



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

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

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="text"/>
<input type="checkbox"/> Archäologie (01%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Autofahren (20%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Bibliotheks- nutzung (20%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Buchführung (05%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Computernutzung (00%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Cthulhu-Mythos (00%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Einschüchtern (15%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Elektrische Reparaturen (10%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Erste Hilfe (30%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Finanzkraft (00%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Fremdsprache (01%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>

<input type="checkbox"/> Gerätetauchen (01%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Geschichte (05%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Handwerk/Kunst (05%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Horchen (20%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Kaschieren (10%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Klettern (20%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Lippenlesen (01%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Mechanische Reparaturen (10%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Medizin (01%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Muttersprache (BI)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Naturkunde (10%)	<input type="text"/>

<input type="checkbox"/> Naturwissenschaft (01%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Okkultismus (05%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Orientierung (10%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Psychoanalyse (01%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Rechtswesen (05%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Reiten (05%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Schließtechnik (01%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Schweres Gerät (01%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Schwimmen (20%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Sprengen (01%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Springen (20%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Spurensuche (10%)	<input type="text"/>

<input type="checkbox"/> Steuern (01%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Überlebenskunst (10%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Überreden (05%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Überzeugen (10%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Verborgen bleiben (20%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Verborgenes erkennen (25%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Verkleiden (05%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Werfen (20%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Werte schätzen (05%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>

KAMPF

Schadensbonus

Fertigkeit	Regulär	Schwierig	Extrem	Waffe	Schaden	Reichweite	#Angriffe
<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%)							
<input type="checkbox"/> Fernkampf (Gewehr/Flinte) (25%)							
<input type="checkbox"/> Fernkampf (Maschinenpistole) 15%							
<input type="checkbox"/>							

Schuss

Fehlfunktion

Statur

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