

Auf Cthulhus Spur

Das Regelsystem ist möglichst einfach gehalten und beruht auf Sandy Peterson. Du benötigst einen W100, W20, W6 und W4. Du bestimmst zunächst die Werte Deiner Eigenschaften, würfle:

6 x 3W6

2 x 2W6

Notiere Dir die Ergebnisse. Du darfst, wenn Du mit dem Ergebnis nicht zufrieden bist, drei Ergebnisse neu ermitteln und dabei nicht schummeln!

Nimm Dir nun den Charakterbogen zur Brust und fülle ihn aus:

Du ordnest die Würfelergebnisse den **Eigenschaften** nach eigenem Ermessen zu. Dabei solltest Du darauf achten, was zu Deinem (ab nun) gespielten Charakter passt. Eigenschaften lassen sich im weiteren Spielverlauf nicht steigern.

ST (Stärke) 3W6

KO (Konstitution) 3W6

GR (Größe) 2W6+6

GE (Geschicklichkeit) 3W6

IN (Intelligenz) 2W6+6

ER (Erscheinung) 3W6

BI (Bildung) 3W6+3

MA (Mana) 3W6

Folgende Werte leiten sich daraus ab oder sind vorgegeben:

gS (geistige Stabilität) MA x 5

MU (Mut) gS/5

WA (Wahrnehmung) IN+MA/2 Aufgerundet

BE (Bewegungsrate) 32 (Mensch)

TP (Trefferpunkte) KO+GR/2 Aufgerundet

MP (Magiepunkte) Mana

Rettungswurf:

Idee = INx5

Glück = MAx5

Wissen = BIx5

Schadensbonus im Nahkampf (ST+GR):

17-24 **0**

25-32 **1W4**

35-40 **1W6**

Die gS-Leiste

Mache ein Kreuz bei **MA x 5**, dies ist Dein gegenwärtiger Wert. Während des Spiels verlierst Du geistige Stabilität immer dann, wenn Du ausserweltliche Erfahrungen machst. Als Beispiel sei genannt wenn Du einem unbekannten Wesen gegenübertrittst oder einen neuen Zauber erlernst. Verlierst Du auf eine Probe mehr als 10% Deiner derzeitigen gS, handelst Du Dir Phobien und Störungen ein, die mehr oder weniger lange wirken. Du kannst gS wieder steigern, in dem Du Dich in Therapie begibst oder anderweitige Erholung suchst.

Auf Cthulhus Spur

Fertigkeiten

Alle Fertigkeiten, dazu gehören auch Sprachen, Waffen und Zaubersprüche stellen Deine Spezialisierungen dar. Sie haben einen Wert zwischen 0 und 100 (1W100%) Sie beinhalten auch Nah- und Fernkampf, Sprachen oder wie gut Du einen Zauber sprichst. Deren Grundwerte und wie diese ermittelt werden kannst Du dem Charakterbogen entnehmen. Sie lassen sich im weiteren Spielverlauf im Gegensatz zu den Eigenschaften steigern.

Zu Beginn Deiner Karriere verteilst Du **75 Punkte** sowie Punkte im Wert von **BI x 5** (Deine bisher genossene Ausbildung) auf die Deinem „Beruf“ und den nahe liegenden Fertigkeiten. Weiterhin verteilst Du **125 Punkte** beliebig auf alle Fertigkeiten (Deine Hobbys). Das kann auch Deinen Beruf beinhalten. Du kannst zunächst keine Punkte auf die Eigenschaften Cthulhu-Mythos, Träumen oder Traumwissen vergeben.

Beispiel: Beruf Arzt: Im Pool sind 75 Punkte und angenommen Dein Wert ist BI 18 = 90, macht gesamt 165 auf Fertigkeiten die einem Arzt nahekomen: Erste Hilfe, Medizin, Menschenkenntnis, Krankheiten erkennen, Pharmazie, Psychoanalyse, Psychologie, Latein (2te Sprache).

Beispiel: Freie Punkte: „Ausweichen“: Grundwert (GEx2). Du hast, angenommen, eine GE von 12. Das sind 24 Punkte Grundwert und Du investierst 6 weitere Punkte aus Deinem Pool = Das entspricht einer Chance beim Würfeln mit 1W100 von 30%.

Sprachen

Ebenfalls eine Fertigkeit. Zu Anfang sprichst Du (aktiv) und schreibst (passiv) Deine Heimatsprache BI x 5, Beispiel Englisch. Du kannst weitere Sprachen eintragen (erlernt haben), musst aber dazu Punkte aus deinem Pool aufwenden.

Waffen

Ebenfalls eine Fertigkeit. Für den Nah- und Fernkampfwaffen gibt es Grundchancen, so hast Du mit einer (beliebigen) Pistole eine Chance von 25%, mit einem Gewehr ebenfalls 25%.

Zaubersprüche

Ebenfalls eine Fertigkeit. Kennst Du zu Beginn des Spieles noch nicht.

Steigern von Fertigkeiten

Fertigkeiten steigerst Du im Spiel durch dessen Einsatz. Wenn Du bei einer Probe glänzt (01-05) oder patzt (96-00) kannst Du in der Regel diese Fertigkeit um 1W3 steigern. Du hast etwas dazugelernt, im positiven wie im negativen Sinne. 1W3 entspricht ein 1W6/2, dabei die Ziffern 1,2 = 1%, 3,4 = 2%, 5,6 = 3%.

Beispiel: Ein Automobil rast auf Dich zu, Dein Wert bei Ausweichen beträgt 27%. Du würfelst W100, eine 04! Dir gelingt nicht nur ein sicherer Tritt auf den Bürgersteig Du kannst diese Fertigkeit sogar steigern.

Beispiel: Du schiesst mit Deiner Schrotflinte, Wert 32%, würfelst jedoch 97. Die Flinte streikt und explodiert ggf in Deiner Hand so das Du Schaden (nach Ermessen der SL) an Deiner Hand nimmst. Kleiner Trost: Du kannst ebenfalls steigern.

Auf Cthulhus Spur

Geschichte Deines Charakters

Hier trägst Du in kurzen Worten ein was Dich antreibt und auszeichnet.

Einkommen und Ersparnisse

BI x 12 jährlich. Hängt zudem mit der Herkunft Deines Charakters zusammen.

Am Körper befindlich

Gegenstände die Dich an Deinem Tagesausflug begleiten.

Depot

Persönliche Gegenstände, Dinge die Du nicht immer sofort benötigst.

Bücher

Deine persönliche Sammlung an Schriften. Diese befinden sich am Körper oder im Depot.

Waffen

Deine Sammlung an Waffen und Munition. Während einer Expedition kannst Du Deine Auswahl, entsprechend am Körper befindlich, mitführen. Beachte dabei das Gewicht!

Eine Kampfrunde

Während einem Duell, Zauber oder in besonderen Situationen verlangsamt sich die Zeit im Spiel.

Nun wird per „Kampfunde“ (KR) bestimmt wer schneller am Zug ist, da ist Deine Bewegungsrate (Mensch 32) und Reaktionsgeschwindigkeit (KO) gefragt.

Beispiel: Du zückst Deine Schusswaffe, der Gegner zückt zeitgleich seine Schusswaffe (Dauer 1 KR). Du schiesst zuerst (KO 12), triffst, 1W6+3 Schaden, ermittelst durch W20 die Trefferzone beim Gegner. Aber auch Du musst im Gefecht Schaden hinnehmen, 1W6+1 durch den Revolver des Gegners. Wie Du hier liest ist das ernst zu nehmen; zwei Schuss aus einer Nah- oder Schusswaffe und Du bist eventuell hinüber, da Du z.B. nur 12 LP hast.

Beispiel: Im Kamin ist zunächst ein unheimliches Leuchten zu sehen, dann betritt aus dem Schlot ein Dir unbekanntes Wesen den Raum, Du bist kurz verwirrt (Wurf gS, je nach Gelingen entsprechend lange ausser Gefecht). Dann entscheidest Du Dich den (magischen) Dolch zu zücken (1 KR). Das Wesen zögert kurz, doch dann greift es Dich an...

Widerstandstabelle

Immer wenn Du gegen ein höheres Ziel antrittst ermittelt sich der zu überwindende Wert aus dem Wert der Eigenschaft Deines Charakters und seinem Gegenüber.

Beispiel: Du möchtest eine Tür eintreten. Dein Grundwert der passenden Eigenschaft, Stärke, beträgt 12. Die Tür hat eine Stärke von 15, sie ist aus solidem Holz. Es ergibt sich eine Chance von 40%. Du würfelst 04! Du kannst die Tür erfolgreich eintreten, aber da es sich um eine Eigenschaft handelt diese nicht steigern.