



CTHULHU: HORROR IN DER GEGENWART

Name

Gespielt von

Beruf

Geburststag

Alter

Geschlecht

Wohnort

Geburtsort

ATTRIBUTE

ST

GE

MA

KO

ER

BI

GR

IN

(Idee)

BL

+1

-1

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 ☐

Anfangs-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

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

Glück

glücklos

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

KAMPF

Schadensbonus

Fertigkeit	Regulär	Schwierig	Extrem	Waffe	Schaden	Reichweite	#Angriffe		
☐ Ausweichen (1/2 GE)				—	—	—	—		
☐ Nahkampf (Handgemeine) (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

Erfolgsstufen

Patzer	Misserfolg	regulär	schwierig	extrem	kritisch
100/96+	> Fertigkeit	≤ Fertigkeit	≤ ½ Fertigkeit	≤ ⅓ 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

Charakter

Gespielt von

Charakter

Gespielt von

Charakter

Gespielt von

Charakter

Gespielt von

Charakter

Gespielt von