

ATTRIBUTSFERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	RANG	BONUS
MUSKELKRAFT	3*	+2
GESCHICKLICHKEIT	2	
WILLENKRAFT	2	
INTELLIGENZ	2	
AUSSTRAHLUNG	2	
GLUECK	2	

TALENTFERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	RANG	BONUS
FAHRZEUGE	2	
FERNKAEMPFER	1	
KUENSTLER	2	
NAHKAEMPFER	3	+1
SOZIALE INTERAKTION	1	
SPORTLER	2	
SUPERKAEFTE	3	
TECHNIKER	2	
UEBERLEBEN	2	
WAHRNEHMUNG	2	
WISSEN	1	

SPEZIALISIERUNGEN

FERTIGKEIT	RANG	BONUS
Boxen	3	+1
Gewichtheben	3	
Abwasserkanäle	2	
Bagger	2	
Einschüchtern	1	+3
Bildhauen	1	+1
Verstecken		-3

HERKUNFT DER KRAEFTE

Willi hat im Rahmen seiner Tätigkeit einen Abwasserkanal in der Nähe eines Chemiekonzerns gearbeitet, als durch einen Sabotageakt Chemikalien in das Rohr gelangten. Er wurde durch die Chemikalien permanent verändert.

MOTIVE DES HELDEN

Willi Büttner wird vom Schicksal geführt. Er ist immer am richtigen Ort zu richtigen Zeit, um die unschuldigen zu schützen.

DAS KOSTUEM

Der Fels hat kein Kostüm. Unter Stress verwandelt sich Büttner in einen lebenden Granitblock, der jede Menge Ecken und Kanten besitzt.

SUPERHELD

NAME HELD	Der Fels
NAME IDENTITAET	Willi Büttner
ERFAHRUNG	

KAMPF

WAFFE	WUERFEL	BONUS	SCHADEN
Standard Nah	3w	+1	+8 (+5)
Standard Fern	1w	+/-0	+/-0
Boxen	3w	+5	+11 (+8)

SONSTIGE KAMPFRELEVANTE WERTE

VERTEIDIGUNG	3w+5	INITIATIVE	3w+1
RUESTUNG	9 (0)	WUNDEN	29 (20)
GLUECKSWUERFEL	2	FURCHT	0

SUPERSCHWAECHHE

SCHWAECHHE KURZBESCHREIBUNG

Nur unter Stress	Die Superfähigkeiten funktionieren nur, wenn der Fels unter Stress steht. Er benötigt dann eine Runde, um sich zu verwandeln.
------------------	---

SUPERGIMMICKS

GIMMICK KURZBESCHREIBUNG

Superkräfte	Held darf 3 Würfel behalten, wenn einen einen Muskelkraftbasierten Würfelwurf durchführt. Ränge in Superkräfte = Bonus auf Nahkampfschaden
Superrüstung	Rüstungsbonus = Ränge in Superstärke x3
Superzäh	Bonus auf Wundenpuffer = Ränge in Superkräfte x3

GIMMICKS

GIMMICK KURZBESCHREIBUNG

Groß	Ränge in Muskelkraft = Schadensbonus bei Nahkampfangriffen und Bonus auf Einschüchtern. -3 auf Verstecken.
Kräftiger Schlag	Der Bonus von Muskelkraft wird als Schadensbonus auf alle Nahkampfangriffe gewertet. (Muskelkraft)
Die Klinge ist scharf	Nahkampfwaffen erhalten einen Schadensbonus in Höhe der verwendeten Spezialisierung (Nahkämpfer)
Held aller Helden	Einmal pro Spielsitzungen kann der Held sämtliche Wunden als freie Aktion heilen, auch nach einem erfolglosem Bewußtseinswurf (Superkräfte)

GEHEIMIDENTITAET

Willi Büttner ist bei der Abwasserreinigung von Saxopolis beschäftigt. Einmal die Woche trainiert er in einer Boxschule. Er lebt etwas zurückgezogen und widmet sich in ruhigen Stunden der Bildhauerei. Er hatte sogar schon mal eine eigene Ausstellung.

MURKS

ATTRIBUTSFERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	RANG	BONUS
MUSKELKRAFT	2	
GESCHICKLICHKEIT	2	
WILLENSKRAFT	3	+2
INTELLIGENZ	2	
AUSSTRAHLUNG	2	
GLUECK	2	

TALENTFERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	RANG	BONUS
FAHRZEUGE	2	
FERNKAEMPFER	3	
KUENSTLER	1	
NAHKAEMPFER	1	
SOZIALE INTERAKTION	2	
SPORTLER	2	
SUPERKAEFTE	3	+1
TECHNIKER	1	
UEBERLEBEN	2	
WAHRNEHMUNG	2	
WISSEN	2	

SPEZIALISIERUNGEN

FERTIGKEIT	RANG	BONUS
Psychokinese	3	+1
Durch die Wand gehen	3	
Spuken	2	+1
Einschüchtern	2	
Geschichte	1	
Schleichen	1	

HERKUNFT DER KRAEFTE

Der Geist war mal ein normaler Mensch. Eines Tages gerat er zwischen den Fronten des organisierten Verbrechens in Form des Drogenbosses "Schlauer Toni". Dieser machte Jagd auf ihn und folterte ihn zu Tode. Allerdings löste sich der Geist von seinem Körper und kämpft seitdem für das Gute.

MOTIVE DES HELDEN

Der Geist will die Welt von Kriminellen befreien und sie ihrer gerechten Strafe zuführen. Er hat mit dem Schleunen Toni seinem Mörder, angefangen, und hat seitdem viele ins Hochsicherheitsgefängnis gebracht - sofern sie es überlebt haben.

DAS KOSTUEM

Kein Kostüm, der Geist erscheint immer als Menschgroßes Licht mit verschwommenen Konturen.

SUPERHELD

NAME HELD	Der Geist
NAME IDENTITAET	keine
ERFAHRUNG	

KAMPF

WAFFE	WUERFEL	BONUS	SCHADEN
Standard Nah	1w	+/-0	+/-0
Standard Fern	3w	+/-0	+/-0
Psychokinese	3w	+4	+6

SONSTIGE KAMPFRELEVANTE WERTE

VERTEIDIGUNG	3w+4	INITIATIVE	3w
RUESTUNG	0	WUNDEN	22
GLUECKSWUERFEL	2	FURCHT	0

SUPERSCHWAECHHE

SCHWAECHHE KURZBESCHREIBUNG

Unmenschliches Äußeres
Der Geist ist eine transzendente Gestalt, die durchsichtig ist. Dadurch hat er keine Geheimidentität.

SUPERGIMMICKS

GIMMICK KURZBESCHREIBUNG

Durch die Wand gehen	Held kann durch Wände gehen. Zielzahl = Dicke der Wand in cm. Der Charakter kann aber niemals durch gesegnete Wände (z.B. Kirchen) gehen.
Psychokinet	Der Held kann Objekte mit seinem Willen Bewegen. Zielzahl = Gewicht in kg/10. Als Angriff Basis = Gesch, Schadensb. = Ränge Superkräfte
Unsichtbar	Der Held kann sich bis zum Ende der Szene unsichtbar machen. Alle Angreifer und Verteidiger erhalten -4. Nutzung pro Spielsitzung = Ränge in "Superkräfte"

GIMMICKS

GIMMICK KURZBESCHREIBUNG

Dunkelsicht	Der Held kann im Dunkeln sehen. Er erhält dadurch keine Malis durch Dunkelheit.
Held aller Helden	Einmal pro Spielsitzungen kann der Held sämtliche Wunden als freie Aktion heilen, auch nach einem erfolgreichem Bewußtseinswurf (Superkräfte)
Zäh wie Leder	Der Bonus von Willenskraft wird auf den Wundenpuffer hinzuaddiert (Willenskraft)
Finde das Ziel	Fernkampfaffen erhalten einen Schadenbonus in Höhe der verwendeten Spezialisierung (Fernkämpfer)

GEHEIMIDENTITAET

Keine - als Geist fällt man immer auf.
Zu Lebzeiten hieß er Karl Müller und war Anwalt in einer großen Rechtsanwaltskanzlei.

ATTRIBUTSFERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	RANG	BONUS
MUSKELKRAFT	2	
GESCHICKLICHKEIT	2	
WILLENKRAFT	2	
INTELLIGENZ	2	
AUSSTRAHLUNG	2	+1
GLUECK	3	+1

TALENTFERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	RANG	BONUS
FAHRZEUGE	1	
FERNKAEMPFER	2	
KUENSTLER	1	
NAHKAEMPFER	2	
SOZIALE INTERAKTION	3	
SPORTLER	2	
SUPERKAEFTE	3	
TECHNIKER	2	
UEBERLEBEN	2	+1
WAHRNEHMUNG	2	
WISSEN	1	

SPEZIALISIERUNGEN

FERTIGKEIT	RANG	BONUS
Blick der Schmerzen	3	
Verstecken	3	+1w
Verspotten	2	+2
Die Stimme	2	
Erschrecken	1	
Teleportieren	1	

HERKUNFT DER KRAEFTE

McKenna stammt aus einer alten schottischen Familie. Als er das Erbe seiner Tante aus Schottland auflösen sollte fand er einen verwunschenen Ring. Immer wenn er ihn aufsetzt, wird er zum Gnom.

MOTIVE DES HELDEN

Durch seinen Beruf hat er viel über die korrupten Machenschaften seiner Vorgesetzten mitbekommen. Zuerst war er machtlos, aber jetzt hat er die Macht und nutzt sie, um Fieslinge eines auszuwischen.

DAS KOSTUEM

Der Gnom trägt ein übertriebenes, knallrotes Rüschenhemd und eine blaue Pumphase, dazu giftgrüne Stiefel, die bis zu seinen Knien geht. Der große, lilafarbene Schlapphut ist mit einer großen buschigen Feder verziert.

SUPERHELD

NAME HELD	Der Gnom
NAME IDENTITAET	Peter McKenna
ERFAHRUNG	

KAMPF

WAFFE	WUERFEL	BONUS	SCHADEN
Standard Nah	2w	+/-0	+/-0
Standard Fern	2w	+/-0	+/-0
Schmerzvoller Blick	2w	+3	+/-0

SONSTIGE KAMPFRELEVANTE WERTE

VERTEIDIGUNG	WUERFEL	INITIATIVE	WUERFEL
2w+3		2w+1	
RUESTUNG	0	WUNDEN	20
GLUECKSWUERFEL	3	FURCHT	0

SUPERSCHWAECHHE

SCHWAECHHE	KURZBESCHREIBUNG
Besonderer Gegenstand	Der Gnom muss immer seinen Ring tragen. Wenn er ihn ablegt, wird er zu einem normalen Menschen.

SUPERGIMMICKS

GIMMICK	KURZBESCHREIBUNG
Fluch	Der Held kann sein Opfer verfluchen. Widerstand = Glück. Fluch hält bis zum Ende der Szene. Ränge in Superkräfte = Nutzung der Kraft pro Spielsitzung
Die Kraft der Stimme	Der Held kann einer Person einen kurzen Befehl geben, den sie in einer Aktion durchführen kann. Sie kann mit Willenskraft widerstehen.
Teleporter	Der Held kann sich zu einem beliebigen Ort Teleportieren. Zielzahl = Entfernung in Meter, +5 wenn Zielort nicht in Sichtweite

GIMMICKS

GIMMICK	KURZBESCHREIBUNG
Klein	Der Charakter erhält +1w, wenn er sich verstecken will.
Kuss des Glücks	Der Held kann so viele Glückswürfel für einen Wurf einsetzen, wie er möchte. Mali werden auf Glückswürfel nicht mehr angerechnet (Glück)
Held aller Helden	Einmal pro Spielsitzungen kann der Held sämtliche Wunden als freie Aktion heilen, auch nach einem erfolglosem Bewußtseinswurf (Superkräfte)
Du schuldest mir noch eine Kleinigkeit	Der Held kann einmal pro Spielsitzung von einem NSC einen kleinen Gefallen verlangen, den er auch durchführt. (Soziale Interaktion)

GEHEIMIDENTITAET

Peter McKenna ist ein einfacher Buchhalter in einer Firma für Matrasen. Er ist unscheinbar und fällt weiter nicht auf, da seine Arbeit, die er macht, nur durchschnittlich ist.

ATTRIBUTSFERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	RANG	BONUS
MUSKELKRAFT	2	
GESCHICKLICHKEIT	3	+1
WILLENSKRAFT	2	
INTELLIGENZ	2	
AUSSTRAHLUNG	2	+1
GLUECK	2	

TALENTFERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	RANG	BONUS
FAHRZEUGE	1	
FERNKAEMPFER	1	
KUENSTLER	2	
NAHKAEMPFER	3	
SOZIALE INTERAKTION	2	(+1)
SPORTLER	3*	+1
SUPERKAEFTE	2	
TECHNIKER	1	
UEBERLEBEN	2	
WAHRNEHMUNG	2	
WISSEN	2	

SPEZIALISIERUNGEN

FERTIGKEIT	RANG	BONUS
Peitsche	3	+1
Sex Appeal	3	
Initiative	2	
Springen	2	+1
Hellsehen	1	
Verstecken	1	

HERKUNFT DER KRAEFTE

Die Kräfte liegen in der Familie. Sie sind in grauer Vorzeit von den Göttern Chinas der Familie geschenkt worden, allerdings mit der Bürde sie dem Guten zu widmen. Die Kräfte werden immer nur jeweils auf das erstegeborene Kind übertragen.

MOTIVE DES HELDEN

Der Familie Ehre bereiten und die Tradition der Familie aufrecht erhalten.

DAS KOSTUEM

Kurze blaue Jeanshose, die knapp unter dem Po abgeschnitten ist, kniehohes Cowboystiefel, rotes Tuch, unter den Brüsten zusammengeknötet, großer Cowboyhut aus Stroh, schwarze Augenmaske

SUPERHELD

NAME HELD Peitschenlady
 NAME IDENTITAET Kim Lee
 ERFAHRUNG _____

KAMPF

WAFFE	WUERFEL	BONUS	SCHADEN
Standard Nah	3w	+1	+/-0
Standard Fern	1w	+1	+1
Peitsche	3w*	+5	+5

SONSTIGE KAMPFRELEVANTE WERTE

VERTEIDIGUNG	3w+3	INITIATIVE	3w+6
RUESTUNG	0	WUNDEN	20
GLUECKSWUERFEL	2	FURCHT	0

SUPERSCHWAECHER

SCHWAECHER **KURZBESCHREIBUNG**
 Verpflichtet Durch den Pakt mit den Göttern ist die Heldin verpflichtet gutes zu tun. Unterläßt sie dies, wird sie bis zum Ende des Aktes bewußtlos.

SUPERGIMMICKS

GIMMICK	KURZBESCHREIBUNG
Hellseherin	Die Heldin kann an ferne Orte schauen. Zielzahl ist die Entfernung in km; +1 für jede Stunde in der Vergangenheit oder Zukunft. Basis ist Willenskraft.
Supersportlerin	Die Heldin darf bei sämtlichen Sportlerwürfen 3 Würfel behalten. Die Ränge in "Superkräfte" sind gleichzeitig ein Bonus auf Initiative.
Superwaffe (Peitsche)	Die Heldin darf 3 Würfel behalten, wenn sie mit ihrer Peitsche angreift. Diese Angriffe erhalten einen Schadensbonus in Höhe der Ränge in "Superkräfte".

GIMMICKS

GIMMICK	KURZBESCHREIBUNG
Attraktiv	+1 auf neutrale und positive Soziale Interaktionen
Pfeilschnell	Der Charakter erhält seine Ränge in Sportler als Bonus auf seine Initiative. (Sportler)
Die Klinge ist scharf	Nahkampfwaffen erhalten einen Schadensbonus in Höhe der verwendeten Spezialisierung (Nahkämpfer)
Zwischen die Augen	Der Bonus von Geschicklichkeit wird als Schadensbonus auf alle Fernkampfgriffe gewertet. (Geschicklichkeit)

GEHEIMIDENTITAET

Kim Lee arbeitet in einem Chinaimbiss direkt im Bankenviertel von Saxopolis. Gelegentlich kümmert sie sich um ihren alten Vater, der in einem Seniorenheim wohnt und ihr immer gute Ratschläge gibt.

ATTRIBUTSFERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	RANG	BONUS
MUSKELKRAFT	2	
GESCHICKLICHKEIT	2	
WILLENKRAFT	2	
INTELLIGENZ	3	+1
AUSSTRAHLUNG	2	
GLUECK	2	+1

TALENTFERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	RANG	BONUS
FAHRZEUGE	2	
FERNKAEMPFER	3	
KUENSTLER	1	
NAHKAEMPFER	1	
SOZIALE INTERAKTION	2	
SPORTLER	1	
SUPERKAEFTE	2	
TECHNIKER	3*	+1
UEBERLEBEN	2	
WAHRNEHMUNG	2	
WISSEN	2	

SPEZIALISIERUNGEN

FERTIGKEIT	RANG	BONUS
Blitzschlaggenerator	3	+1(+2)
Computer	3	+2
Motorräder	2	(+2)
Basteln	2	+1
Schlösser Knacken	1	(+1+2)
Glückspiel	1	

HERKUNFT DER KRAEFTE

Phillip ist ein begnadeter Bastler und Erfinder. Sein Talent ist einfach angeboren und das nötige Kleingeld hat er von seinem Vater. Der erste Einsatz seiner Technik war, als sein Vater von Dr. Diavolo entführt worden ist.

MOTIVE DES HELDEN

Professor Fantastisch sieht die Welt als sein Versuchslabor an. Er will seine Erfindungen ausprobieren, die er für das Wohl der Allgemeinheit einsetzen möchte. Es wäre furchtbar, wenn seine Entwicklungen in die falschen Hände gelangen würden.

DAS KOSTUEM

Weißer Lederkombi mit roten Streifen, die von der Achsel bis zu den Beinen und von den Schultern bis zu den Händen reichen. Der Professor trägt immer einen schwarzen Motorradhelm, auf dem ein weißes "F" gemalt ist.

SUPERHELD

NAME HELD Professor Fantastisch
 NAME IDENTITAET Phillip Siemens
 ERFAHRUNG _____

KAMPF

WAFFE	WUERFEL	BONUS	SCHADEN
Standard Nah	1w	+/-0	+/-0
Standard Fern	3w	+/-0	+/-0
Blitzschlaggenerator	3w	+6	+4

SONSTIGE KAMPFRELEVANTE WERTE

VERTEIDIGUNG	3w+5	INITIATIVE	3w
RUESTUNG	0	WUNDEN	20
GLUECKSWUERFEL	2	FURCHT	0

SUPERSCHWAECHHE

SCHWAECHHE	KURZBESCHREIBUNG
Materialanfälligkeit	In der Nähe von starken Elektromagneten versagen die Erfindungen und er bekommt starke Kopfschmerzen. Er kann keine Supergimmicks mehr nutzen.

SUPERGIMMICKS

GIMMICK	KURZBESCHREIBUNG
Reicher Technikfreak	Ränge in Superkräfte = Anzahl Hightechgegenstände, mit Bonus = Ränge in Superkr.: Fantastomobil (Motorrad) Blitzschlaggenerator (Waffe)
Supertechniker	Der Held darf 3 Würfel behalten, enn er auf "Techniker" würfelt. Ränge in Superkräfte gelten als Bonus für technische Geräte (Außer Waffen)
Stromschlag	Held kann Blitze verursachen. Ränge in Superkräfte x2 = Malus in Initiative beim Gegner; Bonus auf Angriff und Schaden, wenn Ziel was aus Metall trägt

GIMMICKS

GIMMICK	KURZBESCHREIBUNG
Linguist	Der Held kann sämtliche Sprachen, die für diese Kampagne wichtig sind.
Gutes Gedächtnis	1x pro Akt kann der Spieler dem SL nach einem Detail einer vergangenen Szenes des selben Aktes fragen (Intelligenz)
Ausgefeilte Technik	Kann Gegenstände mit Boni bauen. Startcharaktere erhalten 2 Gegenstände mit +1 Bonus: Blitzschlaggenerator (Nur Schaden), Schlossknacker (Techniker)
Finde das Ziel	Fernkampfaffen erhalten einen Schadenbonus in Höhe der verwendeten Spezialisierung (Fernkämpfer)

GEHEIMIDENTITAET

Phillip Siemens ist Sohn eines Großunternehmers und lebt von dem, was sein Vater ihm zusteckt. Er geht gerne auf Parties, hat aber angst davor eines Tages die Firma zu erben, da er weiß, das Professor Fantastisch dann der Vergangenheit angehören wird.

MURKS

ATTRIBUTSFERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	RANG	BONUS
MUSKELKRAFT	2	
GESCHICKLICHKEIT	2	+1
WILLENKRAFT	2	
INTELLIGENZ	2	
AUSSTRAHLUNG	3	+1
GLUECK	2	

TALENTFERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	RANG	BONUS
FAHRZEUGE	1	
FERNKAEMPFER	3	
KUENSTLER	3	+1
NAHKAEMPFER	2	
SOZIALE INTERAKTION	2	+1(+2)
SPORTLER	2	
SUPERKAEFTE	2	
TECHNIKER	1	
UEBERLEBEN	1	
WAHRNEHMUNG	2	
WISSEN	2	

SPEZIALISIERUNGEN

FERTIGKEIT	RANG	BONUS
Flammenschlag	3	
Schauspielern	3	+1
Fliegen	2	
Suchen	2	
Flirten	1	+1
Bluffen	1	

HERKUNFT DER KRAEFTE

Bei Dreharbeiten ist Leni in einen Krater eines erloschenen Vulkans gefallen. Dabei ist sie in einen Seitengang gerutscht und ist in einen Quecksilbersee gerollt. Durch die Resthitze des Vulkans hat sie sich mit dem Quecksilber verbunden und kann dessen Eigenschaften nutzen.

MOTIVE DES HELDEN

Berauscht von den neuen Fähigkeiten und dem Drang im Mittelpunkt zu stehen setzt sie Ihre Kräfte ein, um Heldenhaft im Mittelpunkt des Publikums zu stehen. So hat sie zwei Fangemeinden und zwei Karrieren.

DAS KOSTUEM

Wenn Leni als Technomancer auftritt, läßt sie die Essenz des Quecksilbers in den Vordergrund treten, so dass sie eine gesichtslose Frau aus Quecksilber darstellt. Ihr Gesicht. Die Gegenstände die sie über das Gimmick "Gut Ausgerüstet" erhält, formt sie aus ihrem eigenen Körper.

SUPERHELD

NAME HELD Technomancer
 NAME IDENTITAET Leni Reiff
 ERFAHRUNG _____

KAMPF

WAFFE	WUERFEL	BONUS	SCHADEN
Standard Nah	2W	+1	+/-0
Standard Fern	3W	+1	+/-0
Flammenschlag	3W	+4	+3

SONSTIGE KAMPFRELEVANTE WERTE

VERTEIDIGUNG	3W+3	INITIATIVE	3W+1
RUESTUNG	2	WUNDEN	20
GLUECKSWUERFEL	2	FURCHT	0

SUPERSCHWAECHHE

SCHWAECHHE KURZBESCHREIBUNG

Unnatürliche Aura
 In der Umgebung von Technomancer werden alle Katzen (inklusive Großkatzen) aggressiv. Entweder fliehen sie oder greifen Technomancer direkt an.

SUPERGIMMICKS

GIMMICK KURZBESCHREIBUNG

Gut ausgerüstet	Der Held kann einmal pro Akt pro Rang in Superkräfte einen Ausrüstungsgegenstand hervorholen, der ihm +1W auf eine spezielle Tätigkeit gibt.
Fliegen	Der Held kann fliegen.
Amorph	Der Charakter kann sich verflüssigen und so z.B. durch Türschlitze hindurchfließen. Zusätzlich erhält er seine Ränge in "Superkräfte" als Rüstungsbonus.

GIMMICKS

GIMMICK KURZBESCHREIBUNG

Legendäre Talentfertigkeit	Der Charakter erhält einen Bonus von +1 auf Künstler.
Finde das Ziel	Fernkampfaffen erhalten einen Schadenbonus in Höhe der verwendeten Spezialisierung (Fernkämpfer)
Besondere Ausstrahlung	1x pro Akt gelingt eine soziale Interaktion automatisch. Erfolgswert = Ränge in Ausstrahlung (Ausstrahlung)
Berühmt und beliebt	Der Charakter erhält +2 auf Soziale Interaktionen innerhalb seiner Fangemeinde (Künstler)

GEHEIMIDENTITAET

Lena Reiff ist eine bekannte Schauspielerinnen von vielen Blockbustern. Sie hat eine große Fangemeinde und ist ständig in der Boulevard-Presse zu finden.