



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 ☐

wahnsinnig

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

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

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

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

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Archäologie (01%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Bibliotheks- nutzung (20%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Buchführung (05%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Cthulhu-Mythos (00%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Einschüchtern (15%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Erste Hilfe (30%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Finanzkraft (00%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Fremdsprache (01%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Geschichte (05%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Gespann fahren (20%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>

<i>Handwerk/Kunst (05%)</i>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Horchen (20%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Kaschieren (10%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Klettern (20%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Mechanische Reparaturen (10%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Medizin (01%)	<input type="text"/>
<i>Muttersprache (BI)</i>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Naturkunde (10%)	<input type="text"/>
<i>Naturwissenschaft (01%)</i>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>

<input type="checkbox"/> Okkultismus (05%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Orientierung (10%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Rechtswesen (05%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Reiten (05%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Schließtechnik (01%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Schweres Gerät (01%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Schwimmen (20%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Springen (20%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Spurensuche (10%)	<input type="text"/>
<i>Steuern (01%)</i>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>

<input type="checkbox"/> Tierdressur (05%)	<input type="text"/>
<i>Überlebenskunst (10%)</i>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Überreden (05%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Überzeugen (10%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Verborgenen bleiben (20%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Verborgenes erkennen (25%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Verkleiden (05%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Werfen (20%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Werte schätzen (05%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>

Kampf

Schadensbonus

Statur

Fertigkeit	Regulär	Schwierig	Extrem	Waffe	Schaden	Reichweite	#Angriffe		
<input type="checkbox"/> Ausweichen (1/2 GE)				—	—	—	—		
<input type="checkbox"/> Nahkampf (Handgemenge) (25%)				Waffenlos	1W3 + Sb	—	1	Statur	
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>								Schuss	Fehlfunktion
<input type="checkbox"/> Fernkampf (Faustfeuerwaffe) (20%)									
<input type="checkbox"/> Fernkampf (Gewehr/Flinte) (25%)									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									

Hintergrund

Beschreibung	Wesenszüge
Glaube/Weltansicht	Verletzungen & Narben
Wichtige Personen	Phobien & Verhaltensstörungen
Bedeutungsvolle Orte	Obskure Bücher, Zauber & magische Artefakte
Gehüteter Besitz	Begegnungen mit fremdartigen Wesen

Ausrüstung und Besitz

Geld & Anlagenbesitz

[illegible]

Kurze Regelübersicht

Erfolgsstufen

Patzer	Misserfolg	regulär	schwierig	extrem	kritisch
100/96+	> Fertigkeit	≤ Fertigkeit	≤ ½ Fertigkeit	≤ ⅓ Fertigkeit	01

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

Wunden & Heilung

<i>Erste Hilfe</i> heilt 1 TP	<i>Medizin</i> 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 ITP pro Tag
natürliche Heilung (Schwere Wunde): wöchentliche KO-Probe

Andere Charaktere

Charakter	Charakter
Gespielt von	Gespielt von
Charakter	Charakter
Gespielt von	Gespielt von
Charakter	Charakter
Gespielt von	Gespielt von