

→ 1 →

Tento cestovní pas obsahuje  
32 stránek  
Dieser Reisepass umfaßt  
32 Seiten



**CESTOVNÍ PAS**  
**REISEPASS**  
**REPUBLIKA ČESkosLOVENSKA**  
**ČECHOSLOVAKISCHE REPUBLIK**

76/2

Havel, Pyotr

Číslo cestovního pasu }  
Zahl des Reisepasses }

Jméno majitele }  
Name des Inhabers }

Provázen svou manželkou }  
In Begleitung seiner Ehegattin }

a svými }  
und seiner }  
dětmi. }  
Kinder.

**Russische** }

**LIST CHARAKTERISTIK POSTAVY**  
**CHARAKTEREIGENSCHAFTEN**

Stärke } Sila	8	Idee } Idee	70
Geschicklichkeit } Obranost	11	Glück } Štěstí	45
Intelligenz } Intelligence	14	Wissen } Znalost	90
Konstitution } Oholnost	9	Schadens- } bonus	-/-
Erscheinung } Vzhled	8	Bonus poskození } Zlomy	
Mana } Mana	9	Magie } Kouzlo	
Größe } Velikost	10	Geist. Stabilität } Stabilitätsdauer	40
Bildung } Tvorař	18	Trefferpunkte } Zlomy	11

**BOHATSTVÍ**  
**BESITZTÜMER**

*Fenglás, Lodenmantel, Aktentasche  
mit doppelter Boden, Dietrichset,  
Modenausrüstung. Mitgliedskarte  
des Naturkundevereins Prag.  
Revolver Nagant M1895*

### DOVEDNOSTÍ FERTIGKEITEN

◊ Ansehen	<b>50</b>	◊ Geologie	<b>1</b>
◊ Anthropologie	<b>1</b>	◊ Geschichtskenntnisse	<b>5</b>
◊ Archäologie	<b>1</b>	◊ Gesetzeskenntnisse	<b>5</b>
◊ Astronomie	<b>1</b>	Handwerk	<b>40</b>
◊ Ausweichen	<b>42</b>	◊ Horchen	<b>1</b>
◊ Bibliotheksnutzung	<b>55</b>	◊ Kampfsportart	<b>19</b>
◊ Biologie	<b>1</b>	◊ Klettern	<b>5</b>
◊ Buchführung	<b>10</b>	◊ Kunst	<b>40</b>
◊ Chemie	<b>1</b>	◊ Mechanische Reparaturen	<b>5</b>
◊ Cthulhu-Mythos	<b>0</b>	◊ Medizin	<b>10</b>
◊ Elektrische Reparaturen	<b>10</b>	◊ Muttersprache	<b>90</b>
◊ Erste Hilfe	<b>30</b>	◊ Russisch	<b>10</b>
◊ Fahren	<b>20</b>	◊ Naturkunde	<b>5</b>
◊ Feilischen	<b>5</b>	◊ Okkultismus	<b>10</b>
◊ Fotografie	<b>10</b>	◊ Orientierung	<b>1</b>
◊ Fremdsprache	<b>6</b>	◊ Pharmazie	<b>1</b>
◊ Physik	<b>1</b>	◊ Physik	<b>1</b>

### DOVEDNOSTI FERTIGKEITEN (FORTGESETZT)

◊ Pilot	<b>25</b>	◊ Springen	<b>10</b>
◊ Spurensuche		◊ Tarnen	<b>40</b>
◊ Überreden		◊ Überzeugen	<b>15</b>
◊ Überzeugen		◊ Verbergen	<b>30</b>
◊ Überzeugen		◊ Verborgenes erkennen	<b>65</b>
◊ Überzeugen		◊ Verkleiden	<b>25</b>
◊ Werfen		◊ Werfen	<b>31</b>
◊ Werfen		◊ Werfen	<b>25</b>
◊ Werfen		◊ Werfen	<b>30</b>
◊ Werfen		◊ Schrotflinte	<b>30</b>

### STŘELNÉ ZBRANĚ

#### SCHUSSWAFFEN

◊ Nagant M 1895:	<b>50</b>
◊ Grundschlange 20,	<b>30</b>
◊ Leihaden 1/M8	
◊ Bauchreißer, 15m	
◊ Feuerrote 2	
◊ Ladekapazität 7	



Was anderes habe ich wissen: Du bist Matheematik.  
Lieber in einem Prager Elitentreffen. In so einem  
Internet herreicht natürliche Zucht und Ordnung. Des-  
wegen halten dich auch viele für einen Tyrannen mit  
Rohrstöck. Doch genauso wiest du auch von vielen als  
Kluge Lehrkraft geschätzt die aus den Jungen von  
heute die Männer von morgen formt. An denen ruts-  
sichen Akzent und denen Moskauer Wurzeln stört  
besten Matheematiker aus dem ehemaligen Zarenreich  
kommen. Und Scheinbar hältst du es mit den Sowjets  
ja auch nicht zu genau - sonst wärest du ja nicht in  
Prag.

Was nur du weißt: Du hast während der Revolution für  
die Rote Armee gekämpft. Die verhasste Weiße Armee  
hatst du mit eiserner Hand niedergemacht. Damit hast  
du es bis in die hohen Offiziersränge geschafft.  
Aber der Bürgerkrieg ist vorbei und du hast eine  
neue Aufgabe gesucht. Der GPU\* bot dir eine Stelle  
in Prag an. Deine Aufgabe: Aufspuren von Konservolen-  
sionären Kräften, versprengten Anhängern der Weißen  
Bewegung, Zarenanhängern und allen Freunden der  
Sowjetpublik. Oberste Priorität: Berichten. Bei  
Gefahr in Verzug gilt die zweite Priorität: Be-  
kämpfen. Dabei aber nie die Tarnung gefährden!

\*Geheimdienst, Vorläufer des KGB,  
ausgeschräben, gross und das zweite  
Polititscheskoje Uprawlenije

Kino übernahm, was ich Ihnen noch erzählen kann.  
Also schreibe ich Ihnen ein Papier.  
Künige haben Paraphysaldehyd bestimmt  
flechs nun sehnlich nach einer  
Reaktion, um sich zu entzünden.

→ 1 →

Tento cestovní pas obsahuje  
32 stránky

Díky Reisepä umfält

32 Seiten



**CESTOVNÍ PAS**  
**REISEPASS**  
**REPUBLIKA ČESkosLOVENSKA**  
**ČECHOSLOVAKISCHE REPUBLIK**

Cíl cestovního pasu | 9210 |  
Zahl des Reisepasses | -/- |

Jméno majitele | Procházka, Michal |  
Name des Inhabers | -/- |

Provázen svou manželkou | -/- |  
In Begleitung seiner Elegatkin  
a svými  
dětmi.  
und seiner  
Kinder.

STÁTNÍ PŘÍSLUŠNOST | Russische  
STAATZUGEHÖRIGKEIT

**LIST CHARAKTERISTIK POSTAVY**  
**CHARAKTERIEIGENSCHAFTEN**

Stärke   8	Idee   70
Sila	Idea
Geschicklichkeit   8	Glück   40
Obranost	Štěstí
Intelligenz   14	Wissen   75
Intelligence	Znalost
Konstitution   9	Schadens- bonus
Odolnost	Bonus poskození
Erscheinung   8	-/-
Vzhled	
Mana   9	Magie   9
Mana	Kouzlo
Größe   13	Geist. Stabilität   38
Velikost	Stabilita duchaeni
Bildung   15	Trefferpunkte   11
Tvorači	Zivory

**BOHATSTVÍ**  
**BESITZTUMER**

Manderausrüstung. Mitgliedskarte  
des Naturkundevereins Prag. Frei-  
karten für das Cabaret am  
Lamstagabend.  
Revolver East + Yussen Modell 98

### DOVEDNOSTÍ FERTIGKEITEN

◊ Ansehen	<b>60</b>	◊ Geologie	<b>1</b>
◊ Anthropologie	<b>1</b>	◊ Geschichtskenntnisse	<b>5</b>
◊ Archäologie	<b>1</b>	◊ Gesetzeskenntnisse	<b>5</b>
◊ Astronomie	<b>1</b>	Handwerk	<b>5</b>
◊ Ausweichen	<b>35</b>	◊ Horchen	<b>5</b>
◊ Bibliotheksnutzung	<b>35</b>	◊ Kampfsportart	<b>1</b>
◊ Biologie	<b>1</b>	◊ Klettern	<b>16</b>
◊ Buchführung	<b>10</b>	◊ Kunst	<b>Cháret 40</b>
◊ Chemie	<b>1</b>	◊ Mechanische	<b>40</b>
◊ Cthulhu-Mythos	<b>0</b>	◊ Reparaturen	<b>5</b>
◊ Elektrische	<b>10</b>	◊ Medizin	
◊ Reparaturen	<b>1</b>	◊ Muttersprache	
◊ Erste Hilfe	<b>50</b>	◊ Russisch	<b>75</b>
◊ Fahren		◊ Naturkunde	<b>10</b>
◊ Automobil	<b>20</b>	◊ Okkultismus	<b>5</b>
◊ Feilischen	<b>25</b>	◊ Orientierung	<b>10</b>
◊ Fotografie	<b>10</b>	◊ Pharmazie	<b>1</b>
◊ Fremdsprache		◊ Physik	<b>1</b>
◊ Záležitostí	<b>6</b>		

### DOVEDNOSTI FERTIGKEITEN (FORTGESETZT)

◊ Pilot	<b>25</b>	◊ Springen	<b>10</b>
◊ Spurensuche		◊ Tarnen	<b>40</b>
◊ Überreden		◊ Überzeugen	<b>45</b>
◊ Überzeugen		◊ Verbergen	<b>30</b>
◊ Verborgenes		◊ Verkleiden	<b>65</b>
◊ erkennen		◊ Werfen	<b>25</b>
◊ Verborgenes		◊ Werfen	
◊ erkennen		◊ Werfen	
◊ Schleichen	<b>10</b>	◊ Werfen	
◊ Schlosserarbeiten	<b>21</b>	◊ Werfen	
◊ Schweres Gerät		◊ Werfen	
◊ Schwimmen	<b>30</b>	◊ Werfen	
◊ Schwimmen		◊ Werfen	
STŘELENÉ ZBRANĚ			
SCHUSSWAFFEN			
◊ Faustfeuerwaffe	<b>50</b>	Past + Wasser M. 98:	
◊ Gewehr	<b>30</b>	Grundchance 20, Schaden 1/M8	
◊ Maschinengewehr	<b>15</b>	Baumreiche W. 15m	
◊ Maschinenpistole	<b>15</b>	Feuerrate 2	
◊ Schrotflinte	<b>30</b>	Ladekapazität 8	

Was andere über dich wissen

Du bist ein stolzer russischer Bolschewik. Nach Jahren der Krieges für das Land und die Revolution, insbesondere des Weltkrieges, hast du in Frey Zerstreuung und Freude gefunden. Du genießt es, dich mit Kulturschaffenden und Denkern zu umgeben, liebst die politische Diskussion genauso wie einen guten Tropfen Weinbrand. In den Offiziersstand hast du es aber nie geschafft. Setzt verdient du dein Geld in Prager Kabarett. Es ist nicht徒, verschafft dir aber in den Weinbarnd. (In den Offiziersstand hast du es aber nie geschafft. Setzt verdient

Du bist in Wahrheit gor Fopov, ein ehemaliger Soldat der Roten Armee.

Was nur du weißt

Nachdem du die Gräuelaten an den Zivilisten nicht mehr ertragen konntest,

bist du desertiert. Wenn man jemals herausfandt, wer du bist, musst du um

Deine Familie hast du hinter dir gelassen. Du weißt nicht, was aus ihr ge-

dein Leben fürrchten.

worden ist und was die Kommunisten ihrer angefangen haben. Doch in deinen

distern Troumen wässt du dir die schlimmsten Bilder aus. Noch immer

verfolgen dich die Erinnerungen an den, was du im Auftrag der Kommissare

den Familien anderer Deseptoren mitun musstest.

Seit ein zweit Tagen vermisst du deinen treuen Schäferhund "Tischka".

Eines Abends gehtst du Gassi und er ist wie vom Erdbeben verschlucht.

Die Polizei hat den Fall aufgenommen, wird dir aber sicher auch nicht helfen.

→ 1 →

Tento cestovní pas obsahuje  
32 stranek

Díky Reisepäss umfält

32 Seiten



**CESTOVNÍ PAS**  
**REISEPASS**  
**REPUBLIKA ČESkosLOVENSKA**  
**ČECHOSLOVAKISCHE REPUBLIK**

CESTOVNÍ PAS  
REISEPASS

REPUBLIKA ČESkosLOVENSKA

ČECHOSLOVAKISCHE REPUBLIK

Cíl cestovního pasu | 76/2  
Zahl des Reisepasses

Imię majątka | Urhan, Aneta  
Name des Inhabers

Provázen svou manželkou | -/-  
In Begleitung seiner Elegatkin  
a svými  
und seiner  
dětmi.  
Kinder.

STÁTNÍ PŘÍSLUŠNOST | Tschechische  
STAATZUGEHÖRIGKEIT

**LIST CHARAKTERISTIK POSTAVY**  
**CHARAKTERIEGENSCHAFTEN**

Stärke   Sila	8	Geschicklichkeit   Obranost	12	Intelligenz   Intelligenz	12	Konstitution   Odolnost	//	Erscheinung   Vzhled	9	Mana   Mana	//	Größe   Velikost	12	Bildung   Tvoření	12
Stärke   Sila	8	Geschicklichkeit   Obranost	12	Intelligenz   Intelligenz	12	Konstitution   Odolnost	//	Erscheinung   Vzhled	9	Mana   Mana	//	Größe   Velikost	12	Bildung   Tvoření	12
Idee   Idea	60	Glück   Štěstí	55	Wissen   Znalost	60	Schadens- bonus   Bonus poskození	-/-	Magie   Kouzlo	//	Geist. Stabilität   Stabilita duchaeni	55	Trefferpunkte   Živory	//		
Idee   Idea	60	Glück   Štěstí	55	Wissen   Znalost	60	Schadens- bonus   Bonus poskození	-/-	Magie   Kouzlo	//	Geist. Stabilität   Stabilita duchaeni	55	Trefferpunkte   Živory	//		

**BOHATSTVÍ**  
**BESITZTUMER**

Brausechokolade & Pralinen, Flach-  
mära, Mandarinausrüstung, Mitglieds-  
karte des Naturkundevereins Prag,  
Kleines Messer, Schädel, 1 M4)

### DOVEDNOSTÍ FERTIGKEITEN

◊ Ansehen	<b>45</b>	◊ Geologie	<b>1</b>
◊ Anthropologie	<b>20</b>	◊ Geschichtskenntnisse	<b>35</b>
◊ Archäologie	<b>1</b>	◊ Gesetzeskenntnisse	<b>20</b>
◊ Astronomie	<b>21</b>	Handwerk	
◊ Ausweichen	<b>54</b>	◊ Chocolatiere	<b>90</b>
◊ Bibliotheksnutzung	<b>45</b>	◊ Horchen	<b>40</b>
◊ Biologie	<b>11</b>	◊ Kampfsportart	<b>1</b>
◊ Buchführung	<b>60</b>	◊ Klettern	<b>20</b>
◊ Chemie	<b>11</b>	◊ Kunst	<b>5</b>
◊ Cthulhu-Mythos	<b>3</b>	◊ Mechanische	<b>20</b>
◊ Elektrische	<b>10</b>	◊ Reparaturen	<b>5</b>
◊ Reparaturen	<b>10</b>	◊ Medizin	
◊ Erste Hilfe	<b>30</b>	Muttersprache	
◊ Fahren		◊ <i>Zářečíšč</i>	<b>60</b>
◊ Automobil	<b>20</b>	◊ Naturkunde	<b>10</b>
◊ Feilischen	<b>35</b>	◊ Okkultismus	<b>5</b>
◊ Fotografie	<b>10</b>	◊ Orientierung	<b>10</b>
◊ Fremdsprache		◊ Pharmazie	<b>1</b>
		◊ Physik	<b>1</b>

### DOVEDNOSTI FERTIGKEITEN (FORTGESETZT)

◊ Pilot	<b>25</b>	◊ Springen	
◊ Spurensuche		◊ Tarnen	<b>30</b>
◊ Überreden		◊ Überzeugen	<b>15</b>
◊ Reiben	<b>30</b>	◊ Verbergen	<b>30</b>
◊ Psychoanalyse	<b>1</b>	◊ Verborgenes	<b>45</b>
◊ Psychologie	<b>20</b>	◊ erkennen	
◊ Reiten	<b>5</b>	◊ Verkleiden	<b>1</b>
◊ Schleichen	<b>30</b>	◊ Werfen	<b>25</b>
◊ Schlosserarbeiten	<b>1</b>	◊ Messer	<b>25</b>
◊ Schwimmen	<b>25</b>	◊	
◊ Schweres Gerät		◊	
◊ Klettern		◊	
◊ Kunst		◊	
◊ Reparaturen		◊	
◊ Medizin		◊	
◊ Muttersprache		◊	
◊ <i>Zářečíšč</i>		◊	
◊ Naturkunde		◊	
◊ Okkultismus		◊	
◊ Orientierung		◊	
◊ Pharmazie		◊	
◊ Physik		◊	
◊ Faustfeuerwaffe		◊	
◊ Gewehr		◊	
◊ Maschinengewehr		◊	
◊ Maschinenpistole		◊	
◊ Schrotflinte		◊	

### STŘELENÉ ZBRANĚ

#### SCHUSSWAFFEN

Todes sterben lassen.

du konntest die Zeit zurückdrehen und ihn einiges würdevolle noch. Und wie er stinkt! Was hast du nur getan ... Du wünschst machen. Du erkennst ihn hinter seinem goldenen Globus glückschauend kaum

eingeckt! ... Du liebst ihn so sehr! Doch was sollst du nur

au! Du hast ein Gitter im Keller eingezogen und ihn dort festgesetzt. Und nun schaut dein Mann dich auch so selbstam hingegen entzweit. Sogar geblissen. Das Namelesschild "Tischka" hat du fachgerecht

hat er einen ganzen Schaffehund veraspelt. Der Kotter hat dich wölfe. Aufgangs hast du ihm Hüne und so besoagt. Doch neulich

erst nur noch "Röckost", später nur noch "Lependiges" Essen wirksam selbstam wurde es, als er normale Nachrung verweigerte und offensichtlich verachtwundet, aber er entfremdet sich zunehmend.

sich dein Mann in etwas anderes. Seine Schmerzen sind fandest du Anleitungen zu einer Art Ritual. Seit dem verstanden

verachtet und bist auf einen alten Wälder gestoßen. Darin

zum "Clementinum" (einer goldenen und alten Prager Bibliothek) gesehen. Daher hast du dich selbst aufgemacht. Du hast dir Zündan gesehen nicht herausfinden, was es ist und kein Heimittel wölle konntest nicht herausfinden, was es ist unheilbar krank. Die Arzte

genau, was er hat ... und die Leute haben aufgegeben, zu frageen.

Krank und nun stehst du alleine hinter der Theke. Keiner weiß

stand lange Zeit hinter der Theke. Doch er ist seit einer weile

beträbst ihn seit dem in guter Familientradition weiter. Dein Mann

doch jadedr! Du hast den Laden von deinem Eltern geerbt und

urban - Die feinsten Chokolate gibt es nur bei urban. Das heißt

war andere über dich wissen: jeder kennt deinen Laden: "Feinkost"



→ 1 →

Tento cestovní pas obsahuje  
32 stránek

Díky Reisepä umfält

32 Seiten



**CESTOVNÍ PAS**  
**REISEPASS**  
**REPUBLIKA ČESkoslovenska**  
**ČECHOSLOVAKISCHE REPUBLIK**

CESTOVNÍ PAS  
REISEPASS

REPUBLIKA ČESkoslovenska  
ČECHOSLOVAKISCHE REPUBLIK

76/2

Cíl cestovního pasu |  
Zahl des Reisepasses

Urban, Jakub

Jméno majitele |  
Name des Inhabers

Aneta

Provázen svou manželkou |  
In Begleitung seiner Elegatin

dětmi.  
Kinder.

a svými  
und seiner

Západopolské

STÁTNÍ PŘÍSLUŠNOST |  
STAATZUGEHÖRIGKEIT

**LIST CHARAKTERISTIK POSTAVY**  
**CHARAKTERIEGENSCHAFTEN**

Stärke	8	Idee	60
Sila		Idee	Idee
Geschicklichkeit	12	Glück	55
Obranost		Glück	Glück
Intelligenz	12	Wissen	60
Intelligence		Wissen	Wissen
Konstitution	11	Schadens- bonus	-/-
Odolnost		Bonus poskození	
Erscheinung	9	Magie	55
Vzhled		Magie	Magie
Mana	11	Karizma	//
Mana		Geist. Stabilität	55
Größe	12	Stabilität dle světi	
Velikost		Trefelpunkte	//
Bildung	12	Zivory	
Tvorení			

**BOHATSTVÍ**  
**BESITZTUMER**

Bruchachokolade & Pralinen, Flach-  
mára, Wanderausrüstung, Mitglieds-  
karte des Naturfreundevereins Prag,  
kleines Messer, Schaden: 1 M4)

### DOVEDNOSTÍ FERTIGKEITEN

◊ Ansehen	<b>45</b>	◊ Geologie	<b>1</b>
◊ Anthropologie	<b>20</b>	◊ Geschichtskenntnisse	<b>35</b>
◊ Archäologie	<b>1</b>	◊ Gesetzeskenntnisse	<b>20</b>
◊ Astronomie	<b>21</b>	Handwerk	
◊ Ausweichen	<b>54</b>	◊ Chocolatier	<b>90</b>
◊ Bibliotheksnutzung	<b>45</b>	◊ Horchen	<b>40</b>
◊ Biologie	<b>11</b>	◊ Kampfsportart	<b>1</b>
◊ Buchführung	<b>60</b>	◊ Klettern	<b>20</b>
◊ Chemie	<b>11</b>	◊ Kunst	<b>5</b>
◊ Cthulhu-Mythos	<b>3</b>	◊ Mechanische	<b>20</b>
◊ Elektrische Reparaturen	<b>10</b>	◊ Reparaturen	<b>5</b>
◊ Erste Hilfe	<b>30</b>	◊ Medizin	
◊ Fahren		◊ Muttersprache	
◊ Automobil	<b>20</b>	◊ Tschechisch	<b>60</b>
◊ Feilischen	<b>35</b>	◊ Naturkunde	<b>10</b>
◊ Fotografie	<b>10</b>	◊ Okkultismus	<b>5</b>
◊ Fremdsprache		◊ Orientierung	<b>10</b>
◊		◊ Pharmazie	<b>1</b>
◊		◊ Physik	<b>1</b>

### DOVEDNOSTI FERTIGKEITEN (FORTGESETZT)

◊ Pilot	<b>25</b>	◊ Springen	<b>20</b>
◊ ◊ Spurensuche		◊ Tarnen	<b>30</b>
◊ ◊ Überreden		◊ Überzeugen	<b>15</b>
◊ ◊ Verbergen		◊ Verborgenes	<b>30</b>
◊ ◊ erkennen		◊ Verkleiden	<b>1</b>
◊ ◊ Werfen		◊ Werfen	<b>25</b>
◊ ◊ Messer		◊	
◊ ◊		◊	
STŘELENÉ ZBRANĚ		SCHUSSWAFFEN	
◊ Faustfeuerwaffe	<b>20</b>	◊ Gewehr	<b>25</b>
◊ Maschinengewehr	<b>15</b>	◊ Maschinenpistole	<b>15</b>
◊ Schrotflinte	<b>30</b>	◊	

Todes sterben lassen.

du konntest die Zeit zurückdrehen und sie eines würdevollen noch. Und wie sie stinkt! Was hast du nur getan ... Du wünschst machen. Du erkennst sie hinter ihrem goldenen Glubschaugen kaum eingesperrt! ... Du liebst sie so sehr! Doch was sollst du nur tun! Du hast ein Gitter im Keller eingezogen und sie dort aufzusort. Und nun schaut deine Frau dich auch so seitwärts hungrig weiter. Aufgangs hast du ihr Hühner und so besorgt. Doch neulich wollte erst nur noch "Rohkost", später nur noch "Lebensdiges" Essen und wirktlich seitwärts wurde es, als sie normale Nachrung verweigerte offensichtlich verachteten, aber sie entfremdet sich zunehmend.

sich deine Frau in etwas anderes. Ihre Schmerzen sind fandest du Anleitungen zu einer Art Ritual. Seit dem verstanden verabscheut und bist auf einen alten Wälder gestoßen. Darin zum "Clementinum" (einer goldenen und alten Prager Bibliothek) gesehen. Daher hast du dich selbst aufgemacht. Du hast dir Zündan stand lange Zeit hinter der Theke. Doch sie ist seit einer weile betriebslos in dem in guter Familientradition weiter. Deine Frau krank und nun stehst du alleine hinter der Theke. Keiner weißt genau, was sie hat ... und die Leute haben aufgegeben, zu fragen.

war nur du weißt: Deine Frau ist unheilbar krank. Die Arzte waren nicht herausfinden, was es ist und, kein Heilmittel wollte konntest du sie herausfinden, zu fragest du sie, und sie hat den stand lange Zeit hinter der Theke. Doch sie ist seit einer weile betriebslos in dem in guter Familientradition weiter. Deine Frau doch jüde! Du hast den Laden von deinen Eltern geerbt und urban - Die feinsten Chokolate gibt es nur bei urban. Das weißt war Andrej über dich wissen: Jeder kennt deinen Laden: "Feinkost



→ 1 →

Tento cestovní pas obsahuje  
32 stranek

Díky Reisepass umfält  
32 Seiten



**CESTOVNÍ PAS**  
**REISEPASS**  
**REPUBLIKA ČESkosLOVENSKA**  
**ČECHOSLOVAKISCHE REPUBLIK**

Číslo cestovního pasu }  
Zahl des Reisepasses }  
81822  
Imię majątka | Mergel, Ondrej  
Name des Inhabers

Provázen svou manželkou }  
In Begleitung seiner Elegatrin  
-/-/ dětmi.  
a svými  
und seiner  
Kinder.

STAATLÍ PRÍSLUŠNOST }  
STAATZUGEHÖRIGKEIT  
Mergel, Kaja, Schmucktalakdose  
mit Kinder, Dietrich

**LIST CHARAKTERISTIK POSTAVY**  
**CHARAKTEREIGENSCHAFTEN**

Stärke	10	Idee	60
Sila	9	Glück	55
Geschicklichkeit	9	Siegt	-/-
Ordnung	12	Wissen	60
Intelligenz	9	Znalost	-/-
Intelligence	12	Schadens- bonus	q
Konstitution	9	Bonus poskození	-/-
Odonost	12	Magie	55
Erscheinung	12	Kouzlo	-/-
Vzhled	11	Geist. Stabilität	55
Mana	11	Stabilita dusevni	-/-
Mana	12	Trefelpunkte	11
Größe	12	Zivory	-/-
Velikost	12		
Bildung	12		
Tvoření	12		

**BOHATSTVÍ**  
**BESITZTUMER**

Moderauerüstung. Mitgliedskarte  
des Naturbundevereins Prag.  
Dietrich hat soz. Dunkle, leichte  
Kleidung, Kaja, Schmucktalakdose  
mit Kinder, Dietrich

### DOVEDNOSTÍ

FERTIGKEITEN

◊ Ansehen	<b>85</b>	◊ Geologie	<b>1</b>
◊ Anthropologie	<b>1</b>	◊ Geschichtskenntnisse	<b>20</b>
◊ Archäologie	<b>1</b>	◊ Gesetzeskenntnisse	<b>30</b>
◊ Astronomie	<b>1</b>	Handwerk	<b>40</b>
◊ Ausweichen	<b>18</b>	◊ Horchen	<b>59</b>
◊ Bibliotheksnutzung	<b>35</b>	◊ Kampfsportart	<b>1</b>
◊ Biologie	<b>1</b>	◊ Klettern	<b>35</b>
◊ Buchführung	<b>50</b>	◊ Kunst	<b>20</b>
◊ Chemie	<b>31</b>	◊ Mechanische Reparaturen	<b>5</b>
◊ Cthulhu-Mythos	<b>3</b>	◊ Medizin	
◊ Elektrische Reparaturen	<b>10</b>	◊ Muttersprache	
◊ Erste Hilfe	<b>30</b>	◊ <i>Záchechisch</i>	<b>60</b>
◊ Fahren		◊ Naturkunde	<b>10</b>
◊ Automobil	<b>20</b>	◊ Okkultismus	<b>20</b>
◊ Feilschen	<b>50</b>	◊ Orientierung	<b>10</b>
◊ Fotografie	<b>10</b>	◊ Pharmazie	<b>1</b>
◊ Fremdsprache		◊ Physik	<b>1</b>
◊ <i>Helandäisch</i>	<b>11</b>		
◊ Deutsch & Russisch	<b>6</b>		

### DOVEDNOSTI (POKRAČOVAT)

FERTIGKEITEN (FORTGESETZT)

◊ Springen	<b>30</b>	◊ Spurensuche	<b>10</b>
◊ Tarnen	<b>15</b>	◊ Überreden	<b>5</b>
◊ Psychoanalyse	<b>1</b>	◊ Überzeugen	<b>15</b>
◊ Psychologie	<b>5</b>	◊ Verbergen	<b>10</b>
◊ Reiten	<b>5</b>	◊ Verborgenes erkennen	<b>45</b>
◊ Schleichen	<b>70</b>	◊ Verkleiden	<b>1</b>
◊ Schlosserarbeiten	<b>21</b>	◊ Werfen	<b>25</b>
◊ Schwere Gerät		◊ Glücksspiel	<b>20</b>
◊ Schwimmen	<b>25</b>	◊	

### STŘELNÉ ZBRANĚ

SCHUSSWAFFEN

◊ Faustfeuerwaffe	<b>20</b>
◊ Gewehr	<b>25</b>
◊ Maschinengewehr	<b>15</b>
◊ Maschinenpistole	<b>15</b>
◊ Schrotflinte	<b>30</b>

Was andere über dich wissen:

I'm Krieg lag nicht nur Armut sondern auch Reichtum. Insbesondere wenn deine Eltern  
Bankiers sind und den reichigen Statuen Geld geliehen haben. Eines Tages wirst du das alles  
übernehmen, doch bis dahin musst du dich zügeln und versuchen, deinem Anschein mit  
deinem Exzessen nicht zu sehr zu schaden. Aber jeder weiß, dass hinter deiner biederen  
Fassade in Wahrheit ein eignlich ganz nahbarer und netter Kerl steckt, der gerne auf jedes  
Party das Tanzbein schwingt und dann auch oft als Letzter die Feier verlässt.

Was nur du weißt:

Dieses ganze biedere Getue langweilt dich noch zu Tage. Du hast schon so ziemlich alles  
versucht: Glücksspiel, Pferderennen, Olympia ... alles. Doch es gibt nur eine Sache die dir  
Leben der kleinen Leute fasziniert gewesen. Deswegen hast du den Naturfreunden auch so  
eine statliche Summe gespendet. Und ja, du nimmt auch meistens eine Kleingkeit mit.  
Aber nichts, das die Leute arm machen würde. Du konntest dir ja eh alles kaufen. Aber ein  
Villa eingebrockten. Natürlich war jemand zu Hause. Aber darum geht es ja schließlich  
Doch neulich ist dir etwas passiert, was dich nicht mehr loslassen. Du bist in eine kleine  
Kleimes Andenk ist doch ok, oder?

Spiesaal eine Seance ab. Doch das war nicht die Art von alberner Seance, an der du selbst  
scheimbar genau was sie taten. Als dann eine fremde Stimme aus dem Nichts ertrönte, fragten  
alle einstimig „Herr von Stjä, sage uns was uns unsre Zukunft bringt“. Und die Stimme  
sprach jeden im Raum der Reihe nach mit Namen an und versprach eine schöne Zukunft.  
Und dann sprach sie „Ondrej, dir verspreche ich keine Zukunft. Zu lange liegst dein Tod  
schon hier, als dass du eine Zukunft haben kannst! Der nahende Untergang wird dir keine  
Erlosung bringen, denn die Zeit kennt kein Erbarmen! Du wirst ewig bestraft für das  
Versagen aller! Erzittere vor den schmiedeeisernen Gittern deiner ewigen Verdammnis! Denn  
... Dich! Mach! Nichs! Frei! Verdammst bist du bis zum Jüngsten Tage. Dein Name soll  
Cartaphilus sein und dein Leiden grenzenlos bist in alle Ewigkeiten! Bis über das Ende aller  
Erkannst wurdest du sicher nicht. Aber das wäre dir auch noch egal gewesen. Das Erlebte  
I'm Tumult löste sich die Seance auf und du mustest Hals über Kopf das Haus verlassen.  
Zieten hinweg“

verfolgt dich bis in deine düsterste Raum.

→ 1 →

Tento cestovní pas obsahuje  
32 stranek  
Dieser Reisepass umfaßt  
32 Seiten



**CESTOVNÍ PAS**  
**REISEPASS**  
**REPUBLIKA ČESkosLOVENSKA**  
**ČECHOSLOVAKISCHE REPUBLIK**

Číslo cestovního pasu }  
Zahl des Reisepasses }  
8182 }  
Imię majątka | Mergel, Juzana }

Provázen svou manželkou }  
In Begleitung seiner Elegattin  
-/- }  
a svými  
und seiner  
dětmi.  
Kinder.

STAATLICHES  
STAATZUGEHÖRIGKEIT }  
staatszugehörigkeit }  
z tschechische }

**LIST CHARAKTERISTIK POSTAVY**  
**CHARAKTEREIGENSCHAFTEN**

Stärke } Sila	10	Idee } Idee	60
Geschicklichkeit } Obranost	9	Glück } Süchtig	55
Intelligenz } Intelligence	12	Wissen } Znalost	60
Konstitution } Oholnost	9	Schadens- bonus Bonus poskození	-/-
Erscheinung } Vzhled	12	Magie } Kouzlo	9
Mana } Mana	11	Geist. Stabilität } Stabilita duchevni	55
Größe } Velikost	12	Trefferpunkte } Zivoty	11
Bildung } Tvoření	12		

**BOHATSTVÍ**  
**BESITZTUMER**

Moderauerüstung. Mitgliedskarte  
des Naturbundevereins Prag.  
Dietrich. Hat soz. Dunkle, leichte  
Kleidung, Kippa. Puderose mit Kokain,  
Dietrich

## DOVEDNOSTÍ

FERTIGKEITEN

◊ Ansehen	<b>85</b>	◊ Geologie	<b>1</b>
◊ Anthropologie	<b>1</b>	◊ Geschichtskenntnisse	<b>20</b>
◊ Archäologie	<b>1</b>	◊ Gesetzeskenntnisse	<b>30</b>
◊ Astronomie	<b>1</b>	Handwerk	<b>40</b>
◊ Ausweichen	<b>18</b>	◊ Horchen	<b>59</b>
◊ Bibliotheksnutzung	<b>35</b>	◊ Kampfsportart	<b>1</b>
◊ Biologie	<b>1</b>	◊ Klettern	<b>35</b>
◊ Buchführung	<b>50</b>	◊ Kunst	<b>20</b>
◊ Chemie	<b>31</b>	◊ Mechanische Reparaturen	<b>5</b>
◊ Cthulhu-Mythos	<b>3</b>	◊ Medizin	
◊ Elektrische Reparaturen	<b>10</b>	◊ Muttersprache	
◊ Erste Hilfe	<b>30</b>	◊ <i>Zářečíšč</i>	<b>60</b>
◊ Fahren		◊ Naturkunde	<b>10</b>
◊ Automobil	<b>20</b>	◊ Okkultismus	<b>20</b>
◊ Feilischen	<b>50</b>	◊ Orientierung	<b>10</b>
◊ Fotografie	<b>10</b>	◊ Pharmazie	<b>1</b>
◊ Fremdsprache		◊ Physik	<b>1</b>
◊ <i>Hlondříšč</i>	<b>11</b>		
◊ Deutsch & Russisch	<b>6</b>		

## DOVEDNOSTI (POKRAČOVAT)

FERTIGKEITEN (FORTGESETZT)

◊ Springen	<b>30</b>	◊ Spurensuche	<b>10</b>
◊ Tarnen	<b>15</b>	◊ Überreden	<b>5</b>
◊ Psychoanalyse	<b>1</b>	◊ Überzeugen	<b>15</b>
◊ Psychologie	<b>5</b>	◊ Verbergen	<b>10</b>
◊ Reiten	<b>5</b>	◊ Verborgenes erkennen	<b>45</b>
◊ Schleichen	<b>70</b>	◊ Verkleiden	<b>1</b>
◊ Schlosserarbeiten	<b>21</b>	◊ Werfen	<b>25</b>
◊ Schwere Gerät		◊ Glücksspiel	<b>20</b>
◊ Schwimmen	<b>25</b>	◊	

## STŘELNÉ ZBRANĚ

SCHUSSWAFFEN

◊ Faustfeuerwaffe	<b>20</b>
◊ Gewehr	<b>25</b>
◊ Maschinengewehr	<b>15</b>
◊ Maschinenpistole	<b>15</b>
◊ Schrotflinte	<b>30</b>

Zuzana Werfel, jüdische Lebefrau, 25

Was andere über dich wissen:

Im Krieg lag nicht nur Armut sondern auch Reichtum. Insbesondere wenn deine Eltern Bankiers sind und den reichigen Statuen Geld geliehen haben. Eines Tages wirst du das alles übernehmen, doch bis dahin musst du dich zügeln und versuchen, deinem Anschein mit deinen Exzessen nicht zu sehr zu schaden. Aber jeder Weib, dass hinter deiner verschucht: Glücksspiel, Pferderennen, Opium ... alles. Doch es gibt nur eine Sache die dir wirklich Freude bereitet: Das Finden in anderen Häusern. Du bist schon immer vom Leben der kleinen Leute fasziniert gewesen. Deswegen hast du den Naturfreunden auch so eime statliche Summe gespendet. Und ja, du nimmtst auch meistens eine Kleingkeit mit. Aber nichts, das die Leute arm machen würde. Du konntest dir ja eh alles kaufen. Aber ein kleiner Andenk ist doch ok, oder?

Was nur du weißt:

Doch neulich ist dir etwas passiert, was dich nicht mehr loslässt. Du bist in eine kleine Villa eingebrochen. Natürlich war jemand zu Hause. Aber darum geht es ja schließlich Spiesaal eine Seance ab. Doch das war nicht die Art von alberner Seance, an der du selbst auch. Doch was du gesehen hast, hat dich dann doch sehr verstört. Eine Gruppe hielt im Schon teilmachen durftest. Keine betrunkenen Schmosel die mit faullem Zauberpfeife einstimig „Herr von Stjia, sage uns was uns unsre Zukunft bringt“. Und die Stimme scheinbar genau was sie taten. Als dann eine fremde Stimme aus dem Nichts ertrönte, fragten alle einstimig „Herr von Stjia, sage uns was uns unsre Zukunft bringt“. Und die Stimme Freunde beeindrucken wollten. Niem! Diese Personen meinten es ernst und wussten schon her, als dass du eine Zukunft haben kannst! Der nahende Untergang wird dir keine Erlösung bringen, denn die Zeit kennt kein Erbarmen! Du wirst ewig bestraft für das ... Dic! Mach! Nich! Frei! Verdammst bist du bis zum Jüngsten Tage. Dein Name soll Zieten hinweg!“

Versagen aller! Erzittere vor den schmiedeeisernen Gittern deiner ewigen Verdammnis! Denn Cartaphilus sein und dein Leiden grenzenlos bist in alle Ewigkeit! Bis über das Ende aller Erkannst wurdest du sicher nicht. Aber das wäre dir auch noch egal gewesen. Das Erlebte im Tumult löste sich die Seance auf und du mustest Hals über Kopf das Haus verlassen.

verfolgt dich bis in deine düstersten Träume.