



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

Name
Gespielt von
Beruf
Geburtsstag Alter
Geschlecht
Wohnort
Geburtsort

ATTRIBUTE

ST

--	--

 GE

--	--

 MA

--	--

KO

--	--

 ER

--	--

 BI

--	--

GR

--	--

 IN

--	--

 BW

--	--

(Idee)

Trefferpunkte

☐ Schwere Wunde Max. TP
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 ☐
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

Max. MP

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

☐ Anthropologie (01%)	☐ ☐ ☐	<i>Handwerk/Kunst (05%)</i>	☐ ☐ ☐ ☐	☐ Okkultismus (05%)	☐ ☐ ☐	<i>Überlebenskunst (10%)</i>	☐ ☐ ☐ ☐
☐ Archäologie (01%)	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ Orientierung (10%)	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐
☐ Autofahren (20%)	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ Psychoanalyse (01%)	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐
☐ Bibliotheks- nutzung (20%)	☐ ☐ ☐	☐ Horchen (20%)	☐ ☐ ☐	☐ Psychologie (10%)	☐ ☐ ☐	☐ Überreden (05%)	☐ ☐ ☐
☐ Buchführung (05%)	☐ ☐ ☐	☐ Kaschieren (10%)	☐ ☐ ☐	☐ Rechtswesen (05%)	☐ ☐ ☐	☐ Überzeugen (10%)	☐ ☐ ☐
☐ Charme (15%)	☐ ☐ ☐	☐ Klettern (20%)	☐ ☐ ☐	☐ Reiten (05%)	☐ ☐ ☐	☐ Verborgenen bleiben (20%)	☐ ☐ ☐
☐ Cthulhu-Mythos (00%)	☐ ☐ ☐	☐ Mechanische Reparaturen (10%)	☐ ☐ ☐	☐ Schließtechnik (01%)	☐ ☐ ☐	☐ Verborgenes erkennen (25%)	☐ ☐ ☐
☐ Einschüchtern (15%)	☐ ☐ ☐	☐ Medizin (01%)	☐ ☐ ☐	☐ Schweres Gerät (01%)	☐ ☐ ☐	☐ Verkleiden (05%)	☐ ☐ ☐
☐ Elektrische Reparaturen (10%)	☐ ☐ ☐	<i>Muttersprache (BI)</i>	☐ ☐ ☐ ☐	☐ Schwimmen (20%)	☐ ☐ ☐	☐ Werfen (20%)	☐ ☐ ☐
☐ Erste Hilfe (30%)	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ Springen (20%)	☐ ☐ ☐	☐ Werte schätzen (05%)	☐ ☐ ☐
☐ Finanzkraft (00%)	☐ ☐ ☐	☐ Naturkunde (10%)	☐ ☐ ☐	☐ Spurensuche (10%)	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐
<i>Fremdsprache (01%)</i>	☐ ☐ ☐	<i>Naturwissenschaft (01%)</i>	☐ ☐ ☐ ☐	<i>Steuern (01%)</i>	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐
☐ Geschichte (05%)	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐

KAMPF

Fertigkeit	Regulär	Schwierig	Extrem	Waffe	Schaden	Reichweite	#Angriffe	Schadensbonus	
☐ Ausweichen (1/2 GE)				—	—	—	—		
☐ Nahkampf (Handgemenge) (25%)				Waffenlos	1W3 + Sb	—	1		
☐									
☐								Schuss	Fehlfunktion
☐ Fernkampf (Faustfeuerwaffe) (20%)									
☐ Fernkampf (Gewehr/Flinte) (25%)									
☐									
☐									

HINTERGRUND

Beschreibung

.....

.....

.....

Wesenszüge

.....

.....

.....

Glaube/Weltsicht

.....

.....

.....

Verletzungen & Narben

.....

.....

.....

Wichtige Personen

.....

.....

.....

Phobien & Verhaltensstörungen

.....

.....

.....

Bedeutende Orte

.....

.....

.....

Obskure Bücher, Zauber & magische Artefakte

.....

.....

.....

Gehüteter Besitz

.....

.....

.....

Begegnungen mit fremdartigen Wesen

.....

.....

.....

AUSRÜSTUNG UND BESITZ

.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	

GELD & ANLAGENBESITZ

finanzielle Schmerzgrenze

Barschaft

Geldanlagen

.....

.....

.....

.....

.....

.....

KURZE REGELÜBERSICHT

Erfolgstufen

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

<i>Erste Hilfe</i> heilt 1 TP	<i>Medizin</i> 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

Charakter

Gespielt von

Charakter

Gespielt von

Charakter

Gespielt von

Charakter

Gespielt von

Charakter

Gespielt von