

# 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-	<b>Wildcards</b>	<b>Statisten</b>
<b>bustheit</b>	Angeschlagen	Angeschlagen
0-3	(+1 Wunde falls bereits Ange-schlagen)	(Außer Gefecht falls bereits An-geschlagen)
4-7	Angeschlagen +1 Wunde	Außer Gefecht
8-11	Angeschlagen +2 Wunden	Außer Gefecht
12+	Angeschlagen +3 Wunden	Außer Gefecht

## MENTALER SCHADEN

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

## REAKTIONSTABELLE

<b>2W6 Einstellung</b>
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

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

## ZERRISSENE SCHLEIER

<b>W6 Effekt</b>
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