

# CTHULHU

Howard Phillips Lovecraft  
Horror-Rollenspiel

*Cthulhu in den 1920ern*

*Das Regelwerk*

# *Cthulhu 1920 – Das Regelwerk*

<b>CTHULHU IN DEN 1920ERN .....</b>	<b>1</b>
<b>DAS REGELWERK.....</b>	<b>1</b>
<b>VORWORT.....</b>	<b>5</b>
<b>CHARAKTERERSCHAFFUNG.....</b>	<b>6</b>
<b>HAUPTATTRIBUTE.....</b>	<b>6</b>
GEISTIGE STABILITÄT.....	6
LEBENSUNKTE.....	6
MAGIE.....	6
STÄRKE.....	7
WILLENSKRAFT.....	7
<b>FERTIGKEITEN.....</b>	<b>8</b>
ANTHROPOLOGIE.....	8
ARCHÄOLOGIE.....	8
BIBLIOTHEKSKENNTNISSE.....	8
BIOLOGIE.....	8
CHEMIE.....	8
ELEKTRIK.....	8
ERSTE HILFE.....	8
FREMDSPRACHE.....	9
GEOLOGIE.....	9
GERICHTSMEDIZIN.....	9
GESCHICHTSKENNTNISSE.....	9
KUNST.....	9
LINGUISTIK.....	9
MECHANISCHE REPARATUREN.....	9
MEDIZIN.....	9
OKKULTISMUS.....	10
PSYCHOLOGIE.....	10
<b>AUSRÜSTUNG.....</b>	<b>10</b>
<b>KAMPF.....</b>	<b>11</b>
<b>GRUNDREGELN.....</b>	<b>11</b>
ALLGEMEIN.....	11
NAHKAMPF.....	11
BESONDERE REGELN:.....	11
FAUSTKAMPF.....	12
FERNKAMPF.....	12

# *Cthulhu 1920 – Das Regelwerk*

<b>SCHADEN UND HEILUNG.....</b>	<b>12</b>
<b>RÜSTUNG.....</b>	<b>13</b>
<b>MAGIE.....</b>	<b>14</b>
VERGLEICHENDE MAGIEPROBEN.....	14
SENKUNG DES MAGIEATTRIBUTES DURCH ZAUBER.....	14
GEBOOSTETES MAGIEATTRIBUT.....	14
REGENERATION VON MAGIEPUNKTEN.....	14
<b>GEISTIGE STABILITÄT.....</b>	<b>15</b>
<b>VOR- BZW. NACHTEILE.....</b>	<b>16</b>
<b>VORTEILE.....</b>	<b>16</b>
ADEL .....	16
BESTIMMUNG .....	16
CTHULHU MYTHOS .....	16
EXEKUTIVGEWALT .....	16
GEFÄLLIGKEIT .....	16
MEDIUM .....	17
MEDITATION .....	17
MILITÄRISCHER RANG .....	17
MITGLIED IN EINER GEHEIMGESELLSCHAFT .....	17
NIEDERSCHLAGEN .....	17
ZAUBERSPRUCH .....	17
<b>NACHTEILE.....</b>	<b>18</b>
ALTER .....	18
AMNESIE .....	18
DROGENSUCHT.....	18
FEIND .....	18
GEISTESKRANKHEIT .....	18
MAGNET FÜR AUSSERGEWÖHNLICHES .....	18
POLIZEILICH GESUCHT .....	19
SPRACHFEHLER .....	19
VERFLUCHT .....	19
VERKRÜPPELT .....	19
<b>ANHANG.....</b>	<b>20</b>
<b>IDEENHILFE ZUR CHARAKTERGENERIERUNG.....</b>	<b>20</b>
<b>WAS IST, WENN ICH NOCH FRAGEN ZUR CHARAKTERGENERIERUNG HABE?.....</b>	<b>20</b>
<b>WO BEKOMME ICH DIE PASSENDEN WAFFEN FÜR DAS SPIEL HER?.....</b>	<b>20</b>
<b>EINIGE AUSGEWÄHLTE ZAUBERSPRÜCHE.....</b>	<b>20</b>
KLINGE SEGNET.....	20
SCHADEN ABWENDEN.....	20
PERSON BEZAUBERN.....	21

# *Cthulhu 1920 – Das Regelwerk*

<u>WAHNSINN.....</u>	<u>21</u>
<u>CHARAKTERBOGEN.....</u>	<u>22</u>

# *Cthulhu 1920 – Das Regelwerk*

## **Vorwort**

Hallo lieber Liverollenspieler. Wir hoffen, dass du mit diesem Regelwerk zurecht kommen wirst. Du wirst dich sicher fragen, warum wir dies im Vorwort schreiben, aber es ist uns wichtig, dass ihr wisst, dass wir uns lange überlegt haben, wie wir ein stimmiges und vor allem spielbares Regelwerk basteln könnten. Wir haben hier und dort ein wenig abgeschaut und uns für eine Kombination aus verschiedenen bereits bestehenden Regelwerken entschieden.

Die größten Probleme waren die Bereiche Fertigkeiten, Faust- und Fernkampf.

Die Fertigkeiten deshalb, weil wir uns nicht ganz sicher waren, was darstellbar ist und was nicht. Mit den jetzt bestehenden Fertigkeiten hoffen wir eine gute Wahl getroffen zu haben.

Der Faustkampf war ein anderes Problem, da wir gerne die Möglichkeit haben wollten, Prügelszenen im Spiel zu haben, vor allem deswegen, weil die Waffen bei Cthulhu sehr tödlich sind. Auch hier hoffen wir etwas spielbares hinbekommen zu haben, ohne den Realismus oder die Sicherheitsaspekte des Spiels aus den Augen zu verlieren.

Der Fernkampf stellte sich besonders schwierig dar, da wir von vorne herein eine simple, aber effektive Art der Darstellung wollten. Der Zufall half uns, dass wir bei einem Liverollenspielausstatter um die Ecke die Lösung für unser Problem fanden: einfache Spielzeugpistolen mit weicher Plastikmunition. Dann wurde uns ein anderes Problem bewusst: Normalerweise hatten wir für unterschiedliche Schußwaffen, verschiedene Schadenswerte vorgesehen, aber das war auf einmal nicht mehr möglich, da wir das System ja spielbar halten wollten. So einigten wir uns auf einen festen Schadenswert, der für alle Waffen gilt. Die Erklärung dafür ist einfach. Wenn man aus einem kleinen Revolver beschossen und getroffen wird, musste vorher der Schütze immer die Schadenspunkte mit ansagen. Durch die einheitlichen Schadenspunkte entfällt dies und jeder kann bequem mit den festgelegten Schadenspunkten rechnen.

Vor- und Nachteile waren für uns auch ein nicht zu verachtendes Thema. Durch den Einbau von Vor- und Nachteilen werden die Charaktere sofort interessanter und haben dadurch mehr Spieltiefe in der Welt von Cthulhu. Hieraus resultiert in unseren Augen besseres Rollenspiel zwischen den Charakteren.

Besonderer Dank gilt den LARPern um Jan Thalmann, ohne die dieses Regelwerk unmöglich gewesen wäre.

Eure Cthulhu-Orga

### **Konzept:**

Marco Becker

Roman Hannes

Heiko Spauszus

### **Layout, Illustration und Gestaltung:**

Marco Becker

# Cthulhu 1920 – Das Regelwerk

## Charaktererschaffung

Für euren Charakter habt ihr 120 Aufbaupunkte (zukünftig **AP** abgekürzt) zur Verfügung. Mit diesen Punkten kauft ihr eure Hauptattribute, Fertigkeiten und Ausrüstung für euren Charakter. Durch die Vor- und Nachteile können sich eure Aufbaupunkte verändern. Ihr müsst bei den Attributen Stärke, Widerstand und Geistige Stabilität mindestens **EINEN** Punkt besitzen.

## Hauptattribute

Die fünf Hauptattribute (Geistige Stabilität, Lebenspunkte, Magie, Stärke und Willenskraft) stellen die körperlichen und mentalen Kräfte eures Charakters dar. Sie sind das Grundgerüst eures Charakters, um in der Welt von Cthulhu zu überleben.

### Geistige Stabilität

Dies stellt die mentale Stärke eures Charakters dar, d.h. wie groß die geistige Widerstandskraft ist. Ein hoher Wert bedeutet das ihr euch vor kaum etwas fürchtet und die Ruhe in Person seid. Dieses Attribut ist bei unserem Spiel sehr wichtig, da es die Angschwelle des Charakters darstellt. Wenn sich einer von euch Spielern alleine durch die aufgebaute Atmosphäre fürchtet ist dies natürlich super, aber damit wir auch den Charakteren Angst einjagen, haben wir uns diese Regeln überlegt. Jeder Charakter muss einen Wert in Geistiger Stabilität haben. Dieser zeigt an, wann er Angst oder Furcht verspürt (für nähere Informationen siehe auch im **Kapitel Kampf – Geistige Stabilität**).



Wert	Bemerkung	Kosten
40	Ihr solltet keine Horrorfilme gucken	0 AP
45		10 AP
50		18 AP
55		25 AP
60		33 AP
65		45 AP
70		58 AP

### Lebenspunkte

Bei der Charaktererschaffung hat jeder Charakter 8 Lebenspunkte (LP). Die Lebenspunkte stellen die Lebenskraft dar, die jeder Charakter besitzt. Wird er verletzt, krank oder vergiftet (oder verzaubert!), so verändern sich die Lebenspunkte (siehe auch im **Kapitel Kampf**).

Wert	Bonus	Kosten
8	-	0 AP
9	Lebenspunkte +1	10 AP
10	Lebenspunkte +2	20 AP
11	Lebenspunkte +3	30 AP

### Magie

Das Magieattribut stellt die Verbindung des Charakters zu den magischen Kräften dar, die es in der Welt von Cthulhu gibt. Das Attribut Magie stellt sowohl die magische Befähigung, als auch den Widerstand gegen magische Angriffe kombiniert mit der Willenskraft dar.

Wert	Bemerkung	Kosten
1	Magisch wie ein Stein	0 AP
2		5 AP
3		10 AP
4		15 AP
5		20 AP
6		25 AP
7		30 AP
8		35 AP
9		40 AP
10	Nennt mich Gandalf!	45 AP

# Cthulhu 1920 – Das Regelwerk

## Anmerkung:

Das Magieattribut befähigt den Charakter zwar zum Zaubern, allerdings kennt der Charakter nicht automatisch Zaubersprüche. Diese können erst erlernt werden, wenn man den Vorteil **Zauberspruch** besitzt! (Ja, ja, wir wissen es, es ist ein harter, steiniger Weg zum bösen Erzmagier!) (siehe auch im **Kapitel Magie** sowie im **Kapitel Vor- und Nachteile**)

## Stärke

Dies stellt die körperliche Belastbarkeit und reine Muskelkraft des Charakters dar. Sie ist auch entscheidend für den zusätzlichen Schaden im Nah- und Faustkampf. Bitte beachtet, dass euer körperliches Aussehen in ungefähr dem entsprechen sollte, dass euer Charakter darstellt. D.h. jemand mit Stärke 5 sollte auch aussehen wie Arnold!

Wert	Bonus auf den Schaden im Nah- und Faustkampf	Kosten
1	-	0 AP
2	+1	10 AP
3	+2	20 AP
4	+3	30 AP
5	+4	40 AP

## Willenskraft

Die Willenskraft gibt an, wie stark der Willen eines Charakters gegenüber weltlichen als auch magischen Einflüssen ist. Ebenso bringt das Attribut einen Bonus auf die geistige Stabilität des Charakters. Die meisten Beeinflussungszauber werden mit dem Magieattribut und der Willenskraft des Angreifers mit denen des Verteidigers verglichen. Ein Patt wird per Zufall ermittelt (siehe auch im **Kapitel Magie**).

Wert	Bonus für geistige Stabilität	Kosten
1	-	0 AP
2	+3	10 AP
3	+7	20 AP
4	+12	30 AP
5	+20	40 AP



# Cthulhu 1920 – Das Regelwerk

## Fertigkeiten

Nur die Summe aus Praxis und Theoriewissen stellt den vollen Erfahrungsschatz dar, den der Charakter vermitteln kann. Prinzipiell gilt für alle diese Fertigkeiten das System **Du Kannst Was Du (Darstellen) Kannst!** Allerdings braucht ihr für viele der Fertigkeiten Werkzeug oder aber auch Gegenstände, um den Umgang richtig darstellen zu können. Wir bitten euch diese Gegenstände selber mitzubringen, wenn eure Charaktere solche Fertigkeiten besitzen. Es geht nicht darum, euch zu schikanieren, sondern eine Atmosphäre aufzubauen. Nur in speziellen Fällen könnt ihr euch an uns wenden, bzw. werden wir euch Information zu einer Fertigkeit geben, die euer Charakter hat!

Die Fertigkeiten sind in verschiedene Bereiche unterteilt, wie gut man eine Fertigkeit beherrscht. Es gibt zwei verschiedene Fertigkeitsstufen:

Stufe	Bemerkung	Kosten
Amateur	Zwei Semester an der Uni / an der Volkshochschule	7 AP
Vollprofi	Hauptberuflich, Professor, Doktorarbeit geschrieben	14 AP

Es gibt verschiedene Fertigkeiten, sie werden im Folgenden kurz beschrieben. Sollten euch noch andere Fertigkeiten einfallen, die wir vielleicht vergessen haben, so setzt euch mit uns in Verbindung, wir überlegen, ob wir diese neue Fertigkeit dann zulassen, oder nicht und welche Beschränkungen sie hat.



### Anthropologie

Die Studie der menschlichen Kultur. Kann benutzt werden, um Nationale-, Stammes- oder Rassen-Zugehörigkeiten herauszufinden und einfache Vorhersagen über das Verhalten des Objekts zu machen.

### Archäologie

Die Studie von antiken Artefakten und untergegangenen Kulturen. Kann benutzt werden, um die Herkunft und die Geschichte eines Artefaktes zu bestimmen. Ebenso kann damit erkannt werden, ob es sich beim einem Artefakt um ein Original oder eine Fälschung handelt.

### Bibliothekskennnisse

Die Fähigkeit ein bestimmtes Buch, eine Textpassage oder einen Zeitungsausschnitt in einer Bibliothek oder einem Archiv zu finden, vorausgesetzt es existiert eine Referenz.

### Biologie

Die Lehre von lebenden Organismen. Kann benutzt werden, um bekannte Kreaturen zu identifizieren oder wissenschaftliche Überlegungen über unbekannte Organismen anzustellen. Es gibt die Möglichkeit in verschiedenen Gebiete zu spezialisieren, wie z.B. Botanik, Zoologie oder ähnliches.

### Chemie

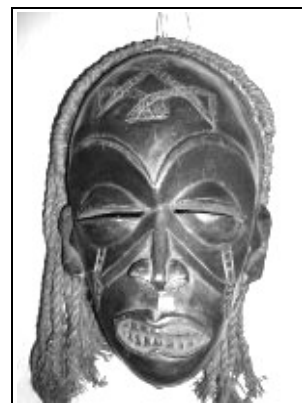
Mit genug Zeit kann ein Charakter die meisten bekannten chemischen Substanzen analysieren oder synthetisieren, inklusive Sprengstoffen, Gasen und Säuren. Für die Herstellung von chemischen Substanzen ist es nötig ein kleines Labor zu besitzen.

### Elektrik

Mit Hilfe dieser Fertigkeit könnt ihr elektrische Apparate, wie z.B. ein Radio u.ä., reparieren, bauen oder verändern. Ebenso kann man damit auch Automobile kurzschließen oder manipulieren. Für die Ausübung der Fertigkeit braucht man Werkzeuge und Ersatzteile.

### Erste Hilfe

Die Ausbildung in den Grundkenntnissen der ersten Hilfe bedeutet, man kann Schockpatienten behandeln, Brüche schienen oder ohnmächtige Personen aufwecken. Durch Hilfsmaßnahmen bekommt der Verunfallte Lebenspunkte zurück (siehe auch im **Kapitel Kampf – Schaden und Heilung**). Wir bitten auch um die Benutzung von Verbandsmaterialien, um die Fertigkeit richtig darzustellen.





# Cthulhu 1920 – Das Regelwerk

## Fremdsprache

Der Charakter kann eine weitere existente Sprache in der modernen Form sprechen, schreiben und lesen. Alte und obskure Dialekte müssen über die Linguistikfertigkeit gelernt werden. Die Fertigkeit kann benutzt werden, um eine Unterhaltung mit verwandten Sprachen, wie z.B. Spanisch und Italienisch, zu führen.

### Anmerkung:

Uns ist klar, dass diese Fertigkeit sehr schwierig darzustellen ist, deshalb macht es euch (und euren Charakteren) leichter und wählt nur Fremdsprachen aus, die ihr auch sprechen, schreiben und lesen könnt!

## Geologie

Die Lehre von Steinen. Ein Charakter mit der Fertigkeit Geologie kann das Alter, die Beschaffenheit und den Ursprung von Steinen und Fossilien bestimmen. Ebenso kann er Gegenden bestimmen, wo wahrscheinlich vermehrt Höhlen oder andere geologische Merkmale (Erdrutsche, Erdbeben) vorkommen.



## Gerichtsmedizin

Die Fähigkeit eine Leiche oder Fundort einer Leiche (Mensch, Tier oder andere) zu untersuchen und bestimmte Information, wie z.B. den Zeitpunkt und die Todesart herauszufinden, bzw. Hinweise auf den Täter zu bekommen. Auch hier ist es wichtig ein paar Ausrüstungsgegenstände zur Hand zu haben, damit die Fertigkeit glaubhaft dargestellt wird.

## Geschichtskennntnisse

Der Charakter kennt Fakten über wichtige Personen, Plätze, Ereignisse und Trends in der menschlichen Geschichte.

## Kunst

Sucht euch ein Spezialbereich aus, indem ihr euch auskennt, sei es Malerei, Bildhauerei o.ä.. Die Fertigkeit kann dazu benutzt werden, um Kunstgegenstände im Wert einzuschätzen oder aber auch herauszufinden, ob es sich um ein Original oder eine Fälschung handelt. Ebenso kann es man die Fertigkeit benutzt, um eigene Kunstwerke zu erschaffen oder zu kopieren.

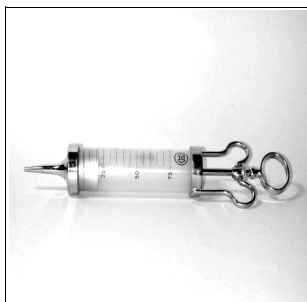
## Linguistik

Die Lehre von alten und obskuren Formen aller derzeit gesprochenen Sprachen, die der Charakter kennt. Kann benutzt werden, um alte Texte und Dialekte, die darin benutzt wurden, zu übersetzen. Beispiele für die Linguistikfertigkeit sind Latein oder Altgriechisch.

## Mechanische Reparaturen

Die Fähigkeit mit mechanischen Gegenständen umzugehen. Mit dem richtigen Werkzeug kann ein Charakter das Getriebe eines Automobils reparieren, einen Dieselgenerator reparieren (oder sabotieren) oder ein einfaches Schloss öffnen. Für die Ausübung der Fertigkeit braucht man Werkzeuge und Ersatzteile.

## Medizin



Nutzbares Wissen der ärztlichen Allgemeinmedizin. Ein Charakter kann Wunden behandeln, eine Geburt durchführen und Krankheiten oder Vergiftungen diagnostizieren und behandeln. Mit Hilfe eines Erste-Hilfe-Koffers ist der Charakter sogar fähig, das Leben eines anderen Charakters zu retten. Dadurch bekommt der Verunfallte Lebenspunkte zurück (siehe auch im **Kapitel Kampf – Schaden und Heilung**). Um die Fertigkeit richtig darzustellen ist es nötig Verbandsmaterial usw. bei der Ausübung zu benutzen. Auch eine Spezialisierung der Fertigkeit ist möglich, wie z.B. Chirurg, Lazarettarzt, Spezialist für tropische Krankheiten. Der Spezialist genießt Vorteile in seinem gewählten Gebiet, hat dafür aber ein etwas weniger breit gefächertes Wissen in den restlichen Teilen der Medizin.

# Cthulhu 1920 – Das Regelwerk

## Okkultismus

Der Charakter kennt sich mit okkulten Praktiken, Grimoires und Ausrüstung aus. Er kann mit der Fertigkeit okkulte Objekte und gesprochene oder geschriebene okkulte Worte identifizieren.

## Psychologie

Der Charakter hat ein Verständnis davon, wie das menschliche Verstand arbeitet. Mit genügend Zeit zum Studium eines Individuums, kann der Charakter herausfinden, in welcher psychischen Verfassung das Subjekt befindet und Voraussagen über dessen Taten und Bedürfnisse machen.

## Ausrüstung

Ausrüstungsgegenstände besitzt der Charakter bei Beginn des Spiels, allerdings muss jeder Spieler selber sehen, dass er an diese Dinge gelangt. **Die Spielleitung wird hierfür keinerlei Gegenstände bereitstellen!**



Und noch eine Bitte: Übertreibt es bitte nicht mit Waffen, das Regelsystem ist zwar für ein paar Kämpfe ausgelegt, aber wenn ihr tolle Shoot-Outs haben wollt, dann geht besser in den Laser-Drome in Belgien!!!

Um euch aber trotzdem zu zeigen, dass Ausrüstungsgegenstände etwas kosten (ja, auch diese werden von den Aufbaupunkten bezahlt), haben wir hier eine kleine (aber nicht vollständige Liste) von Ausrüstungsgegenständen des täglichen Lebens in 20ziger Jahren des letzten Jahrhunderts aufgeführt:

Gegenstand	Bemerkung	Kosten
<b>Fortbewegungsmittel</b>		
Automobil	Alte Autos oder Oldtimer halt, z.B. Ford T Model usw.	20 AP
Motorrad	Alte Motorräder, z.B. BMW R 47	12 AP
<b>Nahkampfwaffen</b>		
Messer	Kleines Küchenmesser, Taschenmesser	4 AP
Dolch	Großes Küchenmesser, Kukridolch	6 AP
Kurzschwert	Stoßschwert, Handaxt	8 AP
Langschwert	Säbel, Skimitar, Degen, Beil	10 AP
Zweihänder	Landsknechtsschwert, Doppelblattaxt	14 AP
<b>Fernkampfwaffen</b>		
Kleiner Revolver	Snubnose .38 Colt Revolver	10 AP
Revolver	.41 Colt Revolver	12 AP
Großer Revolver	Longbarrel .45 Colt Revolver	14 AP
Gewehr	7mm Mauser Karabiner	16 AP
<b>Rüstungen</b>		
Unterziehweste	Splitterschutz- oder Schussichere Weste	10 AP
Kettenhemd	Der Klassiker im 12 Jahrhundert	10 AP
Plattenpanzer	Vollplatte inklusive Helm	14 AP
<b>Medikamente<sup>1</sup></b>		
Einfaches Medikament	bei Einnahme +1 Lebenspunkt nach 10 Minuten	5 AP
Kombipräparat	bei Einnahme +2 Lebenspunkt nach 20 Minuten	10 AP

<sup>1</sup> Medikamente können nur **einmal pro Tag** an einem Verletzten angewendet werden.

## Kampf

### Grundregeln

1. **Kein anderer Mitspieler sollte im Spiel verletzt werden!!!**
2. **Zugelassen sind nur Polsterwaffen und Spielzeugwaffen.**
3. **Alle Waffen werden der Spielleitung vor dem Spiel zur Kontrolle abgegeben.**
4. **Bei „STOP“ heißt es sofort den Kampf beenden!**
5. **Faustkampf wird nur nach unseren Regeln gehandhabt! (Siehe Kapitel Faustkampf)**
6. **Keine Schläge/Schüsse an/auf Kopf/Hals/Genitalien!!!**
7. **Bei Verstoß gegen diese Regeln werdet ihr von uns von der Veranstaltung ausgeschlossen!**

### Allgemein

- ◆ Bei unserem Kampfsystem kann jeder Charakter alle Waffen benutzen. Die Möglichkeit eines Einsatzes einer solchen Waffe hängt nur davon ab, ob er eine Waffe von Anfang an hat, oder erst im späteren Spielverlauf ergattert.
- ◆ Waffen sind gefährlich und können die Spielercharaktere töten, dieser Punkt sollte klar für alle Teilnehmer sein!
- ◆ Es handelt sich hierbei um die Simulation eines Kampfes, deshalb ist es wichtig, dass, egal wo eine Waffe trifft, immer der gleiche Waffenschaden angewandt wird. D.h. eine Kugel aus einem Revolver macht den gleichen Schaden, egal ob sie im Bein oder an der Hand des Gegners trifft!



### Nahkampf

Dies stellt jeden Kampf mit einer Nahkampfwaffe (z.B. Messer, Schwert) dar. Ihr müsst euren Gegner mit der Waffe tatsächlich treffen und er muss die Berührung merken, sollte aber möglichst keine blauen Flecken bekommen.

Wenn ihr euren Gegner getroffen habt, sagt ihr laut an, wie viel Schadenspunkte ihr verursacht habt (inklusive des Schadensbonus). Den Schaden eurer Waffen legen wir fest. Diese Tabelle gilt als Beispiel:

Waffe	Bemerkung	Schadenspunkte
Kurzwaffen	Messer, Dolche, Kurzsword, Handaxt	3
Langwaffen	Säbel, Schwerter, Äxte, Degen	5

Von den ausgerufenen Schadenspunkte zieht ihr sofort eure Rüstung ab. Der Schadenwert, der dann übrig bleibt, wird von euren Lebenspunkten abgezogen.

### Besondere Regeln:

- ◆ Wenn der Gegner bewusstlos am Boden liegt, könnt ihr ihm den **Todesstoß** versetzen. Dabei sagt ihr dies laut als Todesstoß an und berührt ihn mit eurer Waffe **leicht!** am Torso. Er ist dann endgültig tot.
- ◆ Wenn ihr einen Gegner von hinten angreift und er euch noch nicht bemerkt hat, erhöhen sich die Schadenspunkte mit Nahkampfwaffen um 3. Dies gilt aber nur beim ersten Treffer!!!
- ◆ Einen Gegner niederschlagen kann jeder, es erfordert nur einen schweren Gegenstand, der dem Gegner über den Schädel gezogen wird (Bitte nur simulieren und nicht ausspielen!). Der Gegner ist nach dem Niederschlag mindestens 5 Minuten ohnmächtig.



# Cthulhu 1920 – Das Regelwerk

## Faustkampf

Da es in unseren Augen sehr schwer ist einen Faustkampf bzw. ein Gerangel darzustellen ohne das sich jemand verletzt, haben wir uns diese Regel überlegt:

Grundsätzlich verträgt man mehr Schaden durch Faustkampf als durch Nahkampfwaffen. Wenn es zu einem Faustkampf kommt, **verdoppeln** die Spieler ihre aktuellen Lebenspunkte. Wenn einer der Spieler all seine Lebenspunkte verliert ist er nicht tot sondern nur bewusstlos und zwar für circa fünf Minuten. Da ihn der Faustkampf mitgenommen hat, erhält jeder Kämpfer ein Drittel des Faustkampfschadens als realen Schaden.

Der Faustkampf wird so abgehandelt, dass die Kontrahenten versuchen sich gegenseitig mit der flachen Hand den Torso zu berühren. Bitte nicht auf den Kopf schlagen! Die Kontrahenten können die Schläge abblocken, jeder Treffer aber bedeutet, dass 1 (in Worten EIN!) Schadenspunkt (inklusive des Schadensbonus) verursacht wurde und ihr sagt eurem Gegner laut die Schadenspunkte an. Der getroffene Spieler zieht davon seine Rüstung ab, wenn er eine trägt. Bleibt Schaden übrig, dann senkt dieser seine aktuellen Trefferpunkte.



## Fernkampf

Dies stellt den Kampf mit Pistolen, Revolvern und Gewehren dar. Es sind in keinem Fall echte Waffen zugelassen, ebenso keine Schreckschußwaffen (Neues Waffengesetz beachten!!), ihr solltet nur Spielzeugpistolen verwenden, die wir ebenfalls verwenden. Hier ein Bild von einer der von uns genutzten Waffen und der Geschosse:



Wie ihr sehen könnt, benutzt diese Waffe tatsächlich Munition. Wir finden den Einsatz dieser Spielzeugpistolen als Verbesserung, auch wenn man nun aufpassen muss, wohin man schießt. (Aber das muss man beim Zuschlagen mit den Larpschwertern ja auch!) Wenn ihr Fragen dazu habt, ruft uns an!

Jeder Schuss einer Fernkampfwaffe, die im Spiel genutzt wird, macht **denselben** Schaden. Egal ob aus einem Revolver oder einem Gewehr, wenn man von den Kugeln aus den Waffen getroffen wird, dann verliert der Charakter **SECHS Schadenspunkte**, abzüglich des ballistischen

Rüstwertes!

### Anmerkung:

Wir haben uns deshalb auf konstante Schadenspunkte geeinigt, da die Darstellung mit verschiedenen Schadenscodes für unterschiedliche Waffen den Spielablauf unnötig kompliziert hätte. Die Vorteile der verschiedenen Waffen ergeben die Reichweiten der Waffen, wie z.B. beim Revolver gegenüber dem Gewehr.

*Wir legen den Kampf in eure Hände. Ihr müsst über eure Lebenspunkte und Schadenspunkte Bescheid wissen und Buchführen. Mit Fairness werden alle Teilnehmer sicherlich eine Menge Spaß haben!*

### Kleine Info!

**Alle hier im Regelwerk gezeigten Waffen sind jene, die wir auch im Liverollenspiel benutzen wollen. Diese Waffen können auch rechtmäßig erworben werden!!!**



## Schaden und Heilung

Jeder Charakter hat bei Spielbeginn mindestens 8 Lebenspunkte, dies stellt seine Gesundheit dar. Wenn er verletzt, vergiftet oder erkrankt, verliert er Lebenspunkte. Der Spieler sollte sich immer seinen Lebenspunkten

entsprechend verhalten z.B. den Arm in der Schlinge halten, hinken, oder ein Kopfverband angelegt haben.

# Cthulhu 1920 – Das Regelwerk

## Besonderheiten:

- ◆ Wenn der Charakter nur noch 2 oder weniger Lebenspunkte hat, braucht er beim Gehen Hilfe.
- ◆ Wenn die Lebenspunkte auf Null fallen, wird der Charakter ohnmächtig.
- ◆ Wenn die Lebenspunkte unter Null fallen, braucht er sofortige ärztliche Hilfe, ansonsten stirbt der Charakter.

Der behandelnde Charakter muss nur die Fertigkeit Medizin oder Erste Hilfe einsetzen, dann gibt es keine Möglichkeit mehr zu verbluten oder zu sterben. Erste Hilfe ermöglicht eine Stabilisierung, wenn der Verwundete unter Null Lebenspunkten ist. Eine Verbesserung ist nicht möglich. Nur die Fertigkeit Medizin kann Verletzte unter Null Lebenspunkten heilen.

Schaden unter Null	Dauer bis zum Tod
1-3	5 Minuten
4-6	1 Minute
7+	<b>TOT!!!</b>

Es hängt von der Fertigkeit des behandelnden Charakters ab, wie viel Lebenspunkte er dem Verletzten wiedergeben kann.

	Hobby	Vollprofi
<b>Erste Hilfe</b>	1 Lebenspunkt	3 Lebenspunkte

	Hobby	Vollprofi
<b>Medizin</b>	2 Lebenspunkte	4 Lebenspunkte

Der Schaden wird nicht sofort geheilt, sondern es dauert einen gewissen Zeitraum, bis die Wunden geheilt sind und die Lebenspunkte sich regenerieren. Wenn der verletzte Charakter behandelt wurde, so dauert es **EINE Stunde** bis **EIN Lebenspunkt** regeneriert wurde. **Diese Regel gilt auch für jene Verletzten, deren Lebenspunkt unter Null sind!** Für den Arzt/Mediziner ist es allerdings nötig sich intensiv um den Verletzten zu kümmern, damit dieser Lebenspunkte zurück erhält.

Es existieren viele Medikamente, welche die Heilung beschleunigen können. Wenn ihr so etwas für eure Charaktere haben wollt, sagt uns dies und wir entscheiden darüber, wie viel Lebenspunkte sie wiederbringen und wie viel AP's sie kosten (siehe **Kapitel – Ausrüstung**).

Wunden ohne ärztliche Hilfe heilen mit einer Geschwindigkeit von **EINEM Lebenspunkt pro Tag**. D.h. ein Charakter, der drei Schadenspunkte erlitten hat und sich nicht von einem Arzt behandeln lässt, braucht drei Tage, bis er wieder vollständig genesen ist.

Ebenso wird ein Charakter, der nach der Behandlung durch einen Arzt oder Ersthelfer immer noch verminderte Lebenspunkte hat, seine verbleibenden Verletzungen mit einem Lebenspunkt pro Tag regenerieren.

## Rüstung

Das wichtigste zuerst: **Rüstung zählt nur dort, wo sie getragen wird!!!** Es bringt nichts Kettenbeinlinge unter der Hose zu tragen, wenn man damit den Torso schützen will!

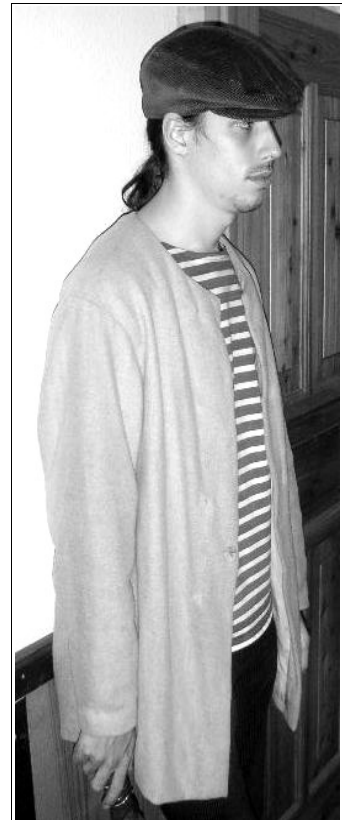
Rüstungen müsst ihr für eure Charaktere über eure AP's kaufen (siehe **Kapitel – Ausrüstung**). Sie bieten zwei Arten von Schutz: Als erstes den **Ballistischen Schutz** der euch gegen Projektile schützt (Feuerwaffen) und der andere Wert zeigt den **Schutzwert gegenüber Nahkampfwaffen**.

Wenn ihr euch eine Rüstung für euren Charakter zulegen wollt, müsst ihr sie vorher bei uns abgeben, damit wir sie einschätzen können. Sie sollte aber bitte auch nach einer Rüstung aussehen.

### Anmerkung:

Denkt daran, dass selbst in den 20zigern des vergangenen Jahrhunderts es etwas seltsam ausgesehen hat, wenn jemand ständig mit einem Kettenhemd herumgelaufen ist. Meist haben die Mitmenschen dieser Person sicherlich die Männer in den weißen Kitteln über dessen Macke informiert!

Rüstung	Ballistischer Schutz	Schutz gegen Nahkampfwaffen
Unterziehweste	4	1
Kettenhemd	1	3
Plattenpanzer	2	5



# Cthulhu 1920 – Das Regelwerk

## Magie

Im Spiel ergibt sich früher oder später die Möglichkeit, dass eure Charaktere mit der Magie des Mythos oder Zaubersprüchen in Berührung kommen. Als wichtiger Indikator um Magie wirken zu können dient das **Magieattribut**.

Viele der Zauber innerhalb des Spieles unterscheiden sich drastisch von denen in „normalen“ Fantasy-Liverollenspielen. Meist muss man, um Zauber zu wirken, Blutopfer darbringen. Diese Blutopfer sollten niemals real durchgeführt, sondern nur simuliert werden!!!

Ebenso ist es in Cthulhu normal, dass die meisten Zauber neben dem Senken des **Magieattributes** auch Punkte in Geistiger Stabilität kosten, das hat etwas mit der Unvorstellbarkeit des menschlichen Geistes gegenüber der magischen Kräfte und unvorstellbaren Mythoskreaturen zu tun (Magie und Monster im 20-ten Jahrhundert ist mehr als Ungewöhnlich!).

Nicht ungewöhnlich, aber sehr fordernd sind manche Zauber die **permanent** **Magiepunkte** entziehen, diese Zauber sind meist sehr mächtig!

### Vergleichende Magieproben

Bei der Ausübung von Magie, wird, um den Erfolg zu ermitteln, eine Vergleichende Magieprobe durchgeführt. Hierbei wird das **Magieattribut** und das **Willenskraftattribut** addiert. Nun werden die ermittelten Werte zwischen dem **Zaubernden** und dem **Ziel** miteinander **verglichen**. Sollte der Zaubernde ein höheres **Magieattribut** als das Ziel haben funktioniert der Zauber ohne Probleme. Ist dagegen das **Magieattribut** des Ziels höher scheitert der Zauber und zeigt keinerlei Wirkung. Sollte es zu einem Patt zwischen Zaubernden und Ziel kommen, wird per Zufall entschieden, wer gewonnen hat.<sup>2</sup>



### Senkung des **Magieattributes** durch Zauber

Ebenfalls senken die meisten Zauber in Cthulhu das **Magieattribut**. Bei einer vergleichenden Magieprobe wird das, durch den angewendeten Zauber gesenkte **Magieattribut** des Zaubernden benutzt. Sollte das **Magieattribut** dabei auf Null gesenkt werden, so ist der Charakter mindestens 1 Stunde ohnmächtig. Innerhalb dieser Zeit regeneriert sich das **Magieattribut** auf 1 Punkt.

### Geboostetes **Magieattribut**

Ebenso kann es sein, daß der Zaubernde durch Einsatz von Zaubersprüchen und Artefakten sein **Magieattribut** über den Maximalwert (Wert des Attributs bei Charaktererstellung) boosten kann. Dann wird bei den Vergleichenden Magieproben immer das geboostete **Magieattribut** benutzt.

Die zusätzlichen (geboosteten) Attributspunkte verpuffen pro Punkt innerhalb von 1 Stunde, d.h. ein mit zwei zusätzlichen **Magiepunkten** geboostetes **Magieattribut** verliert nach 1 Stunde den ersten überschüssigen **Magiepunkt** und nach einer weiteren Stunde auch den zweiten Punkt.



### Regeneration von **Magiepunkten**

Um all die in Zaubern verbrauchten **Magiepunkte** zu regenerieren muss der Charakter mindestens 8 Stunden ruhen (z.B. Schlafen – keine anstrengenden Aktionen unternehmen). Ebenso hat ein Charakter die Möglichkeit – sollte er über den Vorteil **Meditation** verfügen – durch meditieren seine verbrauchten **Magiepunkte** wieder aufzufüllen. Dabei muss der Charakter mindestens 10 Minuten meditieren, um einen **Magiepunkt** wiederzuerlangen (siehe auch im **Kapitel Vor- und Nachteile**).

<sup>2</sup> Dazu wird das einfache Spiel „Stein, Schere, Papier“ auch besser bekannt unter „Schnick-Schnack-Schnuck“ benutzt.

# Cthulhu 1920 – Das Regelwerk

## Geistige Stabilität

Wenn sich einer von euch Spielern alleine durch die aufgebaute Atmosphäre fürchtet ist dies natürlich klasse, aber damit wir auch den Charakteren Angst einjagen können, haben wir uns diese Regeln überlegt:

Jeder Charakter muss einen Wert in Geistiger Stabilität haben. Dieser zeigt an, wann er Angst oder Furcht verspürt. Wann immer ein solcher Auslöser da ist, ruft einer unserer SL's oder das Monster laut z.B. „Furcht 50“. Das bedeutet alle Charaktere, deren GS 50 oder weniger beträgt bekommen Furcht. Dies solltet ihr dann einigermaßen realistisch darstellen.

Soweit ist ja noch alles klar verständlich, oder??

Da bei zunehmenden Verlust von geistiger Stabilität immer kleinere Auslöser Angst hervorrufen können, verliert der Charakter bei einem solchen Auslöser auch immer permanente Punkte von seiner GS. Dies wird so dargestellt, dass die SL entweder nach dem Auslöser ein „Stop“ ausruft und dann sagt wie viel GS verloren geht oder es wird direkt mit angesagt.

Das sieht denn so aus:

*Beispiel: Ihr seht wie der Untote auf euch zukommt. Er ruft: „Angst 40, 4“.*

Das bedeutet ihr vergleicht den genannten Wert mit eurer GS. Wenn ihr in Angst verfallt verliert ihr automatisch 4 Punkte von eurer GS.

Da so etwas selbst den standhaftesten Menschen nicht ruhig läßt, verlieren alle anderen, die den Auslöser gesehen und dagegen bestanden haben (höhere Geistige Stabilität als der Schwellenwert), die Hälfte der Punkte (mathematisch abgerundet).

Immer noch nicht verstanden? Dann werden wir es euch noch einmal erklären. Hier einige Beispiele wie viel Punkte man verlieren kann:

Unerwarteter Leichenfund	1-4
Fund einer Wasserleiche	2-5
Entdeckung von Wesen, die es nicht gibt	2-8
Bei einer Anrufung eines Dämon dabei sein, etc.	4-10

Wenn euer Wert in GS unter die Hälfte des Anfangswertes fällt, besteht die Wahrscheinlichkeit, dass euer Charakter eine Geisteskrankheit bekommt. Ihr solltet aber auf jeden Fall in psychiatrische Behandlung und auf die Männer in den weißen Kitteln warten!



# Cthulhu 1920 – Das Regelwerk

## Vor- bzw. Nachteile

Durch diese Vor- /Nachteile können sich eure Aufbaupunkte verändern, das bedeutet, wenn ihr ein Nachteil kauft, bekommt ihr dadurch Pluspunkte zu euren Aufbaupunkten und wenn ihr ein Vorteil kauft, bekommt ihr Aufbaupunkte abgezogen.

Jeder Charakter darf **maximal insgesamt vier Vor- und Nachteile** haben, d.h. einen Vorteil und drei Nachteile. Hier nun ein paar Beispiele:

## Vorteile

### Adel

*Kosten: 2-15 AP*

Der Charakter hat einen Adelstitel inne. Die Höhe des Adelsitels hängt von der Höhe der Aufbaupunkte ab, die bei der Charaktererschaffung ausgegeben wurden. Durch den Titel hat der Charakter Respekt und Vorteile bei der Interaktion mit anderen Adligen oder gewöhnlichen Menschen.

Adelstitel	Bemerkung	Kosten
Freiherr/Freiherrin	Entspricht dem Ritter des Mittelalters	2 AP
Graf/Gräfin		6 AP
Baron/Baroness		11 AP
Fürst/Fürstin		15 AP

### Bestimmung

*Kosten: 15 AP*

Dem Charakter wurde bei seiner Geburt etwas Besonderes vorhergesagt. Er wurde vom Schicksal dazu auserkoren, um z.B. eine Plage zu beseitigen oder aber die Menschheit vor großem Übel zu schützen. Welche Art die Bestimmung des Charakters ist werden wir mit euch abstimmen.



### Cthulhu Mythos

*Kosten: 14 AP*

Das Wissen von den Wesen des Mythos und der Götter des Mythos. Weiterer Vorteil, man verliert nicht soviel Punkte bei dem Anblick von Wesen des Mythos, dafür hat man aber automatisch 10 Punkte weniger **Geistige Stabilität**. Ihr könnt bei jeder Mythosbegegnung, bei der man **Geistige Stabilität** verliert 2 Punkte weniger abziehen, bis zu einem Minimum von einem Punkt.

(Diesen Vorteil lassen wir nur 1-2 mal zu!)

*Der Spieler sollte sich nebenbei mit den Geschichten H.P. Lovecrafts auskennen, da es sonst zu schwer wird alles zusammen zufassen.*

### Exekutivgewalt

*Kosten: 10 AP*

Der Charakter hält einen besonderen Rang bei Ordnungshütern inne. Dadurch hat er besondere Vorteile beim Umgang mit den Menschen dieser Bereiche. Welche Art von Rang der Charakter letztendlich bekleidet, werden wir uns gemeinsam mit dir überlegen.

### Gefälligkeit

*Kosten: 1-10 AP*

Jemand schuldet dem Charakter einen Gefallen. Die Kosten des Vorteils rechnen sich je nach der Größe und Art des Gefallens.



# Cthulhu 1920 – Das Regelwerk



## Medium

*Kosten: 5 AP*

Durch den Charakter können Geister sprechen. Ebenfalls können andere Wesen mit dem Charakter kommunizieren. Durch die Fähigkeit kann der Charakter unter Umständen auch Geister sehen!

## Meditation

*Kosten: 10 AP*

Durch spezielles Training ist es dem Charakter gelungen bestimmte Meditations- und Trancetechniken zu erlernen. Dadurch ist es ihm möglich verwendete Magiepunkte durch Meditation zu regenerieren. Er kann, wenn er 10 Minuten meditiert, einen Magiepunkt regenerieren (Die Meditation bitte ausspielen!).

## Militärischer Rang

*Kosten: 7 AP*

Der Charakter hat einen besonderen Rang beim Militär inne. Dadurch hat er besondere Vorteile beim Umgang mit Soldaten seiner Waffengattung (Heer/Luftwaffe/Marine). Welche Art von Rang der Charakter letztendlich bekleidet, werden wir uns gemeinsam mit euch überlegen.

## Mitglied in einer Geheimgesellschaft

*Kosten: 2-15 AP*

Der Charakter hat Verbindungen zu einer geheimen Gesellschaft oder Bruderschaft. Durch seine Mitgliedschaft in der Gesellschaft kann der Charakter spezielles oder geheimes Wissen bekommen. Welche dies genau ist, können wir uns gemeinsam überlegen. Je höher der Charakter in der Rangordnung ist, desto mehr kostet dieser Vorteil:

Rang	Kosten
Einfaches „unwissendes“ Mitglied	2 AP
„Wissendes“ Mitglied	6 AP
Höheres Mitglied	11 AP
Mitglied des Führungsstabes	15 AP

## Niederschlagen

*Kosten: 5 AP*

Der Charakter hat gelernt mit der richtigen Stärke Gegner niederschlagen, ohne dass diese schwerwiegende Verletzungen davon tragen. Der Gegner ist dadurch – wie auch beim ungelerten Niederschlagen – mindestens 5 Minuten ohnmächtig.

## Zauberspruch

*Kosten: 3-5 AP*

Dieser Vorteil bringt nur etwas Zusammenhang mit dem Vorteil Cthulhu Mythos. Der Charakter kann dadurch Wesen rufen/bannen/töten oder Gegenstände verzaubern. Sagt uns einfach Bescheid und wir überlegen uns etwas mit euch (Siehe auch im **Kapitel Magie**).

Wenn ihr weitere Vorteile erfindet, gebt uns einfach Bescheid und wir sagen euch, ob wir sie zulassen und wie viel sie kosten.

## Nachteile

### Alter

Wenn ihr euch dem Alter des Charakters entsprechend verhaltet, schminkt und ihn entsprechend darstellt, bekommt ihr folgende Punkte:

# Cthulhu 1920 – Das Regelwerk

Alter	Kosten	Bemerkung
50-59 Jahre	+2 AP	Stärke/ Willenskraft max. 4
60-69 Jahre	+6 AP	Stärke/ Willenskraft max. 3
70-75 Jahre	+12 AP	Stärke/ Willenskraft max. 2 und –1 Lebenspunkt
75+ Jahre	+18 AP	Stärke/ Willenskraft max. 2 und –2 Lebenspunkte

## Amnesie

*Kosten: +15 AP*

Der Charakter hat durch einen Unfall (gewollt oder nicht) sein gesamtes Gedächtnis verloren. Er kann sich weder an seinen Namen erinnern, noch weiß er was er beruflich gemacht hat. Wahrscheinlich wird er das Gedächtnis in den nächsten Tagen wiedererlangen, aber sicher ist dies nicht. Diesen Nachteil lassen wir nur einmal zu!

## Drogensucht

*Kosten: +5-10 AP*

Der Charakter hat Probleme mit Drogen. Das kann ein einfaches Alkoholproblem sein (+5 AP), wodurch er immer Hochprozentigen mit sich führen sollte und diesen in kritischen Situationen trinken muss. Oder er hat ein akutes Drogenproblem und braucht täglich Opium, um diese Welt ertragen zu können (+10 AP).

### Anmerkung:

Die Drogensucht sollte nur simuliert werden, wir werden niemals den Genuss von harten Drogen auf einem unserer Cons zulassen! (Siehe auch die AGB's!!!)



## Feind

*Kosten: +8 AP*

Jemand mag den Charakter nicht, besser gesagt er hasst ihn bis aufs Blut und wird alles daran setzen ihm zu schaden. Näheres könnt ihr euch überlegen, aber wir behalten uns vor, dabei das letzte Wort zu haben. Ihr könnt damit rechnen, dass er auf dem LARP auftaucht und eurem Charakter Probleme macht.

## Geisteskrankheit

*Kosten: +5-15 AP*

Überlegt euch was für eine Geisteskrankheit der Charakter hat, wann und wodurch er sie bekommen hat und warum er nicht in der geschlossenen Anstalt ist!

## Magnet für Außergewöhnliches

*Kosten: +10 AP*

Der Charakter zieht außergewöhnliche Ereignisse und Missgeschicke wie ein Magnet an. So kann es sein, dass er genau in der Ecke steht wo sich ein Hound of Tindalos gerade materialisiert. Oder der Charakter strandet auf einer Insel, die von Kannibalen bewohnt ist. (Man sagt unter SL-Kreisen, dass Charaktere mit diesem Nachteil meist ein sehr kurzes Leben haben!)



## Polizeilich gesucht

*Kosten: +2-8 AP*

Es kommt ganz darauf an, was der Charakter vorher ausgefressen hat. Ein Mord würde 8 AP bringen, ein Handtaschenraub wohl nur 2 AP's.

## Sprachfehler

*Kosten: +1-10 AP*

Der Charakter besitzt einen angeborenen Sprachfehler. Das kann ein einfaches Lispeln sein (+1 AP) oder der Charakter ist stumm und kann gar nicht sprechen (+10 AP).

# *Cthulhu 1920 – Das Regelwerk*

## **Verflucht**

*Kosten: +5-10 AP*

Ein mystisches Wesen hat es auf euren Charakter abgesehen und er wird von dem Wesen verfolgt. Was für ein Wesen es genau ist und wie das passiert ist, können wir uns zusammen überlegen. (Diesen Nachteil lassen wir nur 1-2 mal zu!)

## **Verkrüppelt**

*Kosten: +2-25 AP*

Der Charakter ist körperlich entstellt. Ein steifes Bein bis hin zu einer Querschnittslähmung (aber bitte mit Rollstuhl).

Wenn ihr weitere Nachteile erfindet, gebt uns einfach Bescheid und wir sagen euch, ob wir sie zulassen und wie viel sie kosten.

# Cthulhu 1920 – Das Regelwerk

## Anhang

### Ideenhilfe zur Charaktergenerierung

- ◆ Wenn ihr Probleme mit der Charaktergenerierung habt und z.B. nicht wisst, wo man vernünftige Informationen über die zwanziger Jahre des letzten Jahrhunderts finden kann, dann schaut mal hier vorbei: <http://www.zwanziger-jahre.de>
- ◆ Solltet ihr Probleme mit dem Beruf des Charakters haben, dann können wir euch eine kleine (aber niemals vollständige) Liste zur Ideenfindung zur Verfügung stellen:

Archäologe	Autor	Einbrecher
Gerichtsmediziner	Allgemeinmediziner	Gangster
Regierungsbeamter	Historiker	Rechtsanwalt
Mechaniker	Offizier (Militär)	Mystiker
Parapsychologe	Pilot	Priester
Privatdetektiv	Psychiater	Reporter
Wissenschaftler	Soldat (Militär)	Chirurg

### Was ist, wenn ich noch Fragen zur Charaktergenerierung habe?

Tja, wenn du noch Fragen hast, ist dir auch nicht mehr zu helfen! Nein, Spaß beiseite! Wenn du noch Fragen hast, dann kannst du uns gerne online nerven: [www.chaoslarp.de](http://www.chaoslarp.de)

### Wo bekomme ich die passenden Waffen für das Spiel her?

Ihr fragt euch, wo wir die Waffen her haben? Gibt es passende Schwerter, Säbel und Dolche für Cthulhu? Woher bekommt man die Schußwaffen? Wir haben die Antwort für euch. Unsere Nahkampfwaffen sind ganz normale Polsterwaffen, wie sie im Fantasy-LARP benutzt werden. Die Schusswaffen kommen von Edison Giocattoli aus Italien, wobei ein-, zwei Onlineshops im WWW diese auch hier in Deutschland zu akzeptablen Preisen verkaufen. Näheres unter <http://www.edisongiocattoli.it>

### Einige ausgewählte Zaubersprüche

#### Anmerkung:

Diese kleine Auswahl an Zaubersprüchen ist noch längst nicht alles, was man erlernen kann. Dies dient potentiellen Zauberern nur dazu, um ihnen den Mund wässrig zu machen! Fragt uns nach einem gewünschten Zauber und wir werden uns zusammen mit euch den Kopf über die Umsetzung zerbrechen.

#### Klinge segnen

Mit Hilfe dieses Zaubers kann eine Klinge verzaubert werden, so dass sie Kreaturen schaden oder töten kann, die nur von verzauberten Waffen zu verletzen sind.

Der Zauber braucht das Blutopfer eines Tieres in der Größe eines Wolfes oder Hundes. Ebenso muss der Zauberer 1 permanenten Magiepunkt und 2 Punkte Geistige Stabilität opfern. Die Klinge sollte aus einem reinen Element bestehen, damit der Zauber darauf wirkt. Sollte die Klinge brechen, geschmolzen oder sonst wie beschädigt werden, geht die magische Fähigkeit für immer verloren.

#### Schaden abwenden

Dieser Zauber ermöglicht es dem Zaubernden diverse physische Attacken zu negieren. Der Zauber kostet 1 Magiepunkt und 1 Punkt Geistige Stabilität. Der Zaubernde spricht eine kurze Formel und hebt die Hand gegen seinen Angreifer. Solange die Hand erhoben bleibt, wirkt der Zauber. Lässt der Zaubernde seine Hand sinken, endet der Zauber und muss erneut gezaubert werden, damit er wieder aktiviert wird.

Für jede erfolgreiche Attacke, die Schaden anrichtet, kann der Zaubernde Magiepunkte ausgeben, um sie zu negieren. Dazu muss er genauso viele Magiepunkte ausgeben, wie er Schadenspunkte erhält.

#### Person bezaubern

Dieser Zauber bezaubert das Ziel des Zaubernden, der dafür 2 Magiepunkte und 3 Punkte Geistige Stabilität ausgeben muss. Dem Zaubernden muss vor der Benutzung des Zaubers möglich sein, ruhig und gelassen mit dem Ziel zu sprechen. Wird dann der Zauber aktiviert wird eine Vergleichende Magieprobe durchgeführt. Sollte

## *Cthulhu 1920 – Das Regelwerk*

der Zaubernde gewinnen, so ist das Ziel sprachlos und starr. Dieser Zustand dauert 5 Minuten an. Das Ziel kann nur aus der Trance aufgeweckt werden, wenn es Schmerzen spürt (z.B. durch eine Ohrfeige). Sollte der Zauber nicht funktionieren, so kann der Zaubernde es sofort erneut versuchen.

### **Wahnsinn**

Das Ziel dieses Zaubers verliert 5 Punkte Geistige Stabilität und wird kurzzeitig wahnsinnig – mindestens 1 Stunde. Der Zauber kostet den Anwender 2 Punkte Geistige Stabilität und 10 Magiepunkte. Damit er erfolgreich ist, muss eine Vergleichende Magieprobe durchgeführt werden, sollte der Zaubernde siegen, ist das Ziel für 6 minus Willenskraft Stunden wahnsinnig.

Die SL sollte sich eine geeignete Phobie oder Geisteskrankheit ausdenken.

# *Cthulhu 1920 – Das Regelwerk*

## **Charakterbogen**

**Spielername:** \_\_\_\_\_

**Charaktername:** \_\_\_\_\_

**Beruf:** \_\_\_\_\_

### **Attribute:**

Geistige Stabilität: \_\_\_\_\_ Magie: \_\_\_\_\_

Lebenspunkte: \_\_\_\_\_ Stärke: \_\_\_\_\_

Schadensbonus: +\_\_ Punkte im Nahkampf Willenskraft: \_\_\_\_\_

### **Fertigkeiten:**

---

---

---

---

### **Vor- und Nachteile:**

---

---

---

---

### **Ausrüstung:**

---

---

---

---

---

### **Hintergrund:**