



Gräfin Johanna Karen von Tebens

ST 8 KO 10 GR 10 IN 14 MA 18 Idee ___ Glück ___ Wissen ___
 GE 10 ER 12 gS 90 BI 18

Maximalstabilität Schadensbonus —

Geistige Stabilität

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

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

Magiepunkte				
bew.	0	1	2	3
4	5	6	7	8
9	10	11	12	13
14	15	16	17	18

Waffen

Waffe	%	Schaden	Reichweite
<input type="checkbox"/>	—	—	—

Fertigkeiten

<input type="checkbox"/> Ansehen (15%)	95%	<input type="checkbox"/> Französisch	70%	<input type="checkbox"/> Okkultismus (05%)	60%	<input type="checkbox"/> Überzeugen (15%)	50%
<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)	—	<input type="checkbox"/> _____	—	<input type="checkbox"/> Orientierung (10%)	—	<input type="checkbox"/> Verbergen (10%)	—
<input type="checkbox"/> Archäologie (01%)	—	<input type="checkbox"/> _____	—	<input type="checkbox"/> Pharmazie (01%)	—	<input type="checkbox"/> Verborgenes erkennen (25%)	—
<input type="checkbox"/> Astronomie (01%)	—	<input type="checkbox"/> Geologie (01%)	—	<input type="checkbox"/> Physik (01%)	—	<input type="checkbox"/> Verkleiden (01%)	—
<input type="checkbox"/> Ausweichen (GE x 2%)	—	<input type="checkbox"/> Geschichtskennntnisse (20%)	—	<input type="checkbox"/> Pilot (01%)	—	<input type="checkbox"/> Werfen (25%)	—
<input type="checkbox"/> Bibliotheksnutzung (25%)	50%	<input type="checkbox"/> Gesetzeskenntnisse (05%)	—	<input type="checkbox"/> _____	—	<input type="checkbox"/> _____	—
<input type="checkbox"/> Biologie (01%)	—	<input type="checkbox"/> Handwerk (05%)	—	<input type="checkbox"/> _____	—	<input type="checkbox"/> _____	—
<input type="checkbox"/> Buchführung (10%)	—	<input type="checkbox"/> _____	—	<input type="checkbox"/> Psychoanalyse (01%)	—	<input type="checkbox"/> _____	—
<input type="checkbox"/> Chemie (01%)	—	<input type="checkbox"/> Horchen (25%)	—	<input type="checkbox"/> Psychologie (05%)	60%	<input type="checkbox"/> _____	—
<input type="checkbox"/> Cthulhu-Mythos (00%)	—	<input type="checkbox"/> Kampfsportart (01%)	—	<input type="checkbox"/> Reiten (05%)	60%	<input type="checkbox"/> _____	—
<input type="checkbox"/> Elektrische Reparaturen (10%)	—	<input type="checkbox"/> Klettern (ST+GE %)	—	<input type="checkbox"/> Schleichen (10%)	—	<input type="checkbox"/> _____	—
<input type="checkbox"/> Erste Hilfe (30%)	—	<input type="checkbox"/> Kunst (05%)	—	<input type="checkbox"/> Schlosserarbeiten (01%)	—	<input type="checkbox"/> _____	—
<input type="checkbox"/> Fahren (20%)	—	<input type="checkbox"/> _____	—	<input type="checkbox"/> Schweres Gerät (01%)	—	<input type="checkbox"/> _____	—
<input type="checkbox"/> _____	—	<input type="checkbox"/> _____	—	<input type="checkbox"/> _____	—	<input type="checkbox"/> _____	—
<input type="checkbox"/> _____	—	<input type="checkbox"/> Mechanische	—	<input type="checkbox"/> _____	—	<input type="checkbox"/> _____	—
<input type="checkbox"/> _____	—	<input type="checkbox"/> Reparaturen (20%)	—	<input type="checkbox"/> Schwimmen (25%)	—	<input type="checkbox"/> _____	—
<input type="checkbox"/> Feilschen (05%)	—	<input type="checkbox"/> Medizin (05%)	—	<input type="checkbox"/> Springen (25%)	—	<input type="checkbox"/> _____	—
<input type="checkbox"/> Fotografie (10%)	—	<input type="checkbox"/> Muttersprache (Deutsch)	—	<input type="checkbox"/> Spurensuche (10%)	—	<input type="checkbox"/> _____	—
<input type="checkbox"/> Fremdsprache (01%)	—	<input type="checkbox"/> _____	90%	<input type="checkbox"/> Tarnen (15%)	—	<input type="checkbox"/> _____	—
<input type="checkbox"/> Englisch	70%	<input type="checkbox"/> Naturkunde (10%)	—	<input type="checkbox"/> Übertreden (05%)	—	<input type="checkbox"/> _____	—

Ausrüstung: Wertvoller Schmuck, viel Geld, eine große Garderobe.

Beschreibung:
 Die Gräfin ist Anfang 60, sieht mit ihrer grauen Lockenpracht und der perfekten Garderobe aber stets sehr majestätisch aus. Ihre Manieren sind vorzüglich, und das erwartet sie auch von den Leuten, die mit ihr umgehen. Die Gräfin ist auf dem Weg in die USA, um dort nach einem Weg zu suchen, einen Teil ihres Geldes krisensicher anzulegen. Ihr Mann ist seit 23 Jahren tot, und da die Gräfin keine direkten Nachkommen hat, gibt es keinen direkten Erben für ihr beträchtliches Vermögen.

Hintergrund:
 Gemeinsam mit deiner Zofe Sandra, dem Anwalt Dr. Fleischer und Herbert Schrenk, dem Verlobten von Sandra, bist du seit einigen Tagen auf dem Atlantik unterwegs. Dein alter Bekannter und guter Freund, der Major Möckelnburg, begleitet euch ebenfalls. Euer Weg soll euch von Deutschland in die USA führen. Natürlich reist ihr nicht mit dem gewöhnlichen Volk — Geld oder Stellung lassen das einfach nicht zu. Ihr habt Kabinen in der ersten Klasse belegt, und genießt all die Annehmlichkeiten, die ein großes Schiff wie die »Charon« zu bieten hat, um euch die Überfahrt so angenehm wie möglich zu machen.

Deine Zofe Sandra ist ein kleines, treuloses Biest. Sie dankt dir ihre Anstellung nicht, und du bist ziemlich sicher, dass sie bereits das eine oder andere Mal lange Finger bei dir gemacht hat. Aber das ist wohl eine Berufskrankheit, und da ihr Betragen ansonsten einwandfrei ist und du wohl ohne große Umstände keine bessere Zofe finden würdest, ist sie jetzt seit einigen Jahren in deinen Diensten.

Am schlimmsten aber ist die Wahl ihrer Männer. Dieser neureiche Prolet Schrenk aus dem einfachen Volk, mit dem sie verlobt ist, ist von seinen Manieren und seinem Betragen her wirklich unausstehlich. Er ist eine Schande für die Gesellschaft, und es ist dir peinlich und unangenehm, mit ihm reden zu müssen.

Dr. Fleischer ist ein Anwalt, der schon lange im Dienste deiner Familie steht und sich um das Vermögen kümmert. Er hat einen guten Ruf und ist auch immer sehr bemüht. Du hast dir aber neulich mal die Bücher angeguckt und bist dir ziemlich sicher, dass sie nicht stimmen. Du wirst ihm bei den Geschäften in den USA sehr genau auf die Finger schauen müssen.

Major Ferdinand Möckelnburg ist ein sehr alter Jugendfreund und ein herzenguter Mensch. Leider setzt ihm das Alter sehr zu und sein Gedächtnis ist nicht mehr das Beste. Trotzdem reist du sehr gerne in der Begleitung deines alten Freundes. Ach ja — es war nie etwas zwischen euch. Zwar denkst du, dass er vor etwa 40 Jahren einmal Interesse an dir hatte, aber die Standesunterschiede hätten eine Verbindung vollkommen unmöglich gemacht. Das hat er sicherlich verstanden.

Notizen:



Dr. Freder. C. Fleischer, Anwalt der Gräfin von Tetens, Fachmann für Antiquitäten

ST 12 KO 12 GR 16 IN 18 MA 17 Idee ___ Glück ___ Wissen ___

GE 14 ER 11 gS 85 BI 18

Maximalstabilität Schadensbonus +1W4

Geistige Stabilität

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					

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		

Majorpunkte

bew.	0	1	2	3
	4	5	6	7
	8	9	10	11
	12	13	14	15
	16	17	18	

Waffen

Waffe	%	Schaden
<input checked="" type="checkbox"/> .22 Revolver	(40%)	1W6

Fertigkeiten

<input type="checkbox"/> Ansehen (15%)	50%	<input type="checkbox"/> Okkultismus (05%)	___	<input type="checkbox"/> Überzeugen (15%)	70%
<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)	___	<input type="checkbox"/> Orientierung (10%)	___	<input type="checkbox"/> Verbergen (10%)	___
<input type="checkbox"/> Archäologie (01%)	___	<input type="checkbox"/> Pharmazie (01%)	___	<input type="checkbox"/> Verborgenes erkennen (25%)	___
<input type="checkbox"/> Astronomie (01%)	___	<input type="checkbox"/> Geologie (01%)	___	<input type="checkbox"/> Verkleiden (01%)	___
<input type="checkbox"/> Ausweichen (GE x 2%)	___	<input type="checkbox"/> Geschichtskennntnisse (20%)	70%	<input type="checkbox"/> Werfen (25%)	___
<input type="checkbox"/> Bibliotheksnutzung (25%)	70%	<input type="checkbox"/> Gesetzkennntnisse (05%)	80%	<input type="checkbox"/> _____	___
<input type="checkbox"/> Biologie (01%)	___	<input type="checkbox"/> Handwerk (05%)	___	<input type="checkbox"/> _____	___
<input type="checkbox"/> Buchführung (10%)	25%	<input type="checkbox"/> Horchen (25%)	___	<input type="checkbox"/> Psychoanalyse (01%)	___
<input type="checkbox"/> Chemie (01%)	___	<input type="checkbox"/> Kampfsportart (01%)	___	<input type="checkbox"/> Psychologie (05%)	40%
<input type="checkbox"/> Cthulhu-Mythos (00%)	___	<input type="checkbox"/> Klettern (ST+GE %)	___	<input type="checkbox"/> Reiten (05%)	___
<input type="checkbox"/> Elektrische Reparaturen (10%)	___	<input type="checkbox"/> Kunst (05%)	___	<input type="checkbox"/> Schleichen (10%)	___
<input type="checkbox"/> Erste Hilfe (30%)	___	<input type="checkbox"/> _____	___	<input type="checkbox"/> Schlosserarbeiten (01%)	___
<input type="checkbox"/> Fahren (20%)	___	<input type="checkbox"/> Mechanische	___	<input type="checkbox"/> Schweres Gerät (01%)	___
<input type="checkbox"/> _____	___	<input type="checkbox"/> Reparaturen (20%)	___	<input type="checkbox"/> _____	___
<input type="checkbox"/> _____	___	<input type="checkbox"/> Medizin (05%)	___	<input type="checkbox"/> Schwimmen (25%)	___
<input type="checkbox"/> Feilschen (05%)	___	<input type="checkbox"/> Muttersprache (Deutsch)	___	<input type="checkbox"/> Springen (25%)	___
<input type="checkbox"/> Fotografie (10%)	___	<input type="checkbox"/> _____	90%	<input type="checkbox"/> Spurensuche (10%)	___
<input type="checkbox"/> Fremdsprache (01%)	___	<input type="checkbox"/> Naturkunde (10%)	___	<input type="checkbox"/> Tarnen (15%)	___
<input type="checkbox"/> Englisch	40%			<input type="checkbox"/> Überreden (05%)	___

Ausrüstung: Gesetzbücher, eine Reiseschreibmaschine, ein kleiner Revolver, teure Anzüge.

Beschreibung:

Dr. Fleischer ist ein großer Mann um die 40 mit markanten Gesichtszügen. Er trägt immer die besten Anzüge und sein Ruf als erstklassiger Anwalt eilt ihm voraus. Er begleitet die Gräfin, um sie in seiner Funktion als ihr Vermögensverwalter bei ihren Geschäften in den USA zu beraten. Dr. Fleischer ist nicht verheiratet und macht auch nicht viel Aufhebens um sein Privatleben.

Hintergrund:

Gemeinsam mit der reichen Gräfin von Tetens, ihrer hübschen Zofe Sandra, dem senilen Major Möckelnburg und Herbert Schrenk, dem einfach gestrickten Verlobten Sandras, bist du seit einigen Tagen auf dem Atlantik unterwegs. Euer Weg soll euch von Deutschland in die USA führen. Natürlich reist ihr nicht mit dem Pöbel — Geld oder Stellung lassen das einfach nicht zu. Deshalb habt ihr Kabinen in der ersten Klasse belegt und genießt all die Annehmlichkeiten, die ein großes Schiff wie die »Charon« zu bieten hat, um euch die Überfahrt so angenehm wie möglich zu machen.

Die Gräfin ist stinkreich. Sie hat auch keinen Erben; wenn du dich nur gut genug bei ihr einschmeichelst, kannst du dir sicher ein paar Chancen auf ihr Vermögen ausrechnen. Sollte sie aber noch eine Weile leben, so ist das auch nicht schlimm — dann kannst du die Bücher weiterhin etwas frisieren und dir so deine teuren Anzüge leisten.

Ihr Mädchen Sandra ist eine wahre Augenweide. Wenn dieser Popanz Schrenk nicht wäre, hättest du ihr sicher

auch mal deine Aufwartung gemacht. So muss es aber bei sehnsüchtigen Blicken auf ihren atemberaubenden Rücken bleiben ...

Ihr Verlobter, dieser Schrenk, ist ein neureicher Prolet. Keine Manieren, kein Intellekt, hat nur irgendwoher Geld und sieht gut aus. Solche Typen bekommen halt immer die tollen Frauen ...

Dann gibt es noch den Major Möckelnburg, den alten Freund der Gräfin. Ein seniler, alter Greis. Vermutlich hatte er früher mal etwas mit der Gräfin; wer weiß, vielleicht gibt es da noch so einige dunkle Geheimnisse in der Vergangenheit. Du vermutest, dass er derjenige sein wird, der das Erbe der Gräfin bekommt, sollte sie einmal sterben. Das wäre eine wahre Verschwendung — schließlich hat dieser Major Möckelnburg schon genug Geld und würde damit nur sein eigenes Erbe vergrößern. Hoffentlich kreppt er vor der Gräfin!

Notizen:



Herbert Schrenk, Neureicher aus einfachen Verhältnissen, Sandras Verlobter, wagemutiger Held

ST 16 KO 18 GR 16 IN 9 MA 14 Idee ___ Glück ___ Wissen ___
 GE 16 ER 16 gS 70 BI 9
 Maximalstabilität Schadensbonus +1W4

Geistige Stabilität																
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

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

Meeripunkte				
bew.	0	1	2	3
4	5	6	7	8
9	10	11	12	13
14	15	16	17	18

Waffen		
Waffe	%	Schaden
<input type="checkbox"/> Polo- oder Golfschläger	(70%)	1W6+Sb

Fertigkeiten					
<input type="checkbox"/> Ansehen (15%)	30%	<input type="checkbox"/> _____	—	<input type="checkbox"/> Okkultismus (05%)	—
<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)	—	<input type="checkbox"/> _____	—	<input type="checkbox"/> Orientierung (10%)	—
<input type="checkbox"/> Archäologie (01%)	—	<input type="checkbox"/> _____	—	<input type="checkbox"/> Pharmazie (01%)	—
<input type="checkbox"/> Astronomie (01%)	—	<input type="checkbox"/> Geologie (01%)	—	<input type="checkbox"/> Physik (01%)	—
<input type="checkbox"/> Ausweichen (GE x 2%)	50%	<input type="checkbox"/> Geschichtskennntnisse (20%)	—	<input type="checkbox"/> Pilot (01%)	—
<input type="checkbox"/> Bibliotheksnutzung (25%)	—	<input type="checkbox"/> Gesetzeskenntnisse (05%)	—	<input type="checkbox"/> _____	—
<input type="checkbox"/> Biologie (01%)	—	<input type="checkbox"/> Handwerk (05%)	—	<input type="checkbox"/> Psychoanalyse (01%)	—
<input type="checkbox"/> Buchführung (10%)	—	<input type="checkbox"/> _____	—	<input type="checkbox"/> Psychologie (05%)	—
<input type="checkbox"/> Chemie (01%)	—	<input type="checkbox"/> Horchen (25%)	—	<input type="checkbox"/> Reiten (05%)	70%
<input type="checkbox"/> Cthulhu-Mythos (00%)	—	<input type="checkbox"/> Kampfsportart (01%)	—	<input type="checkbox"/> Schleichen (10%)	—
<input type="checkbox"/> Elektrische Reparaturen (10%)	—	<input type="checkbox"/> Klettern (ST+GE %)	60%	<input type="checkbox"/> Schlosserarbeiten (01%)	—
<input type="checkbox"/> Erste Hilfe (30%)	—	<input type="checkbox"/> Kunst (05%)	—	<input type="checkbox"/> Schweres Gerät (01%)	—
<input type="checkbox"/> Fahren (20%)	—	<input type="checkbox"/> _____	—	<input type="checkbox"/> _____	—
<input type="checkbox"/> _____	—	<input type="checkbox"/> Mechanische	—	<input type="checkbox"/> Schwimmen (25%)	50%
<input type="checkbox"/> _____	—	<input type="checkbox"/> Reparaturen (20%)	—	<input type="checkbox"/> Springen (25%)	60%
<input type="checkbox"/> Feilschen (05%)	—	<input type="checkbox"/> Medizin (05%)	—	<input type="checkbox"/> Spurensuche (10%)	—
<input type="checkbox"/> Fotografie (10%)	—	<input type="checkbox"/> Muttersprache (Deutsch)	—	<input type="checkbox"/> Tarnen (15%)	—
<input type="checkbox"/> Fremdsprache (01%)	—	<input type="checkbox"/> _____	45%	<input type="checkbox"/> Überreden (05%)	—
<input type="checkbox"/> _____	—	<input type="checkbox"/> Naturkunde (10%)	—	<input type="checkbox"/> _____	—

Ausrüstung: Moderne und teure Kleidung, zwei Tennisschläger, eine Polo-Ausrüstung, eine Golf-Ausrüstung.

Beschreibung:

Herbert Schrenk ist ein blendend aussehender, sportlicher junger Mann Anfang 30. Durch eine glückliche Fügung ist er zu viel Geld gekommen und gibt das jetzt mit vollen Händen aus — er widmet sich fast jeder Vergnügung, die man für Geld kaufen kann! Nur bei den Frauen, da ist er seiner Verlobten Sandra treu, die er sogar auf ihrer Dienstreise mit der Gräfin nach Amerika begleitet.

Hintergrund:

Gemeinsam mit Sandra, deiner Verlobten, ihrer Herrin Gräfin von Tetens, Major Ferdinand Möckelnburg und Dr. Fleischer, dem unsympathischen Rechtsanwalt der Gräfin, bist du seit einigen Tagen auf dem Atlantik unterwegs. Euer Weg soll Euch von Deutschland in die USA führen. Ihr reist nicht mit dem gewöhnlichen Volk — das Geld und die Stellung lassen das einfach nicht zu. Deshalb habt ihr Kabinen in der ersten Klasse belegt und genießt all die Annehmlichkeiten, die ein großes Schiff wie die »Charon« zu bieten hat, um euch die Überfahrt so angenehm wie möglich zu machen.

Die Gräfin von Tetens. Eine feine Dame der Gesellschaft mit viel Geld und Einfluss. Du hast das Gefühl, selber noch nicht so sehr bei den feinen Leuten anerkannt zu werden. Eine Bekanntschaft mit ihr kann dir da nur zu Gute kommen. Außerdem hoffst du, dass Sandra, als ihre treue Zofe, sie eines Tages beerben wird — und das Geld damit dir zufallen würde.

Sandra, deine Verlobte. Sieht wirklich umwerfend aus. Hoffentlich erbt sie bald die Knete ihrer Herrin, damit du an den Zaster kommst. Du lebst nämlich etwas über deinen Verhältnissen: So viel Geld hattest du nämlich doch nicht zur Verfügung, und viel ist davon nicht mehr übrig.

Dr. Fleischer, der Rechtsanwalt der Gräfin. Ein feiner, sehr kompetenter Mann. Hoffentlich kommt er nicht dahinter, dass du eigentlich nur ein großer Blender bist. Außerdem hast du beobachtet, wie er Sandra heimliche Blicke zuwirft. Andererseits — welcher Mann tut das nicht, und schließlich ist sie dir absolut ergeben!

Major Möckelnburg. Ein alter Kriegsveteran und Freund der Gräfin. Der kann echt tolle Geschichten erzählen!

Notizen:
