

REALMS OF CTHULHU SPIELLEITERHILFE

EIGENSCHAFTEN (TRAITS)

| | |
|------------------------|------------|
| Attribute (Attributes) | |
| • Geschicklichkeit <G> | (Agility) |
| • Konstitution <K> | (Vigor) |
| • Stärke <S> | (Strength) |
| • Verstand <V> | (Smarts) |
| • Willenskraft <W> | (Spirit) |

Fertigkeiten (Skills)

| | | |
|---------------------|--|---|
| CoC | RoC | |
| (Ausweichen) | Parade | G |
| Bibliotheksnutzung | Nachforschung | V |
| Charme | Überreden | W |
| Einschüchtern | Einschüchtern | W |
| Elektr. Reparaturen | Reparieren | V |
| Erste Hilfe | Heilen | V |
| [Fälschen] | Reparieren | V |
| Fahren (Auto) | Fahren | G |
| (Fernkampf) | Schießen | G |
| Finanzkraft | Reich/Stinkreich | |
| Fremdsprachen | Interessen | V |
| Horchen | Wahrnehmung | V |
| Klettern | Klettern | S |
| Mech. Reperaturen | Reparieren | V |
| Muttersprache | Muttersprache | |
| (Nahkampf) | Kämpfen | G |
| Orientierung | Überleben | V |
| Reiten | Reiten | G |
| Schließtechnik | Schlösser knacken | G |
| Schweres Gerät | Fahr./Verstand | G |
| Schwimmen | Schwimmen | G |
| Springen | 2m/4m mit Anlauf; +2m mit Stärkeprobe | |
| Spurensuche | Wahrnehmung | V |
| Steuern | Fahr./Luft-/Seefah. | G |
| Tarnen | Heimlichkeit | G |
| Überlebenskunst | Überleben | V |
| Überreden | Überreden | W |
| Überzeugen | Überreden | W |
| Verbogen bleiben | Heimlichkeit | G |
| Verborg. erkennen | Wahrnehmung | V |
| Verkleiden | Überreden | W |
| Werfen | Werfen | G |
| Werte schätzen | Verstand/Beruf | V |

| | |
|-------------------|------------------------|
| Anthropologie | Wissen (Anthropolog.) |
| Archäologie | Wissen (Archäologie) |
| Buchführung | Wissen (Buchführung) |
| Cthulhu Mythos | Wissen (Mythos) |
| Geschichte | Wissen (Geschichte) |
| Handwerk/Kunst | Wissen/Geschicklichk. |
| Naturkunde | Wissen (Natur./)Überl. |
| Naturwissenschaft | Wissen (Naturwissen.) |
| Okkultismus | Wissen (Okkultismus) |
| Psychoanalyse | Wissen (Psychologie) |
| Psychologie | Wissen (Psychologie) |
| Rechtswesen | Wissen (Rechtswesen) |

Abgeleitete Werte/Sonstiges

- Charisma (o)
- Bewegungsweite (6" + 1W6)
- Parade (2 + 1/2 Kämpfen)
- Robustheit (2 + 1/2 Konstitution)
- Geist. Stab. (2 + 1/2 Wille. - Verderben)
- Verderben (o)
- Interessen (1/2 Verstand)

SCHADEN

| | | |
|-----------------|-------------------------------|----------------------------------|
| > Ro- | Wildcards | Statisten |
| bustheit | Angeschlagen | Angeschlagen |
| 0-3 | (+1 Wunde falls bereits Ange- | (Außer Gefecht falls bereits An- |
| | geschlagen) | geschlagen) |
| 4-7 | Angeschlagen | Außer Gefecht |
| | +1 Wunde | |
| 8-11 | Angeschlagen | Außer Gefecht |
| | +2 Wunden | |
| 12+ | Angeschlagen | Außer Gefecht |
| | +3 Wunden | |

MENTALER SCHADEN

| | | |
|--------------|----------------------------|------------------------------|
| > Geist. | Wildcards | Statisten |
| Stab. | Angeschlagen | Angeschlagen |
| 0-3 | (+1 Wahnsinn falls bereits | (Außer Gefecht falls bereits |
| | Angeschlagen) | Angeschlagen) |
| 4-7 | Angeschlagen | Außer Gefecht |
| | +1 Wahnsinn | |
| 8-11 | Angeschlagen | Außer Gefecht |
| | +2 Wahnsinn | |
| 12+ | Angeschlagen | Außer Gefecht |
| | +3 Wahnsinn | |

REAKTIONSTABELLE

| |
|---|
| 2W6 Einstellung |
| 2 Feindselig: Keine Hilfe ohne Belohnung |
| 3-4 Unkooperativ: Keine Hilfe ohne eigenen Vorteil |
| 5-9 Neutral: Hilfe bei einfachen Aufgaben gegen geringe Belohnung |
| 10-11 Freundlich: Hilfe bei einfachen Aufgaben ohne Gegenleistung |
| 12 Hilfsbereit: Hilfe bei allen Aufgaben |

RINGEN (GRAPPLE)

- Ein Angreifer führt eine vergleichende Probe auf Kämpfen durch. Bei Erfolg ist das Ziel gepackt (bei Steigerung zusätzlich Angeschlagen). Rücksichtsloser Angriff ist möglich: +2 Kämpfen, -2 Parade.
- Der Verteidiger führt eine vergleichende Probe auf Stärke oder Geschicklichkeit durch. Bei Erfolg ist der Verteidiger frei und kann bei einer Steigerung sogar normal handeln. Jeder Angreifer (bspw. Tentakel) würfelt separat.
- Ein gepackter Verteidiger kann andere Aktionen mit einem Abzug von -4 durchführen.
- Ein Angreifer führt eine vergleichende Probe auf Stärke oder Geschicklichkeit durch. Bei Erfolg verursacht er Stärkewürfel Schaden (plus W6 bei Steigerung).
- Angriffe gegen gepackte Gegner erhalten einen Bonus durch Überzahl; jeder am Ringen Beteiligte gilt als Unbewaffneter Verteidiger (+2 Kämpfen gegen sie).

STEIGERUNGSRECHNER

| | | | | | | | |
|---|---|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 5 | 9 | 13 | 17 | 21 | 25 | 29 |
| 2 | 6 | 10 | 14 | 18 | 22 | 26 | 30 |
| 3 | 7 | 11 | 15 | 19 | 23 | 27 | 31 |
| 4 | 8 | 12 | 16 | 20 | 24 | 28 | 32 |

ZAUBERFEHLER

| |
|---------------------------------------|
| 2W6 Effekt |
| 2 Terror; Wurf auf Zerissene Schleier |
| 3 Wunde |
| 4-5 Erschöpfung |
| 6-8 Angeschlagen plus Furchtprobe |
| 9-12 Angeschlagen |

ZERRISSENE SCHLEIER

| |
|--|
| W6 Effekt |
| 1 Niederer Diener (Minor) Mummprobe oder Furcht |
| 2 Niederer Diener (Minor) Terror: -1, Mentale Pein: 2W4 |
| 3 Höherer Diener (Servitor) Terror: -2, Mentale Pein: 2W6 |
| 4 Älterer Gott (Elder God) Terror: -3, Mentale Pein: 2W8 |
| 5 Großer Alter (Great Old One) Terror: -4, Mentale Pein: 2W10 |
| 6 Äußerer Gott (Outer God) Terror: -5, Mentale Pein: 2W12 |

KAMPFWERT

Σ 1/2 max. Schaden + 1 pro Kampftalent/spezielle Fertigkeit + 1 pro jeden Punkt Robustheit > 5

KONVERTIERUNG

| Attribute | Fertigkeiten |
|-------------|----------------------|
| CoC RoC | CoC RoC |
| 3-6 W4 | 01-25 W4 |
| 7-11 W6 | 26-50 W6 |
| 12-14 W8 | 51-75 W8 |
| 15-16 W10 | 76-84 W10 |
| 17-18 W12 | 85-94 W12 |
| 19-20 W12+1 | 95-97 W12+1; Profi |
| 21-24 W12+2 | 98-99 W12+2; Experte |
| 25-28 W12+3 | 100 W12+2; Meister |
| usw. | usw. |

WILDCARD-CHANCEN IN %

| | | | | | | | | | | |
|-----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| W4 | 96 | 83 | 63 | 50 | 32 | 27 | 19 | 16 | 12 | 8 |
| W6 | 97 | 89 | 75 | 56 | 31 | 31 | 25 | 20 | 15 | 10 |
| W8 | 98 | 92 | 81 | 67 | 48 | 38 | 25 | 22 | 18 | 14 |
| W10 | 98 | 93 | 85 | 73 | 58 | 50 | 38 | 29 | 18 | 15 |
| W12 | 99 | 94 | 88 | 78 | 65 | 58 | 50 | 41 | 31 | 21 |

STATISTEN-CHANCEN IN %

| | | | | | | | | | | |
|-----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| W4 | 75 | 50 | 25 | 25 | 19 | 13 | 6 | 6 | 5 | 3 |
| W6 | 83 | 67 | 50 | 33 | 17 | 17 | 14 | 11 | 8 | 6 |
| W8 | 88 | 75 | 63 | 50 | 38 | 25 | 13 | 13 | 11 | 9 |
| W10 | 90 | 80 | 70 | 60 | 50 | 40 | 30 | 20 | 10 | 9 |
| W12 | 92 | 83 | 75 | 67 | 58 | 50 | 42 | 33 | 25 | 17 |