

## ANHANG: HANDOUTS

### Blackwater-Handout 1: Brief von Rodes

Investigatoren von der Miskatonic-Universität verfügen schon zu Spielbeginn über diesen Brief. Alle früheren Briefe waren von Abigail verfasst worden. McTavish hat noch niemals vorher einen Brief von Henry persönlich erhalten. Auf dem Papier befinden sich einige Flecken, die wie Schimmel aussehen, und von dem Papier geht ein schwacher, unangenehm süßlicher Geruch aus.

Mit **Psychologie** ist zu ermitteln, dass die wiederholten Entschuldigungen und die Art, wie der Text geschrieben wurde, dafür sprechen, dass Rodes bei Abfassung des Briefes Schuldgefühle wegen irgendetwas hatte, das ihn sehr beschäftigt hat – möglicherweise in Zusammenhang mit seiner Frau.

10 Baxter's General Goods  
Blackwater Creek  
Dunwich County

22. Juni 1926

Mein lieber McTavish,

Leider muss ich Sie darüber in Kenntnis setzen, dass sich mein Vorhaben, zur Universität zurückzukehren, unausweichlich verzögert hat. Wie wir schon besprochen haben, hat sich die Ausgrabung als sinnlos erwiesen. Trotzdem gibt es noch einige kleinere Arbeiten zu erledigen, bevor ich mich aus dieser Gegend verabschieden kann. Ich gebe davon aus, dass ich spätestens bis Ende August wieder in Arkham sein werde. Ich bitte nochmals zutiefst um Entschuldigung für alle Unannehmlichkeiten, die mein verzügelter Aufenthalt hier verursacht.

Sollten Sie erwägen, irgendwelche Mitglieder der Expedition wieder zurück zu mir zu schicken, möchte ich strengstens davon abraten. Wie Sie vielleicht schon gehört haben, muss ich leider berichten, dass einer der Farmer hier eine starke Abneigung gegen unsere Anwesenheit hat. Er scheint außerdem einige ziemlich rauhe Gesellen als Verbündete zu haben. Solange die Expedition nur noch aus Abigail und mir besteht, stellen wir wahrscheinlich nur eine kleine Unannehmlichkeit dar und stören nicht. Leider würde eine größere Gruppe als Provokation verstanden werden.

Abigail lässt schon grüßen, und wir freuen uns beide auf die Rückkehr nach Arkham. Wir hoffen auf einen baldigen Bridge-Abend mit dir und Mary. Es tut mir alles sehr leid.

Dein Freund

Henry

## Blackwater-Handout 2: Unvollendeter Brief von Professor Rodes

Diesen Brief findet man zusammengeknüllt hinter dem Nachttisch des Gästeschlafraums im Farmhaus der Jarveys. Er enthält einige Streichungen und die Handschrift ist an einigen Stellen fahrig.

13. Juni 1926

Mein lieber McTavish,

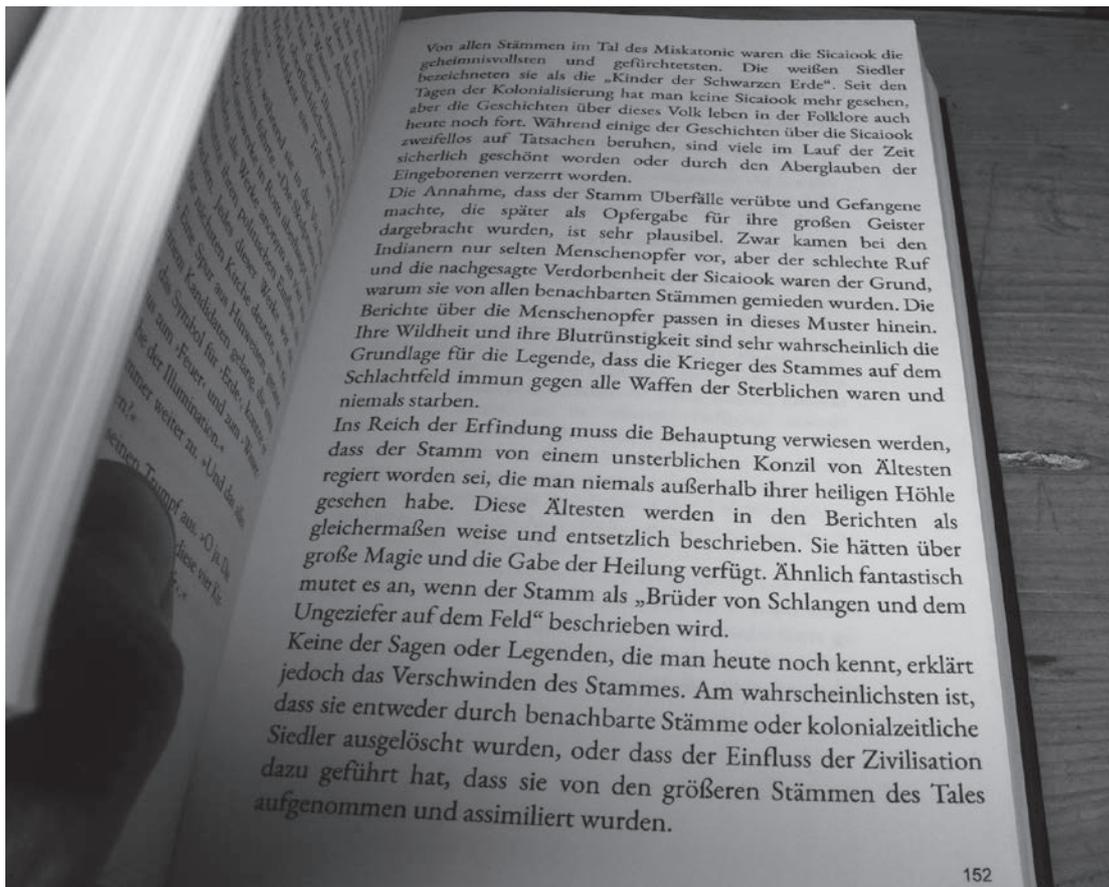
ich weiß nicht, wo ich anfangen soll. Es sieht so aus, als ob meine Vermutungen richtig sind und Blackwater Creek tatsächlich an dem Ort errichtet wurde, an dem sich früher Code's Rest befunden hat. Ich habe Artefakte entdeckt, die stark auf eine frühe kolonialzeitliche Siedlung hindeuten und überreste, die. Hier ist aber noch viel mehr, was vor sich geht, ~~ich höre manchmal meine Mutter. Ich erkenne aber ihre Stimme. Sie ist tot, aber ich kann sie hören.~~

Die Höhle ist nicht bloß ein Mythos. Code hat versichert, es zu begeben, ~~aber sie ist immer noch da und sie ist gelohnt.~~

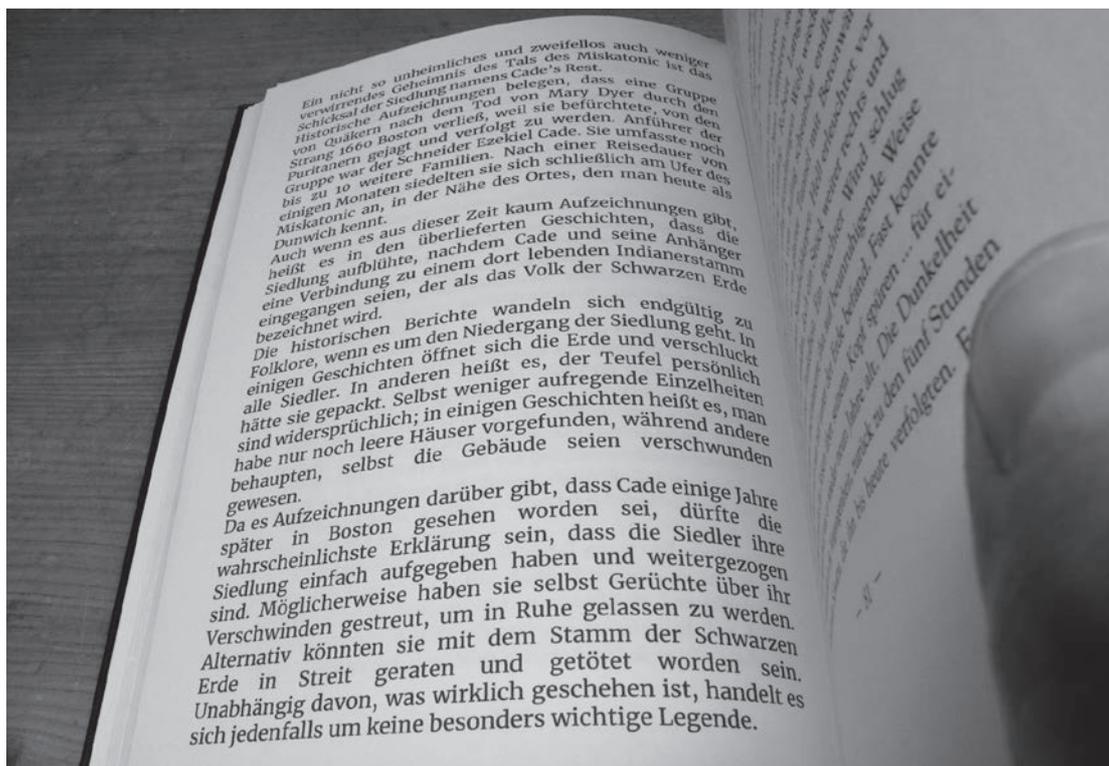
Ich habe DYNAMIT besorgt und plane, den Höhlen-  
eingang freizulegen, sobald dieser verdammte  
Sturm sich gelegt hat. Sogar der Wind trägt ihre  
~~Stimme.~~

~~Sie bräutet mich. Ich muss sie befreien. Gott  
vergib mir.~~

**Blackwater-Handout 3:**  
**Auszug aus „Indian Tribes of the Northeast“ von Nathaniel Chapman**  
Das Buch befindet sich in den Überresten von Roades' Zelt.



**Blackwater Handout 4:**  
**Auszug aus „Myths and Legends of Old Massachusetts“ von Oliver Stansfield**  
Das Buch befindet sich in den Überresten von Roades' Zelt.



**Blackwater-Handout 5: Notizen von Roades**

Diese Aufzeichnungen kann man im Keller der Farm finden.

Professor Roades hat in einem kleinen und in braunes Leder gebundenen Notizbuch Beobachtungen, Skizzen und Karten festgehalten. Das Buch ist inzwischen stark beschädigt, da es mit Blut und dem schwarzen Eiter besudelt ist, der aus seinem Körper fließt. Die Flüssigkeiten sind auch in die Seiten des Buches eingezogen, sodass der Text kaum lesbar ist. Die Seiten sind teilweise zerrissen und zerfleddert. Außerdem wird Roades' Handschrift immer schlechter lesbar, je weiter die Aufzeichnungen voranschreiten.

Wer die weniger beschädigten Abschnitte des Buches liest, erlangt die Informationen, die im Handout aufgezeigt sind. Pro Information benötigt man 15 Minuten der Lektüre.

*In den Hügeln gibt es eine Höhle, der Roades besondere archäologische Bedeutung beimisst. Teil der Aufzeichnungen ist auch eine Kartenskizze, auf der die Lage der Höhle zu erkennen ist. In den folgenden Aufzeichnungen bezeichnet er die Höhle auch als heiligen Ort.*

*Roades machte Notizen von Gesprächen mit Sheriff Sprouston, der ebenfalls glaubt, dass die Höhle ein heiliger Ort sei. Roades traut allerdings den Absichten des Sheriffs nicht so richtig.*

*Seine Ehefrau, Abigail, erleidet in der Höhle einen Unfall und ist dort gefangen.*

*In späteren Aufzeichnungen bezeichnet Roades Abigail gelegentlich als seine Mutter.*

*Einmal erwähnt er, dass Abigail die Quelle für den wieder neu entstandenen Bach sei.*

*Roades geht davon aus, dass das Wasser besondere Eigenschaften hat. Gegen Ende der Aufzeichnungen nennt er es wiederholt „Wasser des Lebens“.*

*Auf den letzten Seiten berichtet Roades, dass er ständig die Stimme seiner Mutter, Abigail, in seinem Kopf hört. Einerseits beruhigt ihn dies, andererseits ist er darüber entsetzt.*

## Blackwater Handout 6: Zusammenfassung der Geständnisse von Ezekiel Cade

Diese Erkenntnisse sind durch eine Recherche in einer Bibliothek oder im Gespräch mit Nathaniel Baxter in der Stadt in Erfahrung zu bringen.

Cade beginnt seine Erzählung mit einer Beschreibung der gefährlichen Situation für die Quäker im puritanisch dominierten Boston im Jahre 1660 und seiner Entscheidung, mit seiner Familie und seinen Freunden einen Ort zu finden, an dem sie in Frieden würden leben können. Ihre Reise führte sie an der Küste und letztendlich am Flusslauf des Miskatonic entlang, wo sie am Fuße einer Hügelkette fruchtbaren Boden fanden. Dort, fernab der Zivilisation, gründeten sie eine kleine Siedlung und lebten einige Monate lang unbehelligt, bis sie auf die Sicaiook, die auch der „Stamm der Schwarzen Erde“ genannt wurden, trafen.

Anfänglich lebten Cades Nachfolger und die Sicaiook noch in freundschaftlicher Koexistenz. Die Sicaiook wurden von allen anderen Stämmen der Region gemieden und die Quäker waren die ersten Menschen, die bereit waren Handel mit ihnen zu betreiben. Als Cades Sohn Daniel bei der Jagd schwer von einem Hirsch verletzt wurde, brachten die Sicaiook den Jungen als Gegenleistung für die Handelsbereitschaft der Siedler zu ihrer heiligen Höhle und heilten ihn dort.

Nach seiner Rückkehr war Daniel jedoch nicht mehr derselbe. Er behauptete, den Teufel gesehen zu haben. Obwohl seine Wunde verheilt war, verschlechterte sich sein geistiger Zustand und er wurde zunehmend verrückt und gewalttätig. Als Cade die Sicaiook zur Rede stellte und sie fragte, was sie mit seinem Sohn gemacht hätten, brachten diese ihn zur Höhle und zeigten ihm ihre Stammesältesten. An diesem Punkt wird Cades Erzählung unzusammenhängend und wahnhaft. Er schreibt von Dämonen, die irdische Gestalt angenommen haben und Abscheulichkeiten, die unter der Erde wandeln. Cade befürchtet, dass sie jeden verdorben haben, der mit ihnen in Berührung gekommen ist und das nicht einmal, diejenigen, die standfest in ihrem Glauben sind, noch sicher sind.

Darauf folgt ein Abschnitt, in dem Cade zugibt, dass er krank vor Angst aus dem Tal floh und für mehrere Monate verschwand. Sein Glaube und sein tiefer Wunsch, in Frieden zu leben, hatten ihn verlassen und so beschloss er, dem Verderben ein Ende zu bereiten. Nach einiger Zeit kehrte er zurück, ein Boot voller angeheuerter Söldner und Fässern mit Schwarzpulver im Schlepptau. Zum Entsetzen aller, die ihn einst als Vorbild bewundert hatten, führte er die Ausrottung der Sicaiook an und sprengte mit dem Schwarzpulver den Eingang der heiligen Höhle des Stammes. Anschließend befahl er seinen Söldnern, seine eigenen Leute anzugreifen, überzeugt davon, dass sie alle den Makel der Sicaiook in sich trugen, und ließ alle Leichen auf einem Haufen verbrennen.

Irgendwann kehrte Cade nach Boston zurück. An dieser Stelle nimmt die Erzählung wieder wahnhafte Züge an, da die Überzeugung in ihm heranwächst, dass er das Verderben aus der Siedlung mit nach Boston gebracht hat. Er war dazu gezwungen, jeglichen menschlichen Kontakt zu meiden, was ihm den Ruf einbrachte, an Lepra erkrankt zu sein. Cade entschied sich, Boston zu verlassen und bis an sein Lebensende fernab aller menschlichen Gesellschaft zu verbringen. Seine Geschichte endet mit der flehenden Bitte um Vergebung – von Gott, seiner Familie und allen, die er ermordet hat.

## VORGEFERTIGTE INVESTIGATOREN

Diese sechs vorgefertigten Investigatoren ermöglichen für das Spiel mit Alkoholschmugglern einen schnellen Einstieg in das Spiel. **Die Glückswerte sind nicht vorgegeben und werden mit 3W6x5 ausgewürfelt!**

Falls die Spieler lieber eigene Investigatoren erschaffen, müssen die vorgefertigten Investigatoren natürlich nicht verwendet werden. Zu jedem Investigator gehört ein eigener Hintergrund, der zusammen mit dem Charakterbogen ausgegeben wird.

### Hintergrund Lenny Valentine

Die Leute glauben, dass du eine Dumpfbacke bist, nur weil du langsam sprichst und den Körperbau eines Bären hast. Du redest so, wie du redest, weil du gerne vorher nachdenkst, was du sagst, und die Welt wäre ein besserer Ort, wenn mehr Leute sich so verhalten würden. Du liest sehr viel – insbesondere fasziniert dich Geschichte – aber wenn du darüber sprichst, was du gelernt hast, schauen die Leute dich nur an wie einen sprechenden Hund. Du hast sogar schon ein paar Vorlesungen an der Miskatonic-Universität besucht, wo Professor Roades dein Interesse an der Geschichte des Tals des Miskatonic geweckt hat.



Als dein kleiner Bruder Mickey sich mit Declan McBride und seinen Jungs eingelassen hat, war dir klar, dass sie Ärger bekommen werden. Am Ende hast du auch selbst für McBride gearbeitet; hauptsächlich um ein Auge auf Mickey zu haben. Aber du hast dich an das Geld und den Lebensstil gewöhnt. Die Dinge könnten schlechter laufen.

Das Beste an deinem neuen Leben ist, dass du Lulu getroffen hast. Sie ist klug, niveauvoll und einfach nur großartig. Du kannst nicht fassen, dass sie sich in ein begriffsstutziges Muskelpaket wie dich verliebt hat.

Falls McBrides Fahrer, Corrigan, nicht damit aufhört, dich zu ärgern, wirst du irgendwann ein wenig Respekt aus ihm herausprügeln müssen. Du kennst solche Typen: Ein kleiner Mann, der glaubt, er müsse dich erniedrigen, um sich selbst groß zu fühlen. Dir ist klar, dass du ihn besser ignorieren solltest, aber es reicht dir so langsam.

McBrides idiotischer Bruder Jimmy schwänzelt um Lulu herum. Wenn er nicht mit dem Boss verwandt wäre, hättest du ihm schon eine Lektion erteilt. Früher oder später wird er es aber zu weit treiben.

### Hintergrund Mickey Valentine

Niemand würde dich als einen anständigen Mann bezeichnen. Declan McBride verlässt sich auf dich, weil du das machst, was getan werden muss. Üblicherweise bedeutet das, dass jemand verletzt wird. Du bist kalt und gefühllos, und angesichts deiner Zeit im Krieg und der Arbeit, die du jetzt machst, hast du Probleme, mit überhaupt einem Menschen eine Bindung einzugehen.



Dein großer Bruder Lenny passt auf, dass du auf Kurs bleibst. Dir ist klar, dass er sich der Bande von McBride nur angeschlossen hat, um auf dich aufzupassen, aber das stört dich nicht. Er ist dein Bruder und du würdest alles für ihn machen. Naja, alles mit Ausnahme des Umstandes, dass du ständig an dieses Mädchen denken musst.

Lulu hat etwas an sich, dass du dich fast wie ein Mensch fühlst. Sie ist warmherzig, lustig und wunderschön. Aber sie ist Lennys Mädchen. Daher sollte es doch leicht sein, nicht mehr an sie zu denken, oder? Also warum gelingt dir das nicht?

Du humpelst ein wenig, seit du bei einem Job von einem Typen aus der Bande von Whelan angeschossen wurdest – ein Kerl namens Damien Carmody. Eines Tages wirst du ihm seine Kugel heimzahlen, und zwar mit Zinsen.

Vor ein paar Monaten hast du bei den falschen Leuten Spielschulden gemacht und der Anwalt von McBride, Ziegler, hat mit Geld ausgeholfen und dir einigen Ärger erspart. Jetzt stehst du tief in seiner Schuld, aber wenigstens besteht nicht die Gefahr, dass er dich im Hafenbecken von Boston versenkt.

## Hintergrund Louise „Lulu“ Winney

Erst hast du dich als hinterwäldlerisches Mädchen auf in die Zivilisation gemacht, um anschließend die letzten sieben Jahre damit zu verbringen, alles Hinterwäldlerische aus dir auszumerzen. Den Dialekt hast du ziemlich schnell abgelegt und du findest dich inzwischen so gut im gesellschaftlichen Leben in der Stadt zurecht, dass du als niveauvolle Kosmopolitin durchgehst. Aber irgendwo in dir drin wirst du immer das kleine Mädchen mit den dünnen Beinen sein, dessen Daddy in einem Schuppen in der Nähe von Blackwater Creek lebt und der sein Mädchen mit gestohlenem Mais und Fisch aus dem Miskatonic durchgebracht hat.



Du bist mit einem Jungen namens Brendan Carmody nach Boston gegangen. Er stammte aus einer Farm von der anderen Seite der Stadt. Sobald er die Mädchen aus der großen Stadt gesehen hat, konnte er dich gar nicht schnell genug loswerden. Ein Teil von dir brennt noch immer vor Scham und Wut, wenn du an ihn denkst. Du hast ihn seit Jahren nicht mehr gesehen.

Als Declan McBride dich zum ersten Mal traf, hat er dich sofort als das durchschaut, was du bist. Er hat es dir nie unter die Nase gerieben, aber das Wissen hängt ständig wie ein Damoklesschwert über dir. Du hast seitdem als Hostess in seinem Starlight Club gearbeitet, und neuerdings hat er dir auch die Möglichkeit eröffnet, ab und zu auf der Bühne zu tanzen.

Du weißt, dass Lenny schlimme Dinge für Mr. McBride erledigt, aber du liebst den dummen Muskelprotz ganz einfach. Du bist dir sicher, dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis er um deine Hand anhält. Sein Bruder Mickey ist härter und sieht besser aus, aber Lenny hat ein gutes Herz, obwohl er vorgibt, ein harter Typ sein.

Mr. McBrides Bruder Jimmy ist ein guter Freund. Ihr seid euch in gewisser Weise ähnlich – jeder will mehr aus sich machen, als er ist, und das bringt euch näher. Du hoffst, dass das Lenny nicht eifersüchtig macht.

## Hintergrund Jimmy McBride

Alle glauben wohl, dass es leicht ist, der kleine Bruder vom Boss zu sein. Sie bekommen nicht mit, dass Declan zu dir härter ist als zu jedem anderen. Du bist vielleicht nicht überschlau und andere sind auch besser darin als du, jemanden einzuschüchtern, aber du bist ein McBride, und das muss doch auch schon etwas wert sein.

Declan überlässt dir die Drecksarbeit, vom Diebstahl der Lieferung eines Alkoholschmugglers an die Konkurrenz bis hin zur Entsorgung von Leichen. Er sagt immer, dass er das macht, weil er dir vertraut, aber du weißt es besser: In seinen Augen bist du entbehrlich. Wenn es um das Geschäftliche geht, hält er sich immer an seinen jüdischen Anwalt, Ziegler, den er mehr wie einen Teil der Familie behandelt als dich. Vielleicht würde Declan sich mehr auf dich verlassen, wenn Ziegler einen Unfall hätte. Wenn Declan das herausbekommen würde, fändest du dich aber schneller als Leiche in einem Steinbruch wieder, als du gucken kannst.

Dieses jämmerliche Kind, Corrigan, geht dir tierisch auf den Keks. Er ist bloß der Fahrer, schmiedet aber ständig großartige Pläne. Du musst ihn andauernd daran erinnern, wo sein Platz ist. Vielleicht kannst du diesen Psycho Mickey Valentine dazu kriegen, deine Probleme für dich zu lösen. Er scheint gerne Menschen zu verletzen.

Du hattest noch nie viel Zeit für Mädchen, aber Lulu ist eine gute Freundin. Es gibt bei ihr irgendwelche Probleme mit der Familie, so wie bei dir, auch wenn sie niemals darüber spricht. Ihr klobiger Freund, Lenny Valentine, starrt dich böse an, wenn du zu viel Zeit mit seinem Mädchen verbringst.



## Hintergrund Manny Ziegler

Du arbeitest schon seit mehreren Jahren als Anwalt für Mr. McBride, und kein einziger Tag seitdem war langweilig. McBride hat ganz unterschiedliche Aufträge für dich: Seine Jungs aus dem Gefängnis raushalten, neue Möglichkeiten auftun, sein Geld sicher unterzubringen, Scheinfirmen gründen und Verträge für ihn aushandeln. Er entlohnt dich angemessen, aber nicht so fürstlich, wie du dich selbst belohnst.

Da du die Kontrolle über McBrides Finanzen hast, war es ein Leichtes, hier und da ein paar tausend beiseite zu schaffen, die nun alle auf einem Bankkonto liegen, das nur du kennst. Falls McBride dahinter kommen sollte, kannst du immer noch versuchen, ihn von einem Fehler in der Buchhaltung zu überzeugen, allerdings ist er nicht doof und überaus nachtragend.

McBrides Bruder Jimmy scheint in letzter Zeit ein Auge auf dich zu haben. Möglicherweise hat Declan ihm aufgetragen, sich um dich zu kümmern. Dir ist bekannt, dass Jimmy schon einige Leute mit auf einen Ausflug raus aufs Land genommen hat, ohne sie zurückzubringen. Aber du hast deine Spuren gut verwischt. Du bist da ganz überzeugt ...

Ein Ass, das du noch im Ärmel hast, ist das Geld, das du Mickey Valentine geliehen hast. Es ist von Vorteil, wenn ein Mann wie er dir etwas schuldet. Falls es Schwierigkeiten gibt, kannst du ihm vielleicht seine Schulden erlassen, wenn er dir im Gegenzug hilft.



## Hintergrund Stanley Corrigan

Wenn noch ein einziger Schwachkopf dich „Kid“ nennt, schießt du ihm in den Bauch und schaust zu, wie er verblutet. Du kannst ja auch nichts dafür, dass du klein bist und eine weinerliche Stimme hast. Du bist mindestens genauso schlau und hart wie alle anderen Kerle auch, aber niemand respektiert dich.

Eines Tages wirst du derjenige sein, der sagt, wo es langgeht. Du hast laufend Ideen, wie man noch mehr Geld machen und McBrides Imperium vergrößern kann, aber niemand schenkt dir Aufmerksamkeit. Wenn du es irgendwie schaffen würdest, deine eigene Gang zu gründen, würde es dir gelingen, die Stadt zu übernehmen. Du brauchst nur irgendetwas, das dir einen Vorteil gegenüber allen anderen gibt.

Jeder sieht in dir nur den Fahrer, und du kannst ja auch besser fahren als jeder andere, den du kennst, aber McBride sollte dich besser wegen deiner Ratschläge und deiner Härte schätzen, und nicht nur, weil du dich um seinen verdammten Ford kümmerst. Der große Fleischklops Lenny kriegt die ganzen guten Aufträge, und dabei ist er nichts weiter als ein rasierter Gorilla. Er hat sogar noch die hübscheste Frau weit und breit abbekommen, und das, obwohl er nichts weiter kann als dumm zu grunzen. Du willst ihn unbedingt in seine Schranken verweisen, aber sein Bruder Mickey ist immer in der Nähe, und der Typ hat die unheimlichsten Augen, die du je gesehen hast.

Am schlimmsten ist der beschränkte Bruder von McBride, Jimmy. Er tut immer so, als wäre er dein Boss, nur wegen seiner Herkunft, aber du kannst ihm zeigen, dass er ein Niemand ist. Möglicherweise hat McBrides Anwalt, Ziegler, eine Idee, wie du deine Pläne verwirklichen kannst. Der Mann kennt sich in Sachen Geld und Geschäft aus.





# HINTERGRUND

## Beschreibung

Groß, muskulös, grobschlächtige Gesichtszüge, elegant gekleidet

## Wesenszüge

Erst denken, dann reden, egal wie lang das dauern mag.

## Glaube/Weltsicht

Wissen ist mächtiger als Fäuste oder Kanonen.

## Verletzungen & Narben

## Wichtige Personen

Professor Henry Rodes, der deine Liebe zu Geschichte hat aufleben lassen.

## Phobien & Verhaltensstörungen

## Bedeutende Orte

Öffentliche Bibliothek von Boston, wo du schon viele ruhige Nachmittage mit Lesen verbracht hast.

## Obskure Bücher, Zauber & magische Artefakte

## Gehüteter Besitz

Dein silbernes Feuerzeug, ein Geschenk von Lulu.

## Begegnungen mit fremdartigen Wesen

## AUSRÜSTUNG UND BESITZ

Messer

.38er Automatik

Munition

## GELD & ANLAGENBESITZ

finanzielle Schmerzgrenze \$10

Barschaft \$40

Geldanlagen \$1.000 (Apartment)

darunter

## KURZE REGELÜBERSICHT

### Erfolgsstufen

Patzer	Misserfolg	regulär	schwierig	extrem	kritisch
100/96+	> Fertigkeit	≤ Fertigkeit	≤ ½ Fertigkeit	≤ ¼ Fertigkeit	01

**Probe forcieren:** Wiederholung der Probe muss begründet werden; nicht möglich im Kampf oder bei Stabilitätsproben

### Wunden & Heilung

*Erste Hilfe* heilt 1 TP

*Medizin* heilt +1W3 TP

**Schwere Wunde** = Verlust  $\geq \frac{1}{2}$  max. TP durch einzelnen Angriff

0 TP ohne schwere Wunde = *bewusstlos*

0 TP mit schwerer Wunde = *im Sterben*

**im Sterben:** *Erste Hilfe* = Zustand vorläufig stabilisiert danach *Medizin* erforderlich

**natürliche Heilung** (ohne schwere Wunde): Erholung 1TP pro Tag

**natürliche Heilung** (Schwere Wunde): wöchentliche KO-Probe

## ANDERE CHARAKTERE

Charakter

Gespielt von



# HINTERGRUND

**Beschreibung**  
Schlank, adrett, gelassen; mit kalten, toten Augen

---

**Glaube/Weltsicht**  
Alles Bedeutende auf der Welt entsteht durch das, was wir tun.

---

**Wichtige Personen**  
Damien Carmody, der für dein Humpeln verantwortlich ist und sich dafür noch eine Kugel einfangen wird.

---

**Bedeutsame Orte**  
Schlachtfeld von Soissons, wo du 1918 deinen ersten Menschen getötet hast.

---

**Gehüteter Besitz**  
Die Kugel, die man dir aus dem Bein geholt hat. Du trägst sie an einer Kette um den Hals.

**Wesenszüge**  
Emotionslos und skrupellos.

---

**Verletzungen & Narben**  
Humpeln aufgrund alter Schusswunde im Bein (-1 auf BW).

---

**Phobien & Verhaltensstörungen**

---

**Obskure Bücher, Zauber & magische Artefakte**

---

**Begegnungen mit fremdartigen Wesen**

## AUSRÜSTUNG UND BESITZ

.38er Revolver

.303 Repetiergewehr

Munition

---



---



---



---



---



---



---



---

## GELD & ANLAGENBESITZ

finanzielle Schmerzgrenze \$10

Barschaft \$40

Geldanlagen \$1.000 (Apartment)

darunter

---



---



---



---



---



---



---



---

## KURZE REGELÜBERSICHT

### Erfolgsstufen

Patzer	Misserfolg	regulär	schwierig	extrem	kritisch
100/96+	> Fertigkeit	≤ Fertigkeit	≤ 1/2 Fertigkeit	≤ 1/3 Fertigkeit	01

**Probe forcieren:** Wiederholung der Probe muss begründet werden; nicht möglich im Kampf oder bei Stabilitätsproben

### Wunden & Heilung

<i>Erste Hilfe</i> heilt 1 TP	<i>Medizin</i> heilt +1W3 TP
-------------------------------	------------------------------

**Schwere Wunde** = Verlust ≥ 1/2 max. TP durch einzelnen Angriff  
 0 TP ohne schwere Wunde = *bewusstlos*  
 0 TP mit schwerer Wunde = *im Sterben*

**im Sterben:** *Erste Hilfe* = Zustand vorläufig stabilisiert danach *Medizin* erforderlich

**natürliche Heilung** (ohne schwere Wunde): Erholung 1TP pro Tag  
**natürliche Heilung** (Schwere Wunde): wöchentliche KO-Probe

## ANDERE CHARAKTERE

Charakter	Charakter
Gespielt von	Gespielt von
Charakter	Charakter
Gespielt von	Gespielt von
Charakter	Charakter
Gespielt von	Gespielt von



# H. P. Lovecrafts Cthulhu: Horror in den 1920ern

Name Louise „Lulu“ Winney  
 Gespielt von .....  
 Beruf Tänzerin  
 Geburtstag Alter 23  
 Geschlecht weiblich  
 Wohnort Boston  
 Geburtsort .....

## ATTRIBUTE

ST	70	<b>35</b> 14	GE	65	<b>32</b> 13	MA	50	<b>25</b> 10
KO	55	<b>27</b> 11	ER	70	<b>35</b> 14	BI	50	<b>25</b> 10
GR	55	<b>27</b> 11	IN (Idee)	75	<b>35</b> 15	BW	9	<b>+1</b> -1



## Trefferpunkte

Schwere Wunde **Ma11TP**

Im Sterben **00** 01 02 03 04 05

Bewusstlos 06 07 08 09 10 **11**

12 13 14 15 16 17 18 19 20

## Stabilitätspunkte

umnachtet  geistesgestört  **Anfa50-STA** **Max. STA**

wahnsinnig	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	<b>50</b>	51	52	53	54	55	56	57	58	59
	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

## Magiepunkte

**Ma10MP**

00 01 02 03 04 05 06 07 08

09 **10** 11 12 13 14 15 16 17

18 19 20 21 22 23 24 25 26

## Gluck

glücklos 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19

20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39

40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59

60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79

80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

## FERTIGKEITEN

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)	<input type="checkbox"/> Handwerk/Kunst (05%)	<input type="checkbox"/> Okkultismus (05%)	<input type="checkbox"/> Überlebenskunst (10%)
<input type="checkbox"/> Archäologie (01%)	<input type="checkbox"/> Tanzen <b>45 22 9</b>	<input type="checkbox"/> Orientierung (10%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Autofahren (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychoanalyse (01%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bibliotheks- nutzung (20%)	<input type="checkbox"/> Horchen (20%)	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%) <b>50 25 10</b>	<input type="checkbox"/> Überreden (05%)
<input type="checkbox"/> Buchführung (05%)	<input type="checkbox"/> Kaschieren (10%) <b>50 25 10</b>	<input type="checkbox"/> Rechtswesen (05%)	<input type="checkbox"/> Überzeugen (10%) <b>65 32 13</b>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	<input type="checkbox"/> Klettern (20%) <b>40 20 8</b>	<input type="checkbox"/> Reiten (05%)	<input type="checkbox"/> Verborgenen bleiben (20%)
<input type="checkbox"/> Cthulhu-Mythos (00%)	<input type="checkbox"/> Mechanische Reparaturen (10%)	<input type="checkbox"/> Schließtechnik (01%)	<input type="checkbox"/> Verborgenes erkennen (25%) <b>35 17 7</b>
<input type="checkbox"/> Einschüchtern (15%)	<input type="checkbox"/> Medizin (01%)	<input type="checkbox"/> Schweres Gerät (01%)	<input type="checkbox"/> Verkleiden (05%)
<input type="checkbox"/> Elektrische Reparaturen (10%)	<b>Muttersprache (BI)</b>	<input type="checkbox"/> Schwimmen (20%) <b>50 25 10</b>	<input type="checkbox"/> Werfen (20%)
<input type="checkbox"/> Erste Hilfe (30%) <b>75 37 15</b>	<input type="checkbox"/> Englisch <b>50 25 10</b>	<input type="checkbox"/> Springen (20%) <b>40 20 8</b>	<input type="checkbox"/> Werte schätzen (05%)
<input type="checkbox"/> Finanzkraft (00%) <b>15 7 3</b>	<input type="checkbox"/> Naturkunde (10%)	<input type="checkbox"/> Spurensuche (10%) <b>50 25 10</b>	<input type="checkbox"/>
<b>Fremdsprache (01%)</b>	<b>Naturwissenschaft (01%)</b>	<b>Steuern (01%)</b>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Geschichte (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## KAMPF

Fertigkeit	Regulär	Schwierig	Extrem	Waffe	Schaden	Reichweite	#Angriffe	Schadensbonus	
<input type="checkbox"/> Ausweichen (1/2 GE)	62	31	12	-	-	-	-	<b>+1W4</b>	
<input type="checkbox"/> Nahkampf (Handgemenge) (25%)	40	20	8	Waffenlos	1W3 + Sb	-	1	Statur	
<input type="checkbox"/>								<b>+1</b>	
<input type="checkbox"/>								Schuss	Fehlfunktion
<input type="checkbox"/> Fernkampf (Faustfeuerwaffe) (20%)									
<input type="checkbox"/> Fernkampf (Gewehr/Flinte) (25%)	50	25	10	Kal. 12 Schrotflinte	4W6/ 2W6/1W6	10/ 20/50 m	1 o. 2	2	100
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									

# HINTERGRUND

## Beschreibung

Bubikopf, einstudierte Anmut, nervöses Lächeln

.....

.....

## Glaube/Weltsicht

Du kannst alles erreichen, was du willst, solange du es dir erträumen kannst.

.....

.....

## Wichtige Personen

Brendan Carmody, den du dafür hasst, dass er dich daran erinnert, wer du wirklich bist.

.....

.....

## Bedeutsame Orte

Der Miskatonic, in dem du als Kind geschwommen bist.

.....

.....

## Gehüteter Besitz

Der alte Angelköder deines Vaters, den du als Glücksbringer behalten hast.

.....

.....

## Wesenszüge

Du versuchst, deine Herkunft vom Lande zu verheimlichen.

.....

.....

## Verletzungen & Narben

.....

.....

.....

## Phobien & Verhaltensstörungen

.....

.....

.....

## Obskure Bücher, Zauber & magische Artefakte

.....

.....

.....

## Begegnungen mit fremdartigen Wesen

.....

.....

.....

## AUSRÜSTUNG UND BESITZ

.Kal. 12 Schrotflinte

Munition

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## GELD & ANLAGENBESITZ

finanzielle Schmerzgrenze \$10

Barschaft \$30

Geldanlagen \$750 (an geheimem Ort  
darunter versteckter Schmuck)

.....

.....

.....

.....

.....

## KURZE REGELÜBERSICHT

### Erfolgsstufen

Patzer	Misserfolg	regulär	schwierig	extrem	kritisch
100/96+	> Fertigkeit	≤ Fertigkeit	≤ 1/2 Fertigkeit	≤ 1/3 Fertigkeit	01

**Probe forcieren:** Wiederholung der Probe muss begründet werden; nicht möglich im Kampf oder bei Stabilitätsproben

### Wunden & Heilung

<i>Erste Hilfe</i> heilt 1 TP	<i>Medizin</i> heilt +1W3 TP
-------------------------------	------------------------------

**Schwere Wunde** = Verlust ≥ 1/2 max. TP durch einzelnen Angriff  
 0 TP ohne schwere Wunde = *bewusstlos*  
 0 TP mit schwerer Wunde = *im Sterben*

**im Sterben:** *Erste Hilfe* = Zustand vorläufig stabilisiert  
 danach *Medizin* erforderlich

**natürliche Heilung** (ohne schwere Wunde): Erholung 1TP pro Tag  
**natürliche Heilung** (Schwere Wunde): wöchentliche KO-Probe

## ANDERE CHARAKTERE

Charakter	Charakter
.....	.....
Gespielt von	Gespielt von
.....	.....
Charakter	Charakter
.....	.....
Gespielt von	Gespielt von
.....	.....
Charakter	Charakter
.....	.....
Gespielt von	Gespielt von
.....	.....



# H. P. Lovecrafts Cthulhu: Horror in den 1920ern

Name **Jimmy McBride**  
 Gespielt von .....  
 Beruf **Gangster**  
 Geburtstag **Alter 29**  
 Geschlecht **männlich**  
 Wohnort **Boston**  
 Geburtsort .....

## ATTRIBUTE

ST	60	30 12	GE	60	30 12	MA	75	35 15
KO	50	25 10	ER	65	32 13	BI	60	30 12
GR	65	32 13	IN (Idee)	55	27 11	BW	7	+1 -1



## Trefferpunkte

Schwere Wunde **Ma11TP**

Im Sterben	00	01	02	03	04	05
Bewusstlos	06	07	08	09	10	11
	12	13	14	15	16	17
	18	19	20			

## Stabilitätspunkte

umnachtet  geistesgestört  **Anfa75-STA** **Max. STA**

wahnsinnig	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

## Magiepunkte

**Ma15MP**

	00	01	02	03	04	05	06	07	08
	09	10	11	12	13	14	15	16	17
	18	19	20	21	22	23	24	25	26

## Gluck

glücklos

	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

## FERTIGKEITEN

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)	<input type="checkbox"/> Handwerk/Kunst (05%)	<input type="checkbox"/> Okkultismus (05%)	<input type="checkbox"/> Überlebenskunst (10%)
<input type="checkbox"/> Archäologie (01%)	<input type="checkbox"/> Horchen (20%) <b>40 20 8</b>	<input type="checkbox"/> Orientierung (10%)	<input type="checkbox"/> Überreden (05%) <b>50 25 10</b>
<input type="checkbox"/> Autofahren (20%)	<input type="checkbox"/> Kaschieren (10%)	<input type="checkbox"/> Psychoanalyse (01%)	<input type="checkbox"/> Überzeugen (10%)
<input type="checkbox"/> Bibliotheks-nutzung (20%)	<input type="checkbox"/> Klettern (20%) <b>40 20 8</b>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	<input type="checkbox"/> Verborgenes bleiben (20%) <b>60 30 12</b>
<input type="checkbox"/> Buchführung (05%)	<input type="checkbox"/> Mechanische Reparaturen (10%) <b>35 17 7</b>	<input type="checkbox"/> Rechtswesen (05%)	<input type="checkbox"/> Verborgenes erkennen (25%) <b>50 25 10</b>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	<input type="checkbox"/> Medizin (01%)	<input type="checkbox"/> Reiten (05%)	<input type="checkbox"/> Verkleiden (05%)
<input type="checkbox"/> Cthulhu-Mythos (00%)	<b>Muttersprache (BI)</b>	<input type="checkbox"/> Schließtechnik (01%)	<input type="checkbox"/> Werfen (20%)
<input type="checkbox"/> Einschüchtern (15%) <b>50 25 10</b>	<input type="checkbox"/> Englisch <b>60 30 12</b>	<input type="checkbox"/> Schweres Gerät (01%)	<input type="checkbox"/> Werte schätzen (05%)
<input type="checkbox"/> Elektrische Reparaturen (10%)	<input type="checkbox"/> Naturkunde (10%)	<input type="checkbox"/> Schwimmen (20%)	
<input type="checkbox"/> Erste Hilfe (30%)	<b>Naturwissenschaft (01%)</b>	<input type="checkbox"/> Springen (20%) <b>40 20 8</b>	
<input type="checkbox"/> Finanzkraft (00%) <b>30 15 6</b>		<input type="checkbox"/> Spurensuche (10%)	
<b>Fremdsprache (01%)</b>		<b>Steuern (01%)</b>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Geschichte (05%)		<input type="checkbox"/>	

## KAMPF

Fertigkeit	Regulär	Schwierig	Extrem	Waffe	Schaden	Reichweite	#Angriffe	Schadensbonus	
<input type="checkbox"/> Ausweichen (1/2 GE)	60	30	12	-	-	-	-	<b>+1W4</b>	
<input type="checkbox"/> Nahkampf (Handgemenge) (25%)	65	32	13	Waffenlos	1W3 + Sb	-	1	Statur	
<input type="checkbox"/>								<b>+1</b>	
<input type="checkbox"/>								Schuss	Fehlfunktion
<input type="checkbox"/> Fernkampf (Faustfeuerwaffe) (20%)	50	25	10	.38er Revolver	1W10	15 m	3	6	100
<input type="checkbox"/> Fernkampf (Gewehr/Flinte) (25%)									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									

# HINTERGRUND

## Beschreibung

Drahtig, vibriert vor nervöser Energie, unstete Augen

## Glaube/Weltsicht

Das Leben ist nicht fair; du musst nur herausfinden, wie du seine Unfairnis zu deinem Vorteil nutzen kannst.

## Wichtige Personen

Declan McBride, dein älterer Bruder, der dich in allen Belangen in den Schatten stellt.

## Bedeutende Orte

Der alte Steinbruch, wo du die Leichen ablegst. Du verbringst gerne deine Zeit dort und denkst über Leben und Tod nach.

## Gehüteter Besitz

Die alte goldene Taschenuhr deines Vaters. Am wichtigsten ist dir daran, dass dein Vater die Uhr dir und nicht Declan überlassen hat.

## Wesenszüge

Du denkst, dass du schlauer bist, als das tatsächlich der Fall ist.

## Verletzungen & Narben

## Phobien & Verhaltensstörungen

## Obskure Bücher, Zauber & magische Artefakte

## Begegnungen mit fremdartigen Wesen

## AUSRÜSTUNG UND BESITZ

.38er Revolver

Munition

## GELD & ANLAGENBESITZ

finanzielle Schmerzgrenze \$10

Barschaft \$60

Geldanlagen \$1.500 (Ersparnisse)

darunter

## KURZE REGELÜBERSICHT

### Erfolgsstufen

Patzer	Misserfolg	regulär	schwierig	extrem	kritisch
100/96+	> Fertigkeit	≤ Fertigkeit	≤ 1/2 Fertigkeit	≤ 1/3 Fertigkeit	01

**Probe forcieren:** Wiederholung der Probe muss begründet werden; nicht möglich im Kampf oder bei Stabilitätsproben

### Wunden & Heilung

<i>Erste Hilfe</i> heilt 1 TP	<i>Medizin</i> heilt +1W3 TP
-------------------------------	------------------------------

**Schwere Wunde** = Verlust ≥ 1/2 max. TP durch einzelnen Angriff  
 0 TP ohne schwere Wunde = *bewusstlos*  
 0 TP mit schwerer Wunde = *im Sterben*

**im Sterben:** *Erste Hilfe* = Zustand vorläufig stabilisiert danach *Medizin* erforderlich

**natürliche Heilung** (ohne schwere Wunde): Erholung 1TP pro Tag  
**natürliche Heilung** (Schwere Wunde): wöchentliche KO-Probe

## ANDERE CHARAKTERE

Charakter	Charakter
Gespielt von	Gespielt von
Charakter	Charakter
Gespielt von	Gespielt von
Charakter	Charakter
Gespielt von	Gespielt von



# H. P. Lovecrafts Cthulhu: Horror in den 1920ern

Name **Manny Ziegler**  
 Gespielt von .....  
 Beruf **Rechtsanwalt**  
 Geburtstag ..... Alter **54**  
 Geschlecht **männlich**  
 Wohnort **Boston**  
 Geburtsort .....

## ATTRIBUTE

ST 50  $\frac{25}{10}$  GE 45  $\frac{22}{9}$  MA 70  $\frac{35}{14}$   
 KO 60  $\frac{30}{12}$  ER 40  $\frac{20}{8}$  BI 90  $\frac{45}{18}$   
 GR 65  $\frac{32}{13}$  IN 70  $\frac{35}{14}$  BW 5  $\frac{+1}{-1}$   
 (Idee)



## Trefferpunkte

Schwere Wunde **Ma12TP**  
 Im Sterben **00** 01 02 03 04 05  
 Bewusstlos 06 07 08 09 10 **11**  
 12 13 14 15 16 17 18 19 20

## Stabilitätspunkte

umnachtet  geistesgestört  **Anfa70-STA** Max. STA  
 wahnsinnig 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19  
 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39  
 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59  
 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 **70** 71 72 73 74 75 76 77 78 79  
 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

## Magiepunkte

**Ma14MP**  
 00 01 02 03 04 05 06 07 08  
 09 10 11 12 13 **14** 15 16 17  
 18 19 20 21 22 23 24 25 26

## Gluck

glücklos 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19  
 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39  
 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59  
 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79  
 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

## FERTIGKEITEN

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)	<input type="checkbox"/> Handwerk/Kunst (05%)	<input type="checkbox"/> Okkultismus (05%)	<input type="checkbox"/> Überlebenskunst (10%)
<input type="checkbox"/> Archäologie (01%)	<input type="checkbox"/> Horchen (20%)	<input type="checkbox"/> Orientierung (10%)	<input type="checkbox"/> Überreden (05%) <b>50 25 10</b>
<input type="checkbox"/> Autofahren (20%) <b>50 25 10</b>	<input type="checkbox"/> Kaschieren (10%)	<input type="checkbox"/> Psychoanalyse (01%)	<input type="checkbox"/> Überzeugen (10%) <b>60 30 12</b>
<input type="checkbox"/> Bibliotheks-nutzung (20%) <b>60 30 12</b>	<input type="checkbox"/> Klettern (20%)	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%) <b>60 30 12</b>	<input type="checkbox"/> Verborgenen bleiben (20%)
<input type="checkbox"/> Buchführung (05%) <b>60 30 12</b>	<input type="checkbox"/> Mechanische Reparaturen (10%)	<input type="checkbox"/> Rechtswesen (05%) <b>75 37 15</b>	<input type="checkbox"/> Verborgenes erkennen (25%) <b>40 20 8</b>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	<input type="checkbox"/> Medizin (01%)	<input type="checkbox"/> Reiten (05%)	<input type="checkbox"/> Verkleiden (05%)
<input type="checkbox"/> Cthulhu-Mythos (00%)	<b>Muttersprache (BI)</b>	<input type="checkbox"/> Schließtechnik (01%)	<input type="checkbox"/> Werfen (20%)
<input type="checkbox"/> Einschüchtern (15%)	<input type="checkbox"/> Englisch <b>90 45 18</b>	<input type="checkbox"/> Schweres Gerät (01%)	<input type="checkbox"/> Werte schätzen (05%)
<input type="checkbox"/> Elektrische Reparaturen (10%)	<input type="checkbox"/> Naturkunde (10%)	<input type="checkbox"/> Schwimmen (20%)	<input type="checkbox"/> .....
<input type="checkbox"/> Erste Hilfe (30%)	<b>Naturwissenschaft (01%)</b>	<input type="checkbox"/> Springen (20%)	<input type="checkbox"/> .....
<input type="checkbox"/> Finanzkraft (00%) <b>60 30 12</b>	<input type="checkbox"/> .....	<input type="checkbox"/> Spurensuche (10%)	<input type="checkbox"/> .....
<b>Fremdsprache (01%)</b>	<input type="checkbox"/> .....	<input type="checkbox"/> Steuern (01%)	<input type="checkbox"/> .....
<input type="checkbox"/> .....	<input type="checkbox"/> .....	<input type="checkbox"/> .....	<input type="checkbox"/> .....
<input type="checkbox"/> .....	<input type="checkbox"/> .....	<input type="checkbox"/> .....	<input type="checkbox"/> .....
<input type="checkbox"/> Geschichte (05%) <b>60 30 12</b>	<input type="checkbox"/> .....	<input type="checkbox"/> .....	<input type="checkbox"/> .....

## KAMPF

Fertigkeit	Regulär	Schwierig	Extrem	Waffe	Schaden	Reichweite	#Angriffe	Schadensbonus	
<input type="checkbox"/> Ausweichen (1/2 GE)	22	11	4	-	-	-	-	0	
<input type="checkbox"/> Nahkampf (Handgemenge) (25%)	25	12	5	Waffenlos	1W3 + Sb	-	1	Statur	
<input type="checkbox"/> .....				Taschenmesser	1W4	-	1	0	
<input type="checkbox"/> Fernkampf (Faustfeuerwaffe) (20%)	50	25	10	.32er Automatik	1W8	15 m	3	Schuss	Fehlfunktion
<input type="checkbox"/> Fernkampf (Gewehr/Flinte) (25%)								6	99
<input type="checkbox"/> .....									
<input type="checkbox"/> .....									

# HINTERGRUND

**Beschreibung**  
 Übergewichtig, Gesichtsausdruck wie unter permanenter Verdauungsstörung

**Glaube/Weltsicht**  
 Geld ist Macht und Macht ist das einzige, was zählt.

**Wichtige Personen**  
 Declan McBride - du verdankst ihm alles.

**Bedeutsame Orte**  
 Tavern Club in Boston, wo du dich als Teil der Gesellschaft fühlst.

**Gehüteter Besitz**  
 Dein neuer Marmon Roadster - das beste Auto, das du je gesehen hast.

**Wesenszüge**  
 Nervös, verschwitzt, redet zu viel.

**Verletzungen & Narben**

**Phobien & Verhaltensstörungen**

**Obskure Bücher, Zauber & magische Artefakte**

**Begegnungen mit fremdartigen Wesen**

## AUSRÜSTUNG UND BESITZ

Marmon Roadster

.32er Automatik

Munition

## GELD & ANLAGENBESITZ

finanzielle Schmerzgrenze \$50

Barschaft \$300

Geldanlagen \$30.000 (Grundstück und Geschäftsanteile)

darunter

## KURZE REGELÜBERSICHT

### Erfolgsstufen

Patzer	Misserfolg	regulär	schwierig	extrem	kritisch
100/96+	> Fertigkeit	≤ Fertigkeit	≤ 1/2 Fertigkeit	≤ 1/3 Fertigkeit	01

**Probe forcieren:** Wiederholung der Probe muss begründet werden; nicht möglich im Kampf oder bei Stabilitätsproben

### Wunden & Heilung

<i>Erste Hilfe</i> heilt 1 TP	<i>Medizin</i> heilt +1W3 TP
-------------------------------	------------------------------

**Schwere Wunde** = Verlust ≥ 1/2 max. TP durch einzelnen Angriff  
 0 TP ohne schwere Wunde = *bewusstlos*  
 0 TP mit schwerer Wunde = *im Sterben*

**im Sterben:** *Erste Hilfe* = Zustand vorläufig stabilisiert danach *Medizin* erforderlich

**natürliche Heilung** (ohne schwere Wunde): Erholung 1TP pro Tag  
**natürliche Heilung** (Schwere Wunde): wöchentliche KO-Probe

## ANDERE CHARAKTERE

Charakter	Charakter
Gespielt von	Gespielt von
Charakter	Charakter
Gespielt von	Gespielt von
Charakter	Charakter
Gespielt von	Gespielt von



# H. P. Lovecrafts Cthulhu: Horror in den 1920ern

Name **Stanley Corrigan**  
 Gespielt von .....  
 Beruf **Gangster**  
 Geburtstag **Alter 24**  
 Geschlecht **männlich**  
 Wohnort **Boston**  
 Geburtsort .....

### ATTRIBUTE

ST	35	17	7	GE	70	35	14	MA	65	32	13
KO	60	30	12	ER	50	25	10	BI	70	35	14
GR	50	25	10	IN (Idee)	65	32	13	BW	8	+1	-1



### Trefferpunkte

Schwere Wunde **Ma11TP**

Im Sterben	00	01	02	03	04	05
Bewusstlos	06	07	08	09	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20					

### Stabilitätspunkte

umnachtet  geistesgestört  **Anfa65-STA** **Max. STA**

wahnsinnig	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

### Magiepunkte

**Ma13MP**

00	01	02	03	04	05	06	07	08
09	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26

### Gluck

glücklos

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

## FERTIGKEITEN

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)	<input type="checkbox"/> Handwerk/Kunst (05%)	<input type="checkbox"/> Okkultismus (05%)	<input type="checkbox"/> Überlebenskunst (10%)
<input type="checkbox"/> Archäologie (01%)	<input type="checkbox"/> Singen ..... 45 22 9	<input type="checkbox"/> Orientierung (10%) 70 35 14	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Autofahren (20%) 80 40 16	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psychoanalyse (01%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Bibliotheks-nutzung (20%)	<input type="checkbox"/> Horchen (20%) 55 27 11	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%) 40 20 8	<input type="checkbox"/> Überreden (05%) 70 35 14
<input type="checkbox"/> Buchführung (05%)	<input type="checkbox"/> Kaschieren (10%)	<input type="checkbox"/> Rechtswesen (05%)	<input type="checkbox"/> Überzeugen (10%)
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	<input type="checkbox"/> Klettern (20%)	<input type="checkbox"/> Reiten (05%)	<input type="checkbox"/> Verborgenen bleiben (20%)
<input type="checkbox"/> Cthulhu-Mythos (00%)	<input type="checkbox"/> Mechanische Reparaturen (10%) 70 35 14	<input type="checkbox"/> Schließtechnik (01%)	<input type="checkbox"/> Verborgenes erkennen (25%) 45 22 9
<input type="checkbox"/> Einschüchtern (15%)	<input type="checkbox"/> Medizin (01%)	<input type="checkbox"/> Schweres Gerät (01%) 40 20 8	<input type="checkbox"/> Verkleiden (05%)
<input type="checkbox"/> Elektrische Reparaturen (10%) 70 35 14	<b>Muttersprache (BI)</b>	<input type="checkbox"/> Schwimmen (20%)	<input type="checkbox"/> Werfen (20%)
<input type="checkbox"/> Erste Hilfe (30%)	<input type="checkbox"/> Englisch ..... 70 35 14	<input type="checkbox"/> Springen (20%)	<input type="checkbox"/> Werte schätzen (05%)
<input type="checkbox"/> Finanzkraft (00%) 5 2 1	<input type="checkbox"/> Naturkunde (10%)	<input type="checkbox"/> Spurensuche (10%)	<input type="checkbox"/>
<b>Fremdsprache (01%)</b>	<b>Naturwissenschaft (01%)</b>	<b>Steuern (01%)</b>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Geschichte (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## KAMPF

Fertigkeit	Regulär	Schwierig	Extrem	Waffe	Schaden	Reichweite	#Angriffe	Schadensbonus	
<input type="checkbox"/> Ausweichen (1/2 GE)	35	17	7	-	-	-	-	0	
<input type="checkbox"/> Nahkampf (Handgemenge) (25%)	55	27	11	Waffenlos	1W3 + Sb	-	1	Statur	
<input type="checkbox"/>				Rasiermesser	1W4	-	1	0	
<input type="checkbox"/>								Schuss	Fehlfunktion
<input type="checkbox"/> Fernkampf (Faustfeuerwaffe) (20%)	70	35	14	.38er Automatik	1W10	15 m	3	6	99
<input type="checkbox"/> Fernkampf (Gewehr/Flinte) (25%)									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									

# HINTERGRUND

**Beschreibung**  
 Klein, dünn, roter Haarschopf, intensiver Blick  
 .....

**Glaube/Weltsicht**  
 Nur die Skrupellosen bekommen in diesem Leben, was sie wollen.  
 .....

**Wichtige Personen**  
 Onkel Donald, der dir die alten Country-Songs beigebracht hat, als du klein warst.  
 .....

**Bedeutsame Orte**  
 Hinterzimmer von McBrides Lagerhaus, in das du dich manchmal mit ein wenig Whiskey zurückziehst, wenn du deine Ruhe haben willst.  
 .....

**Gehüteter Besitz**  
 Rasiermesser deines Großvaters, das du immer bei dir hast.  
 .....

**Wesenszüge**  
 Ist sehr schnell beleidigt.  
 .....

**Verletzungen & Narben**  
 .....

**Phobien & Verhaltensstörungen**  
 .....

**Obskure Bücher, Zauber & magische Artefakte**  
 .....

**Begegnungen mit fremdartigen Wesen**  
 .....

## AUSRÜSTUNG UND BESITZ

Rasiermesser  
 .....

.38er Automatik  
 .....

Munition  
 .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## GELD & ANLAGENBESITZ

finanzielle Schmerzgrenze \$2  
 .....

Barschaft \$5  
 .....

Geldanlagen \$50 (Kredit bei McBride)  
 .....

darunter .....

.....

.....

.....

.....

## KURZE REGELÜBERSICHT

### Erfolgsstufen

Patzer	Misserfolg	regulär	schwierig	extrem	kritisch
100/96+	> Fertigkeit	≤ Fertigkeit	≤ 1/2 Fertigkeit	≤ 1/3 Fertigkeit	01

**Probe forcieren:** Wiederholung der Probe muss begründet werden; nicht möglich im Kampf oder bei Stabilitätsproben

### Wunden & Heilung

<i>Erste Hilfe</i> heilt 1 TP	<i>Medizin</i> heilt +1W3 TP
-------------------------------	------------------------------

**Schwere Wunde** = Verlust ≥ 1/2 max. TP durch einzelnen Angriff  
 0 TP ohne schwere Wunde = *bewusstlos*  
 0 TP mit schwerer Wunde = *im Sterben*

**im Sterben:** *Erste Hilfe* = Zustand vorläufig stabilisiert danach *Medizin* erforderlich

**natürliche Heilung** (ohne schwere Wunde): Erholung 1TP pro Tag  
**natürliche Heilung** (Schwere Wunde): wöchentliche KO-Probe

## ANDERE CHARAKTERE

Charakter ..... Gespielt von .....	Charakter ..... Gespielt von .....
Charakter ..... Gespielt von .....	Charakter ..... Gespielt von .....
Charakter ..... Gespielt von .....	Charakter ..... Gespielt von .....