

- Steigerung mit freien Charakterpunkten
- Es dürfen maximal so viele Charakterpunkte eingesetzt werden, wie Cthulhu-Mythos-Prozentpunkte $\times \frac{1}{2}$ (abgerundet) vorhanden sind
- Cthulhu-Mythos-Prozentpunkte reduzieren sich durch das Steigern um die Anzahl der eingesetzten Charakterpunkte $\times 3$
- Pro gesteigerter Fertigungsstufe wird eine Furchtprobe mit der jeweils neuen Stufenzahl als Malus absolviert
- Ergebnisse von 12 oder weniger auf der Fright Check Table (B360) werden ignoriert

Beispiel
 Ein Charakter besitzt IQ 12 und Hidden Lore (Cthulhu Mythos)-9 (IQ-3). Nach dem Studium des Liber Ivonis erhält er 13% Cthulhu-Mythos. Er dürfte nun $13 \times \frac{1}{2} = 4$ (abgerundet) freie Charakterpunkte aufwenden, um Hidden Lore (Cthulhu Mythos) zu steigern. Damit könnte er den Skill auf IQ-1 bringen, was ihn insgesamt 3 Charakterpunkte kosten würde (da nur die Differenz zu bezahlen ist) und seine Cthulhu-Mythos-Prozentpunkte um $3 \times 3 = 9$ Punkte reduziert.
 Im Ergebnis hat er dann Hidden Lore (Cthulhu Mythos)-11 und noch 4% Cthulhu-Mythos übrig. Bevor er die nächste Stufe erreichen kann, benötigt er weitere 8% Cthulhu-Mythos.

- Maximaler CoC SAN-Verlust $\times \frac{1}{2}$ als Malus für die Furchtprobe
- Diverse weitere Mali für Aussehen, Größe, usw. (H139)

Furchtproben
Fright Checks
 (B360, H139)

Cthulhu-Mythos
Hidden Lore (Cthulhu Mythos)
 Erworben durch Lesen von Mythos-Büchern oder Kontakt mit Mythos-Wesen.
 IQ/VH Fertigkeit

Verderbnis
Corruption
 (H146)

Stress und Wahnsinn
Stress and Derangement
 (H141)

- Schlechtes Karma
- Ab 25 Punkte wöchentlich Probe gegen Wille mit -1 pro vollen 10 Punkten Verderbnis
- Misserfolg führt zu -1 Charakterpunkten pro volle 25 Punkte Verderbnis (reduziert dabei die Verderbnis)
- Max. 125 Punkte, dann automatisch negative Charakterpunkte

- Ein tugendhafter oder rechtschaffender Akt läutert bis zu 25 Punkte Verderbnis
- Buße tun und Meditation läutert 4 Punkte pro Tag
- Weitere Wege sind möglich

Rituale
 Ceremonial Magic (M12), wobei der Initiator des Rituals nicht zwingend einen Fertigkeitwert von 15+ aufweisen muss.

Magie
 Magie unterteilt sich in Rituale und Zauber. Alle empfindsamen Wesen verfügen über den Vorteil Magery 0 (B66).

Zauber
 foo

- Verlust von
- CoC MP \rightarrow FP
 - CoC SAN \rightarrow FC mit SAN $\times \frac{1}{2}$ Malus
 - CoC POW \rightarrow Reduced Will (B16)

- Critical Spell Failure Table (M7) für Nicht-Mythos-Magie
- Black Critical Table (M157) für Mythos-Magie

Stress
 Maximum = -Wille, danach Wahnsinn

Wahnsinn
 Maximum = -Wille, danach mentale Nachteile

+1 pro 10 Minuten der geistigen Erholung, also in jeder Situation mit +4 für „Routineaufgaben“ (B345)

- Malus mit Stress auf
- Selbstkontrollproben
 - Fertigkeiten mit ruhiger Hand
 - Proben auf Konstitution (HT)
 - Malus mit (Stress+Wahnsinn) $\times \frac{1}{2}$ auf
 - Furchtproben

- +1 am Ende eines Tages ohne weiteren Stress oder Wahnsinn bei geglückter Probe auf Wille (Probe +1 bei Hilfe eines Therapeuten)
- +1 durch einen Therapeuten mit Psychology (Clinical) oder Physician (Psychiatric) auf Stufe 12+ bei geglücktem Fertigkeitwurf;
- +1 für das Erhöhen einer Fertigkeit auf 14 außer Hidden Lore (Cthulhu Mythos)

- Malus auf
- NSC-Einflussproben
 - Darstellen geistiger Gesundheit
 - Malus mit (Stress+Wahnsinn) $\times \frac{1}{2}$ auf
 - Furchtproben

CoC 6E	GURPS 4E	(Std. Human Avg.)
STR 3d6	~10	ST ~10
DEX 3d6	~10	DX ~10
INT 2d6+6	~12	IQ ~10, adjust CoC INT by 2
CON 3d6	~10	HT ~10
HP	~11	HP ~10, adjust CoC HP by 1
POW 3d6	~10	Will, adjusted from IQ with Extra/Reduced Will (B16)
	12-14	Magery 1 (B66)
	15-17	Magery 2 (B66), Luck (B66)
	18-20	Magery 3 (B66), Luck (B66)
MP	~10	FP ~10
SAN	~50	Stress/Derangement/Corruption -1 Stress/Derangement for every full 5% below 50% or as the GM finds appropriate
DB	~0	Damage Bonus 1d-2/1d (B16)
SIZ 2d6+6	~12	SM 0 (B19)
	8-9	Dwarfism (-1 SM)
	17-18	Gigantism (+1 SM)
APP 3d6	~10	Appearance (B21)
	3-4	Hideous (-4)
	5-6	Ugly (-2)
	7-8	Unattractive (-1)
	9-12	Average
	13-14	Attractive (+1)
	15-16	Handsome/Beautiful (+2/+4)
	17-18	Very Handsome/ Very Beautiful (+2/+6)
Listen		+1 Acute Hearing per full 10% over the CoC base (25%) (B35)
Credit Rating		Status, Rank or Reputation +1 for every full 10% over CoC base (15%) (B26)
Spot Hidden		+1 Acute Vision as for Listen

3d6	%
3	0,5
4	1,9
5	4,6
6	9,3
7	16,2
8	25,9
9	37,5
10	50,0
11	62,5
12	74,1
13	83,8
14	90,7
15	95,4
16+	98,1

Charakterwerte
 Umrechnung für durchschnittliche Menschen wie angegeben. Für extreme Werte siehe GURPS Supers. Fertigkeiten nach Bedarf anpassen.

- A CoC skill known at 50% has it's GURPS equivalent at DX or IQ level
- Every 10% above or below 50% in CoC is a bonus or penalty of one in GURPS

Referenz
 B : Basic Set (4E)
 CoC : Call of Cthulhu (6E)
 H : Horror (4E)
 M : Magic (4E)
 S : Supers (4E)
 T : Thaumatology (4E)