CALL OF CTHULHU

WILDWEST

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%) ___% ☐
Archäologie (01%) ___% ☐
Astronomie (01%) ___% ☐
Ausw. ($GE \times 2\%$) ___% ☐
Bibliotheksnutz. (25%) ___% ☐
Biologie (01%) ___% ☐
Chemie (01%) ___% ☐
CTHULHU-MYTHOS ___
Elektr. Reparat. (01%) ___% ☐
Erste Hilfe (30%) ___% ☐
Fährtenlesen (10%) ___% ☐
Feilschen (05%) ___% ☐
Fremdsprachen (01%)
_____ ___% ☐
_____ ___% ☐
_____ ___% ☐
_____ ___% ☐
_____ ___% ☐
Geologie (01%) ___% ☐
Geschichtsk. (10%) ___% ☐
Gesetzkenntn. (05%) ___% ☐
Großger. bed. (01%)
_____ ___% ☐
_____ ___% ☐
_____ ___% ☐

Handwerk (05%)
_____ ___% ☐
_____ ___% ☐
_____ ___% ☐
Kampfsport (01%) ___% ☐
Horchen (25%) ___% ☐
Klettern (40%) ___% ☐
Kreditwürd. (15%) ___% ☐
Kunst (05%)
_____ ___% ☐
_____ ___% ☐
_____ ___% ☐
Mechan. Repar. (20%) ___% ☐
Medizin (05%) ___% ☐
Mutterspr. ($BI \times 5\%$)
_____ ___% ☐
Naturkunde (10%) ___% ☐
Navigation (10%) ___% ☐
Okkultismus (05%)
_____ ___% ☐
_____ ___% ☐
_____ ___% ☐
_____ ___% ☐
Pharmazie (01%) ___% ☐
Photographie (05%) ___% ☐

Physik (01%) ___% ☐
Psychoan. (01%) ___% ☐
Psychologie (05%) ___% ☐
Reiten (10%) ___% ☐
Schleichen (10%) ___% ☐
Schwimmen (25%) ___% ☐
Schlösser kn. (01%) ___% ☐
Schnellziehen (GE×1%) ___% ☐
Springen (25%) ___% ☐
Tarnen (15%) ___% ☐
Überreden (05%) ___% ☐
Überzeugen (10%) ___% ☐
Verb. erkennen (25%) ___% ☐
Verkleiden (01%) ___% ☐
Verstecken (10%) ___% ☐
Wagenfahren (05%) ___% ☐
Werfen (25%) ___% ☐

WAFFENFERTIGKEITEN
Handfeuerwaffen (20%) ___% ☐
Schrotflinte (30%) ___% ☐
Gewehr (20%) ___% ☐
Maschinengewehr (15%) ___% ☐
Vorderlader (15%) ___% ☐

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): ___

WILDWEST

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