



# 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

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

## KAMPF

Fertigkeit	Regulär	Schwierig	Extrem	Waffe	Schaden	Reichweite	#Angriffe	Schadensbonus	
<input type="checkbox"/> Ausweichen (1/2 GE)				—	—	—	—	<div></div>	
<input type="checkbox"/> Nahkampf (Handgemenge) (25%)				Waffenlos	1W3 + Sb	—	1	<div>Statur</div>	
<input type="checkbox"/> .....								<div></div>	
<input type="checkbox"/> .....								Schuss	Fehlfunktion
<input type="checkbox"/> Fernkampf (Faustfeuerwaffe) (20%)									
<input type="checkbox"/> Fernkampf (Gewehr/Flinte) (25%)									
<input type="checkbox"/> .....									
<input type="checkbox"/> .....									

## 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