Call of Cthulhu

1920

Charakterdaten:

Spieler / Charakter: _____
Beruf(e): _____
Abschlüsse: _____
Geburtsdaten: _____
Haar / Augenfarbe: _____ / _____
Nationalität: _____
Geschlecht: _____

Eigenschaften:

ST	KO	GR	GE	IN	BI	ER	MA

Rettungswürfe:

Idee: _____ Wissen: _____ Glück: _____
($IN \times 5$) ($BI \times 5$) ($MA \times 5$)

Maximale geistige Stabilität: _____

Geistige Stabilität

1	2	3	4	5	6	7	8	9	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	

Schock bei: _____

Trefferpunkte

Tod	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	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

Magiepunkte

	Ohnmächtig		0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	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

Portrait

Fertigkeiten

Anthropologie (01%)	___% ☐	Handwerk (05%)		Pilot (01%)	
Archäologie (01%)	___% ☐	_____	___% ☐	_____	___% ☐
Astronomie (01%)	___% ☐	_____	___% ☐	_____	___% ☐
Ausw. ($GE \times 2$%)	___% ☐	_____	___% ☐	_____	___% ☐
Autofahren (20%)	___% ☐	Kampfsport (01%)	___% ☐	Psychoan. (01%)	___% ☐
Bibliotheksnutz. (25%)	___% ☐	Horchen (25%)	___% ☐	Psychologie (05%)	___% ☐
Biologie (01%)	___% ☐	Klettern (40%)	___% ☐	Reiten (05%)	___% ☐
Chemie (01%)	___% ☐	Kreditwürd. (15%)	___% ☐	Schleichen (10%)	___% ☐
Cthulhu-Mythos	___	Kunst (05%)		Schwimmen (25%)	___% ☐
Elektr. Reparat. (10%)	___% ☐	_____	___% ☐	Schlösser kn. (01%)	___% ☐
Erste Hilfe (30%)	___% ☐	_____	___% ☐	Springen (25%)	___% ☐
Fährtenlesen (10%)	___% ☐	_____	___% ☐	Tarnen (15%)	___% ☐
Feilschen (05%)	___% ☐	Mechan. Repar. (20%)	___% ☐	Überreden (05%)	___% ☐
Fremdsprachen (01%)		Medizin (05%)	___% ☐	Überzeugen (10%)	___% ☐
_____	___% ☐	Mutterspr. ($BI \times 5$%)		Verb. erkennen (25%)	___% ☐
_____	___% ☐	_____	___% ☐	Verkleiden (01%)	___% ☐
_____	___% ☐	Naturkunde (10%)	___% ☐	Verstecken (10%)	___% ☐
_____	___% ☐	Navigation (10%)	___% ☐	Werfen (25%)	___% ☐
_____	___% ☐	Okkultismus (05%)			
Geologie (01%)	___% ☐	_____	___% ☐	**Waffenfertigkeiten**	
Geschichtsk. (20%)	___% ☐	_____	___% ☐	Handfeuerwaffen (20%)	___% ☐
Gesetzkenntn. (05%)	___% ☐	_____	___% ☐	Schrotflinte (30%)	___% ☐
Großger. bed. (01%)		_____	___% ☐	Gewehr (25%)	___% ☐
_____	___% ☐	Pharmazie (01%)	___% ☐	Automat. Waffen (15%)	___% ☐
_____	___% ☐	Photographie (10%)	___% ☐	Maschinengewehr (15%)	___% ☐
_____	___% ☐	Physik (01%)	___% ☐		

Nahwaffen	Wert	Schad.	Hd.	Rw.	An.	TP
Faust (50%)	___% ☐	1W3+S	1	B	1	–
Tritt (25%)	___% ☐	1W6+S	1	B	1	–
Kopfnuß (10%)	___% ☐	1W4+S	1	B	1	–
Ringen (25%)	___% ☐	spezial	1	B	1	–
_____	___% ☐	_____	___	___	___	___
_____	___% ☐	_____	___	___	___	___
_____	___% ☐	_____	___	___	___	___
_____	___% ☐	_____	___	___	___	___

Fernwaffen	Wert	Fehlf.	Schad.	Rw.	An.	Ma.	TP
_____	___% ☐	___%	_____	___	___	___	___
_____	___% ☐	___%	_____	___	___	___	___
_____	___% ☐	___%	_____	___	___	___	___
_____	___% ☐	___%	_____	___	___	___	___
_____	___% ☐	___%	_____	___	___	___	___
_____	___% ☐	___%	_____	___	___	___	___
_____	___% ☐	___%	_____	___	___	___	___
_____	___% ☐	___%	_____	___	___	___	___

Schadensbonus (siehe Tabelle): ___

1920

Call of Cthulhu

Daten zur Person

Name: _____ Beschreibung: _____

Wohnort: _____

Familie: _____

Freunde / Feinde: _____ Besondere Kennzeichen: _____

Einkommen und Rücklagen

Jährliches Einkommen: _____$

Verfügbares Vermögen: _____$

hinterlegt bei der Bank: _____

Sonstiger Besitz: _____$

Imobilie:	Wert:
	$
	$
	$
	$

Besitztümer

Charakterhistorie vor Spielbeginn

Gelesene Mythosschriften

Schrift	gSt

Gelernte Zauber

Zauber	gSt

Geistige Historie

Dat.	Auslöser	Art	D.

Geistige Störungen

Artefakte

Charakterhistorie wärend des Spieles