

Name _____ Beruf _____
Nationalität _____ Geschlecht _____ Alter _____

ACHTUNG! Cthulhu⁷

Attribute

ST _____ IN _____
(Idee)
KO _____ MA _____
GR _____ BI _____
GE _____ BW _____
ER _____ (+1/-1)

Trefferpunkte (Max)

schwer sterbend bewusstlos 0 1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

Magiepunkte (Max)

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

Stabilität (Anfang) (Max)

Geistesgestört Umnachtet **Wahnsinn** 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

Glück

Glücklos

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

Fertigkeiten

- | | | | |
|--|--|---|---|
| ☐ Aeronautische Systeme (01%) | ☐ Funker, Sonar (01%) | ☐ | ☐ |
| ☐ Ansehen (15%) | ☐ Geschichte (05%) | ☐ | ☐ |
| ☐ Archäologie (01%) | ☐ Handwerk/Kunst (05%) | ☐ Okkultismus (05%) | ☐ Taktik (01%) |
| ☐ Autofahren (20%) | ☐ | ☐ Orientierung (10%) | ☐ Tauchen (01%) |
| ☐ Bibliotheksnutzung (20%) | ☐ | ☐ Organisieren (10%) | ☐ Telefonie (01%) |
| ☐ Buchführung (05%) | ☐ Horchen (20%) | ☐ Pionier (15%) | ☐ Theologie (05%) |
| ☐ Charme (15%) | ☐ Hypnose (05%) | ☐ Psychoanalyse (01%) | ☐ Überleben (01%) |
| ☐ Chirurgie (01%) | ☐ Improvisieren (25%) | ☐ Psychologie (10%) | |
| ☐ Comptografie (01%) | ☐ Institutskunde (01%) | ☐ Rechtswesen (05%) | |
| ☐ Cthulhu-Mythos (00%) | ☐ Kaschieren (10%) | ☐ Reiten (05%) | |
| ☐ Darbieten (05%) | ☐ Klettern (20%) | ☐ Sabotage (05%) | ☐ Überlebenskunst (10%) |
| ☐ Einschüchtern (15%) | ☐ Kommando (05%) | ☐ Schadensbegrenzung (15%) | ☐ |
| ☐ Elektrische Reparatur (10%) | ☐ Kriminaltechnik (05%) | ☐ Schließtechnik (01%) | ☐ Überreden (05%) |
| ☐ Erste Hilfe (30%) | ☐ Kryptografie (01%) | ☐ Schweres Gerät (01%) | ☐ Überzeugen (10%) |
| ☐ Fallschirmspringen (01%) | ☐ Mechanische Reparatur (10%) | ☐ Schwimmen (20%) | ☐ Unterrichten (10%) |
| ☐ Fälschen (01%) | ☐ Medizin (01%) | ☐ Seilnutzung (10%) | ☐ Verborgenen Bleiben (20%) |
| ☐ Finanzkraft (00%) | ☐ Militärdoktrin (05%) | ☐ Skifahren (05%) | ☐ Verborgenes erkennen (25%) |
| ☐ Folklore (05%) | ☐ Muttersprache (BI) | ☐ Spionage (01%) | ☐ Verhalten im Gelände (05%) |
| ☐ Fotoauswertung (01%) | ☐ | ☐ Sprengen (01%) | ☐ Verkleiden (05%) |
| ☐ Fremdsprache (01%) | ☐ Naturkunde (10%) | ☐ Springen (20%) | ☐ Werfen (20%) |
| ☐ | ☐ Naturwissenschaft (01%) | ☐ Spurensuche (10%) | ☐ Werte schätzen (05%) |
| ☐ | ☐ Anthropologie | ☐ Steuern (01%) | ☐ Zielaufklärer (05%) |
| ☐ | ☐ Mathematik (Blx2%) | ☐ Kettenfahrzeuge (10%) | ☐ |
| ☐ Funker (01%) | ☐ Meteorologie (10%) | ☐ Motorrad (15%) | ☐ |

Waffen

Fertigkeit	Regulär	Schwierig	Extrem	Waffe	Schaden	Reichweite	#Angriffe	Schadensbonus:	
☐ Ausweichen (1/2 GE)				-	-	-	-		
☐ Nahkampf (Handgemenge) (25%)				Waffenlos	1W3+Sb	-	1	Statur:	
☐									
☐									
☐									
☐ Sprengen								Schuss	Fehlfunktion
☐ Fernkampf (Faustfeuerwaffe) (20%)									
☐ Fernkampf (Gewehr/Flinte) (25%)									
☐									
☐									
☐ Artillerie (01%)									
☐ Gewehrgranate (15%)									
☐ Schwere Waffen (01%)									
☐ Torpedo (01%)									