

Ein Leitfaden für den Einstieg in das
Savage Worlds Setting von Realms of Cthulhu

REALMS OF CTHULHU

SCHNELLSTART

Ein Leitfaden für den Einstieg in das
Savage Worlds Setting von Realms of Cthulhu



Ein Leitfaden für den Einstieg in das
Savage Worlds Setting von Realms of Cthulhu

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung.....	3
Deutschland in den 1920ern.....	3
Die Goldenen Zwanziger.....	3
Drohende Schatten.....	3
Charaktererschaffung.....	4
Schritt 1: Charaktere und Archetypen.....	4
Schritt 2: Eigenschaften.....	4
Schritt 3: Talente und Handicaps.....	4
Schritt 4: Ausrüstung.....	6
Schritt 5: Interessen.....	6
Geistige Stabilität.....	7
Behandlungsmöglichkeiten.....	7
Magie.....	8
Geheimes Wissen.....	8
Zaubern.....	9
Hausregeln.....	10
Traglastsystem.....	10
Molotowcocktails.....	11
Anhang.....	12
Fertigkeitenvergleich.....	12

Version 2.0, September 2014, Volker Rattel, <http://www.chaotisch-neutral.de/>



Dieses Werk ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz](#).

Grafiken: [Wikipedia](#), [Openclipart](#).

Schriftarten: [Vollkorn](#), [A Love of Thunder](#), Cthulhu Glyphs, Cthulhu Runes.

Realms of Cthulhu is copyright 2009 Reality Blurs, LLC. All rights reserved. Realms of Cthulhu, Reality Blurs, and all associated trademarks and logos are the property of Reality Blurs, LLC. See <http://realityblurs.com/> for further details.



Dieses Produkt bezieht sich auf das *Savage-Worlds-System*, erhältlich beim Prometheus Games Verlag (www.prometheusgames.de). Savage Worlds ist ein Copyright der Pinnacle Entertainment Group. Die deutschen Texte und Logos sind Copyright der Prometheus Games GbR. Verwendung unter Genehmigung. Der Prometheus Games Verlag übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts.

EINLEITUNG

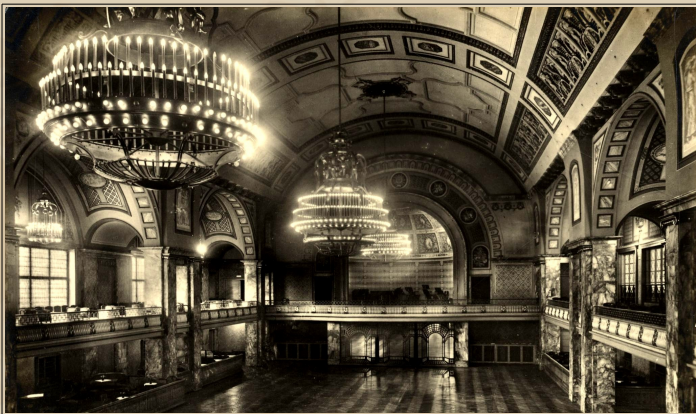
Deutschland in den 1920ern

Die Weimarer Republik als demokratisch verfasstes parlamentarisches Regierungssystem ist seit 1918 proklamiert. Als Staatsoberhaupt löst Paul von Hindenburg den 1925 überraschend gestorbenen Friedrich Ebert ab. Regierungschef seit 1925 ist Hans Luther, der eine bürgerliche Koalitionsregierung anführt. Zu diesem Zeitpunkt leben in Deutschland etwa 62 Mio. Einwohner.

Die Zeit ab 1924, die die Krisenjahre von 1919 bis 1923 mit ihren Kriegsfolgen, der Hyperinflation und politischen Morden ablöste, verspricht eine Phase der Stabilität und wirtschaftlicher Erholung auch über die Grenzen Deutschlands hinaus zu werden.

besondere die Rolle der Frau, die sich nun nach den Kriegsjahren neue Berufsfelder erkämpft, führt zu einem gesellschaftlichen Wandel, welcher sich unter anderem auch in der Mode widerspiegelt. In der Kunst schlägt sich dieser Aufbruch neben dem Aufblühen der Jazz-Musik weiterhin in der „Neuen Sachlichkeit“ nieder. Film und Rundfunk gewinnen in der breiten Masse langsam an Bedeutung. Telegraphie und Sprachübertragungen über große Distanzen lassen unüberwindbar geglaubte Entfernungen zusammenschrumpfen und tragen damit ganz allgemein zur Beschleunigung des Informationsaustausches bei. Daneben wird eine Vielzahl weiterer neuer Technologien entwickelt und der Fortschritt nimmt weltweit rasant an Fahrt auf.

Die Goldenen Zwanziger



Diese Goldenen Zwanziger Jahre führen zu einer Blüte in der Kunst und Architektur (Surrealismus, Art Déco, Bauhaus, etc.), Kultur (Picasso, Klee, Kafka, Hesse, Hemingway, usw.) und Wissenschaft (Einstein, Heisenberg, Bohr, u.a.). Ins-

Drohende Schatten

In dieser Zeit der rauschenden Feste, der unbeschreiblichen technologischen Fortschritte und der allgemeinen Zufriedenheit, wirft bereits der sich ankündigende Kataklysmus zum zweiten Mal innerhalb weniger Jahre seinen verzerrten Schatten voraus. Doch bevor dieser die Sonne verdunkeln und die Welt an den Abgrund führen wird, lauern andere Gefahren düster murmelnd seit Äonen an unbekanntem Orten und warten in undurchdringlicher Finsternis auf ihre Entdeckung. Einigen wenigen Individuen mag diese verstörende und unfassbare Erkenntnis zuteil werden. Wie werden sie sich im Angesicht jener gotteslästerlichen Kakophonie entscheiden?

Es ist nicht tot was ewig liegt, bis dass der Tod die Zeit besiegt.

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Dieses Dokument beschreibt die Charaktererschaffung des Savage Worlds (SW) Settings Realms of Cthulhu (RoC) und bezieht sich dabei auf die Gentleman's Edition Revised Taschenbuchausgabe 2. Druckauflage (GERTA) und die RoC Ausgabe von 2009.

Schritt 1: Charaktere und Archetypen

Jeder Charakter beginnt mit einem freien Talent (GERTA S. 31ff).

Typische Berufe oder Charakterausrichtungen (RoC S. 6ff und GERTA S. 8ff) sind bspw. Antiquitätenhändler, Künstler, Athlet, Autor, Priester, Krimineller, Dilettant, Doktor, Herumtreiber, Ingenieur, Unterhalter, Farmer, Journalist, Anwalt, Soldat, Parapsychologe, Pilot, Polizist, Privatdetektiv oder Professor.

Schritt 2: Eigenschaften

Eigenschaften werden in Attribute (GERTA S. 5) und Fertigkeiten (GERTA S. 16ff) unterteilt.

Attribute

Jeder Charakter beginnt mit einem W₄ in Geschicklichkeit, Konstitution, Stärke, Verstand und Willenskraft. Insgesamt können fünf Punkte verteilt werden. Ein Attribut um einen Würfeltyp zu erhöhen kostet einen Punkt. Kein Attribut darf auf mehr als W₁₂ gesteigert werden.

Tip: Willenskraft bestimmt die geistige Stabilität und hat Einfluss auf den Umgang mit Wahnsinn. Verstand hingegen erlaubt es einem Charakter, dass einmal Gesehene einfacher zu verkraften.

Fertigkeiten

Es können 15 Punkte auf das Erlernen und Steigern von Fertigkeiten verwendet werden. Eine Fertigkeit um einen Würfeltyp zu erhöhen kostet einen Punkt, so lange sie nicht höher als das dazugehörige Attribut ist. Eine Fertigkeit über das entsprechende Attribut zu erhöhen kostet zwei Punkte. Alle Fertigkeiten aus GERTA sind erlaubt.

Gegenüber GERTA gibt es in RoC zusätzliche Fertigkeiten. Eine davon ist Mumm, die für Furchtproben verwendet wird. Eine weitere ist Wissen (Psychologie), die für die Behandlung von psychischen Erkrankungen benutzt wird sowie Wissen (Mythos), die jedoch zu Spielbeginn nicht erlernt werden kann. Das Wissen um den Mythos wird beim Lesen von entsprechenden Büchern sowie der Zauberei benötigt.

Grundsätzlich verfügt ein Charakter über ein fundiertes Allgemeinwissen. Sollte eine Spezialisierung erforderlich oder gewünscht sein, so wird dazu die Fertigkeit „Wissen“ verwendet. Beispiele sind Wissen (Geschichte) oder Wissen (Medizin).

Tip: Jeder Charakter sollte neben Mumm und Wahrnehmung entweder Kämpfen oder Schießen erlernen. Wir wissen alle, wie es ausgeht...

Verderben

Dieser Wert misst den Preis, den ein Charakter für die Erforschung und das Wissen um den Mythos bezahlen muss. Er startet mit 0 und erhöht sich um einen Punkt für jeden Würfeltyp der Fertigkeit Wissen (Mythos).

Abgeleitete Werte

- **Charisma** startet mit 0,
- **Bewegungsweite** mit 6 (entspricht 12m),
- **Parade** ist gleich 2 plus halber Kämpfenwert (oder 2, falls der Charakter kein Kämpfen erlernt hat),
- **Robustheit** ist gleich 2 plus halber Konstitutionswert,
- **Geistige Stabilität** ist gleich 2 plus halbe Willenskraft minus Verderben.

Schritt 3: Talente und Handicaps

Es folgt die Auswahl von Talenten (GERTA S. 31ff) und Handicaps (GERTA S. 24ff).

Talente

Alle Talente aus GERTA sind erlaubt, mit Ausnahme (RoC S. 21) der folgenden:

- **Hintergrundtalente:** Arkaner Hintergrund (Arcane Backgrounds);
- **Machttalente (Power Edges):** Machtpunkte, Neue Macht, Schnelle Machtregeneration, Schnellere Machtgeneration, Seelenopfer;
- **Expertentalente:** Adept (Champion), Bastler (Gadgeteer), Heiliger/Unheiliger Krieger (Holy/Unholy Warrior), Mentalist, Reperaturgenie (Mr. Fix It), Zauberer (Wizard);
- **Übernatürliche Talente (Weird Edges):** Heiler, Mut in Flaschen, Sechster Sinn, Tiefe Taschen, Tierempathie, Tiermeister sowie
- **Wildcard-Talente:** Energieschub (Power Surge).

Hinzu kommen folgende neuen Talente (RoC S. 11f).

Hintergrundtalente

Flexibler Denker (Flexible Thinker)

Voraussetzungen: Anfänger, Wildcard, Willenskraft W8+

Auswirkungen: Ignoriert einen Punkt Wahnsinnsmalus.

Sehr flexibler Denker (Very Flexible Thinker)

Voraussetzungen: Fortgeschritten, Flexibler Denker

Auswirkungen: Ignoriert zwei Punkte Wahnsinnsmalus.

Abgestumpft (Jaded)

Voraussetzungen: Anfänger, Wildcard, Willenskraft W8+

Auswirkungen: Ignoriert die Mali durch Wahnsinn bei Willenskraftproben.

Sehr abgestumpft (Very Jaded)

Voraussetzungen: Veteran, Abgestumpft

Auswirkungen: Bei einem kritischen Fehlschlag auf der Traumatabelle wird ein Würfel geworfen. Ein gerades Ergebnis bedeutet W6 Stunden Bewusstlosigkeit, jedoch keinen Stabilitätsverlust.

Belastbar (Resilient)

Voraussetzungen: Anfänger, Willenskraft W8+
Auswirkungen: +2 auf alle Willenskraftproben

beim Therapieren von Wahnsinn.

Gerissen (Savvy)

Voraussetzungen: Anfänger, Verstand W10+
Auswirkungen: Allgemeinwissensproben ohne Abzüge.

Schläger (Scrapper)

Voraussetzungen: Anfänger, Kämpfen W8+
Auswirkungen: Gilt nicht als unbewaffneter Verteidiger und unbewaffnete Angriffe verursachen Stärke + W4 Schaden.

Geerdet (Well Adjusted)

Voraussetzungen: Anfänger, Willenskraft W6+, Verstand W6+
Auswirkungen: Erhöht die geistige Stabilität um +1.

Expertentalente

Doktor (Doctor)

Voraussetzungen: Anfänger, Verstand W8+, Heilen W8+

Auswirkungen: +2 auf Heilproben; bis zu fünf Begleiter erhalten diesen Bonus ebenfalls auf ihre natürlichen Heilproben.

Ingenieur (Engineer)

Voraussetzungen: Anfänger, Verstand W8+, Reparieren W8+, Wissen (Ingenieur) W8+

Auswirkungen: +2 auf Reparierenproben; bei Steigerung wird die benötigte Zeit halbiert.

Linguist

Voraussetzungen: Anfänger, Verstand W8+

Auswirkungen: erhält Anzahl weiterer Sprachen in Höhe von halben Verstandswürfeltyp; kann mit Verstandsprobe unbekannte Sprachen lesen und schreiben (-4 bei exotischen Sprachen); bei erneuter Wahl dieses Talent +2 weitere Sprachen.

Psychotherapeut (Psychotherapist)

Voraussetzungen: Anfänger, Wissen (Psychologie) W8+, Willenskraft W8+

Auswirkungen: +2 auf Wissen (Psychologie); bis zu fünf Begleiter erhalten diesen Bonus ebenfalls

auf ihre mentalen Erholungsproben; kann das Talent zur Heilung von Irrsinn verwenden.

Legendäre Talente

Bestimmt (Determined)

Voraussetzungen: Legendär

Auswirkungen: Geistige Stabilität +1.

Sehr bestimmt (Very Determined)

Voraussetzungen: Legendär, Bestimmt

Auswirkungen: Geistige Stabilität +1.

Handicaps

Neben den Handicaps aus GERTA kommen folgende neue Handicaps (RoC S. 10f) hinzu:

- Dunkles Geheimnis (schwer),
- Glaskinn (leicht),
- Unterschicht (leicht),
- Angsthase (schwer),
- Verpflichtungen (leicht oder schwer) und
- Ungewöhnliche Abstammung/Aussehen (leicht).

Schritt 4: Ausrüstung

Jeder Charakter startet mit der zu seinem Hintergrund typischen Kleidung und einem Geldbetrag von \$150/600 RM. Alle über das normale Maß hinausgehende Anschaffungen (bspw. ein Auto) müssen bezahlt oder durch entsprechende Talente (z.B. Adelig oder Reich) hinterlegt werden.

Schritt 5: Interessen

Interessen runden den Charakter ab und spiegeln z.B. Hobbyfertigkeiten wider. Die Anzahl von Interessen bei Spielbeginn entspricht dem halben Verstandswert. Ein Interesse erhöht einen entsprechenden Allgemeinwissenswert um +1, sollte sich die beiden Themen sinnvoll überschneiden oder ergänzen. **Sprachen** fallen im Gegensatz zu GERTA bei RoC unter die Kategorie Interessen.

Beispiele: Interesse (Photographie), Interesse (Mechanische Reparaturen) oder Interesse (Englisch).

GEISTIGE STABILITÄT

Begegnungen mit dem Mythos oder mit anderen Schrecken ziehen meist eine Probe auf die Fertigkeit Mumm nach sich, die wiederum je nach Situation durch Mali erschwert sein kann. Bei einem Fehlschlag erleidet der Charakter mentale Pein (Mental Anguish), die gegen seinen Wert in geistige Stabilität (Sanity) gemessen wird. Für jede vollen vier Punkte über die geistige Stabilität erleidet der Charakter einen Punkt Wahnsinn (Madness). Beim vierten Punkt Wahnsinn erhält der Charakter eine Geisteskrankheit (Insanity).

Durch den Einsatz eines Bennies kann direkt nach Erhalt von Wahnsinn eine Probe auf Verstand abgelegt werden. Jeder Erfolg und Steigerung reduziert den Wahnsinn entsprechend. Jede Stufe von Wahnsinn zieht einen Malus von -1 auf die Bewegungsweite und alle Eigenschaftsproben nach sich.

Ein geisteskranker Charakter muss sofort eine Probe auf Willenskraft ablegen, wobei alle Boni/Mali gelten.

- **Steigerung:** Der Charakter ist angeschlagen und die Geisteskrankheit verschwindet nach der Begegnung wieder.
- **Erfolg:** Der Charakter ist angeschlagen und die Geisteskrankheit bleibt, bis alle Stufen von Wahnsinn beseitigt worden sind.
- **Fehlschlag:** Der Charakter ist angeschlagen und die Geisteskrankheit ist permanent.

- **Kritischer Fehlschlag:** Der Charakter ist für W6 Stunden (oder bis er geheilt wird) bewusstlos und verliert permanent einen Punkt geistige Stabilität. Sollte dies den Wert unter 1 senken, so ist der Charakter unwiederbringlich irrsinnig.

Behandlungsmöglichkeiten

Wahnsinn kann mittels Wissen (Psychologie) behandelt werden. Jeder Erfolg und Steigerung reduziert den Wahnsinn um einen Punkt. Zudem kann jeweils nach fünf Tagen eine Probe auf Verstand abgelegt werden, die je nach Erfolg und Steigerung ebenfalls zu einer Reduzierung von Wahnsinn führen kann.

Eine Geisteskrankheit muss durch Therapie geheilt werden.



MAGIE

Geheimes Wissen

Erkennen von Mythos-Büchern

Mit einem erfolgreichen Wurf auf Wissen (Mythos) erkennt man nach kurzem Durchblättern, ob es sich um ein Mythos-Buch handelt oder nicht.



Lesen eines Mythos-Buches

Sofern die Sprache des Buches bekannt ist, kann es innerhalb von W4 Tagen gelesen werden. Die Zeit verdoppelt sich, wenn man dafür nicht den ganzen Tag darauf verwendet. Charaktere dürfen während dieser Zeit weder Wunden noch Wahnsinn haben. Nach der Lesezeit erhöht sich der Würfeltyp von Wissen (Mythos) um +1 (genauso wie Verderben) und der Wert von geistiger Stabilität reduziert sich um -1. Nach dem erfolgreichen Lesen eines Buches können die darin befindlichen Zaubersprüche gelernt werden.

Ähnliche Ausgaben eines Buches

Von ähnlichen Ausgaben eines bereits gelesenen Buches erhält man weder Wissen (Mythos), noch verliert man geistige Stabilität. Dennoch geben solche Ausgaben einen Bonus bei der Recherche.

Durchblättern eines Mythos-Buches

Ein Charakter mit vorhandenem Wissen (Mythos) kann ein Mythos-Buch innerhalb von W4 Stunden durchblättern. Dies erhöht das Wissen (Mythos) um +1 (nicht um einen Würfeltyp) und lässt den Charakter wissen, welche Zaubersprüche in dem Buch enthalten sind. Wird das Buch anschließend komplett gelesen, erhält der Charakter weitere +1 auf Wissen (Mythos). Sofern dies den Wert auf +2 bringen würde, erhöht sich stattdessen der Würfeltyp um eins mit den oben erwähnten Konsequenzen.

Andere Ausgaben eines Buches

Ausgaben eines Buches in einer anderen Sprache erhöhen beim Durchblättern das Wissen (Mythos) nicht und das Lesen dieser Werke erhöht das Wissen nur um +1.

Übersetzungen

Ein Buch zu übersetzen erfordert W4 Wochen und einen erfolgreichen Wurf auf Verstand oder Wissen (Mythos), je nachdem welcher Wert niedriger ist. Die Zeit verdoppelt sich, sofern nicht den ganzen Tag daran gearbeitet wird. Bei Erfolg ist das Buch übersetzt und dessen Wert für arkanes Wissen unverändert. Ein Misserfolg reduziert diesen Wert und ein kritischer Fehlschlag führt zu einem Buch, welches keinen neuen Erkenntnisgewinn hervorbringt.

Mythos-Bücher als Referenzen

Jedes Mythos-Buch (vom ersten abgesehen) einer Sammlung erleichtert die Probe auf Nachforschung um +1 und kostet drei Stunden plus eine weitere Stunde pro genutztem Buch.

Lernen von Zaubersprüchen

Das Lernen eines Zauberspruches dauert W4 Wochen und erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Verstand, der mit dem Wert arkanes Wissen des Buches modifiziert wird. Bei einem Misserfolg muss der betreffende W4 Wochen warten, bevor er einen neuen Versuch unternehmen kann.

Lehrmeister

Besitzt ein Charakter das Wissen um einen Zauberspruch, so kann er es einem anderen Charakter, der bereits über Wissen (Mythos) verfügt, innerhalb von einer Woche beibringen. Dies erfordert von dem Lernenden einen erfolgreichen Wurf auf Verstand.



Zaubern

Das Wirken eines Zauberspruches erfordert keine Mummprobe, wohl kann aber das Ergebnis eines Spruches zu einer solchen führen (z.B. bei einer Beschwörung). Eine 1 auf dem Fertigkeitwürfel bedeutet einen kritischen Zauberfehler und hat Konsequenzen.

Das Zaubern erfolgt mittels der Fertigkeit Wissen (Mythos). Ein Spruch dauert normalerweise 1 Minute um ihn zaubern. Jeder Spruch besitzt einen (meist negativen) Zaubermodifikator. Pro 5 Minuten reduziert sich dieser Malus um 1 bis zu einem Maximum in Höhe des Wissen (Mythos)-Würfeltyps (bspw. 20 Minuten bei W4 und somit einem reduzierten Malus um 4).

Arten von Sprüchen

Grundsätzlich werden Zaubersprüche eingeteilt in

- Rufe/Binde Diener,
- Kontakt zu Diener/Unabhängiger Rasse,
- Rufe/Vertreibe Gottheit,
- Kontakt zu Gottheit,
- Spezielle Sprüche und
- Kampfsprüche.

HAUSREGELN

Traglastsystem

Die Belastungsgrenze (GERTA S. 7) in SW be­trägt das Fünffache des Stärkewürfels in Pfund (also z.B. 15 kg bei Stärke W6). Darüber hinaus er­hält man bis zum Dreifachen dieser Grenze je­weils einen Abzug von -1 auf Stärke- und Ge­schicklichkeitsproben, sowie bei allen auf diesen Attributen basierenden Fertigkeiten.

Dies erfordert eine genaue Buchführung über die mitgeführte Ausrüstung. Die folgenden Regel­optionen vermeiden derartige Berechnungen und vereinfachen den Umgang mit Ausrüstung unter in Kaufnahme von weniger (gefühltem) Realis­mus.

Das System basiert auf einer stärkeabhängigen Anzahl von Ausrüstungsplätzen, die ein Charak­ter tragen kann. Gegenstände werden daher nicht nach ihrem Gewicht bemessen, sondern wie viele Plätze sie belegen. Dabei wird unterschieden in Plätze für bereitgehaltene Gegenstände (wie bspw. Waffen und Rüstung) und Plätze für getra­gene Gegenstände (bspw. in einem Rucksack be­findliche Dinge). Es kommen folgende Faktoren zum Tragen:

- **Normale Kleidung** belegt keinen Platz.
- **Kleinere Gegenstände** (z.B. Feuerzeug, Heil­trank, Magazin) belegen keinen Platz, sofern sie nicht in größeren Mengen mitgeführt werden.
- **Einfache Gegenstände** belegen 1 Platz. Darun­ter fallen bspw. Schwert, Schild, leichte Rüs­tung oder Pistole, mehrere Magazine, Ruck­ sack).
- **Sperrige Gegenstände** belegen 2 Plätze. Dies können bspw. Metallrüstung, großer Schild, Zweihänder oder Schrotflinte, Winterbeklei­dung, großer Rucksack sein.
- **Sehr sperrige Gegenstände** belegen 3 Plätze. Hierunter fallen z.B. Vollrüstung, Pike oder Ma­schingengewehr, ABC-Schutzanzug mit Sauer­stoffversorgung.
- Die **Anzahl der Plätze für bereitgehaltene oder aktive Gegenstände** entspricht dem Stär­kewürfel. Sie sind mit einer Aktion ziehbar oder

gerade aktiv wie bspw. eine Rüstung oder ein Rucksack.

- Die **Anzahl der Plätze für getragene oder in­aktive Gegenstände** beträgt das Doppelte der Plätze für bereitgehaltene Gegenstände. Sie sind in einer Runde ziehbar bzw. hervorholbar.
- Plätze für getragene oder inaktive Gegenstände können bis zu **3x aufgestockt** werden, wobei daraus jeweils ein Abzug von -1 auf alle Stärke- und Geschicklichkeitsproben und darauf basie­renden Fertigkeiten resultiert.
- Das Talent „**Kräftig**“ erhöht die verfügbaren Plätze um die Hälfte des Stärkewürfels (W6 normal = 6 bereit, 12 getragen; W6 kräftig = 9 bereit, 18 getragen).
- Das Talent „**Schnellziehen**“ lässt bereitgehal­tene Gegenstände ohne Abzüge ziehen und ge­tragene Gegenstände mittels GE-Probe (bei Er­folg in 1 Aktion, bei Steigerung ohne Mehrfach­aktionsabzug).

Beispiel

Durchschnittlicher Ermittler mit Stärke W6.

Bereitgehaltene Gegenstände:

Pistole	Taschenlampe
Schrotflinte	Ledermantel
	Rucksack

Getragene Gegenstände:

Das Necronomicon	Proviant für 5 Tage
3 Schachteln m. Schrot	
kl. Werkzeugkoffer	3 Magazine für Pistole
Winterbekleidung	1 Molotowcocktail
	Fernglas
5 schwarze Kerzen	Wasserflasche 1 L.

Freie Gegenstände:

Normale Kleidung, Feuerzeug, Notizheft, Stift.

Basierend auf einem Artikel der Webseite Savage Nights (<http://www.savagenights.de/regeln/die-setzkastenmethode/>).

Molotowcocktails

Die folgenden Regeln betrachten Molotowcocktails im Sinne einer improvisierten Waffe, d.h. die Herstellung erfolgt bspw. unter Zeitdruck oder mit improvisierten Mitteln.

- Der Einsatz einer **improvisierten Waffe** (GERTA S. 114) verursacht grundsätzlich einen Abzug von -1 auf Angriff und Parade.
 - Das **Bereitmachen** (Anzünden) eines Molotowcocktails dauert mit geeigneten Mitteln (Feuerzeug oder offenes Feuer) eine Aktion, d.h. er kann in derselben Runde mit einem Mehrfachaktionsabzug von -2 geworfen werden. Andernfalls ist das Anzünden eine komplexe Aktion (GERTA S. 98f) und dauert W4 Runden (schneller als eine Fackel, da handlicher).
 - Der **Zünder** (gemeinhin ein Stofffetzen) brennt nach dem Anzünden solange verlässlich, bis eine Kreuzkarte als Aktionskarte gezogen wird. Dies gilt im Sinne einer Komplikation (GERTA S. 128) und erfordert eine Probe auf Verstand mit einem Abzug von -2, wobei sich geeignete Wissensfertigkeiten oder Erfahrungen positiv auswirken können. Bei einem Fehlschlag erlischt der Zünder.
 - Ein Molotowcocktail gilt als **kleiner Gegenstand** (GERTA S. 76) und verfügt damit über eine Reichweite von 3/6/12 Zoll (6/12/24 Metern).
 - Es gelten die Regeln für **Fernkampfangriffe** (GERTA S. 100ff).
 - Der Angriffswurf wird über die Fertigkeit **Werfen** (GERTA S. 23) durchgeführt.
 - Schlägt der Angriff fehl, so weicht der Molotowcocktail im Sinne eines **Flächenangriffs** (GERTA S. 111) um W4 Zoll (eine Flasche springt we-
- niger als bspw. eine Handgranate) multipliziert mit der Entfernung (1 für kurze, 2 für mittlere und 3 für lange Distanz) in Richtung eines W12 ab.
- Bei einem **kritischen Fehlschlag** könnte bspw. der Molotowcocktail fallengelassen werden und nachfolgende Effekte betreffenden den Angreifer selbst.
 - Der Angriff trifft bis zu **W3 Ziele** (bei dem Spiel ohne Miniaturen) gleichzeitig (GERTA S. 225), sowie ggf. angrenzende Verbündete (Angriff trifft ohne Steigerung).
 - Bei einer Steigerung des Angriffswurfes wird **W6 Bonusschaden** erzielt (GERTA S. 100).
 - Getroffene Ziele profitieren von **Deckung** bzw. können mittels einer Geschicklichkeitsprobe mit einem Abzug von -2 aus dem Weg springen (GERTA S. 111), sofern der Angriff bemerkt wird.
 - Ein Molotowcocktail verursacht **2W10 Feuerschaden** pro Runde (GERTA S. 141) und das Ziel ist gemeinhin mit einer brennbaren Flüssigkeit benetzt, d.h. es gilt der Effekt Ausbreiten bei 2-6 auf einem W6 und dem damit verbundenen erneuten Schaden.
 - Der **Feuerschaden** ignoriert Panzerung (GERTA S. 141), sofern sie nicht feuerfest und versiegelt ist.
 - In geschlossenen Räumen kommt der Effekt **Einatmen von Rauch** (GERTA S. 141) zum Tragen.
 - Der möglicherweise resultierende **Brand** von bspw. zerstörbaren Gegenständen, Konstruktionen oder Räumlichkeiten kann den Regeln auf GERTA S. 112f und S. 137 folgen.

ANHANG

Fertigkeitenvergleich

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

Anthropologie	Wissen (Anthropologie)
Archäologie	Wissen (Archäologie)
Buchführung	Wissen (Buchführung)
Cthulhu Mythos	Wissen (Mythos)
Geschichte	Wissen (Geschichte)
Handwerk/Kunst	Wissen/Geschicklichkeit
Naturkunde	Wissen (Naturkunde)/ Überleben
Naturwissenschaft	Wissen (Naturwissen- schaft)
Okkultismus	Wissen (Okkultismus)
Psychoanalyse	Wissen (Psychologie)
Psychologie	Wissen (Psychologie)
Rechtswesen	Wissen (Rechtswesen)