



# H. P. Lovecrafts Cthulhu: Gaslicht

Name

Gespielt von

Beruf

Geburtsstag

Alter

Geschlecht

Wohnort

Geburtsort

## ATTRIBUTE

ST

GE

MA

KO

ER

BJ

GR

JR

(Idee)

BW

+1

-1

## Trefferpunkte

☐ Schwere Wunde

Max. TP

Im Sterben

00

01

02

03

04

05

Bewusstlos

06

07

08

09

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

## Magiepunkte

Max. MP

00

01

02

03

04

05

06

07

08

09

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

## Stabilitätspunkte

umnachtet ☐

geistesgestört ☐

Anfangs-STA

Max. STA

wahnsinnig

01

02

03

04

05

06

07

08

09

10

11

12

13

14

15

16

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

## Glück

glücklos

01

02

03

04

05

06

07

08

09

10

11

12

13

14

15

16

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

## Fertigkeiten

☐ Anthropologie (01%)

☐ Archäologie (01%)

☐ Bibliotheks-  
nutzung (20%)

☐ Buchführung (05%)

☐ Charme (15%)

☐ Cthulhu-Mythos (00%)

☐ Einschüchtern (15%)

☐ Erste Hilfe (30%)

☐ Finanzkraft (00%)

☐ Fremdsprache (01%)

☐

☐

☐ Geschichte (05%)

☐ Gespann fahren (20%)

☐

*Handwerk/Kunst (05%)*

☐

☐

☐ Horchen (20%)

☐ Kaschieren (10%)

☐ Klettern (20%)

☐ Mechanische  
Reparaturen (10%)

☐ Medizin (01%)

*Muttersprache (BI)*

☐

☐ Naturkunde (10%)

*Naturwissenschaft (01%)*

☐

☐

☐

☐ Okkultismus (05%)

☐ Orientierung (10%)

☐ Psychologie (10%)

☐ Rechtswesen (05%)

☐ Reiten (05%)

☐ Schließtechnik (01%)

☐ Schweres Gerät (01%)

☐ Schwimmen (20%)

☐ Springen (20%)

☐ Spurensuche (10%)

*Steuern (01%)*

☐

☐

☐

☐

☐ Tierdressur (05%)

*Überlebenskunst (10%)*

☐

# Hintergrund

## Beschreibung

.....

.....

.....

## Glaube/Weltansicht

.....

.....

.....

## Wichtige Personen

.....

.....

.....

## Bedeutungsvolle Orte

.....

.....

.....

## Gehüteter Besitz

.....

.....

.....

## Wesenszüge

.....

.....

.....

## Verletzungen & Narben

.....

.....

.....

## Phobien & Verhaltensstörungen

.....

.....

.....

## Obskure Bücher, Zauber & magische Artefakte

.....

.....

.....

## Begegnungen mit fremdartigen Wesen

.....

.....

.....

## Ausrüstung und Besitz

.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....

## Geld & Anlagenbesitz

finanzielle Schmerzgrenze .....

Barschaft .....

Geldanlagen .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## Kurze Regelübersicht

### Erfolgstufen

Patzer	Misserfolg	regulär	schwierig	extrem	kritisch
100/96+	> Fertigkeit	≤ Fertigkeit	≤ 1/2 Fertigkeit	≤ 1/3 Fertigkeit	01

**Probe forcieren:** Wiederholung der Probe muss begründet werden; nicht möglich im Kampf oder bei Stabilitätsproben

### Wunden & Heilung

Erste Hilfe heilt 1 TP	Medizin heilt +1W3 TP
------------------------	-----------------------

**Schwere Wunde** = Verlust  $\geq \frac{1}{2}$  max. TP durch einzelnen Angriff  
 0 TP ohne schwere Wunde = **bewusstlos**  
 0 TP mit schwerer Wunde = **im Sterben**

**im Sterben:** Erste Hilfe = Zustand vorläufig stabilisiert  
 danach Medizin erforderlich

**natürliche Heilung** (ohne schwere Wunde): Erholung 1TP pro Tag  
**natürliche Heilung** (Schwere Wunde): wöchentliche KO-Probe

## Andere Charaktere

### Charakter

Gespielt von .....

### Charakter

Gespielt von .....

### Charakter

Gespielt von .....

### Charakter

Gespielt von .....

### Charakter

Gespielt von .....

### Charakter

Gespielt von .....