

KURZÜBERSICHT: CHARAKTERERSCHAFFUNG

1. Ermitteln der Attributswerte

Für ST, KO, GE, ER und MA würfelt man 3W6 und multipliziert das Ergebnis mit 5. Für GR, IN und BI würfelt man 2W6+6 und multipliziert das Ergebnis mit 5. Ehe man die Werte notiert, entscheidet man sich für das Alter des Investigators:

Alter	Modifikatoren
15-19	Insgesamt 5 Punkte (in beliebiger Verteilung) von ST und GR abziehen, sowie 5 Punkte von BI. Für Glück zweimal würfeln und den höheren Wert verwenden.
20-39	Eine Probe zur BI-Verbesserung machen.
40-49	Insgesamt 5 Punkte (in beliebiger Verteilung) von ST, KO und GE abziehen, sowie 5 Punkte von ER. Zwei Proben zur BI-Verbesserung machen.
50-59	Insgesamt 10 Punkte (in beliebiger Verteilung) von ST, KO und GE abziehen, sowie 10 Punkte von ER. Drei Proben zur BI-Verbesserung machen.
60-69	Insgesamt 20 Punkte (in beliebiger Verteilung) von ST, KO und GE abziehen, sowie 15 Punkte von ER. Vier Proben zur BI-Verbesserung machen.
70-79	Insgesamt 40 Punkte (in beliebiger Verteilung) von ST, KO und GE abziehen, sowie 20 Punkte von ER. Vier Proben zur BI-Verbesserung machen.
80-90	Insgesamt 80 Punkte (in beliebiger Verteilung) von ST, KO und GE abziehen, sowie 25 Punkte von ER. Vier Proben zur BI-Verbesserung machen.

Probe zur BI-Verbesserung: 1W100 würfeln. Ist das Ergebnis höher als die gegenwärtige BI, steigt BI um 1W10 (maximal auf 99).

Nun trägt man die Fertigkeitswerte sowie die Werte für 1/2 und 1/5 ein.

2. Abgeleitete Attribute

Stabilitätspunkte entsprechen dem Attribut MA.
Magiepunkte entsprechen 1/5 des Attributs MA.
Für Glück würfelt man 3W6 und multipliziert das Ergebnis mit 5.

Trefferpunkte errechnen sich so: (KO+GR) geteilt durch 10 (abgerundet)

Nun kreist man die Ergebnisse in den vorgesehenen Kästen ein.

4. Beruf auswählen &

Fertigkeitspunkte verteilen

Einen Beruf aussuchen und die damit verbundenen Fertigkeiten sowie „Finanzkraft“ notieren. Die Fertigkeitspunkte für die Berufsfertigkeiten nach den Angaben beim Beruf aus den Attributen errechnen und auf diese verteilen (und dabei die „Finanzkraft“ nicht vergessen). Die verteilten Punkte zu den auf dem Charakterbogen angegebenen Grundchancen addieren. Zu Informationen über die Fertigkeiten siehe Seite 46ff.

3. Bewegungsweite bestimmen

GE und ST sind kleiner als GR: BW 7

Entweder ST oder GE ist größer/gleich GR oder alle drei sind gleich: BW 8

GE und ST sind größer als GR: BW 9

40-49 Jahre: BW um 1 verringern

50-59 Jahre: BW um 2 verringern

60-69 Jahre: BW um 3 verringern

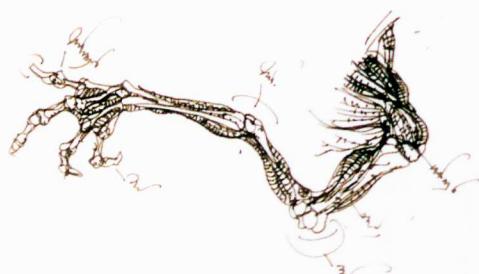
70-79 Jahre: BW um 4 verringern

80-89 Jahre: BW um 5 verringern

5. Hobbyfertigkeiten

IN mit 2 multiplizieren. Das Ergebnis beliebig auf alle Fertigkeiten (außer „Cthulhu-Mythos“) verteilen (dabei nicht Nah- und Fernkampf vergessen).

Nicht verteilte Punkte sind verloren.



6. Zusätzliche

Hintergrundinformationen und Porträt

Dem Investigator einen Namen geben, Alter, Geschlecht etc. eintragen.

In den leeren Kästen rechts kann ein Bild des Investigators gezeichnet oder eingeklebt werden.



 H. P. Lovecraft's Cthulhu: Horror in den 1920ern																																																																										
Name: _____																																																																										
Gespielt von: _____																																																																										
Beruf: _____																																																																										
Geburtsdatum: _____																																																																										
Geschlecht: _____																																																																										
Wohnort: _____																																																																										
Geburtsort: _____																																																																										
ATTRIBUTE <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>ST</td><td>SF</td><td>MA</td></tr> <tr> <td>KO</td><td>IN</td><td>BI</td></tr> <tr> <td>GR</td><td>(Intell.)</td><td>B'W</td></tr> </table>												ST	SF	MA	KO	IN	BI	GR	(Intell.)	B'W																																																						
ST	SF	MA																																																																								
KO	IN	BI																																																																								
GR	(Intell.)	B'W																																																																								
6 1 3																																																																										
Trefferpunkte <input type="checkbox"/> Schwerer Wund 1 <input type="checkbox"/> Im Sterben 100% 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 <input type="checkbox"/> Bewusstlos 06 07 08 09 12 13 14 15 16 17 18																																																																										
Magiepunkte 2																																																																										
Stabilitätspunkte <input type="checkbox"/> unkontrolliert <input type="checkbox"/> gesiegelt <input type="checkbox"/> absteigen 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 <input type="checkbox"/> aufsteigen 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 <input type="checkbox"/> aufsteigen 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 <input type="checkbox"/> aufsteigen 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 <input type="checkbox"/> aufsteigen 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99																																																																										
FERTIGKEITEN																																																																										
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">Ausdauer (90%)</td> <td style="width: 33%;">Handwerklerken (90%)</td> <td style="width: 33%;">Oberlehrer (90%)</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Ausdauer (90%)</td> <td><input type="checkbox"/> Handwerklerken (90%)</td> <td><input type="checkbox"/> Oberlehrer (90%)</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Ausbildung (80%)</td> <td><input type="checkbox"/> Heimarbeit (80%)</td> <td><input type="checkbox"/> Pädagogik (80%)</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Heimarbeit (70%)</td> <td><input type="checkbox"/> Hausaufgaben (80%)</td> <td><input type="checkbox"/> Psychologie (80%)</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Nachhilfe (90%)</td> <td><input type="checkbox"/> Kastenbau (80%)</td> <td><input type="checkbox"/> Psychotropie (80%)</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Schule (80%)</td> <td><input type="checkbox"/> Karten (80%)</td> <td><input type="checkbox"/> Rechtskunde (80%)</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Schule (80%)</td> <td><input type="checkbox"/> Karten (80%)</td> <td><input type="checkbox"/> Rechtskunde (80%)</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Schule (80%)</td> <td><input type="checkbox"/> Karten (80%)</td> <td><input type="checkbox"/> Rechtskunde (80%)</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Schule (80%)</td> <td><input type="checkbox"/> Karten (80%)</td> <td><input type="checkbox"/> Rechtskunde (80%)</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Geschichts (80%)</td> <td><input type="checkbox"/> Naturkunde (80%)</td> <td><input type="checkbox"/> Sprachen (80%)</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Geschichts (80%)</td> <td><input type="checkbox"/> Naturkunde (80%)</td> <td><input type="checkbox"/> Sprachen (80%)</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Geschichts (80%)</td> <td><input type="checkbox"/> Naturkunde (80%)</td> <td><input type="checkbox"/> Sprachen (80%)</td> </tr> </table>												Ausdauer (90%)	Handwerklerken (90%)	Oberlehrer (90%)	<input type="checkbox"/> Ausdauer (90%)	<input type="checkbox"/> Handwerklerken (90%)	<input type="checkbox"/> Oberlehrer (90%)	<input type="checkbox"/> Ausbildung (80%)	<input type="checkbox"/> Heimarbeit (80%)	<input type="checkbox"/> Pädagogik (80%)	<input type="checkbox"/> Heimarbeit (70%)	<input type="checkbox"/> Hausaufgaben (80%)	<input type="checkbox"/> Psychologie (80%)	<input type="checkbox"/> Nachhilfe (90%)	<input type="checkbox"/> Kastenbau (80%)	<input type="checkbox"/> Psychotropie (80%)	<input type="checkbox"/> Schule (80%)	<input type="checkbox"/> Karten (80%)	<input type="checkbox"/> Rechtskunde (80%)	<input type="checkbox"/> Schule (80%)	<input type="checkbox"/> Karten (80%)	<input type="checkbox"/> Rechtskunde (80%)	<input type="checkbox"/> Schule (80%)	<input type="checkbox"/> Karten (80%)	<input type="checkbox"/> Rechtskunde (80%)	<input type="checkbox"/> Schule (80%)	<input type="checkbox"/> Karten (80%)	<input type="checkbox"/> Rechtskunde (80%)	<input type="checkbox"/> Geschichts (80%)	<input type="checkbox"/> Naturkunde (80%)	<input type="checkbox"/> Sprachen (80%)	<input type="checkbox"/> Geschichts (80%)	<input type="checkbox"/> Naturkunde (80%)	<input type="checkbox"/> Sprachen (80%)	<input type="checkbox"/> Geschichts (80%)	<input type="checkbox"/> Naturkunde (80%)	<input type="checkbox"/> Sprachen (80%)																											
Ausdauer (90%)	Handwerklerken (90%)	Oberlehrer (90%)																																																																								
<input type="checkbox"/> Ausdauer (90%)	<input type="checkbox"/> Handwerklerken (90%)	<input type="checkbox"/> Oberlehrer (90%)																																																																								
<input type="checkbox"/> Ausbildung (80%)	<input type="checkbox"/> Heimarbeit (80%)	<input type="checkbox"/> Pädagogik (80%)																																																																								
<input type="checkbox"/> Heimarbeit (70%)	<input type="checkbox"/> Hausaufgaben (80%)	<input type="checkbox"/> Psychologie (80%)																																																																								
<input type="checkbox"/> Nachhilfe (90%)	<input type="checkbox"/> Kastenbau (80%)	<input type="checkbox"/> Psychotropie (80%)																																																																								
<input type="checkbox"/> Schule (80%)	<input type="checkbox"/> Karten (80%)	<input type="checkbox"/> Rechtskunde (80%)																																																																								
<input type="checkbox"/> Schule (80%)	<input type="checkbox"/> Karten (80%)	<input type="checkbox"/> Rechtskunde (80%)																																																																								
<input type="checkbox"/> Schule (80%)	<input type="checkbox"/> Karten (80%)	<input type="checkbox"/> Rechtskunde (80%)																																																																								
<input type="checkbox"/> Schule (80%)	<input type="checkbox"/> Karten (80%)	<input type="checkbox"/> Rechtskunde (80%)																																																																								
<input type="checkbox"/> Geschichts (80%)	<input type="checkbox"/> Naturkunde (80%)	<input type="checkbox"/> Sprachen (80%)																																																																								
<input type="checkbox"/> Geschichts (80%)	<input type="checkbox"/> Naturkunde (80%)	<input type="checkbox"/> Sprachen (80%)																																																																								
<input type="checkbox"/> Geschichts (80%)	<input type="checkbox"/> Naturkunde (80%)	<input type="checkbox"/> Sprachen (80%)																																																																								
4 5																																																																										
KAMPF																																																																										
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Fertigkeit</th> <th>Regular</th> <th>Schwung</th> <th>Extrem</th> <th>Waffe</th> <th>Schaden</th> <th>Reichweite</th> <th>Angriff</th> <th>Schadenabschöpfung</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Akkord-Sch. (125%)</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>Nahkampf (Handgemenge) (275%)</td> <td>Waffenlos</td> <td>IW3 + 50</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>Feinkampf (Faszenentfernen) (20%)</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>Feinkampf (Gewehr/Pistole) (25%)</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>Feinkampf (Pistole) (15%)</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>Feinkampf (Scherz-/Kleinkampf) (10%)</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> </tr> </tbody> </table>												Fertigkeit	Regular	Schwung	Extrem	Waffe	Schaden	Reichweite	Angriff	Schadenabschöpfung	Akkord-Sch. (125%)	—	—	—	—	—	—	—	—	Nahkampf (Handgemenge) (275%)	Waffenlos	IW3 + 50	—	—	—	—	—	—	Feinkampf (Faszenentfernen) (20%)	—	—	—	—	—	—	—	—	Feinkampf (Gewehr/Pistole) (25%)	—	—	—	—	—	—	—	—	Feinkampf (Pistole) (15%)	—	—	—	—	—	—	—	—	Feinkampf (Scherz-/Kleinkampf) (10%)	—	—	—	—	—	—	—	—
Fertigkeit	Regular	Schwung	Extrem	Waffe	Schaden	Reichweite	Angriff	Schadenabschöpfung																																																																		
Akkord-Sch. (125%)	—	—	—	—	—	—	—	—																																																																		
Nahkampf (Handgemenge) (275%)	Waffenlos	IW3 + 50	—	—	—	—	—	—																																																																		
Feinkampf (Faszenentfernen) (20%)	—	—	—	—	—	—	—	—																																																																		
Feinkampf (Gewehr/Pistole) (25%)	—	—	—	—	—	—	—	—																																																																		
Feinkampf (Pistole) (15%)	—	—	—	—	—	—	—	—																																																																		
Feinkampf (Scherz-/Kleinkampf) (10%)	—	—	—	—	—	—	—	—																																																																		
7																																																																										
<input type="checkbox"/> Status <input type="checkbox"/> Feindkarte																																																																										

HINTERGRUND													
Beschreibung	Wesenszüge												
Glaube/Weltansicht	Verletzungen & Narben												
Wichtige Personen	8 & Verhaltensstörungen												
Bedeutsame Orte	Obskure Bücher, Zauber & magische Artefakte												
Gehüteter Besitz	Begegnungen mit fremdartigen Wesen												
AUSRÜSTUNG UND BESITZ													
10	9												
GELD & ANLAGENBESITZ													
finanzielle Schmerzgrenze Barschaft Geldanlagen													
KURZE REGELÜBERSICHT													
Erfolgsstufen <table border="1"> <tr> <td>Patzer</td> <td>Misserfolg</td> <td>regulär</td> <td>schwierig</td> <td>extrem</td> <td>kritisch</td> </tr> <tr> <td>100% TP</td> <td>→ Fertigkeit</td> <td>↓ Fertigkeit</td> <td>↓ Fertigkeit</td> <td>↓ Fertigkeit</td> <td>0%</td> </tr> </table> <p>Probe forcieren: Wiederholung der Probe muss begrenzt werden; nicht möglich im Kampf oder bei Stabilitätsproben</p>		Patzer	Misserfolg	regulär	schwierig	extrem	kritisch	100% TP	→ Fertigkeit	↓ Fertigkeit	↓ Fertigkeit	↓ Fertigkeit	0%
Patzer	Misserfolg	regulär	schwierig	extrem	kritisch								
100% TP	→ Fertigkeit	↓ Fertigkeit	↓ Fertigkeit	↓ Fertigkeit	0%								
Wunden & Heilung <table border="1"> <tr> <td>Erste Hilfe heißt 1 TP</td> <td>Notarzt heißt +1W3 TP</td> </tr> </table> <p>Schwere Wunde → Verlust 5 - max. TP durch einzelnem Angriff! 0 TP ohne schwere Wunde = Bewusstlos 0 TP mit schwerer Wunde = im Sterben im Sterben: Eine Hilfe = Zustand vorläufig stabilisiert dann: Medizin erfordert natürliche Heilung (ohne schwere Wunde): Erholung 1TP pro Tag natürliche Heilung (Schwere Wunde): Erholung 1Ko TP</p>		Erste Hilfe heißt 1 TP	Notarzt heißt +1W3 TP										
Erste Hilfe heißt 1 TP	Notarzt heißt +1W3 TP												
ANDERE CHARAKTERE													
Charakter	Charakter												
Gespielt von	ter von												
Charakter	Charakter												
Gespielt von	ter von												
Charakter	Charakter												
Gespielt von	ter von												
Charakter	Charakter												
Gespielt von	ter von												

7. Kampfwerte

Schadensbonus und Statur durch Addition von ST und GR ermitteln und aus dieser Tabelle ablesen:

ST + GR	Schadensbonus	Statur
2-64	-2	-2
65-84	-1	-1
85-124	keiner	0
125-164	+1W4	+1
165-204	+1W6	+2
205-284	+2W6	+3
285-364	+3W6	+4
365-444	+4W6	+5
445-524*	+5W6*	+6*

* Für jedes ganze oder angefangene Vielfache von 80 erhöhen sich der Schadensbonus um je +1W6 und die Statur um je +1.

8. Entwickeln des Hintergrundes

Über den Investigator nachdenken und einige prägnante Einträge für drei bis sechs Kategorien machen: Beschreibung, Glaube/Weltsicht, Wichtige Personen, Bedeutsame Orte, Gehüteter Besitz, Wesenszüge (die anderen Kategorien werden vom Spielleiter ausgefüllt). Es ist nicht zwingen erforderlich, bei jeder Kategorie etwas einzutragen, aber je mehr festgeschrieben wird, desto mehr „wird der Investigator lebendig“. Die Tabellen auf Seite 34ff können als Inspiration dienen. Ein Eintrag wird mit einem Sternchen (*) hervorgehoben oder unterstrichen – dies ist die Schlüsselverbindung des Investigators (siehe Seite 37).

9. Finanzen bestimmen

Die Finanzkraft des Investigators ergibt dessen Barschaft und Anlagenbesitz (siehe Seite 41), Bargeld, Finanzielle „Schmerzgrenze“ und Anlagenbesitz eintragen.

10. Ausrüstung und Besitz

Alle wichtigen Gegenstände, Waffen und Ausrüstungsgegenstände, die der Investigator besitzt, eintragen. Dabei nützliche Sachen berücksichtigen, die normalerweise mit dem Beruf des Investigators einhergehen. Bei Unsicherheit mit dem Spielleiter absprechen.

Die Ausrüstungsliste findet sich auf Seite 408ff.
Die Waffenliste befindet sich auf Seite 414.

11. Die anderen Investigatoren

II. Die anderen Investigatoren
Die Namen der Mitspieler und ihrer Investigatoren als Gedächtnisstütze notieren.

Beispielberufe

Die hier vorgestellten Berufe stellen nur eine Auswahl aus zahlreichen weiteren Möglichkeiten dar. Sie können bei der Erschaffung von hier nicht aufgeführten Berufsbildern zur Orientierung herangezogen werden.

Um die Zielsetzung, dass sich Wissen und Kenntnisse in Berufsgruppen konzentrieren, nicht zu unterlaufen, sollte die Zahl der Fertigkeiten auch in neu definierten Berufen auf acht beschränkt bleiben.

Die meisten Berufe lassen sich in annähernd jeden historischen Hintergrund übertragen, vor dem ein Abenteuer oder eine Kampagne stattfinden soll. Manche Berufe existieren jedoch nur in gewissen Epochen, wie eben zum Beispiel der Hacker nur in der Gegenwart. Spieler sollten für ihre Investigatoren nur solche Fertigkeiten aussuchen, die sich mit der historischen Epoche des aktuellen Szenarios oder der aktuellen Kampagne vereinbaren lassen. In Zweifelsfällen wird der Spielleiter hierzu Ratschläge geben können.

Definitionen sämtlicher Fertigkeiten finden sich in Kapitel 4: *Fertigkeiten*.

Mit einem gekennzeichnete Berufsgruppen sind in den Schriften Lovecrafts wichtig, während Berufe mit der Kennzeichnung („Gegenwart“) nur in Spielrunden vor dem Spiel-Hintergrund der Gegenwart zur Verfügung stehen.

AKADEMIKER – Bibliotheksnutzung, Fremdsprache (nach Wahl), Muttersprache, Psychologie, vier weitere Fertigkeiten als akademische oder persönliche Schwerpunktinteressen

Finanzkraft: 20-70

Punkte für Berufsfertigkeiten: BIx4

ALTERTUMSFORSCHER – Bibliotheksnutzung, Fremdsprache (nach Wahl), Geschichte, Handwerk/Kunst (nach Wahl), Verborgenes erkennen, Werte schätzen, eine zwischenmenschliche Fertigkeit (Charme, Einschüchtern, Überreden oder Überzeugen), eine weitere Fertigkeit nach Wahl

Finanzkraft: 30-70

Punkte für Berufsfertigkeiten: BIx4

ARZT – Erste Hilfe, Fremdsprache (Latein), Medizin, Naturwissenschaft (Biologie), Naturwissenschaft (Pharmazie), Psychologie, zwei weitere Fertigkeiten als fachliche oder persönliche Spezialgebiete (für Psychiater z. B. Psychoanalyse)

Finanzkraft: 30-80

Punkte für Berufsfertigkeiten: BIx4

BERUFSSPORTLER – Klettern, Nahkampf (Handgemeine), Reiten, Schwimmen, Springen, Werfen, eine zwischenmenschliche Fertigkeit (Charme, Einschüchtern, Überreden oder Überzeugen), eine weitere Fertigkeit nach Wahl

Finanzkraft: 9-70

Punkte für Berufsfertigkeiten: BIx2 + (GEx2 oder STx2, nach Wahl)

BIBLIOTHEKAR – Buchführung, Bibliotheksnutzung, Fremdsprache (nach Wahl), Muttersprache, vier weitere Fertigkeiten als Spezialbereiche oder persönliche Schwerpunkte

Finanzkraft: 9-35

Punkte für Berufsfertigkeiten: BIx4

BÜHNNENKÜNSTLER – Handwerk/Kunst (Schauspielerei), Horchen, Psychologie, Verkleiden, zwei zwischenmenschliche Fertigkeiten (Charme, Einschüchtern, Überreden oder Überzeugen), zwei weitere Fertigkeiten nach Wahl

Finanzkraft: 9-70

Punkte für Berufsfertigkeiten: BIx2 + ERx2

FARMER – Autofahren (oder Gespann fahren), Handwerk/Kunst (Landwirtschaft), Mechanische Reparaturen, Naturkunde, Schweres Gerät, Spurensuche, eine zwischenmenschliche Fertigkeit (Charme, Einschüchtern, Überreden oder Überzeugen), eine weitere Fertigkeit nach Wahl

Finanzkraft: 9-30

Punkte für Berufsfertigkeiten: BIx2 + (GEx2 oder STx2, nach Wahl)

GEISTLICHER – Bibliotheksnutzung, Buchführung, Fremdsprache (nach Wahl), Geschichte, Horchen, Psychologie, eine zwischenmenschliche Fertigkeit (Charme, Einschüchtern, Überreden oder Überzeugen), eine weitere Fertigkeit nach Wahl

Finanzkraft: 9-60

Punkte für Berufsfertigkeiten: BIx4

HACKER – Bibliotheksnutzung, Computernutzung, Elektrische Reparaturen, Elektronik, Verborgenes erkennen, eine zwischenmenschliche Fertigkeit (Charme, Einschüchtern, Überreden oder Überzeugen), zwei weitere Fertigkeiten nach Wahl

Finanzkraft: 10-70

Punkte für Berufsfertigkeiten: BIx4

INGENIEUR – Bibliotheksnutzung, Elektrische Reparaturen, Handwerk/Kunst (Technisches Zeichnen), Mechanische Reparaturen, Naturwissenschaft (Technik), Naturwissenschaft (Physik), Schweres Gerät, eine weitere Fertigkeit nach Wahl

Finanzkraft: 30-60

Punkte für Berufsfertigkeiten: BIx4

JURIST – Bibliotheksnutzung, Buchführung, Psychologie, Rechtswesen, zwei zwischenmenschliche Fertigkeiten (Charme, Einschüchtern, Überreden oder Überzeugen), zwei weitere Fertigkeiten nach Wahl

Finanzkraft: 30-80

Punkte für Berufsfertigkeiten: BIx4

KRIMINALBEAMTER – Fernkampf (Feuerwaffe nach Wahl), Handwerk/Kunst (Schauspielerei) oder Verkleiden, Horchen, Psychologie, Rechtswesen, Verborgenes erkennen, eine zwischenmenschliche Fertigkeit (Charme, Einschüchtern, Überreden oder Überzeugen), eine weitere Fertigkeit nach Wahl

Finanzkraft: 20-50

Punkte für Berufsfertigkeiten: BIx2 + (GEx2 oder STx2, nach Wahl)

KÜNSTLER – Fremdsprache (nach Wahl), Geschichte oder Naturkunde, Handwerk/Kunst (nach Wahl), Psychologie, Verborgenes erkennen, eine zwischenmenschliche Fertigkeit (Charme, Einschüchtern, Überreden oder Überzeugen), zwei weitere Fertigkeiten nach Wahl

Finanzkraft: 9-50

Punkte für Berufsfertigkeiten: BIx2 + (MAX2 oder GEx2, nach Wahl)



LANDSTREICHER – Klettern, Horchen, Orientierung, Springen, Verborgen bleiben, eine zwischenmenschliche Fertigkeit (Charme, Einschüchtern, Überreden oder Überzeugen), zwei weitere Fertigkeiten nach Wahl

Finanzkraft: 0-5

Punkte für Berufsfertigkeiten: BIx2 + (ERx2 oder GEx2 oder STx2, nach Wahl)

MISSIONAR – Erste Hilfe, Handwerk/Kunst (nach Wahl), Mechanische Reparaturen, Medizin, Naturkunde, eine zwischenmenschliche Fertigkeit (Charme, Einschüchtern, Überreden oder Überzeugen), zwei weitere Fertigkeiten nach Wahl

Finanzkraft: 0-30

Punkte für Berufsfertigkeiten: BIx4

MÜSSIGGÄNGER – Fernkampf, Fremdsprache (nach Wahl), Handwerk/Kunst (nach Wahl), Reiten, eine zwischenmenschliche Fertigkeit (Charme, Einschüchtern, Überreden oder Überzeugen), drei weitere Fertigkeiten nach Wahl

Finanzkraft: 50-99

Punkte für Berufsfertigkeiten: BIx2 + ERx2

MUSIKER – Handwerk/Kunst (Musikinstrument nach Wahl), Horchen, Psychologie, eine zwischenmenschliche Fertigkeit (Charme, Einschüchtern, Überreden oder Überzeugen), vier weitere Fertigkeiten nach Wahl

Finanzkraft: 9-30

Punkte für Berufsfertigkeiten: BIx2 + (GEx2 oder MAx2, nach Wahl)

OFFIZIER – Buchführung, Fernkampf, Orientierung, Psychologie, Überlebenskunst (nach Wahl), zwei zwischenmenschliche Fertigkeiten (Charme, Einschüchtern, Überreden oder Überzeugen), eine weitere Fertigkeit nach Wahl

Finanzkraft: 20-70

Punkte für Berufsfertigkeiten: BIx2 + (GEx2 oder STx2, nach Wahl)

PARAPSYCHOLOGE – Anthropologie, Bibliotheksnutzung, Fremdsprache (nach Wahl), Geschichte, Handwerk/Kunst (Fotografie), Okkultismus, Psychologie, eine weitere Fertigkeit nach Wahl

Finanzkraft: 9-30

Punkte für Berufsfertigkeiten: BIx4

PILOT – Elektrische Reparaturen, Mechanische Reparaturen, Naturwissenschaft (Astronomie), Orientierung, Schweres Gerät, Steuern (Flugzeug), zwei weitere Fertigkeiten nach Wahl

Finanzkraft: 20-70

Punkte für Berufsfertigkeiten: BIx2 + GEx2

POLIZEIBEAMTER – Erste Hilfe, Fernkampf (Feuerwaffe nach Wahl), Nahkampf (Handgemenge), Psychologie, Rechtswesen, Verborgenes erkennen, eine zwischenmenschliche Fertigkeit (Charme, Einschüchtern, Überreden oder Überzeugen); als persönliche Spezialisierung Autofahren oder Reiten

Finanzkraft: 9-30

Punkte für Berufsfertigkeiten: BIx2 + (GEx2 oder STx2, nach Wahl)

PRIVATERMITTLER – Bibliotheksnutzung, Handwerk/Kunst (Fotografie), Psychologie, Rechtswesen, Verborgenes erkennen, Verkleiden, eine zwischenmenschliche Fertigkeit (Charme, Einschüchtern, Überreden oder Überzeugen), eine weitere berufsrelevante Fertigkeit nach Wahl (z. B. Computernutzung, Fernkampf, Schließtechnik ...)

Finanzkraft: 9-30

Punkte für Berufsfertigkeiten: BIx2 + (GEx2 oder STx2, nach Wahl)

RELIGIÖSER EIFERER – Geschichte, Psychologie, Verborgen bleiben, zwei zwischenmenschliche Fertigkeiten (Charme, Einschüchtern, Überreden oder Überzeugen), drei weitere Fertigkeiten nach Wahl

Finanzkraft: 0-30

Punkte für Berufsfertigkeiten: BIx2 + (ERx2 oder MAx2, nach Wahl)

REPORTER – Bibliotheksnutzung, Geschichte, Handwerk/Kunst (Fotografie), Muttersprache, Psychologie, eine zwischenmenschliche Fertigkeit (Charme, Einschüchtern, Überreden oder Überzeugen), zwei weitere Fertigkeiten nach Wahl

Finanzkraft: 9-30

Punkte für Berufsfertigkeiten: BIx4

SCHRIFTSTELLER – Bibliotheksnutzung, Fremdsprache (nach Wahl), Geschichte, Handwerk/Kunst (Literatur), Muttersprache, Naturkunde oder Okkultismus, Psychologie, eine weitere Fertigkeit nach Wahl

Finanzkraft: 9-30

Punkte für Berufsfertigkeiten: BIx4

SOLDAT – Ausweichen, Fernkampf, Klettern oder Schwimmen, Nahkampf, Überlebenskunst (nach Wahl), Verborgen bleiben; dazu zwei Fertigkeiten aus folgenden: Erste Hilfe, Fremdsprache (nach Wahl), Mechanische Reparaturen

Finanzkraft: 9-30

Punkte für Berufsfertigkeiten: BIx2 + (GEx2 oder STx2, nach Wahl)

STAMMESMITGLIED – Horchen, Klettern, Nahkampf oder Werfen, Naturkunde, Okkultismus, Schwimmen, Überlebenskunst (nach Wahl), Verborgenes erkennen

Finanzkraft: 0-15

Punkte für Berufsfertigkeiten: BIx2 + (GEx2 oder STx2, nach Wahl)

VERBRECHER – Psychologie, Verborgen bleiben, Verborgenes erkennen, eine zwischenmenschliche Fertigkeit (Charme, Einschüchtern, Überreden oder Überzeugen); als persönliche Spezialisierung vier der folgenden: Fernkampf, Kaschieren, Mechanische Reparaturen, Nahkampf, Schließtechnik, Verkleiden, Werte schätzen

Finanzkraft: 5-65

Punkte für Berufsfertigkeiten: BIx2 + (GEx2 oder STx2, nach Wahl)

★ Eindringlich werden! „Muss“, nicht einfach nur „würde am liebsten“.

★ Formulierungen möglichst persönlich und aussagekräftig anlegen!

Betrachtet man als Ausgangspunkt beispielsweise noch einmal „meine Ehefrau“. Als erstes bekommt sie einen Namen: „meine Ehefrau Annabelle“. Dann mit Gefühl: „Meine geliebte Ehefrau Annabelle.“ Als nächstes auch noch mit Tiefe: „Meine geliebte Ehefrau Annabelle – ich weiß nicht, was ich ohne sie täte.“ Diese kurze Erweiterung liefert bereits jede Menge mehr Kontext und Information. Es hätte ja auch ganz anders werden können, etwa: „Meine Ehefrau Annabelle, die mir das Leben zur Hölle macht“ oder „Meine arme Ehefrau Annabelle; wenn wir doch nur Kinder haben könnten“.

abgerissen	abgespannt	adrett
ansehnlich	Augenweide	bäurisch
behaarig	bieder	blass
braungebrannt	Bücherwurm	bullig
drall	elegant	faltig
füllig	gedrungen	gewöhnlich
glamourös	hübsch	jung (-geblieben)
langweilig	Milchgesicht	muskulös
plump	rosig	schick
schlaksig	schlank	schmierig
unordentlich	unscheinbar	unteretzt
verdrießlich	zerbrechlich	zierlich

Inspiration aus Zufallstabellen

Manchmal ist es schwierig, sich irgendwelche Hintergrunddetails aus den Fingern zu saugen. Die folgenden Zufallstabellen sind als Möglichkeit gedacht, den Vorgang zu beschleunigen – man kann darauf würfeln und das Ergebnis verwenden, man kann sich einen Eintrag ohne Würfeln heraussuchen, oder man kann sich von ihnen auch einfach nur zu ganz anderen Dingen inspirieren lassen.

Nach Bedarf wird auf jeder Tabelle mit 1W10 gewürfelt, um einen Eintrag zu bestimmen. Soweit möglich, werden jeweils einige Beispiele aufgeführt, um zu zeigen, wofür das Ergebnis stehen kann. Der Wurf verpflichtet zu nichts; Ergebnisse, die für den Spieler einfach nicht zu seinem Investigator passen wollen, können ignoriert, der Wurf wiederholt werden. Jedoch sollte diese Entscheidung erst nach einigem Abwagen getroffen werden; was auf den ersten Blick ganz unvereinbar erscheinen mag, kann dem Investigator auf den zweiten Blick nicht selten einen unerwarteten Dreh verleihen, der mehr aus ihm macht als ein bloßes Abziehbild.

Vor allem ist entscheidend, dass diese Tabellen nur dazu da sind, der Vorstellungsgabe auf die Sprünge zu helfen. Die erwürfelten Einträge nennen auf jeden Fall Aspekte aus dem genannten Lebensbereich, auf die der Spieler eine Reaktion zeigen kann – ob die nun gut ist oder schlecht, ist zunächst einmal egal; wichtig ist nur, irgendeine Reaktion zu zeigen und damit in irgendeiner Weise die Vorstellungskraft zu feuern. Greifen die verschiedenen Stränge des Hintergrunds ineinander, entsteht ein glaubwürdiger, vielseitiger Investigator.

Ein Beispiel: Erschaffen wird ein Investigator, männlich, Mitte zwanzig, Familie spielt keine große Rolle. Der erste Wurf für „Wichtige Personen“ zeigt jedoch ein Kind an. An die Möglichkeit, dass der Investigator ein Kind haben könnte, hat man bisher nie auch nur gedacht – aber warum eigentlich nicht? Vielleicht hatte er ja auch gar nicht die Absicht, ein Kind zu zeugen. Was gäbe es überhaupt für Möglichkeiten? Vielleicht hatte er eine Affäre mit einer verheirateten Frau; vielleicht ist die Mutter gestorben und das Kind nun bei Pflegeeltern; vielleicht ist der Investigator ja doch ein glücklich verheirateter Familienvater ...

Beschreibung

Ein bestimmtes ‚Aussehen‘ kann die wichtigsten Merkmale der Erscheinung (ER) des Investigators in einem Wort zusammenfassen. Ob die Erscheinung des Investigators und seine Persönlichkeit zusammenpassen, ist eine ganz andere Frage – trotz vordergründig biederer Aussehens kann ein Mensch sich doch als offen und sympathisch erweisen.

Hier einige Beschreibungen (aussuchen, nicht würfeln):

Glaube/Weltsicht

1W10 würfeln oder eine der nachstehenden Perspektiven auswählen. Ergebnis auf jeden Fall gezielt auf den Investigator zurechtschneidern.

- 1: Es gibt eine höhere Macht, die der Investigator anbetet und verehrt (z. B. Vishnu, Jesus Christus, Haile Selassie I.).
- 2: Die Menschheit kommt gut ohne Religion klar (z. B. Säkularisten, Humanisten, stramme Atheisten).
- 3: Wissenschaft ist die Antwort auf all unsere Fragen. Bevorzugtes Themengebiet auswählen (z. B. Evolutionslehre, Kryotechnik, Raumflug!).
- 4: Glaube an ein Schicksal (z. B. Karma, Klassengesellschaft, allgemeiner Aberglaube).
- 5: Mitglied einer weltanschaulichen Gesellschaft oder Geheimgesellschaft (z. B. Freimaurer, Frauenverein, Anonymous).
- 6: Es gibt ein gesellschaftliches Übel, das ausgerottet gehört. Bestimmen, welches das sein soll (z. B. Drogen, häusliche Gewalt, Rassismus).
- 7: Okkultismus (z. B. Astrologie, Spiritismus, Tarotkarten).
- 8: Politik (z. B. konservativ, sozialistisch, liberal).
- 9: „Geld ist Macht, und ich nehme mir, soviel ich kann“ (z. B. Gier, Unternehmergeist, skrupellos).
- 10: Aktivist, Streiter für eine gute Sache (z. B. Feminismus, Schwulenrechte, Gewerkschaften).

Wichtige Personen

Auf jeder der beiden folgenden Listen kann 1W10 gewürfelt oder ein Eintrag direkt ausgewählt werden. Die durch den Eintrag ermittelte Person wird konkret ausgestaltet und ihre ganz persönliche Bedeutung für den Investigator skizzieren. Auch der Name sollte nicht vergessen werden!

Die erste Frage ist „Wer?“:

- 1: Elternteil (z. B. Mutter, Vater, Stiefmutter).
- 2: Großelternteil (z. B. Großmutter mütterlicherseits, Großvater väterlicherseits).
- 3: Geschwister (z. B. Bruder, Halbbruder, Stiefschwester).
- 4: Kind (Sohn oder Tochter?).
- 5: Partner (z. B. Ehemann, Verlobter, Geliebte).
- 6: Die Lehrperson, von der der Investigator seine höchste Berufsfertigkeit gelernt hat. Zunächst feststellen, was diese Fertigkeit ist, und danach überlegen, wer einem das beibringen könnte (z. B. eine Lehrerin in der Schule, der Meister aus der Lehre, der eigene Vater).
- 7: Freund aus Kindertagen (z. B. Klassenkamerad, Nachbar, unsichtbarer Fantasiefreund).
- 8: Eine berühmte Persönlichkeit, ein Idol oder Held des Investigators. Die beiden brauchen einander niemals auch nur begegnet sein (z. B. ein Filmstar, ein Politiker, ein Musiker).
- 9: Einer der Investigatoren der anderen Spieler. Gezielt aussuchen oder zufällig bestimmen.
- 10: Eine Person, die der Spielleiter bestimmt.

Kapitel 3: Die Erschaffung von Investigatoren

Als nächstes ist zu bestimmen, warum dieser Mensch für den Investigator so wichtig ist. Nicht alle der folgenden Ergebnisse werden zu allen Investigatoren passen; es könnte also notwendig sein, öfter als einmal zu würfeln (oder gleich gezielt etwas Passendes auszuwählen).

- 1: Der Investigator steht in der Schuld des Menschen. Wie? Beispielsweise finanziell, der Mensch unterstützte den Investigator in harten Zeiten, vermittelte dem Investigator die erste Arbeitsstelle im gegenwärtigen Beruf.
- 2: Der Investigator hat von diesem Menschen etwas gelernt. Was? Beispielsweise eine Fertigkeit, was wahre Liebe ist, ein echter Mann zu sein.
- 3: Der Mensch gibt dem Leben des Investigators einen Sinn. Wie? (er will z. B. so sein wie dieser Mensch, seine Zeit in der Gesellschaft dieses Menschen verbringen, diesen Menschen glücklich machen.)
- 4: Der Investigator hat diesem Menschen Unrecht getan und will das in irgendeiner Weise wieder gutmachen. In welcher Weise hat der Investigator ihm Unrecht getan? Beispielsweise Geld gestohlen, bei den Behörden ange schwärzt, in einer Notlage nicht geholfen.
- 5: Den Investigator verbinden mit diesem Menschen gemeinsame Erlebnisse. Welche? Beispielsweise schwere Zeiten, zusammen aufgewachsen, Kriegskameraden.
- 6: Der Investigator will sich diesem Menschen beweisen. Auf welche Weise? (indem er z. B. eine gut bezahlte Arbeitsstelle oder einen guten Ehepartner findet oder einen bestimmten Schulabschluss erringt.)
- 7: Dieser Mensch ist Gegenstand der abgöttischen Anbetung des Investigators. Wofür? Beispielsweise Ruhm, Schönheit, Tätigkeit.
- 8: Der Investigator empfindet beim Gedanken an diesen Menschen tiefes Bedauern. Weswegen? Beispielsweise hätte vielleicht statt dieses Menschen der Investigator sterben sollen, man hat sich über einer Behauptung des Investigators zerstritten, der Investigator ist nicht für diesen Menschen eingestanden, obwohl es ihn nichts gekostet hätte.
- 9: Der Investigator will sich und der Welt beweisen, dass er besser ist als dieser Mensch. Welchen Fehler hat(te) dieser? Beispielsweise träge, lieblos, Säufer.
- 10: Der Investigator will dem Menschen etwas heimzahlen. Woran gibt er ihm die Schuld? Beispielsweise Tod eines nahen Menschen, Bankrott, Scheitern der Ehe.

Bedeutsame Orte

Mit 1W10 würfeln oder einen Eintrag auswählen. Der dadurch ermittelte Ort wird konkret ausgestaltet und seine ganz persönliche Bedeutung für den Investigator skizziert. Aller Wahrscheinlichkeit nach haben diese Orte auch Namen, die ebenfalls notiert werden sollten.

- 1: Bildungsstätte des Investigators (z. B. Schule, Universität, Lehrwerkstatt).
- 2: Heimatort (z. B. ein Dörflein auf dem Lande, ein Marktflecken, eine Großstadt).
- 3: Der Ort, wo der Investigator seiner ersten Liebe begegnete (z. B. bei einem Konzert, in der Sommerfrische, im Luftschutzraum).
- 4: Ein Ort der inneren Einkehr und stillen Versenkung (z. B. die Bibliothek, die Gartenwege auf dem eigenen Landsitz, beim Angeln).
- 5: Ein Ort geselliger Begegnung (z. B. ein vornehmer Club, die Kneipe um die Ecke, im Haus des Onkels).
- 6: Ein Ort, der mit Glauben/Weltanschauung des Investigators zu tun hat (z. B. die örtliche Pfarrkirche, Mekka, Stonehenge).
- 7: Das Grab eines wichtigen Menschen. Wer war es? Ein Elternteil, ein Kind, ein Liebhaber?
- 8: Zuhause (z. B. der Familiensitz auf dem Land, eine Mietwohnung, das Waisenhaus, in dem der Investigator aufgewachsen ist).

- 9: Der Ort, wo der Investigator den glücklichsten Moment/ die glücklichste Zeit seines Lebens erlebte (z. B. die Parkbank, auf der sein erster Kuss stattfand, die Universität, das Haus der Großmutter).
- 10: Arbeitsstätte des Investigators (z. B. das Büro, das Archiv, die Bank).

Gehüteter Besitz

Mit 1W10 würfeln oder einen Eintrag auswählen. Der dadurch bezeichnete Besitz wird konkret ausgestaltet und seine ganz persönliche Bedeutung für den Investigator zumindest in groben Linien umrissen.

- 1: Gegenstand, der mit der höchsten Fertigkeit des Investigators zu tun hat (z. B. ein Maßanzug, gefälschte Papiere, ein Schlagring).
- 2: Gegenstand, der für den Beruf des Investigators wichtig ist (z. B. eine Arzttasche, ein Fahrzeug, ein Satz Dietriche).
- 3: Andenken an die Kindheit (z. B. ein Comic, ein Taschenmesser, Glückspfennig).
- 4: Andenken an einen Verstorbenen (z. B. Schmuck, ein Foto im Geldbeutel, ein Brief).
- 5: Gegenstand, den der Investigator von einer Bezugsperson erhalten hat (z. B. ein Ring, ein Notizbuch, ein Stadtplan).
- 6: Die Sammlung des Investigators. Was sammelt er? (Beispielsweise Fahrkarten, Plüschtiere, Schallplatten).
- 7: Etwas, das der Investigator gefunden und von dem er nicht weiß, was es ist – irgendwann will er es herausfinden (z. B. ein Brief in einer unbekannten Sprache, der in einem Schrank vom Flohmarkt steckte; eine sonderbare Pfeife unbekannter Herkunft aus den Hinterlassenschaften seines Vaters; eine eigenartige Silberkugel, die er bei der Gartenarbeit fand).
- 8: Ein Sportgerät (z. B. ein Kricketschlager, ein signierter Baseball, eine Angelrute).
- 9: Eine Waffe (z. B. der Dienstrevolver, die alte Schrotflinte des Investigators, das versteckte Messer im Schuh).
- 10: Ein Haustier (z. B. Hund, Katze, Schildkröte).

Wesenszüge

1W10 würfeln oder einen Eintrag auswählen. Die dadurch ermittelte Eigenart konkret ausgestalten und ihre Bedeutung für die Persönlichkeit des Investigators umreißen.

- 1: Großzügig (z. B. gibt reichlich Trinkgeld, hilft anderen in einer Notlage immer, Philanthrop).
- 2: Versteht etwas von Tieren (z. B. liebt Katzen, ist auf einem Bauernhof aufgewachsen, kann gut mit Pferden umgehen).
- 3: Schwärmer (z. B. Hang zu Tagträumen, wirklichkeitsfremd, höchst kreativ).
- 4: Hedonist (z. B. macht aus allem eine Party, ist in angetrunkenem Zustand höchst unterhaltsam, „live fast, die young“).
- 5: Spielernatur (z. B. Pokerface, muss alles mal ausprobieren, sucht die Aufregung).
- 6: Kulinarisches Talent (z. B. backt erstklassige Kuchen, kann aus praktisch nichts eine gute Mahlzeit bereiten, Feinschmecker).
- 7: Frauenheld/Vamp (z. B. gewinnende Umgangsformen, angenehme Stimme, betörender Blick).
- 8: Redlich (z. B. steht zu seinen Freunden, hält seine Versprechen, bereit, für seine Überzeugungen zu sterben).
- 9: Steht in einem guten Ruf (z. B. der beste Festredner weit und breit, von großer Frömmigkeit, unerschrocken im Antlitz der Gefahr).
- 10: Ehrgeizig (will z. B. sein Ziel erreichen, zum Chef aufsteigen, alles haben).





Die Schlüsselverbindung

Aus dem Hintergrund wählt der Spieler einen Aspekt aus, der für seinen Investigator besonders wichtig ist. Das ist dessen Schlüsselperson, -gegenstand oder -ort – diejenige Verbindung zu seinem Hintergrund, die für sein Leben am bedeutsamsten ist. Dieser Aspekt sollte unterstrichen oder mit einem Sternchen markiert werden. Er kann den Investigator dabei unterstützen, seine geistige Stabilität wiederherzustellen (siehe Kapitel 8: Geistige Gesundheit).

Fast nichts im Hintergrund des Investigators ist vor dem Spielleiter sicher bzw. vor den Entwicklungen, die dieser im Lauf des Spieles daran festmacht – einzig die Schlüsselverbindung ist davon ausgenommen. Diese kann nicht zerstört, getötet oder aus dem Verkehr gezogen werden, ohne dem Investigator zuvor Gelegenheit zu geben, sie in der einen oder anderen Weise (und mit zumindest einem günstigen Würfelergebnis) zu retten.

Zumindest für Spielleiter mag die Vorstellung zunächst recht beunruhigend sein, dass jeder Spieler etwas in der Spielwelt benennen kann, das sich dann völliger Immunität erfreut. Aber diese Immunität ist keineswegs unanfechtbar; der Spielleiter kann die Schlüsselverbindung sehr wohl irgendwann kapern, nur hat der Spieler, der an diese angebunden ist, dabei ein Wörtchen mitzureden – oder erhält zumindest die Möglichkeit dazu. Spieltechnisch bedeutet das nicht mehr und nicht weniger, als dass der Spieler mindestens eine Gelegenheit bekommen muss, die Verbindung (durch eine Probe auf eine Fertigkeit oder ein Attribut) zu retten.

Ein Verlust der Schlüsselverbindung im Spielverlauf zieht einen Stabilitätsverlust nach sich (1/1W6 STA, siehe Kapitel 8: Geistige Gesundheit).

Harveys Spielerin hat sich als Schlüsselverbindung „Onkel Theodores archäologische Artefakte“ ausgewählt. Eines Nachts erwacht Harvey und stellt fest, dass sein Haus in Flammen steht. Er wünscht, die Artefakte zu retten. Der Spielleiter muss ihm dafür eine Würfelprobe zugestehen. Harvey muss sich seinen Weg durch Flammen und Rauch bahnen; der Spielleiter verlangt eine schwierige KO-Probe, um die Kiste mit den Artefakten in Sicherheit zu schaffen.

Weitere Details

Auch die folgenden Informationen sollten auf dem Charakterbogen notiert werden.

Geburtsort

Die meisten Erzählungen Lovecrafts spielen in Neuengland. Wenn die Spieler so wollen, stammen auch ihre Investigatoren von dort; doch im Prinzip können Investigatoren von überall auf der Welt sein. Es gibt keinerlei Vorteile oder Abzüge für bestimmte Herkunftsländer oder -kulturen. Aus dieser Entscheidung könnten sich jedoch weitere Möglichkeiten ergeben: So werden beispielsweise Investigatoren aus Kanada oder den USA Englisch als ihre Muttersprache haben, doch Investigatoren aus Quebec könnten auch mit Französisch aufgewachsen sein, Investigatoren aus Arizona mit Spanisch oder Navajo, Investigatoren aus San Francisco mit Kanton-Chinesisch. Für Investigatoren aus Deutschland ist es natürlich Deutsch.

Geschlecht

Selbstverständlich können Investigatoren beiderlei Geschlechts sein; weder weibliche noch männliche Investigatoren genießen spieltechnisch irgendwelche Vorteile. Das Geschlecht des Investigators sollte einzig durch den Wunsch des Spielers bestimmt sein, nicht durch irgendwelche taktischen Erwägungen. Das schließt nicht aus, dass einzelne Veröffentlichungen berücksichtigen, was für Reaktionen Personen des einen oder andern Geschlechts in bestimmten gesellschaftlichen Konstellationen oder historischen Epochen zu erwarten haben.

Name

Der Spieler kann den Namen seines Investigators frei und nach eigenem Gutdünken bestimmen. Da auch Personennamen gewissen Moden unterliegen, werden sich manche Namen freilich in bestimmte Epochen und Hintergründe besser einfügen als in andere.

Bild

Auf dem Charakterbogen ist Platz für ein Porträt des Investigators. Dieses kann von Hand gezeichnet werden; andere Spieler mögen es vorziehen, in Zeitschriften oder im Internet nach geeigneten Bildern zu suchen und diese einzukleben. Diese Möglichkeit, anderen Spielern den eigenen Investigator vorzustellen, sollte nicht unterschätzt werden – auch ein kleines Bild kann eine ganze Menge aussagen.



FÜNFTER SCHRITT: AUSRÜSTEN DES INVESTIGATORS



Der allgemeine Lebensstandard des Investigators wird durch seine Finanzkraft angegeben. Zugleich gibt dieser Wert auch die Wahrscheinlichkeit an, mit der er größere Güter besitzt, wie etwa Wohneigentum oder ein Auto. Der Spielleiter sollte bereitwillig Auskunft geben, was der Investigator zu Beginn des Spieles sonst noch alles besitzen kann. Falls möglich, dürfen Spieler ihre Investigatoren auch noch zusätzlichen Besitz käuflich erwerben lassen. Mehr zu diesem Thema in *Kapitel 5: Das Spielsystem*.

Tabelle II: Barschaft & Besitz

1920er			
Finanzkraft	Barschaft	Geldanlagen	Schmerzgrenze
Bettelarm (Finanzkraft 0 oder weniger)	\$0,50	keine	\$0,50
Arm (Finanzkraft 1-9)	Finanzkraft x1 (\$1-\$9)	Finanzkraft x10 (\$10-\$90)	\$2
Normal (Finanzkraft 10-49)	Finanzkraft x2 (\$20-\$98)	Finanzkraft x50 (\$500-\$2.450)	\$10
Wohlhabend (Finanzkraft 50-89)	Finanzkraft x5 (\$250-\$445)	Finanzkraft x500 (\$25.000-\$44.500)	\$50
Reich (Finanzkraft 90-98)	Finanzkraft x20 (\$1.800-\$1.960)	Finanzkraft x2000 (\$180.000-\$196.000)	\$250
Schwerreich (Finanzkraft 99)	\$50.000	5 Millionen+	\$5.000
Gegenwart			
Finanzkraft	Barschaft	Geldanlagen	Schmerzgrenze
bettelarm (Finanzkraft 0 oder weniger)	\$10	keine	\$10
Arm (Finanzkraft 1-9)	Finanzkraft x20 (\$20-\$180)	Finanzkraft x200 (\$200-\$1.800)	\$40
Normal (Finanzkraft 10-49)	Finanzkraft x40 (\$400-\$1.960)	Finanzkraft x1000 (\$10.00-\$49.000)	\$200
Wohlhabend (Finanzkraft 50-89)	Finanzkraft x100 (\$5.000-\$8.900)	Finanzkraft x10.000 (\$50.000-\$890.000)	\$1.000
Reich (Finanzkraft 90-98)	Finanzkraft x400 (\$36.000-\$39.200)	Finanzkraft x400.000 (\$36 Millionen-39.2 Millionen)	\$5.000
Schwerreich (Finanzkraft 99)	\$1 Million	\$100 Millionen+	\$100.000

Anmerkungen

Barschaft: Nicht notwendigerweise identisch mit dem Betrag, den der Investigator in seiner Geldbörse bei sich trägt. Der Spielleiter kann um eine Klarstellung bitten, wo das Geld aufbewahrt wird. So könnten Investigatoren auf Reisen ins Ausland etwa einen Teil ihres Bargeldes in einem Geldgürtel mit sich führen, oder es gibt jemanden zuhause, der ihnen auf Anfrage einen gewissen Betrag drahten kann. Das kann einigen Unterschied machen, wenn der Investigator überfallen oder ausgeraubt werden sollte!

Finanzielle „Schmerzgrenze“: Als Faustregel sollten Spieler nicht damit behelligt werden, über ihre täglichen Ausgaben ihrer Investigatoren Buch zu führen, solange diese unter dem hier aufgeführten Betrag liegen. Theoretisch könnten die Ausgaben eines Investigators also täglich bis knapp an die Schmerzgrenze gehen, in der Praxis sollte dieser Wert jedoch nicht ständig bemüht werden müssen. Bekommt der

Barschaft und Besitz

Die folgenden beiden Tabellen stellen das Vermögen von Investigatoren in US-Dollar der jeweiligen Ära dar. Bargeld steht Investigatoren dabei unmittelbar zur Verfügung, während Vermögen, das in Geldanlagen gebunden ist, nur mit einiger Verzögerung ausgezahlt werden kann.

Die Zeile, in der die Finanzkraft des Investigators aufgeführt steht, zeigt – abhängig von der Ära – seine Barschaft, sein Vermögen in Geldanlagen sowie seine finanzielle Schmerzgrenze an.

Spieleleiter

Spieleleiter das Gefühl, diese finanzielle Abstraktion würde ausgenutzt, kann er die Geldanlagen des Investigators reduzieren. Der Grund für die Angabe finanzieller Schmerzgrenzen besteht einzig und allein darin, dass exakte Buchhaltung über jeden einzelnen Cent den Spielfluss stark beeinträchtigen würde.

Geldanlagen: Die Geldanlagen stellen das Vermögen des Investors bei Spielbeginn dar. Der Spieler sollte den Gesamtwert notieren, der sich aus den Tabellen ergibt, und darüber hinaus auch vermerken, in welcher Form das Geld des Investors angelegt ist. In der Regel wird es sich um Immobilien oder Börsenpapiere handeln, manchmal auch Firmanteile. Ebenfalls in den Geldanlagen enthalten sind die üblichen größeren Besitzgüter wie Autos oder Wohnungen, die in den Darstellungen der Lebensstandards aufgeführt sind.