

Cthulhu

Spielhilfe

Die Erschaffung des eigenen Investigators

Die fünf Schritte

- Erster Schritt: Ermitteln der Attributswerte
- Zweiter Schritt: Bestimmen des Berufs
- Dritter Schritt: Auswählen von Fertigkeiten und Verteilen von Fertigungspunkten
- Vierter Schritt: Entwickeln des Hintergrundes
- Fünfter Schritt: Ausrüsten des Investigators

Attribute auswürfeln

Attribut	Würfel	Besonderheiten
Stärke (ST)	3W6 * 5	Modifiziert den Schaden
Konstitution (KO)	3W6 * 5	Mehr Trefferpunkte
Körpergröße (GR)	(2W6 + 6) * 5	Größe und Gewicht
Geschicklichkeit (GE)	3W6 * 5	Initiative
Erscheinung (ER)	3W6 * 5	„Charisma“
Intelligenz (IN)	(2W6+6) * 5	Fertigungspunkte für Hobbies = IN x 2 und Ideen-Wurf
Mana (MA)	3W6	Willenskraft und anfängliche Stabilität MA : 5 = Magiepunkte
Bildung (BI)	(2W6+6) * 5	BI 60: High School Abschluss BI 70: Collegebesuch BI 80+: Akademischer Universitätsstudiengang auf Master-Niveau
Glück	3W6 * 5	
Alter	15 bis 89	frei wählbar
Schadensbonus (Sb)	siehe Tabelle	
Statur	siehe Tabelle	
Trefferpunkte (TP)	(KO + GR) : 10 [abrunden]	„Lebensenergie“
Bewegungsweite (BW)	siehe Tabelle	Rennen (max. 5 * BW in m)

Alternative: Attributswerte zuweisen

Wie in den Schnellstartregeln beschrieben.

Alter
15-19
20-39
40-49
50-59
60-69
70-79
80-89

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*

* Der Schadensbonus erhöht sich um je +1W6, die Statur um je +1 für jedes zusätzliche ganze oder angefangene Vielfache von 80 in der Summe von ST und GR.

Anforderung	Bewegungsweite
Wenn sowohl GE als auch ST kleiner als die GR sind	7
Wenn entweder ST oder GE größer als die GR ist oder alle drei gleich sind	8
Wenn sowohl GE als auch ST größer als die GR sind	9
40 Jahre oder älter	um 1 verringern
50 Jahre oder älter	um 2 verringern
60 Jahre oder älter	um 3 verringern
70 Jahre oder älter	um 4 verringern
80 Jahre oder älter	um 5 verringern

Anmerkung: Diese Bestimmung der Bewegungsweite gilt nur für Menschen.

Beispielberufe

8 Fertigkeiten

Finanzkraft: $X - Y$ (Berufsfertigkeitspunkte sollen auch genutzt werden, die erforderliche Finanzkraft zu erwerben!)

Punkte für Berufsfertigkeiten: $B_{lx}4$ oder $B_{lx}2 + ER_{x}2$ oder $B_{lx}2 + (GEx2$ oder $STx2$, nach Wahl)

Alternative Regeln

Zuweisung von Wertigkeiten. Dabei werden die Grundwerte überschrieben (und verfallen)!

Hobbies

Punkte: $IN \times 2$