1 am Tag draußen)

BEFINDEN 7 - CHEATS: 5



Wolfgang Steiberghausens Werwolf

Wolle ist eigentlich ein sehr netter Zeitgenosse. Er unterrichtet an einer Wuppertaler Grundschule, ist ein bisschen rundlich, extrem geduldig mit seinen Kindern und ein sehr guter Lehrer. Außerdem ist er ein gnadenloser Weltverbesserer und Veganer. Es ist ja nun wirklich nicht seine Schuld, dass er das Opfer eines jahrhundertealten Familienfluchs geworden ist und sich bei jedem Vollmond in einen Werwolf verwandelt. Er hat noch Glück gehabt, dass seine Verwandlung einigermaßen moderat bleibt, und sich nur in langen verfilzten Haaren und einem Raubtiergebiss äußert. Er begegnete Klaus Holger als dieser im Krankenhaus sein auftretendes Siegel begutachten lassen wollte. Der Protektor spürte ihn nachher auf, sah das Wolle eigentlich eine arme Sau war und freundete sich mit ihm an. Klaus Holger, sein Vater, Wolle und der Graf (s.u.) spielen gerne zusammen Poker.

Klischee: alternativer Pädagogen
Brechung: Werwolf
Alter: 37 Jahren
Größe: 1,81 m/2 m
Gewicht: 92 kg/140 kg
Haarfarbe: hellbraun

Menschenform

Attribute

- GESCHICK 3**
INTELLEKT 4
★ Naturwissenschaften
★ Menschenkenntnis
KONSTITUTION 2
KRAFT 2
SOZIAL 6
★ Gruppendynamiken

WAHRNEHMUNG 3

- WILLENSKRAFT 5**
★ Geduld

Vorteile

- ★ Halbwesen (Werwolf)
★ Kinderfreund (6en weiter im Umgang mit Kindern)

Nachteile

- ★ Strenger Körpergeruch
★ Militanter Veganer

Besonderheiten

- ★ Gestaltwandel (sofortige Verwandlung: Anblick des Vollmonds)

BEFINDEN 7



Werwolfform

Attribute

GESCHICK 5

- ★ Athletik

INTELLEKT 1

KONSTITUTION 6

KRAFT 7

- ★ Nahkampf
★ Einschüchtern

SOZIAL 1

WAHRNEHMUNG 4

- ★ Spurensuche

WILLENSKRAFT 2

Vorteile

- ★ Übermenschliches Attribut (Kraft)
★ Zu dumm (1 Rüstung gegen Angriffe über Intellekt)

Nachteile

- ★ Feuerphobie
★ Jagdinstinkt

Besonderheiten

- ★ Natürliche Waffe (Krallen und Fänge, +1 Schaden Nahkampf)
★ Verletzlichkeit Silber (verursacht +1 Schaden)

BEFINDEN 8

CHEATS: 5

