

Cthulhu

StartUp

Bei einem StartUp handelt sich um eine Zusammenfassung des verwendeten Spielsystems zur Einführung neuer Rollenspieler. Die knappe Anleitung ersetzt dabei keineswegs das zugrundeliegende Regelwerk, sondern dient vielmehr dazu, den Spielern ein Hilfsmittel an die Hand zu geben, um schnell und unkompliziert eine Spielfigur (Helden) zu erschaffen, die Spielwelt in seinen Grundzügen kennenzulernen und die Regelmechanik in der Basis zu verstehen.

Die Spielwelt

In diesem Abschnitt klären wir, in welcher Zeit das Setting angesiedelt ist, welchen geschichtlichen Hintergrund die Welt erlebt hat und welche Möglichkeiten unseren Protagonisten zur Verfügung stehen, sowie welche Gefahren auf sie lauern könnten.

Cthulhu spielt in den **1920er** und **1930er**, vorzugweise in den USA, aber auf den Planeten Erde, wie wir ihn kennen. Die Technik damals war noch nicht so weit entwickelt. Die Hauptkommunikation über weite Strecken erfolgte durch den Einsatz des Telegraphen, bei kürzeren Strecken bediente man sich dem Funkgerät – das jedoch sehr selten war. Das Haupttransportmittel war entweder die Kutsche in ländlichen Bereichen oder das Auto in fortschrittlichen Gebieten. Jazz hatte einen guten Ruf, trotz des anhaltenden (oder aufkeimenden) Rassismus; Frauen waren degradiert zu Hausfrauen. Die Berufswelt war den Männern vorbehalten.

Das Abenteuer, sprich der wahre Alptraum beginnt meist für die **Investigatoren** – wie die „Helden“ bei Cthulhu genannt werden – meist harmlos. Sie bemerken unnatürliche Phänomene und gehen der Sache auf den Grund. Dabei steigen sie immer weiter in den Mythos Cthulhus ein und erfahren das Grauen am eigenen Leibe. Meist enden die Abenteuer damit, dass die Investigatoren versterben – oder dem Wahn anheimfallen.

Die mächtige, aber sehr rare **Magie** von Cthulhu liegt meist im Verborgenen und ist den Investigatoren kaum zugänglich. Sie – im Alltag üben sie meist einen klassischen Beruf aus, wie Zeitungsjunge, Blumenverkäufer, Rechtsanwalt oder auch mal Bibliothekar – stolpern regelrecht in das Abenteuer und müssen sich mit ihren Fertigkeiten behelfen.

Cthulhu basiert auf den Geschichten von **H. P. Lovecraft** – man könnte sagen der „Stephen King zu seiner Zeit“. Somit stehen **Horror** und **Mythologie** im Fokus dieser Geschichten.

Die Regelmechanik

Dieser Abschnitt behandelt die grundlegende Mechanik, wie Proben in diesem System abgehandelt werden und welche Besonderheiten (teils optionale Regeln oder Hausregeln) wir in unserer Spielrunde verwenden.

Alle Proben in Cthulhu werden mit einem sogenannten **Prozentwurf** – oder auch W100, bzw. W% genannt – absolviert. Dabei nimmst du zwei zehneitige Würfel (2W10) und bestimmst einen als 10er-Stelle und den anderen als 1er-Stelle. Wirf beide Würfel und lies das Ergebnis ab. Eine Probe gilt als bestanden, wenn der geforderte Wert unterwürfelt oder gleich dem Wert ist. Ein Würfelergebnis über dem Wert sagt aus, dass die Probe misslungen ist.

Eine natürliche ‚1‘ zählt immer als **kritischer Erfolg**, eine natürliche ‚100‘ (Die Würfel zeigen beide eine ‚0‘) zählt immer als **kritischer Fehlschlag**. (Liegt der Talentwert unter 50, zählt bereits eine ‚96‘ oder mehr als kritischer Fehlschlag.)

Einige Proben können **schwierig** oder gar **extrem schwer** gestellt werden. Hierzu wird der Talentwert halbiert, bzw. ein Fünftel verwendet. Auf dem Charakterbogen werden diese Werte mit eingetragen – in das zweite und dritte Kästchen.

Der Spielleiter kann **Bonus- und Strafwürfel** vergeben. Hierzu wird ein zusätzlicher 10er-Stellen-Würfel geworfen. Handelt es sich um einen Bonuswürfel darf dann das bessere (sprich niedrigere) Ergebnis gewählt werden. Handelt es sich hingegen um einen Strafwürfel, so muss das schlechtere (sprich höhere) Ergebnis der beiden 10er-Stellen-Würfel genutzt werden. [Da wir mit roll20.net spielen, werden solche Proben wie folgt abgehandelt: Der Spieler wirft 2-mal eine W100-Probe. Aus der zweiten Probe wird lediglich der 10er-Stellen-Würfel berücksichtigt.]

In einigen Fällen kann das **Glück** eines Investigators auf die Probe gestellt werden. Der Glückswurf basiert immer auf dem niedrigsten Glückswert der anwesenden Investigatoren. (Effekte die den „Pechvogel“ der Gruppe betreffen, werden auch über den Glückswert ermittelt.) Gehen den Investigatoren die **Ideen** aus, kann auch hier eine Probe auf Intelligenz weiterhelfen.

Ein wesentlicher Bestandteil von Cthulhu ist die **Geistige Stabilität**. Treffen die Investigatoren auf verstörende, angsteinflößende oder fürchterliche Vorkommnisse und Wesen, so gilt es eine Stabilitätsprobe abzulegen, um zu entscheiden, ob – und in welchem Maße – der Investigator in Panik verfällt. Von (temporären) Traumata, über geistige Umnachtung bis hin zum (permanenten) Wahnsinn durchlaufen die Investigatoren entsprechende Panikattacken, Phobien und Wahn. Ein Verlust von wenigen Stabilitätspunkten (1-4) ist vergleichsweise harmlos, während ein **Verlust über 5 Stabilitätspunkten** eine Intelligenzprobe nach sich zieht. Scheitert diese, erleidet der Investigator ein **Trauma**. Verliert ein Investigator im Verlauf eines Tages **1/5** seiner Stabilitätspunkte, fällt er in **geistige Umnachtung**. Verliert ein Investigator seine **gesamten Stabilitätspunkte**, so verfällt er gänzlich dem **Wahn** (und scheidet aus dem Spiel aus). Der **Kontrollverlust** eines Investigators zeigt den Beginn eines Traumata oder der geistigen Umnachtung an, gefolgt von einem unterschweligen Wahnsinn, der **Phobien** auslöst oder **Wahnvorstellungen** hervorrufen kann.

Erschaffung einer Spielfigur

Nun widmen wir uns der Erschaffung einer Spielfigur zu. Jeder Mitspieler benötigt eine Spielfigur – meist Helden genannt. Insbesondere wenn du schon eine grobe Vorstellung von deinem Helden hast, kann die Erstellung recht flott erfolgen. Das Charakterkonzept sollte somit schon vor Spielbeginn festgelegt worden sein, um einen schnellen Abenteuerstart zu gewährleisten. Somit beginnen wir mit dem Ausarbeiten eines Konzeptes für deinen Helden, gefolgt von dem Ausfüllen des Charakterbogens.

Charakterkonzept

Bei Cthulhu gibt es **keine Heldenklassen**. Überlege dir eine Person, die in den 1920er (oder 1930er) gelebt haben könnte und in welchem Umfeld sie sich (normalerweise) bewegt. Selbstverständlich könntest du dich für einen hochrangigen Militärangehörigen oder einen brillanten Wissenschaftler entscheiden, aber bedenke: Macht geht mit Verantwortung einher! Und siehe auch die **Individualität**. Möchtest du ein hochbegabter Physiker neben all den anderen sein? Oder könnte es dich viel mehr erfreuen, eher einen „Exoten“ – den man gar recht nicht als Mythosjäger betiteln mag – zu verkörpern, der durch seine spezielle Expertise eine **Bereicherung für die Gruppe** darstellt? Überlege dir etwas **Kreatives**: einen Zeitungsjungen, eine Blumenverkäuferin – oder wie wäre es mit einem Bandmitglied in der Jazz-Szene? [Ich mag dir gerne alle Freiheiten einräumen, die das Cthulhu-Regelwerk bereithält. Sprich mich einfach an, stelle mir deine Ideen vor und gemeinsam arbeiten wir dann deinen individuellen Charakter aus.]

Wenn du folgende Fragen bereits beantworten kannst, bist du deinem individuellen Investigator bereits sehr nahe:

- In welchen familiären Verhältnissen ist dein Investigator aufgewachsen?
- Welche schulische und/oder berufliche Ausbildung hat dein Investigator genossen?
- Wie sieht dein Investigator aus und wie ist er gekleidet?
- Wie verhält sich dein Investigator? Was sind seine Wesenszüge?
- Was macht deinen Investigator individuell?
- Worin siehst du mit deinem Investigator eine Bereicherung für die Gruppe?
- Welches sind seine persönlichen Ziele, was ist seine Motivation und wie versucht er diese zu erreichen?

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

Hausregel: Ich möchte dir die Möglichkeit bieten, die Attribute deines Investigators zuweisen zu können. Das macht die Erstellung etwas komplizierter. Wir weisen die Werte in zwei Stufen den Attributen zu.

Würfele drei sechsstellige Würfel und multipliziere die Summe mit Fünf. ($3W6 * 5$) Wiederhole diesen Vorgang so oft, dass du am Ende **sechs Ergebnisse** zwischen 15 und 90 hast. Verteile diese Ergebnisse auf folgende Attribute:

Attribut	Würfel	Besonderheiten
Stärke (ST)	$3W6 * 5$	Modifiziert den Schaden
Konstitution (KO)	$3W6 * 5$	Mehr Trefferpunkte
Geschicklichkeit (GE)	$3W6 * 5$	Initiative
Erscheinung (ER)	$3W6 * 5$	„Charisma“
Mana (MA)	$3W6 * 5$	Willenskraft und anfängliche Geistige Stabilität MA : 5 = Magiepunkte
Glück	$3W6 * 5$	Für Glückswürfe und zum Ausgleichen von gescheiterten Proben

Würfele nun zwei sechsstellige Würfel, addiere 6 hinzu und multipliziere die Summe mit Fünf. ($2W6 + 6$) Wiederhole diesen Vorgang, sodass du am Ende **drei Ergebnisse** zwischen 40 und 90 hast. Verteile diese Werte auf folgende Attribute:

Attribut	Würfel	Besonderheiten
Körpergröße (GR)	$(2W6 + 6) * 5$	Größe und Gewicht
Intelligenz (IN)	$(2W6 + 6) * 5$	Fertigkeitspunkte für Hobbies = $IN * 2$ und Ideen-Wurf
Bildung (BI)	$(2W6 + 6) * 5$	Fertigkeitspunkte für den Beruf = $BI * 4$ (bzw. $BI * 2 +$ anderes Attribut $* 2$) BI 60: High School Abschluss BI 70: Collegebesuch BI 80+: Akademischer Universitätsstudiengang auf Master-Niveau

Wähle ein **Alter** zwischen 15 und 89 Jahren. Dies hat Auswirkungen auf deine Bildung und deine Attribute.

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

Die **Trefferpunkte** deines Investigators betragen $(KO + GR) : 10$ [abrunden].

Die maximale Bewegungsweite, die dein Investigator durch **Rennen** zurücklegen kann, entspricht der fünffachen Bewegungsweite in Metern. ($5 * BW$ in m)

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.

Berufsfertigkeiten wählen

Wähle **acht Fertigkeiten** aus, die in deinen Beruf unerlässlich sind. Wenn du dir unsicher bist, frage deine Spielleitung. Du erhältst **Punkte** im Wert des vierfachen deiner Bildung (BI x 4), bzw. bei handwerklichen Berufen den zweifachen Wert deiner Bildung und das Zweifache eines anderen passenden Attributs (BI x 2 + anderes Attribut x 2). Du kannst diese Punkte nach Belieben auf die Berufsfertigkeiten aufteilen.

Es kann sein, dass die Spielleitung dir ein **Limit** für bestimmte Fertigkeiten gibt. Diese Reglementierungen werden gemeinsam abgesprochen und (meistens) vom Spielleiter erklärt.

HIER WEITER SCHREIBEN!

Grundwert in Klammern! Wenn Steigerung, dann von Grundwert aus, nicht von 0!

Beruf benötigt Finanzkraft: X – Y (Berufsfertigkeitspunkte MÜSSEN auch genutzt werden, die erforderliche Finanzkraft zu erwerben!)

Erhalt von Hobby-Fertigkeitspunkte

Punkte: IN x 2. Auf alle(!) Fertigkeiten beliebig aufteilbar. Bitte den Hintergrund des Investigators beachten!