

Rollenspiel in der Welt des H. P. Lovecraft

CAULHU

KO ER MA Glück

Maximalstabilität 3/2adensboras

Garten Eden

tot	-2	-1	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
12	13	14	15	16	17	18
20	21	22	23	24	25	26
28	29	30	31	32	33	34
36	37	38	39	40	41	42

Charaktere

Dieses Dokument enthält vier vorgefertigte Charaktere für das Cthulhu-Abenteuer „Garten Eden“:

Die Charaktere können, müssen aber nicht verwendet werden. Sie dienen vornehmlich dazu, einen schnelleren Spielstart zu ermöglichen.

☐ Wenn die Charakterbeschreibungen auf der letzten Seite auch verwendet werden, sollten die Spieler sich die Charaktere erst an Hand der Charakterbögen aussuchen und dann die jeweils dazugehörige Beschreibung erhalten.

Wissen



Horror in den 1920ern

Spieler _____

Rollenspiel in der Welt des H. P. Lovecraft Cthulhu

Name des Charakters	Timothy Ashworth
Beruf	Offizier
Ausbildung, Titel	Militärakademie
Geburtsort	Manchester, Großbritannien
Geisteskrankheiten	keine
Geschlecht	männlich
Alter	31 Jahre

Attribute & Rettungswürfe

ST	13	GE	15	IN	12	Idee	60%
KO	10	ER	8	MA	12	Glück	60%
GR	12	gS	60	BI	15	Wissen	75%
Maximalstabilität	99		Schadensbonus	+1W4			

Stabilitätspunkte

Wahnsinn	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	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											

Morgiepunkte

Bewusstlos	0	1	2	3
4	5	6	7	8
9	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

Trefferpunkte

tot	-2	-1	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	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		

Fertigkeiten

☐ Ansehen	50%	☐ Kampfsportart	01%
☐ Anthropologie	11%	☐ Klettern	27%
☐ Archäologie	41%	☐ Kunst	05%
☐ Astronomie	01%	☐	
☐ Ausweichen	30%	☐	
☐ Bibliotheksnutzung	25%	☐ Mechanische	
☐ Biologie	01%	☐ Reparaturen	25%
☐ Buchführung	10%	☐ Medizin	05%
☐ Chemie	01%	☐ Muttersprache	
☐ Cthulhu-Mythos	00%	☐ Englisch	75%
☐ Elektrische Reparaturen	10%	☐ Naturkunde	10%
☐ Erste Hilfe	30%	☐ Okkultismus	05%
☐ Fahren	20%	☐ Orientierung	60%
☐ Auto	20%	☐ Pharmazie	01%
☐		☐ Physik	01%
☐		☐ Pilot	01%
☐		☐	
☐ Feilschen	40%	☐	
☐ Fotografie	10%	☐	
☐ Fremdsprache	01%	☐ Psychoanalyse	01%
☐ Arabisch	41%	☐ Psychologie	50%
☐ Deutsch	21%	☐ Reiten	20%
☐		☐ Schleichen	35%
☐		☐ Schlosserarbeiten	01%
☐		☐ Schweres Gerät	01%
☐ Geologie	01%	☐	
☐ Geschichtskennntnisse	20%	☐	
☐ Gesetzeskennntnisse	05%	☐	
☐ Handwerk	05%	☐ Schwimmen	30%
☐		☐ Springen	25%
☐ Horchen	25%	☐ Spurensuche	10%



☐ Tarnen	15%
☐ Überreden	50%
☐ Überzeugen	60%
☐ Verbergen	10%
☐ Verborgenes erkennen	25%
☐ Verkleiden	01%
☐ Werfen	25%
☐	
☐	
☐	

Schusswaffen

☐ Faustfeuerwaffe	35%
☐ Gewehr	55%
☐ Maschinengewehr	30%
☐ Maschinenpistole	15%
☐ Schrotflinte	30%
☐	
☐	

Waffen

Nahkampf	%	Schaden	Hände	Rw	#Angriffe	TP	Waffe	%	Schaden	Fehl.	Reichw.	#Ang.	Schuss	TP
☐ Faustschlag	50%	1W3+Sb	1	Berührung	1	-	☐ Pistole	35%	1W10	97%	15m	2	8	8
☐ Kopfstoß	10%	1W4+Sb	2	Berührung	1	-	☐ Kpf.-Messer	40%	1W4+2+Sb	-	Ber.	1	-	15
☐ Fußtritt	25%	1W6+Sb	0	Berührung	1	-	☐							
☐ Ringen	25%	spezial	2	Berührung	1	-	☐							
☐ Kav.-Säbel	10%	1W8+1+Sb	1	Berührung	1	20	☐							
☐							☐							
☐							☐							
☐							☐							



Horror in den 1920ern

Spieler _____

Rollenspiel in der Welt des H. P. Lovecraft Cthulhu

Name des Charakters	Jonathan Hoggs
Beruf	Soldat
Ausbildung, Titel	
Geburtsort	Harwich, Großbritannien
Geisteskrankheiten	keine
Geschlecht	männlich
Alter	25 Jahre

Attribute & Rettungswürfe

ST	12	GE	14	IN	11	Idee	55%
KO	14	ER	9	MA	13	Glück	65%
GR	13	gS	65	BI	17	Wissen	85%
Maximalstabilität	99		Schadensbonus	+1W4			

Stabilitätspunkte

Wahnsinn	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	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											

Angiepunkte

Bewusstlos	0	1	2	3
4	5	6	7	8
9	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

Trefferpunkte

tot	-2	-1	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	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		

Fertigkeiten

☐ Ansehen	15%	☐ Kampfsportart	01%
☐ Anthropologie	01%	☐ Klettern	46%
☐ Archäologie	01%	☐ Kunst	05%
☐ Astronomie	01%	☐	
☐ Ausweichen	58%	☐	
☐ Bibliotheksnutzung	25%	☐ Mechanische Reparaturen	75%
☐ Biologie	01%	☐ Medizin	05%
☐ Buchführung	10%	☐ Muttersprache	
☐ Chemie	01%	☐ Englisch	85%
☐ Cthulhu-Mythos	00%	☐ Naturkunde	10%
☐ Elektrische Reparaturen	30%	☐ Okkultismus	05%
☐ Erste Hilfe	50%	☐ Orientierung	50%
☐ Fahren	20%	☐ Pharmazie	01%
☐ Auto	20%	☐ Physik	01%
☐		☐ Pilot	01%
☐		☐	
☐ Feilschen	05%	☐	
☐ Fotografie	10%	☐ Psychoanalyse	01%
☐ Fremdsprache	01%	☐ Psychologie	05%
☐ Deutsch	30%	☐ Reiten	25%
☐ Türkisch	40%	☐ Schleichen	50%
☐		☐ Schlosserarbeiten	01%
☐		☐ Schweres Gerät	01%
☐ Geologie	01%	☐	
☐ Geschichtskennntnisse	20%	☐	
☐ Gesetzeskennntnisse	05%	☐ Schwimmen	45%
☐ Handwerk	05%	☐ Springen	45%
☐		☐ Spurensuche	10%
☐ Horchen	35%	☐	



☐ Tarnen	35%
☐ Überreden	05%
☐ Überzeugen	15%
☐ Verbergen	10%
☐ Verborgenes erkennen	25%
☐ Verkleiden	01%
☐ Werfen	55%
☐	
☐	
☐	

Schusswaffen

☐ Faustfeuerwaffe	50%
☐ Gewehr	65%
☐ Maschinengewehr	65%
☐ Maschinenpistole	15%
☐ Schrotflinte	30%
☐	
☐	

Waffen

Nahkampf	%	Schaden	Hände	Rw	#Angriffe	TP	Waffe	%	Schaden	Fehl.	Reichw.	#Ang.	Schuss	TP
☐ Faustschlag	50%	1W3+Sb	1	Berührung	1	-	☐ Pistole	35%	1W10	97%	15m	2	8	8
☐ Kopfstoß	10%	1W4+Sb	2	Berührung	1	-	☐ Kpf.-Messer	60%	1W4+2+Sb	-	Ber.	1	-	15
☐ Fußtritt	25%	1W6+Sb	0	Berührung	1	-	☐ Gewehr	55%	2W6+3	99%	110m	1	10	15
☐ Ringen	25%	spezial	2	Berührung	1	-	☐							
☐ Kampfmesser	25%	1W4+2+Sb	1	Berührung	1	15	☐							
☐ Kav.-Säbel	20%	1W8+1+Sb	1	Berührung	1	20	☐							
☐							☐							
☐							☐							



Horror in den 1920ern

Spieler _____

Rollenspiel in der Welt des H. P. Lovecraft CTHULHU

Name des Charakters	Ron Howard
Beruf	Soldat
Ausbildung, Titel	
Geburtsort	Sydney, Australien
Geisteskrankheiten	keine
Geschlecht	männlich
Alter	23 Jahre

Attribute & Rettungswürfe

ST	14	GE	15	IN	13	Idee	65%
KO	9	ER	13	MA	10	Glück	50%
GR	15	gS	50	BI	12	Wissen	60%
Maximalstabilität	99		Schadensbonus	+1W4			

Stabilitätspunkte

Wahnsinn	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	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

Wagiepunkte

Bewusstlos	0	1	2	3			
4	5	6	7	8	9	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

Trefferpunkte

tot		-2	-1	0	1	2	3		
4	5	6	7	8	9	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		

Fertigkeiten

☐ Ansehen	15%	☐ Kampfsportart	10%
☐ Anthropologie	01%	☐ Klettern	50%
☐ Archäologie	01%	☐ Kunst	05%
☐ Astronomie	01%	☐	
☐ Ausweichen	45%	☐	
☐ Bibliotheksnutzung	25%	☐ Mechanische Reparaturen	25%
☐ Biologie	01%	☐ Medizin	05%
☐ Buchführung	10%	☐ Muttersprache	
☐ Chemie	01%	☐ Englisch	60%
☐ Cthulhu-Mythos	00%	☐ Naturkunde	10%
☐ Elektrische Reparaturen	10%	☐ Okkultismus	05%
☐ Erste Hilfe	35%	☐ Orientierung	50%
☐ Fahren	20%	☐ Pharmazie	01%
☐ Auto	20%	☐ Physik	01%
☐		☐ Pilot	01%
☐		☐	
☐ Feilschen	05%	☐	
☐ Fotografie	10%	☐ Psychoanalyse	01%
☐ Fremdsprache	01%	☐ Psychologie	05%
☐ Deutsch	20%	☐ Reiten	25%
☐ Arabisch	35%	☐ Schleichen	30%
☐		☐ Schlosserarbeiten	01%
☐		☐ Schweres Gerät	01%
☐ Geologie	01%	☐	
☐ Geschichtskennntnisse	25%	☐	
☐ Gesetzeskennntnisse	05%	☐ Schwimmen	45%
☐ Handwerk	05%	☐ Springen	45%
☐		☐ Spurensuche	10%
☐ Horchen	25%	☐	



☐ Tarnen	15%
☐ Überreden	05%
☐ Überzeugen	15%
☐ Verbergen	15%
☐ Verborgenes erkennen	45%
☐ Verkleiden	01%
☐ Werfen	35%
☐	
☐	
☐	

Schusswaffen

☐ Faustfeuerwaffe	30%
☐ Gewehr	45%
☐ Maschinengewehr	25%
☐ Maschinenpistole	20%
☐ Schrotflinte	45%
☐	
☐	

Waffen

	Nahkampf	%	Schaden	Hände	Rw	#Angriffe	TP		Waffe	%	Schaden	Fehl.	Reichw.	#Ang.	Schuss	TP
☐	Faustschlag	55%	1W3+Sb	1	Berührung	1	-	☐	Pistole	30%	1W10	97%	15m	2	8	8
☐	Kopfstoß	10%	1W4+Sb	2	Berührung	1	-	☐	Kpf.-Messer	40%	1W4+2+Sb	-	Ber.	1	-	15
☐	Fußtritt	50%	1W6+Sb	0	Berührung	1	-	☐	Gewehr	55%	2W6+3	99%	110m	1	10	15
☐	Ringern	30%	spezial	2	Berührung	1	-	☐								
☐	Kampfmesser	40%	1W4+2+Sb	1	Berührung	1	15	☐								
☐	Kav.-Säbel	30%	1W8+1+Sb	1	Berührung	1	20	☐								
☐								☐								
☐								☐								



Horror in den 1920ern

Spieler _____

Rollenspiel in der Welt des H. P. Lovecraft CTHULHU

Name des Charakters	James 'Jim' Miller
Beruf	Söldner
Ausbildung, Titel	
Geburtsort	New York, USA
Geisteskrankheiten	keine
Geschlecht	männlich
Alter	27 Jahre

Attribute & Rettungswürfe

ST	12	GE	11	IN	11	Idee	55%
KO	13	ER	16	MA	8	Glück	40%
GR	15	gS	40	BI	15	Wissen	75%
Maximalstabilität	99		Schadensbonus	+1W4			

Stabilitätspunkte

Wahnsinn	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	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											

Angiepunkte

Bewusstlos	0	1	2	3
4	5	6	7	8
9	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

Trefferpunkte

tot	-2	-1	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	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		

Fertigkeiten

☐ Ansehen	15%	☐ Kampfsportart	01%
☐ Anthropologie	01%	☐ Klettern	40%
☐ Archäologie	01%	☐ Kunst	05%
☐ Astronomie	01%	☐	
☐ Ausweichen	80%	☐	
☐ Bibliotheksnutzung	25%	☐ Mechanische Reparaturen	20%
☐ Biologie	01%	☐ Medizin	05%
☐ Buchführung	10%	☐ Muttersprache	
☐ Chemie	01%	☐ Englisch	75%
☐ Cthulhu-Mythos	00%	☐ Naturkunde	10%
☐ Elektrische Reparaturen	10%	☐ Okkultismus	05%
☐ Erste Hilfe	37%	☐ Orientierung	40%
☐ Fahren	20%	☐ Pharmazie	01%
☐ Auto	20%	☐ Physik	01%
☐		☐ Pilot	01%
☐		☐	
☐ Feilschen	05%	☐	
☐ Fotografie	10%	☐ Psychoanalyse	01%
☐ Fremdsprache	01%	☐ Psychologie	05%
☐ Deutsch	40%	☐ Reiten	25%
☐ Türkisch	40%	☐ Schleichen	40%
☐		☐ Schlosserarbeiten	01%
☐		☐ Schweres Gerät	01%
☐ Geologie	01%	☐	
☐ Geschichtskennntnisse	20%	☐	
☐ Gesetzeskennntnisse	05%	☐ Schwimmen	40%
☐ Handwerk	05%	☐ Springen	40%
☐		☐ Spurensuche	10%
☐ Horchen	25%		



☐ Tarnen	15%
☐ Überreden	05%
☐ Überzeugen	15%
☐ Verbergen	40%
☐ Verborgenes erkennen	25%
☐ Verkleiden	01%
☐ Werfen	40%
☐	
☐	
☐	

Schusswaffen

☐ Faustfeuerwaffe	70%
☐ Gewehr	25%
☐ Maschinengewehr	15%
☐ Maschinenpistole	15%
☐ Schrotflinte	80%
☐	
☐	

Waffen

Nahkampf	%	Schaden	Hände	Rw	#Angriffe	TP	Waffe	%	Schaden	Fehl.	Reichw.	#Ang.	Schuss	TP
☐ Faustschlag	50%	1W3+Sb	1	Berührung	1	-	☐ Pistole	35%	1W10	97%	15m	2	8	8
☐ Kopfstoß	10%	1W4+Sb	2	Berührung	1	-	☐ Kpf.-Messer	60%	1W4+2+Sb	-	Ber.	1	-	15
☐ Fußtritt	25%	1W6+Sb	0	Berührung	1	-	☐ Gewehr	55%	2W6+3	99%	110m	1	10	15
☐ Ringen	25%	spezial	2	Berührung	1	-	☐							
☐ Kampfmesser	60%	1W4+2+Sb	1	Berührung	1	15	☐							
☐ Kav.-Säbel	20%	1W8+1+Sb	1	Berührung	1	20	☐							
☐							☐							
☐							☐							



Timothy Ashworth, Offizier

Ashworth ist 1,75m groß, aber nicht besonders kräftig gebaut. Sein blondes Haar trägt er meist kurz geschnitten, auffallend ist seine helle Haut, die durch die starke Sonneneinstrahlung in der Wüste schnell krebsrot wird. Seine Augenfarbe ist blau. Wann immer sich die Gelegenheit ergibt, raucht Ashworth eine seiner filterlosen französischen Zigaretten, deren Gestank sich dann tagelang in seiner Kleidung festsetzt.

Der „Mancunian“, oder kurz „Manc“, wie die Einwohner Manchesters genannt werden, hat die Militärakademie mit unterdurchschnittlichen Noten absolviert. Das lag natürlich nicht an seinen schlechten Leistungen – vielmehr ist er davon überzeugt, dass die Ausbilder ihn aus irgendwelchen persönlichen Gründen ungerecht behandelt haben. Überhaupt könnte er schon einen viel höheren Dienstgrad haben, wenn ihm nicht von allen Seiten Steine in den Weg gelegt würden.

Vor Hoggs hat der Offizier Angst. Er weiß, dass Hoggs wegen Gewalttätigkeiten vorbestraft ist und versucht, Hoggs nicht zu reizen. Howard dagegen ist ein harmloser Schleimer. Er ist so krankhaft besessen von seinem Wunsch, Offizier zu werden, dass er wie ein Hündchen hinter Ashworth herläuft. Der amerikanische Söldner Miller ist da schon undurchsichtiger. Wer weiß, was der im Schilde führt.

Ron Howard, Soldat

Howard ist der Prototyp des australischen, blonden Sunny-Boys. Er ist über 1,80m groß und kräftig, aber nicht athletisch gebaut. Die hohen Temperaturen der mesopotamischen Wüste machen ihm zu schaffen und seine fehlende Kondition macht sich hier doppelt bemerkbar.

Ron Howard ist ehrgeizig. Er findet sich nicht damit ab, einfacher Soldat zu sein und ist besessen davon, einmal den Schritt zum Offizier zu schaffen. Daher übernimmt er gerne vor allem gefährliche Sonderaufträge, bei denen er sich gegenüber seinen Vorgesetzten und Kameraden hervortun kann. Howard würde alles tun, um sein Ziel zu erreichen, auch auf Kosten anderer.

Für Howard ist Ashworth ein absolutes Vorbild. Wenn er dem Offizier nacheifert, wird sich das bestimmt gut in seinen Beurteilungen machen. Hoggs dagegen scheint intellektuell nicht ganz so stark zu sein. Wenn ihm die Argumente ausgehen, schlägt er zu – und ihm gehen schnell die Argumente aus. Miller, den Schönling aus den U.S.A., muss man genauer beobachten. Seine Aufträge sind immer nur so lange interessant, bis sich eine bessere Verdienstmöglichkeit ergibt. Nicht, dass Miller auf einmal auf der falschen Seite steht.

Jonathan Hoggs, Soldat

Der Brite ist etwa 1,75 groß und 90kg schwer. Seine Gesichtszüge verleihen ihm ein südländisches oder orientalisches Aussehen, was durch die schwarzen Haare und dunklen Augen verstärkt wird. Durch seinen bulligen Körperbau wirkt er grobschlächtig und unbeholfen.

Hoggs trat in die Armee ein, um die Welt zu sehen. Genauer gesagt, um von zu Hause weg zu kommen: Nachdem er schon mehrere Strafen wegen Körperverletzung abgesehen hatte, tötete er bei einer Kneipenschlägerei einen jungen Mann und versucht nun, dem Gefängnis zu entgehen. Der Dienst im Militär macht ihm nichts aus, im Gegenteil, Hoggs tut was man ihm sagt, dann hat er seine Ruhe. Man sollte ihn nur nicht provozieren.

Von Ashworth hält Hoggs nicht viel, weil der Offizier sich zwar immer ganz toll darstellt, aber doch nichts hinkriegt. Natürlich sind dann immer die anderen schuld. Howard eifert Ashworth nach und möchte auch Offizier werden, aber das ist Hoggs egal. Wenn man alle Offiziere in einen Sack steckt und mit einem Knüppel draufhaut trifft man immer den richtigen. Miller, der Söldner, ist der einzige, der es richtig gemacht hat. Er lässt sich für seine Dienste besser bezahlen und kann sich seinen Arbeitgeber aussuchen. Wenn er nur nicht so ein arrogantes Arschloch wäre.

James 'Jim' Miller, Söldner

Miller ist der gutaussehende Bursche aus der großen Stadt. Er misst 1,80m und hat eine sportliche Figur. Sein schwarzes Haar trägt er meist etwas länger als bei den Soldaten üblich und die locker im Mundwinkel getragene Zigarette verleiht ihm etwas Verwegenes.

Das Interesse des Amerikaners gilt dem Profit. Zwar wird er seinen aktuellen Auftraggeber nicht wegen eines besseren Angebotes verlassen, doch wenn sich nebenbei die Gelegenheit bietet, noch ein wenig mehr herauszuholen, dann ist er dabei. Nicht umsonst hat er sich für den Einsatz in Mesopotamien rekrutieren lassen – hier müssen Unmengen an Antiquitäten aus vergangenen Jahrhunderten rumliegen, die nur darauf warten, von ihm gefunden und gewinnbringend verkauft zu werden.

Miller nimmt den Offizier Ashworth zwar zur Kenntnis, schert sich aber nicht sonderlich um seine Ansichten. Wichtiger ist, dass Miller hier sein Ding durchzieht. Hoggs könnte dafür noch nützlich sein. Er scheint leicht beeinflussbar zu sein und kann sich seiner Haut wehren, schließlich ist er wegen Körperverletzung vorbestraft. Howard könnte allerdings zum Problem werden. Er würde Miller ohne zu Zögern in die Pfanne hauen, wenn er sich dadurch bei Ashworth beweisen könnte.

☐ Archäologie (01%)

☐ Astronomie (01%)

☐ Bibliotheksnutzung (25%)

☐ Biologie (01%)

☐ Kunst (05%)

☐ Mechanische

☐ Reparaturen (20%)

☐ Medizin (05%)

☐ Sprache (Bl x 05%)

☐ Kulturkunde (10%)

☐ Geographie (05%)

☐ Orientierung (10%)

☐ Biologie (01%)

☐ Psychologie (05%)

☐ Chemie (05%)

☐ Schleichen (10%)

☐ Erarbeiten (01%)

☐ Schweres Gerät (01%)

☐ Schwere Waffe (25%)

☐ Spionage (10%)

Nahkampf	%	Schaden	Hände	Rw	#Angriffe	TP	Waffe
☐ Faustschlag (50%)		1W3+Sb	1	Berührung	1	—	☐
☐ Kopfstoß (10%)		1W4+Sb	2	Berührung	1	—	☐
☐ Fußtritt (25%)		1W6+Sb	0	Berührung	1	—	☐
☐ Ringen (25%)		spezial	2				☐
☐							☐
☐							☐
☐							☐
☐							☐
☐							☐

Das Werk einschließlich seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Veröffentlichung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Autors unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Kopien, Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.