CTHULHU — H. P. Lovecrafts Cthulhu: Horror in der Gegenwart

Name Adnan Baydar
Gespielt von
Beruf Elektroingenieur
Geburtstag 13. November Alter 32
Geschlecht männlich
Wohnort München
Geburtsort

Attribute

ST	50	25 / 10	GE	50	25 / 10	MA	40	20 / 8
KO	60	30 / 12	ER	50	25 / 10	BI	70	35 / 14
GR	60	30 / 12	IN (Idee)	80	40 / 16	BW	7	+1 / -1

Trefferpunkte

Max TP: 12

☐ Schwere Wunde

Im Sterben / Bewusstlos: 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

Stabilitätspunkte

umnachtet ☐ geistesgestört ☐

Anfang STA: 40 | Max STA: 99

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: 8

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: 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%) 30 15 6	☐ (polares Klima) 40 20 8
☐ Autofahren (20%)	☐	☐ Psychoanalyse (01%)	☐ .....
☐ Bibliotheksnutzung (20%)	☐	☐ Psychologie (10%)	☐ Überreden (05%) 50 25 10
☐ Buchführung (05%)	☐ Horchen (20%) 40 20 8	☐ Rechtswesen (05%)	☐ Überzeugen (10%)
☐ Charme (15%) 50 25 10	☐ Kaschieren (10%)	☐ Reiten (05%)	☐ Verborgen bleiben (20%)
☐ Computernutzung (05%) 60 30 12	☐ Klettern (20%)	☐ Schließtechnik (01%) 21 10 4	☐ Verborgenes erkennen (25%) 40 20 8
Cthulhu-Mythos (00%)	☐ Mechanische Reparaturen (10%) 50 25 10	☐ Schweres Gerät (01%)	☐ Verkleiden (05%)
☐ Einschüchtern (15%)	☐ Medizin (01%)	☐ Schwimmen (20%)	☐ Werfen (20%)
☐ Elektrische Reparaturen (10%) 60 30 12	*Muttersprache (BI)*	☐ Springen (20%)	☐ Werte schätzen (05%)
☐ Elektronik (01%) 70 35 14	☐	☐ Spurensuche (10%)	☐ .....
☐ Erste Hilfe (30%) 50 25 10	☐ Naturkunde (10%)	*Steuern (01%)*	☐ .....
Finanzkraft (00%)	*Naturwissenschaft (01%)*	☐ Schneemobil 40 20 8	☐ .....
Fremdsprache (01%)	☐	☐	☐ .....
☐	☐	☐	☐ .....

Kampf

Schadensbonus: 0

Statur: 0

Fertigkeit	Regulär	Schwierig	Extrem	Waffe	Schaden	Reichweite	#Angriffe	Schuss	Fehlfunktion
☐ Ausweichen (1/2 GE)	25	12	5	—	—	—	—		
☐ Nahkampf (Handgemenge) (25%)				Waffenlos	1W3 + Sb	—	1		
☐									
☐									
☐ Fernkampf (Faustfeuerwaffe) (20%)									
☐ Fernkampf (Gewehr/Flinte) (25%)									
☐									
☐									

© 2015 bei Pegasus Spiel GmbH unter Lizenz von Chaosium Inc. Diese Seite darf zum persönlichen Gebrauch fotokopiert werden.

Hintergrund

Beschreibung

Elektroingenieur, verantwortlich für Wartung und Kalibrierung der elektronischen Geräte und des Funksystems

Hobbys: Star Trek, Play Station, Filme schauen

Wesenszüge

offen, gesellig, albern, risikofreudig, ist schnell gelangweilt

Glaube/Weltsicht

Verletzungen & Narben

Wichtige Personen

Phobien & Verhaltensstörungen

Bedeutsame Orte

Obskure Bücher, Zauber & magische Artefakte

Gehüteter Besitz

Begegnungen mit fremdartigen Wesen

Ausrüstung und Besitz

Bücher & DVDs

PlayStation 3

Geld & Anlagenbesitz

finanzielle Schmerzgrenze

Barschaft

Geldanlagen

Kurze Regelübersicht

Erfolgsstufen

Patzer	Misserfolg	regulär	schwierig	extrem	kritisch
100/96+	> Fertigkeit	≤ Fertigkeit	≤ ½ Fertigkeit	≤ ⅕ 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 ≥ ½ 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

© 2015 bei Pegasus Spiel GmbH unter Lizenz von Chaosium Inc. Diese Seite darf zum persönlichen Gebrauch fotokopiert werden.