

# Geistreich

## Exposé für SpielerInnen

---

*Geistreich* ist ein Szenario, welches in den späten 90er-Jahren in Deutschland spielt. Es ist eine Zeit des Aufbruchs in eine neue, digitale Zeit. Die letzten Spuren der verstaubten Bonner Republik, sowie der DDR verblassen langsam und Internet sowie Mobiltelefone sind zunächst noch selten, werden aber immer mehr in der Mitte der Gesellschaft ankommen. In den Kinos läuft der Blockbuster *Titanic* und Bundeskanzler Kohl wird nach 16 Jahren an der Regierung abgewählt. Alle Preise während des Abenteuers sind noch in D-Mark angegeben. Unsere Gespensterjägergruppe ist in der fiktiven Großstadt *Blauenburg* ansässig. Dort ist es trist, in den Häuserschluchten reiht sich zwischen Banken und Versicherungen eine Anwaltskanzlei an die nächste. Ziel des Szenarios ist es, eine gewisse Verbitterung und Tristesse im Sinne des Film Noir zu erzeugen.

~

In einer aufgeklärten und zunehmend technologisierten Welt ist kein Platz für Aberglaube. Niemand glaubt an Gespenster oder übernatürliche Phänomene. Geisterscheinungen oder UFO-Sichtungen werden ins Reich der Phantasie verbannt. Und doch gibt es sie, jene unerklärlichen Vorkommnisse, welche die etablierte Wissenschaft überfordern.

Eure Agentur ist eine von der Gesellschaft zur Erforschung und Eindämmung von Spukerscheinungen und paranormalen Aktivitäten (kurz: G.E.E.S.P.A.) zertifizierte Unternehmung. Ihr habt euch in den letzten Jahren einen einschlägigen Ruf als Spezialisten für effiziente und diskrete Spukbekämpfung erarbeitet. Ihr dürft euch einen Firmen-Namen ausdenken. Für die Charakter-Erstellung könnt ihr folgende Kriterien berücksichtigen:

- Wie ist dein Charakter zur Spukbekämpfung gekommen? Ist das Familientradition oder vielleicht eher einem traumatischen Ereignis in deinem Leben geschuldet?
- Was sind deine Stärken und Schwächen? Bist du kommunikativ, oder eher ein in sich gekehrter Nerd? Kannst du dir gut Dinge merken, oder bist du Improvisationstalent? Der Spielspaß entsteht oft durch unerwartete Situationen, wenn einem Charakter einmal nicht alles auf Anhieb gelingt oder eine Person durch Ängste oder Zwänge irrationale Dinge tut.
- Wie ist deine finanzielle Situation? Bist du ein verwöhntes Kind aus wohlhabendem Haus oder eher immer abgebrannt und ab Monatsmitte immer knapp bei Kasse? Es ist nicht wichtig, das offen zu erwähnen, aber diese Information im Hinterkopf zu behalten, kann Grundlage für das Verhalten deines Charakters sein (versuchst du, Dinge zu behalten, die eigentlich nicht mehr gut sind, bist du gut im Reparieren von Dingen, etc.)
- In welcher Beziehung stehst du zu deinen Geisterjäger-KollegInnen? Seid ihr Schulfreunde, Geschwister oder eine Zweckgemeinschaft?
- Wie bekämpfst du am effektivsten Geister? Bist du Supporter für dein Team, nutzt du neuste Technologie, um einen Spuk in die Schranken zu weisen, oder vertraust du auf altbewährte Hausmittel und Improvisation?
- Damit das Abenteuer funktioniert, ist es von Vorteil, wenn dein Charakter an Geister glaubt. In dieser Welt gibt es Geister und ihr verdient euer Geld mit deren Bekämpfung (auch wenn nicht alle Menschen daran glauben). Außerdem solltest du nicht selbst einen Geist spielen.

Die GEESPA führt einen Katalog von Geisterjägerequipment. Ihr bekommt als Team ein gewisses Startbudget (in D-Mark, wir spielen ja im Jahr 1998) und könnt mit diesem Budget aus der Liste der Gegenstände einkaufen bzw. eure Startausrüstung festlegen. Über die Verteilung der Gegenstände müsst ihr euch einig werden (andere Gegenstände sind nach Absprache natürlich auch erlaubt).

# Geistreich Charakterbogen

G.E.E.S.P.A.  
Gesellschaft zur Erforschung und Eindämmung von  
Spukerscheinungen und paranormalen Aktivitäten

Name
------

Portrait
----------

Geschlecht
------------

Alter
-------

Lebenspunkte
--------------

Statur
--------

Religion
----------

Beruf
-------

Familienstand
---------------

Handeln	
---------	---

Wissen	
--------	--

Soziales	
----------	---

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

Inventar
----------

Anmerkungen
-------------

# Empfohlene Fähigkeiten

## Handeln

- Geschick
- Fitness
- Schleichen
- Nahkampf
- Fernkampf
- Klettern
- Schlösser knacken
- Taschendiebstahl
- Schwimmen
- Werfen
- Fahrzeuge führen
- Fesseln / Entfesseln
- Verstecken
- Maschinen reparieren

## Wissen

- Historisches Wissen
- Maritimes Wissen
- Geisterkunde
- Pflanzenkunde
- Tierkunde
- Spuren lesen
- Aufmerksamkeit
- Medizin
- Technisches Wissen
- Orientierung

## Soziales

- Menschenkenntnis
- Verführen
- Manipulieren / Lügen
- Beruhigen
- Feilschen
- Unterhalten
- Begeistern / Führen

## G.E.E.S.P.A. Enzyklopädie

Datenbank als dreiteilige Buchserie

[Immer inklusive]



G . E . E . S . P . A .

Gesellschaft zur Erforschung und Eindämmung  
von Spukerscheinungen und paranormalen Aktivitäten

## Laptop



Ein dunkelgrauer, tragbarer Computer mit einer unschlagbaren SVGA-Auflösung von 800 x 600 Pixeln und einem CD-ROM-Laufwerk. Auf seiner Festplatte ist der aktuelle Stand der G.E.E.S.P.A.-Datenbank gespeichert. Mit Hilfe der eingebauten *Omikron-Sonde* gelingt hiermit eine nahezu sofortige und fehlerfreie Bestimmung von Spukerscheinungen. (*Kleiner Gegenstand*)

1100,- DM

## Kochsalz

Erstaunlich aber wahr: Salz kann dabei helfen, einige Spukerscheinungen zurückzuhalten. Auch wenn es nicht dazu taugt, Geister endgültig zu vertreiben, kann eine Hand voll Salz über Leben und Tod entscheiden. Verschiedene Salzsorten, können dabei unterschiedliche Wirkungen haben. Salz ist unwirksam bei Meergeistern. (Strom hilft dagegen)

(*Bis zu 5 Packungen können als kleiner Gegenstand gestapelt werden*)

Eine Packung = 10 Einheiten 2,- DM

Pro Treffer 1 W10 Schaden



## Ektometer



Ein kleines Gerät, welches dazu genutzt werden kann, Spukenergie aufzuspüren. Einerseits kann dadurch ein Ort, der oft oder kürzlich heimgesucht wurde, identifiziert werden, andererseits dient das Ektometer auch als Alarm, wenn sich ein Geist nähert.

*(Kleiner Gegenstand)*

420,- DM

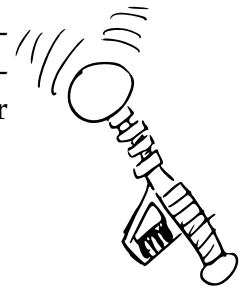
## Absorber

Ein handlicher Gegenstand, der in geringem Maße Spukenergie absorbieren kann. Für die volle Wirkung muss direkter Kontakt zur Spukquelle bestehen. Mit Hilfe der Energie im Absorber können die Akkus anderer Geräte aufgeladen werden.

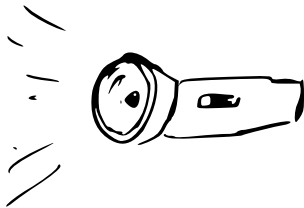
*(Großer Gegenstand, Nahkampf)*

680,- DM

Pro Treffer 3 W10 Schaden



## Taschenlampe



Bringt Licht ins Dunkel. Wasserdicht und spuksicher.

*(Kleiner Gegenstand)*

70,- DM

## Umbra 2000

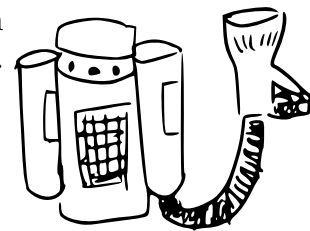
Staubsauger mit Rucksack; saugt Gespenster mit geringen Trefferpunkten ein, fügt bei stärkeren Geistern Schaden zu.

*(Großer Gegenstand)*

1800,- DM

Nahkampf: 5 W10 Schaden,

Fernkampf: 2-3 W10 Schaden



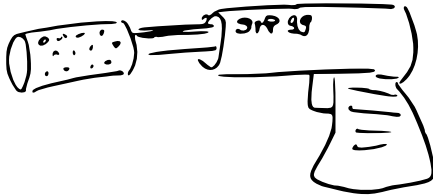
## STP99

Spook Termination Pistol  
(Kleiner Gegenstand, Fernkampf)

750,- DM

Pro Treffer 4 W10 Schaden

Verschiedene Munitionsarten sind erhältlich:



Salz 5,- DM

Brandsatz 10,- DM

Silber 10,- DM

UV-Licht 10,- DM

Spuknetz 15,- DM

Rohling / leere Kugel 2 DM

## Armbrust

(Großer Gegenstand)

450,- DM

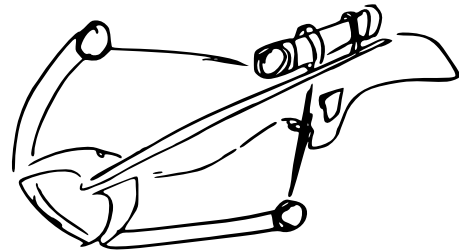
Pro Treffer 4 W10 Schaden

Verschiedene Bolzenarten sind möglich:

Holzpflocke 1,- DM

Bolzen 2,- DM

Schaumstoffbolzen 0,50 DM (halber Schaden)



## Zerstäuber



Mit Salzwasser oder anderen Flüssigkeiten befüllbar;  
enthält 20 Ladungen.

(Kleiner Gegenstand, Nahkampf +1 erleichtert)

4,- DM

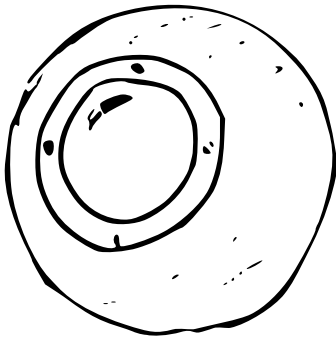
Pro Treffer 1 W10+5 Schaden

## Elektroschocker

Unerschöpfliche Nahkampfwaffe  
(Kleiner Gegenstand, Nahkampf)  
70,- DM  
Pro Treffer 3 W10 Schaden



## Spectre Orb



Eine Kugel, in der man Geister fangen kann. Schwache Geister mit wenig Trefferpunkten werden gefangen, bei stärkeren Geistern zieht ein Wurf Trefferpunkte ab, die Orb muss dann aber wieder eingesammelt werden und abkühlen. Füllt sich mit Rauch, wenn ein Geist darin ist.  
(Bis zu 5 können als kleiner Gegenstand gestapelt werden, Fernkampf)  
100,- DM  
Pro Treffer 5 W10 Schaden

## Sonstiges

### Heilung

Geister können körperlichen und seelischen Schaden bei Menschen anrichten. Körperlicher Schaden kann im gewissen Rahmen durch Medikamente und Verbandsmaterial geheilt werden. Seelischer Schaden dagegen kann durch Süßigkeiten (z.B. Schokolade) geheilt werden, da der Verzehr Endorphine ausschüttet. Beide Arten von Schaden können auch durch Erholung geheilt werden.

*(Das Regelwerk unterscheidet hier nicht – die obigen Informationen sind zum Ausspielen der Heilung gedacht; Die Gesamtzahl der für einen Charakter mögliche Lebenspunkte kann bei der Heilung nicht überschritten werden)*

- Eine erholsame Nacht heilt 15 Lebenspunkte
- Ein Verbandskasten kann bis zu 40 Lebenspunkte heilen (muss nicht auf einmal verbraucht werden)
- Eine Tafel Schokolade heilt 15 Lebenspunkte nach seelischem Schaden

### Improvisation und weitere Gegenstände

Grundsätzlich gilt: Viele Alltagsgegenstände, wie z.B. Elektrogeräte, Feuerlöscher oder Alkohol können gegen manche Geisterarten eingesetzt werden. Ein Wurf auf „Geisterkunde“ kann dabei helfen, auf die richtige Idee zu kommen, oder einen passenden Gegenstand in der Umgebung zu finden.

Ein Charakter kann zeitgleich maximal zwei große und sechs kleine Gegenstände tragen.