

Alternative Regeln für das Cthulhu-Rollenspiel

Online-Begleitmaterial für die Artikelreihe in
der Cthuloiden Welten, Ausgaben 13-19
von Thomas Michalski

Name des Charakters _____
 Name des Spielers _____
 Beruf _____
 Ausbildung, Titel _____
 Geburtsort _____
 Geisteskrankheiten _____
 Geschlecht _____ Alter _____

Attribute und Rettungswürfe

ST	IN	MA
KO	ER	
GE	BI	gS
99 - Cthulhu-Mythos		Schadensbonus

Stabilitätspunkte

Wahnsinn	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	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

Magiepunkte

Bewusstlos	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	37	38
	39	40	41	42	43	44

Trefferpunkte

Tot	-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	37	38
	39	40	41	42	43	44

Fertigkeiten

<input type="checkbox"/> Auftreten (ER) _____ % je +5 %	<input type="checkbox"/> Handwerk (GE) _____ % je +5 %
<input type="checkbox"/> Ausweichen (GE) _____ % je +5 %	<input type="checkbox"/> Heimlichkeit (IN) _____ % je +5 %
<input type="checkbox"/> Athletik (GE) _____ % je +5 %	<input type="checkbox"/> Kunst (BI) _____ % je +5 %
<input type="checkbox"/> Bewaffneter Nahkampf (ST) _____ % je +5 %	<input type="checkbox"/> Medizin (BI) _____ % je +5 %
<input type="checkbox"/> Bibliotheksnutzung (IN) _____ % je +5 %	<input type="checkbox"/> Naturwissenschaften (BI) _____ % je +5 %
<input type="checkbox"/> Cthulhu-Mythos (-) _____ %	<input type="checkbox"/> Okkultismus (MA) _____ % je +5 %
<input type="checkbox"/> Fahren (GE) _____ % je +5 %	<input type="checkbox"/> Orientierung (IN) _____ % je +5 %
<input type="checkbox"/> Fernkampf (GE) _____ % je +5 %	<input type="checkbox"/> Psychologie (ER) _____ % je +5 %
<input type="checkbox"/> Fremdsprachen (BI) _____ % je +5 %	<input type="checkbox"/> Verborgenes erkennen (IN) _____ % je +5 %
<input type="checkbox"/> Geisteswissenschaften (BI) _____ % je +5 %	<input type="checkbox"/> Waffenloser Kampf (ST) _____ % je +5 %



Beruf

Beruf: _____
 Berufsfertigkeiten: _____

Besonderheit: _____

Einkommen: _____

Kampf

Verteidigung: _____
+2 je 5% ausweichen

Wahnsinn

Rand des Wahns.: _____
1/3 des Maximalstabilität

Waffen

Nahkampf	%	Schaden	Hände	Rw	#Angriffe	TP	Schusswaffe	%	Schaden	Fehlf.	Reichw.	#Angriffe	Schuss	TP
<input type="checkbox"/> Bewaffn. Nahkampf	_____	1W3+Sb	1	Berührung	1	—	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____



Der vorliegende Charakterbogen ist eine Arbeitsfassung, die begleitend zu den Überarbeitungsartikeln in der „Cthuloide Welten“ erscheint und jeweils an die aktuellen Änderungen angepasst wird.

Die vorliegende Version beinhaltet bereits alle Veränderungen aus den Artikeln „Attribute unter der Lupe“ (CW14), „Fertigkeiten kritisch hinterfragt“ (CW15), „Aus den Berufen eine Berufung machen“ (CW16), „Das Kampfsystem im Fadenkreuz“ (CW17), „Der Regeln blanker Wahnsinn“ (CW18) und „Magische Kräfte und monströse Kreaturen“ (CW19).

Außerdem zu der Reihe gehörig ist der Theorie-Artikel „Vom Sinn und Unsinn der Regeln“ (CW13).

Name des Spielers

Beruf

Ausbildung, Titel

Geburtsort

Geisteskrankheiten

Geschlecht

Alter

Attribute erschaffen

Der Charakter beginnt mit insgesamt 460 Attributspunkten das Spiel, die er frei auf die acht Attribute Stärke (ST), Konstitution (KO), Geschicklichkeit (GE), Intelligenz (IN), Erscheinungsbild (ER), Bildung (BI), Magie (MA) und geistige Stabilität (gS) verteilen darf. Der Mindestwert ist 5, der Maximalwert liegt bei 99.

Stabilitätspunkte

Wahnsinn	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	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

Magiepunkte

Ableitungen

Die Stabilitätspunkte entsprechen dem Grundwert gS. Schadenbonus, Magiepunkte und Trefferpunkte werden anhand der Ableitungstabelle (vgl. CW14, S. 79) bestimmt.

27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38
39	40	41	42	43	44

Trefferpunkte

27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38
39	40	41	42	43	44

Die Fertigkeitswerte bestimmen

Der Grundwert jeder Fertigkeit liegt bei einer Prozentzahl gleich der Zehnerstelle des jeweils zugeordneten Attributs.

Der Spieler darf danach insgesamt 350 Fertigkeitspunkte auf die 20 Fertigkeiten verteilen. Der maximal erreichbare Wert entspricht dem vollen Wert des zugeordneten Attributs.

Spezialisierungen können während der Charaktererschaffung nicht gewählt werden.

Ein Beispiel:

Jake Dawson hat eine Bildung (BI) von 76%. Sein Fremdsprachen-Grundwert beträgt demnach 7% (da die Zehnerstelle und nicht mathematisch gerundet ein Zehntel des Wertes verwendet wird). Der maximale Wert in Fremdsprachen bei der Charaktererschaffung beträgt für ihn ebenfalls 76%.

Ausgenommen davon ist der Wert „Cthulhu-Mythos“, der wie im Spieler-Handbuch bereits beschrieben eigenen Regeln folgt. Hierauf können bei der Erschaffung keinerlei Punkte verteilt werden.

Optional kann der Charakter für 5 Punkte auch eine Spezialisierung je Fertigkeit bereits vor Spielbeginn erwerben (vgl. CW15 und 19).

Ebenfalls **optional** kann der Charakter genau *eine* Fertigkeit vor Spielbeginn frei definieren. Der Spielleiter muss sie abnicken und der Startwert liegt immer bei 01% (CW19).

Fremdsprachen (BI) _____ %

je +5 %

Verborgenes erkennen (IN) _____ %

je +5 %



Berufsinformationen

Drei Berufsfertigkeiten nach Wahl sowie eine der möglichen Besonderheiten (Ressource, Routine, Seelenstärke, vierte Berufsfertigkeit) gemäß der CW16.

Der Verteidigungswert

Pro 5 Punkte Ausweichen erhält der Charakter +2 Verteidigung. (CW17)

Ausblick auf die abschließenden Teile des Projektes

Die vorliegende Version 1.4 dieses Dokuments erscheint begleitend zur CW19 und somit zeitgleich zum letzten Artikel der vollständigen Reihe (siehe auch den Kasten oben auf dieser Seite).

Nach Erscheinen des letzten Artikels wird noch einmal alles bisherige Feedback ausgewertet werden und daraus folgend eine finale und das Projekt endgültig abschließende Variante mit der Versionsnummer 1.5 erscheinen. Diese wird von keinem gedruckten Artikel mehr begleitet werden, allerdings vermutlich dennoch zeitgleich mit der kommenden CW20 veröffentlicht werden.

Am Rande des Wahnsins

Schwellenwert, der bei einem Drittel der Maximalstabilität des Charakters (notfalls abgerundet) liegt. (CW18) Diese Schwelle dient auch als neue Grenze um zu bestimmen, wann eine „geistige Umnachtung“ auftritt (CW19)

Waffenloser Kampf (ST) _____ %

je +

Angriffe TP

Schusswaffe %

1



Beispielberufe nach den neuen Regeln

Beruf	Fertigkeiten	Besonderheit	Seite
Agenturdetektiv	Auftreten Bibliotheksnutzung Fernkampf <i>oder</i> Bewaffneter Nahkampf	Seelenstärke: Todesopfer	75
Antiquitätenhändler	Auftreten Bibliotheksnutzung Handwerk	Ressource: Fundstücke im Laden	100
Arzt	Auftreten Medizin Naturwissenschaften	Routine: Auftreten	88
Auslandskorrespondent	Auftreten Fremdsprache Heimlichkeit	Seelenstärke: Eine Art Grauen aus ihrer Karriere	77
Bibliothekar	Bibliotheksnutzung Zwei nach Wahl aus: Kunst <i>oder</i> Geistes- <i>oder</i> Naturwissenschaften	Ressource: Ein Buch zu einem Thema nach Wahl	100
Buchhändler	Auftreten Bibliotheksnutzung Handwerk	Ressource: Ein Buch zu einem Thema nach Wahl	100
Entdecker	Geisteswissenschaften Naturwissenschaften Orientierung	Berufsfertigkeit: Athletik	61
Evangelischer Pastor	Auftreten Bibliotheksnutzung Fremdsprache	Berufsfertigkeit: Psychologie	82
Feldforscher	Athletik Auftreten Medizin	Ressource: Andere Gelehrte ihrer Fachrichtung	71
Forscher	Bibliotheksnutzung Geisteswissenschaften Naturwissenschaften	Berufsfertigkeit: Fremdsprachen	71
Fotograf	Auftreten Handwerk Naturwissenschaften	Routine: Handwerksfeld Fotografie	94
Fotojournalist	Athletik Auftreten <i>oder</i> Psychologie Handwerk	Routine: Handwerksfeld Fotografie	77
Gerichtsmediziner	Auftreten Medizin Naturwissenschaften	Seelenstärke: Todesopfer	88
Irrenarzt	Bibliotheksnutzung Medizin Psychologie	Routine: Psychologie	70
Katholischer Pfarrer	Auftreten Fremdsprache Okkultismus	Berufsfertigkeit: Psychologie	82
Kolumnist	Auftreten Handwerk Psychologie	Ressource: Kontakte in der Medienwelt	78

Beruf	Fertigkeiten	Besonderheit	Seite
Maler/Bildhauer/Musiker	Geisteswissenschaften Handwerk Kunst	Routine: beliebiges Kunst- handwerk	94
Museumskurator	Auftreten Bibliotheksnutzung Geisteswissenschaften	Ressource: Wissenschaftliche Fachleute	101
Nichtstuer	Auftreten sowie zwei beliebige Fertigkeiten nach Wahl	Routine: Auftreten	101
Okkultist	Bibliotheksnutzung Geisteswissenschaften Okkultismus	Routine: Okkultismus	102
Parapsychologe	Geisteswissenschaften Handwerk Okkultismus	Seelenstärke: Leichte, harmlose Spukerscheinungen	102
Polizeikommissar	Auftreten Fernkampf Verborgenes erkennen	Seelenstärke: Todesopfer und Gewalt	76
Privatdetektiv	Eine Kampffertigkeit nach Wahl Heimlichkeit <i>oder</i> Psychologie Verborgenes erkennen	Seelenstärke: Todesopfer	76
Professor/Lehrer	Auftreten Bibliotheksnutzung Geistes- <i>oder</i> Naturwissenschaft	Ressource: Fachkollegen	71
Psychologe	Auftreten Bibliotheksnutzung Psychologie	Routine: Psychologie	70
Rechtsanwalt	Auftreten Geisteswissenschaften Psychologie	Routine: Auftreten	80
Reporter	Auftreten Heimlichkeit Verborgenes erkennen	Ressource: Zeitungsarchiv	79
Schatzsucher	Athletik Handwerk Verborgenes erkennen	Routine: Verborgenes erkennen	63
Schriftsteller	Bibliotheksnutzung Fremdsprachen Handwerk	Routine: Fremdsprachen	94
Spurensicherungsexperte	Medizin Naturwissenschaften Verborgenes erkennen	Seelenstärke: Todesopfer	77
Student/Schüler	Bibliotheksnutzung Fremdsprache Geistes <i>oder</i> Naturwissenschaft	Routine: Bibliotheksnutzung	72

Spickzettel für das alternative Kampfsystem (CWI7)

Initiative:

- Eine Kampfrunde dauert 12 Sekunden
- Gehandelt wird im Reihenfolge der Geschicklichkeit
- Handlungen müssen nicht zwangsweise am Zeitpunkt der Geschicklichkeit ausgeführt werden, sondern können das bis zum Ende der Runde verzögert werden, verfallen dann aber
- Jeder Charakter hat pro Runde eine Handlung (offensiv oder defensiv, s.u.), aber eine variable Zahl s.g. freier Handlungen (alles, was man quasi nebenher in einem Kampf tun kann (sprechen, rufen, sich kurz umblicken etc.); so viele, wie es in zwölf Sekunden realistisch scheint, auszuführen

Offensive Handlungen

- Angriffe werden mit Proben auf die entsprechenden Fertigkeiten (natürliche Waffe, Nahkampf oder Fernkampf) abgewickelt

Defensive Handlungen

- Verteidigung: Ist die Differenz zwischen Angriffswert und Wurf des Angreifers größer als der Verteidigungswert des Verteidigers, so wird er getroffen.
- Ausweichen: Ist die Differenz zwischen Angriffswert und Wurf des Angreifers größer als die Verteidigung oder die Differenz zwischen Ausweichen und Wurf des Verteidigers, so wird er getroffen.
- Parade: Ist die Differenz zwischen Angriffswert und Wurf des Angreifers größer als die Differenz zwischen Nahkampffertigkeit und Paradedwurf des Verteidigers, so wird er getroffen.

Schusswaffen

- Werden generell über einen einfachen Wurf gehandhabt
- Können nicht pariert werden
- Mit einer Probe auf Ausweichen kann ein Charakter in Deckung hechten. Misslingt die Probe, gibt der Charakter in dieser Runde noch ein gutes Ziel ab
- Feuerstöße funktionieren über einen einzelnen Wurf, der Schaden wird berechnet nach
[Grundschaden]+[2/zusätzlicher Kugel]

W10	Mythos	Gewalt	Machtlosigkeit	Mythos-Macht	Eigenes
1	Katatonie Der Charakter verzweifelt ob der Sinnlosigkeit des Mythos und verliert allen Mut, frei zu handeln	Halluzinationen Der Verstand des Charakters kann nicht begreifen und reproduziert vor seinem geistigen Auge, was vorgefallen ist	Halluzinationen Der Charakter flüchtet sich in eine alternative Realität, in der er nach wie vor die Kontrolle hat	Panik Der Charakter verliert die Kontrolle über sich, als er realisiert, in welchem Maße er gerade gegen die Grundtendenzen der Welt verstossen hat und verfallt.	
2	Hysterie Der Charakter verfällt in einen Lach- oder Weinkrampf, weil er beginnt zu verstehen, wie die Welt beschaffen ist	Hysterie Der Charakter kann nicht verarbeiten, was er erlebt hat und kompensiert durch emotionale Überreaktionen	Religiosität Der Charakter versucht mit Hilfe eines Glaubens/Gottes Beistand Herr über sein Leben zu bleiben	Selbstverletzung Der Charakter ist überzeugt davon, für seine Missetaten wider der Natur büßen zu müssen. Er sucht sein Seelenheil in autoaggressivem Verhalten	
3	Logorrhöe Die Sinnlosigkeit der Welt begreifend, ohne es aber kommunizieren zu können, bringt der Charakter kaum mehr als ein Brabbeln zustande	Logorrhöe Der Charakter kann absolut nicht artikulieren, was er erleben musste. Er spricht daher wirr, brabbelt, versucht es dennoch	Kontrollfreak Der Charakter ist fest davon überzeugt, dass er die absolute Kontrolle über alles behalten muss, damit niemandem etwas passiert	Suizidales Verhalten Der Charakter sieht sich wider der Natur und den Gesetzen der Welt, er ist eine Gefahr. Die Welt wird sicherer, indem er sich selbst entfernt	
4	Krankhafte Essgewohnheiten Der Charakter beginnt, sich bizarr zu ernähren, um sich seiner Realität bewusst zu bleiben	Katatonie Aus Angst, (wieder) das Opfer von körp. Oder seel. Gewalt zu werden, verharret der Charakter	Katatonie Der Charakter resigniert seelisch vollkommen und verfällt in Lethargie	Paranoia Der Charakter glaubt, seine Mächte machten ihn zu einem Ziel für andere!	
5	Halluzinationen Der Wegfall allen Halts im Weltbild des Charakters führt zu Verschiebungen in seiner Wahrnehmung	Stumpfsinn Da der Charakter das Leid nicht kompensieren kann, klammert er seine Umwelt komplett aus und zieht sich in sich zurück	Entfremdungsverhalten Der Charakter verliert das Verständnis dafür, wie die Welt funktioniert und damit den Zugang zu ganz alltäglichen Aufgaben	Aggression Der Charakter muss sicher gehen, dass niemand gegen ihn steht, während er die Macht des Mythos führt. Möglicher Widerstand muss unterdrückt werden.	
6	Selbstverletzung Der Charakter versucht, sich durch selbst zugefügte Verletzungen einen Anker in der Welt zu schaffen	Bedingungsloser Autoritätsglauben Die Welt steckt voller potentieller Gefahren, andere aber wissen bestimmt besser, wie man diesen entgeht	Ergebeneheit gegenüber dem Herren Der Charakter verliert den Glauben in seine Selbstbestimmung. Er übergibt allen Anspruch darauf im Geiste dem Quell seines Traumas.	Katatonie Die kosmische Gefahr, in die der Charakter sich durch seine Taten selbst gebracht hat, hemmt sein ganzes Handeln.	
7	Suizidales Verhalten Der Charakter möchte nicht in einer Welt leben, die derart aus den Fugen ist und versucht, seinem Leben ein Ende zu machen	Flucht Der Charakter möchte augenblicklich die Flucht ergreifen und der Impuls „Weg!“ überlagert alle anderen Gedanken	Suizidales Verhalten Wenn die Selbstzerstörung der einzige Weg ist, der einem zur Selbstbestimmung noch bleibt, muss daraus die Konsequenz gezogen werden.	Hysterie Der Charakter wird emotional von seinem Tun im Mythos überwältigt. Er kompensiert den übermässigen Reiz durch emotionale Entladung.	
8	Religiosität Die Welt ist aus dem Fugen, und nur Gott hat die Macht, alles wieder in das rechte Lot zu rücken	Panik Im Kopf des Charakters herrscht nur noch Rauschen vor, er kann keinen klaren Gedanken mehr fassen	Selbstverletzung Der Charakter versucht sich selbst zu beweisen, dass er noch Freiheit hat – und sei es nur diese.	Mörderisches Verhalten Der Charakter verliert das Gefühl für den Wert menschlichen Lebens, vollständig aus den Augen.	
9	Mörderisches Verhalten Der Charakter hat den Bezug zu allen Regeln der Welt und der Gesellschaft verloren – und kann diesen Nihilismus nur durch Gewalt projizieren	Aggression Der Charakter versucht, sich durch selbst zugefügte Verletzungen einen Anker in der Welt zu schaffen	Krankhafte Essgewohnheiten Der Charakter zeigt sich selbst, dass er noch Teil dieser Welt und Herr seiner Selbst ist, indem er sich gegen jede Esskonvention stellt.	Halluzinationen Wenn die Gesetze der Natur nicht unumstößlich sind – was ist dann wahr? Der Charakter verliert sein Gefühl für Realität.	
10	Absolute Entfremdung Der Charakter versieht die Welt nicht mehr. Wenn der Mythos existiert, muss alles sinnlos sein und der Alltag verliert alle Bedeutung.	Phobie Der Charakter versucht, sich durch selbst zugefügte Verletzungen einen Anker in der Welt zu schaffen	Blinder Aktionismus Der Charakter stellt sich gegen die Macht des Mythos, der sein Leben beeinflusst, indem er "dagegen" handelt. Er wird impulsiv bis zum Unberechenbaren.	Absolute Entfremdung Der Charakter hat hinter den profanen Scheiner der Wirklichkeit gesehen. Er hat die "Lüge" erkannt und verliert darüber jedes Gefühl dafür, was menschlicher Umgang bedeutet. Er ist ja doch nicht signifikant.	

Die neue Traumat-
Tabelle (CW18-19)