



PULP CTHULHU

Name

Gespielt von

Beruf

Archetyp

Geburtsstag

Alter

Geschlecht

Wohnort

Geburtsort

ATTRIBUTE

ST

GE

MA

KO

ER

BI
(Wissen)

GR

IN
(Idee)

BW

+1
-1

Trefferpunkte

☐ Im Sterben

Max. TP

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	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43

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

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

Glück

glücklos

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

KAMPF

Schadensbonus

Fertigkeit	Regulär	Schwierig	Extrem	Waffe	Schaden	Reichweite	#Angriffe	Statur
<input type="checkbox"/> Ausweichen (1/2 GE)				-	-	-	-	
<input type="checkbox"/> Nahkampf (Handgemenge) (25%)				Waffenlos	1W3 + Sb	-	1	
<input type="checkbox"/>								
<input type="checkbox"/>								
<input type="checkbox"/> Fernkampf (Faustfeuerwaffe) (20%)								Schuss
<input type="checkbox"/> Fernkampf (Gewehr/Flinte) (25%)								Fehlfunktion
<input type="checkbox"/> Fernkampf (Maschinenpistole) 15%								
<input type="checkbox"/>								

HINTERGRUND

Beschreibung

.....

.....

.....

Glaube/Weltsicht

.....

.....

.....

Wichtige Personen

.....

.....

.....

Bedeutende Orte

.....

.....

.....

Gehüteter Besitz

.....

.....

.....

Wesenszüge

.....

.....

.....

Verletzungen & Narben

.....

.....

.....

Phobien & Verhaltensstörungen

.....

.....

.....

Obskure Bücher, Zauber & magische Artefakte

.....

.....

.....

Begegnungen mit fremdartigen Wesen

.....

.....

.....

AUSRÜSTUNG UND BESITZ

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

GELD & ANLAGENBESITZ

finanzielle Schmerzgrenze

Barschaft

Geldanlagen

TALENTE

.....

.....

.....

.....

KURZE REGELÜBERSICHT

Erfolgsstufen

Patzer	Misserfolg	regulär	schwierig	extrem	kritisch
100/96+	> Fertigkeit	≤ Fertigkeit	≤ 1/2 Fertigkeit	≤ 1/5 Fertigkeit	01

Probe forcieren: Wiederholung der Probe muss begründet werden; nicht möglich im Kampf oder bei Stabilitätsproben

Glück einsetzen

Fertigkeitsproben verbessern (1 Glück pro Fertigkeitspunkt); **Fehlfunktion/Patzer verhindern** (10 Glück); **STA-Verlust halbieren** (STA-Verlust x2 in Glück); **bei Bewusstsein bleiben** (1 Glück, mit jeder weiteren Runde verdoppelt); **dem Tod entinnen** (alle Glückspunkte, mindestens 30)

Heilung

Natürliche Heilung	+2 TP pro Tag
Erste Hilfe	+1W4 TP
Medizin	+1W4 TP

ANDERE HELDEN

Held

Gespielt von

Held

Gespielt von

Held

Gespielt von

Held

Gespielt von

Held

Gespielt von

Held

Gespielt von