

TRAIL OF CTHULHU

DESIGNED BY KENNETH HITE

SYSTEM CHEAT SHEET

Zusammengetragen von Justin Alexander

<http://www.thealexandrian.net>

Übersetzt von Tim Höregott

<https://listentothegods.wordpress.com/>

KERNMECHANIKEN

HINWEISE SAMMELN

1. Sei in einer Szene, die einen relevanten Hinweis enthält.
2. Besitze die richtige Fähigkeit, um den Hinweis zu sammeln.
3. Sag der*in Bewahrer*in, dass du diese Fähigkeit verwendest.

Einfache Suche: Der Hinweis kann ohne Fähigkeit gefunden werden (er erfordert nur eine Suche am richtigen Ort)

Fachliche Einschätzung: Der Hinweis kann nebenbei entdeckt werden, wenn entsprechendes Fachwissen vorliegt. Der Charakter mit den meisten aktuellen Poolpunkten bemerkt ihn.

Unscheinbarer Hinweis: Der Hinweis kann bemerkt werden, ohne dass aktiv danach gesucht wird. Der Charakter mit den meisten aktuellen Poolpunkten bemerkt ihn. (Bei Gleichstand jener mit dem höchsten Wert. Sollte dann immer noch Gleichstand herrschen, bemerken sie ihn gleichzeitig).

Druckmittel: Der Hinweis erfordert eine zwischenmenschliche Fähigkeit sowie die Erwähnung eines bereits gefundenen Hinweises.

PROBEN

Erfolg: 1W6 + eingesetzte Poolpunkte \geq Schwierigkeit

Wiederholung: Erfordert eine zusätzliche Aktion, die eine bessere Chance rechtfertigt, und mehr Poolpunkte als zuvor.

Nutznießler: Schwierigkeit +2 pro nutznießendem Charakter. Diese können einen Pool-Punkt verwenden, um den Schwierigkeitsanstieg zu negieren.

Kooperation: Kostet einen Poolpunkt. Anschließend können weitere ausgegeben werden, um für die Probe eines anderen Charakters zu zählen.

WETTSTREIT

Erste*r Teilnehmer*in würfelt, dann die*der zweite, bis jemand scheidet.

Standard-Schwierigkeit: 4 (Kann von Bewahrer*in nach Umständen angepasst werden)

Initiative: Der*die Bewahrer entscheidet.

- **Gleichzeitiges Handeln:** Charakter mit niedrigem Wert in relevanter Fähigkeit handelt zuerst. (NPCs vor PCs. Bei PCs handelt der*die Spieler*in, der*die zuletzt zur aktuellen Sitzung eingetroffen ist, zuerst).

Verfolgungsjagd: Der fliehende Charakter handelt zuerst.

Ermittlungswettstreit: PCs haben automatisch Erfolg, wenn es um Hinweise geht.

ERMITTLUNGSFÄHIGKEITEN

Akademisch

Anthropologie
Archäologie
Architektur
Bibliotheksnutzung
Biologie
Buchhaltung
Cthulhu-Mythos
Geologie
Geschichte
Jura
Kryptografie
Kunstgeschichte
Medizin
Okkultismus
Physik
Sprachen
Theologie

Zwischenmenschlich

Beruhigen
Bürokratie
Einschüchtern
Feilschen
Gassenwissen
Menschenkenntnis
Polizeisprache
Schmeichelei
Verhör
Vermögen
Zuhören

Technisch

Astronomie
Chemie
Forensik
Fotografie
Handwerk
Kunst
Pharmazie
Schlosser
Spurensicherung
Wildnisleben

ALLGEMEINE FÄHIGKEITEN

Athletik
Bereitschaft
Beschatten
Diebstahl
*Elektronik*¹
Erste Hilfe
Fahren
Flucht
Gefahren spüren
Geistige Gesundheit
Geistige Stabilität
Gesundheit
Heimlichkeit
Hypnose
*Mechanik*¹
Pilot
Prügelei
Psychoanalyse
Reiten
Schusswaffen
*Sprengstoffe*¹
*Tarnung*¹
Verheimlichen
Waffen

¹ Kann gelegentlich auch als Ermittlungsfähigkeit verwandt werden.

ERMITTLUNGS-POOLPUNKTE (1-2 Punkte)

- Verschafft einen Vorteil in bevorstehenden Proben allgemeiner Fähigkeiten
- Hinterlässt einen positiven Eindruck bei einem wichtigen Charakter
- Löst eine Flashback-Szene aus
- Liefert Alternative zu unerwünschter oder unangenehmer Handlung
- Beschleunigt die Ermittlung
- Verschafft **zweckbestimmte Poolpunkte**
- Erschafft ein beispielloses Kunstwerk/eine beispiellose akademische Leistung

Zweckbestimmte Poolpunkte: Bonuspunkte, die nur unter bestimmten Umständen/in Bezug auf ein bestimmtes Thema zur Verfügung stehen.

KAMPF-GRUNDREGELN

Initiative: Meiste Poolpunkte in benutzter Fähigkeit.

- Gleichstand: Erst höchster Wert, dann PCs über NPCs, dann pünktlichere über später eintreffende Spieler*innen
- Waffenträger*innen handeln in Prügeleien zuletzt.

Trefferschwelle für PCs: 3

- Athletik 8+ = Trefferschwelle +1

Schaden: 1W6 + Schadensmodifikator - Rüstung

Waffe	Schadensmodifikator
Unbewaffnet (Faust, Tritt)	-2
Kleine improvisierte Waffe, Totschläger, Schlagring, Peitsche, Schlagstock, Messer	-1
Große improvisierte Waffe, Machete, schwere Keule, Schürhaken, leichte Schusswaffe	0
Schwert, schwere Schusswaffe	+1
Sehr schwere Schusswaffe	+2

Deckung:

- *Ungeschützt:* Trefferschwelle -1
- *Partielle Deckung:* Kein Modifikator.
- *Volle Deckung:* Trefferschwelle +1

Reichweite:

- *Kernschuss* (Armeslänge): Alle Nahkampfangriffe. Schusswaffen +2 Schaden. Schrotflinten zählen als schwere Schusswaffen.
- *Sehr nah* (10m): Keine Modifikatoren.
- *Nah* (30-40m): Keine geworfenen Waffen. Schrotflinten zählen als leichte Schusswaffen.
- *Weit* (100m): Keine Pistolen und Schrotflinten. Maximale Reichweite von Gewehren.

SPRENGSTOFFE

Sprengstoff scharf machen: Sprengstoffe-Probe

- Gefahren spüren (Schwierigkeit 4 / Ergebnis der Sprengstoffe-Probe) zum Ausweichen oder um Gefährten in sehr nahe Reichweite zu ziehen.

Sprengstoff werfen: Athletik-Probe

- *Schwierigkeit:* Kernschuss 2, sehr nah 3, nah 5
- *Zielen:* Kernschuss 3, sehr nah 4, nah 7
- *Improvisierte Sprengstoffe:* Schwierigkeit +1

Andere Sprengstoffe

Mörser/Geschütze: Mechanik-Probe

Gewehr-Granate: Schusswaffen-Probe

KAMPTOPTIONEN

Ohne Fähigkeit kämpfen:

- -2 Schaden
- Handlung muss zu Beginn der Runde angesagt und kann nicht geändert werden.
- Handelt automatisch zuletzt in jeder Runde.
- Schusswaffen-Wurf von 1 bedeutet versehentlichen Selbst- oder Freund-Treffer.

Nicht-tödlicher Schaden: Prügelei-Probe.

- Kann Gesundheit nicht unter Todesschwelle reduzieren.
- Erfordert Besinnungswurf bei Erfolg.

Eine Schusswaffe, zwei Kämpfer: Waffe festhalten, bereit zum Feuern, Kernschuss.

- Trefferschwelle: 1
- Schaden: x3
- *Unwissend/Unvorbereitet:* Prügelei-Wettstreit, um Kontrolle über Waffe zu erlangen und zu feuern (Kein Schadensmodifikator).

Nachladen: Schusswaffen-Probe (Schwierigkeit 3); bei Misserfolg ist Angriff diese Runde nicht möglich.

- **Munition (Purist #1):** Munition zählen.
- **Munition (Purist #2):** Wurf von 1 = Magazin leer (kein Treffer).
- **Munition (Pulp):** Wenn dramaturgisch angemessen.

SPEZIELLE WAFFEN-AKTIONEN

Schrotflinten:

- *Kernschuss:* Zählt als schwere Schusswaffe.
- *Nah:* Zählt als leichte Schusswaffe.
- *Beide Läufe (Sehr nah oder Kernschuss):* Schaden +1

Pulp-Schusswaffen

- Schusswaffen (2 Punkte): Pistole auf weite Reichweite; Gewehr bis 500m
- Firearms (5+ rating, 1 point): Fire two pistols in the same round, one target at Hit Threshold +2

Vollautomatisch

- 20/30 Schuss: 2 zweckbestimmte Schusswaffen-Poolpunkte
- 50/100 Schuss: 3 zweckbestimmte Schusswaffen-Poolpunkte
- 1 *geworfen:* Ladehemmung. Erforder Mechanik-Probe (Schwierigkeit 4).

Vollautomatisch – mehrere Ziele (Pulp):

- Alle Ziele müssen sehr nah oder näher sein.
- Trefferschwelle +1 pro zusätzlichem Ziel.
- Jedes Ziel einzeln verrechnen.

SONSTIGE HANDLUNGEN

Kontakte: Wenn eine Fähigkeit eingesetzt wird, die einen Kontakt erfordert, müssen dem*er Bewahrer*in Name, Adresse und genaue Verbindung genannt werden. (z.B.: *Polizeisprache, Vermögen*)

Große Kunstwerke erschaffen: Erfordert Kunst-Poolpunkte.

- Poolpunkte, die für große Kunstwerke ausgegeben worden sind, können nicht mehr für andere Kunstformen genutzt werden.

Als bekannte Person ausgeben: Alle 5 Minuten Probe würfeln.

- *Nur Stimme:* Schwierigkeit 4
- *Persönliche Nachahmung:* Schwierigkeit 7

Hypnose (Pulp):

- *Hypnotischen Zustand herstellen* (Schwierigkeit 3): Für weitere Hypnose-Aktionen erforderlich.
- *Analytische Verbindung herstellen:* Psychoanalyse-Probe (min. Wert 3; Schwierigkeit 3). Erzeugt 3 zweckbestimmte Psychoanalyse-Poolpunkte für Analyse der*des Patient*in.
- *Erinnerungen wiederherstellen* (Schwierigkeit 4): Traumatische Erinnerungen erneut zu durchleben wiederholt Geistige Stabilitätsverluste ebenfalls (Psychologische Ersthilfe kann jedoch geleistet werden).
- *Post-Hypnotische Suggestion* (Schwierigkeit 4+): Zwingt den*die Patient*in zu einer einzelnen, begrenzten Handlung.
- *Schmerz lindern* (Schwierigkeit 4): Entfernt die spielmechanischen Nachteile, **verletzt** zu sein.
- *Falsche Erinnerungen:* Schwierigkeit 5 Wettstreit gegen die Geistige Stabilität des Ziels (Schwierigkeit 4). Lindert ein präsent Trauma, dieses kann jedoch durch weitere Traumata wiederkehren.

Bereitschaft: Nur, wenn Zugriff auf die eigenen Besitztümer besteht. Bereitschaft-Probe (variable Schwierigkeit). Bei Erfolg ist der gewünschte Gegenstand darunter (nach Entscheid des*der Bewahrers*in).

Fahrzeuge:

- *Off-Road:* ½ Tempo. (ODER ¾ Tempo.)
- *Motorräder mit Beiwagen:* ½ Tempo.
- *Autoverfolgungsjagden:* Fahren-Wettstreit.
 - o 15+ km/h langsamer: Schwierigkeit +1
 - o 50+ km/h langsamer: Schwierigkeit +2

KÖRPERLICHE VERLETZUNGEN

Gesundheit < 0: Besinnungswurf erforderlich.

Gesundheit 0 to -5 – Verletzt: Schwierigkeit +1 auf alle Proben; kann keine Poolpunkte ausgeben

Gesundheit -6 to -11 – Schwer verwundet:

Besinnungswurf und kann nicht mehr kämpfen.

Verliert 1 Gesundheit pro Stunde bis stabilisiert.

Gesundheit -12 – Tot: Tot.

Besinnungswurf: 1W6 + ausgegebene

Gesundheit-Punkte gegen absoluten

Gesundheitswert vor der Ausgabe der Punkte

Erste Hilfe: Nur Punkte, die in der letzten Szene mit Verletzung verloren wurden, können geheilt werden.

- **Verletzt:** Opfer heilt 2 Gesundheitspunkte pro Erste Hilfe-Poolpunkt (1 Pkt bei Selbstheilung).
- **Schwer verwundet:** 2 Erste Hilfe-Poolpunkte zum stabilisieren. Gesundheit kann nicht geheilt werden; Erholung nötig.
- **Purist-Erste Hilfe:** Charakter kann nur auf ein Drittel der Maximalgesundheit geheilt werden.

Erholung: Erholung im Krankenhaus für eine Anzahl Tage, die dem niedrigstens absoluten Gesundheitswert entspricht.

Pulp-Tod: NPCs sterben bei Gesundheit 0.

KREATUREN

Kreatur-Poolpunkte:

- **24 Stunden:** Alle Poolpunkte und 1W6 Gesundheit auffüllen.
- **< 24 Stunden:** Alle Poolpunkte auf halben totalen Wert auffüllen; keine Gesundheit heilen.

Geteilte Umgebungspools: Kreaturen mit geteiltem Pool, je nach Umgebung/Modus.

- **Modus wechseln:** Verlieren oder gewinnen die "zusätzlichen" Punkte, Gewinn aber nur ein mal pro Szene möglich.

Wachsamkeit: Modifiziert Heimlichkeit-Proben.

- Spieler würfeln zum vorüberschleichen; Kreaturen würfel nicht.

Heimlichkeit: Modifiziert Gefahren spüren-Proben.

- Spieler würfeln zum Entdecken; Kreaturen würfeln nicht.

Stabilitätsverlust: *Zusätzlicher* Stabilitätsverlust.

WIEDERHERSTELLUNG

Während des Spiels:

- **Beschleunigte Wiederherstellung** (einmal pro Sitzung): An sicherem Ort bis zu 3 allgemeine Fähigkeiten wiederherstellen (außer Gesundheit, geistige Gesundheit, Stabilität).
- **Tägliche Wiederherstellung** (24 Stunden nach letzter Ausgabe): Athletik, Fahren, Flucht, Pilot, Prügelei, Reiten, Schusswaffen, Waffen komplett wiederherstellen.

Am Sitzungsende:

- **Fertigkeiten:** Alle Fertigkeiten (außer Gesundheit, Geistige Gesundheit, Stabilität) wiederherstellen.
- **Stabilitätsquelle:** 3 Stabilitätspunkte für jede Quelle wiederherstellen, mit der Zeit verbracht wird.
- **Pulp-Geistige Gesundheit:** Bewahrer*in gewährt 1-2 Geistige Gesundheit für Sieg über den Mythos.

Gesundheit wiedergewinnen:

- 2 Punkte pro Ruhetag.
- Schwer verwundete Charaktere können keine Gesundheit wiedergewinnen (siehe *Körperliche Verletzungen*).

Psychoanalytische Therapie: Eine Probe vor jedem Szenario.

- **Pulp-Psychoanalyse:** Schwierigkeit 4
- **Purist-Psychoanalyse:** Schwierigkeit = Cthulhu-Mythos-Wert oder 4 (der höhere Wert)
- **Erfolgreiche Behandlung:** 3 aufeinanderfolgende Erfolge und 3 Szenarien, in denen Stabilität 1+ bleibt. Einen Effekt kann ausgewählt werden:
 - Geistige Erkrankung wird geheilt. (Sollte der Charakter erneut eine geistige Erkrankung erhalten kehrt die alte zurück und bleibt für immer unheilbar.)
 - Einen verlorenen psychischen Grundpfeiler ersetzen.
 - Einen verlorenen Antrieb ersetzen.
 - Verdrängung. (Während der 3 Szenarien dieser Behandlung kann Cthulhu-Mythos nicht eingesetzt werden. Gibt "falsche geistige Gesundheit" in Höhe der Hälfte der verlorenen Punkte oder 10 - Cthulhu-Mythos-Grenze (der kleinere Wert). Jeder Verlust geistiger Gesundheit von min. 2 zerstört die Verdrängung und entfernt den falschen Pool.

Charakterentwicklung (Pulp): Nach jeder Sitzung.

- 2 Generierungspunkte erhalten
- 1-2 Generierungspunkte neu verteilen (optional)
- Punkte in Vermögen, Cthulhu-Mythos oder geistiger Gesundheit können nicht erhöht oder umverteilt werden.
- Vermögen wird von Bewahrer*in an die Umstände angepasst.

SONSTIGE GEFAHREN

Säure:

- **Schaden:** Schaden nur einmal auswürfeln – er wird jede Runde zugefügt, bis die Säure entfernt/neutralisiert ist.
 - **Schwache Säure:** 1W6-2 Schadenspunkte.
 - **Starke Säure:** 1W6 Schadenspunkte
 - **Sehr starke Säure:** 1W6+1 Schadenspunkte
- **Neutralisierung:** Chemie/Medizin

Extreme Temperaturen: Extreme Hitze oder Kälte kann **verletzen**.

Ertrinken/Ersticken:

- **Den Atem anhalten:** Athletikprobe jede Runde (Schwierigkeit 3 + 1 pro Runde)
- **Ertrinken:** 1W6+1 Schadenspunkte pro Runde (werden wiederhergestellt, falls vor Eintreten des Todes gerettet)

Sturz: Schaden = Schwierigkeit der Wand/Klippe/etc.

- **Stacheln/Beton/zerklüftete Felsen:** +2 Schaden

Feuer:

- **Fackel:** Kleine improvisierte Waffe (1W6-1 Schadenspunkte).
- **In ein Lagerfeuer fallen:** 1W6 Schadenspunkte
- **Einen brennenden Raum betreten:** 1W6+1 Schadenspunkte
 - **Rauchvergiftung:** Siehe Ersticken.
- **In Brand geraten:** 1W6 Schaden pro Runde bis gelöscht
 - **Auf dem Boden wälzen:** Athletikprobe

Gift:

- **Eintrittsverzögerung:** Zeit bis zum Beginn der ersten Symptome.
 - **Entgiften:** Erste Hilfe-Probe während der Eintrittsverzögerung
- **Beispielsymptome:** Schaden, **verletzt**, Lähmungen, Krämpfe, Erbrechen.
- **Tödliche Gifte:** Erfordern Pharmazie oder Medizin zum Entgiften.

GEISTIGE STABILITÄT

Stabilitätsprobe: Von Stabilitätsereignis ausgelöst.

- **Schwierigkeit: 4**
 - *Abhärtung – Purist:* Schwierigkeit -1 (niemals bei Mythos und Übernatürlichem)
 - *Abhärtung – Pulp:* Schwierigkeit -1 (eventuell bei Übernatürlichem, niemals bei Mythos)
 - *Anfälligkeit:* Schwierigkeit +1
 - *Mythoschock:* Schwierigkeit +1 (oder mehr)
- **Misserfolg:** Verlust in Höhe von "Stabilitätsverlust" vom Pool der geistigen Stabilität.
- **Maximum:** Pro Ereignis höchstens so viel wie der höchste potentielle Verlust.

Instabilität (Roleplaying Instability, S. 72)

- **Geistige Stabilität 0 to -5 – Erschüttert:** Keine Ermittlungspoolpunkte ausgeben. Allgemeine Fähigkeiten haben Schwierigkeit +1.
- **Geistige Stabilität -6 to -11 – Schockiert:** Permanente Geisteserkrankung entwickeln (Entscheid der*des Bewahrers*in). Einzige Aktionen sind panische Flucht, rasende Angriffe oder keine sinnvollen Handlungen (unzusammenhängend brabbeln, U-Bahnstationsnamen aufsagen etc.).
- **Stabilität -12 – Unheilbar Wahnsinnig:** Eine letzte verrückte Tat möglich (selbsterstörerisch heldenhaft oder selbstzerstörerisch). In jedem Fall unheilbar Wahnsinnig.

GEISTESERKRANKUNGEN

Kriegsneurose: Das auslösende Ereignis war mundan oder übernatürlich.

- **Trigger-Ereignis:** Stabilitätsprobe (Schwier. 4)
- **Misserfolg:** Schockstarre für 15 Minuten. **Erschüttert** für 24 Stunden.

Mythos-Wahnsinn: Das auslösende Ereignis war ein Mythos-Ereignis. Siehe S. 77-79.

1. Wahnvorstellungen
2. Mordwahnsinn
3. Megalomanie
4. Multiple Persönlichkeitsspaltung
5. Obsession
6. Paranoia
7. Phobie
8. Selektive Amnesie

Antrieb: Wenn der Antrieb eine irrationale, unvorsichtige Handlung provoziert.

- **Schwere Provokation:** Handlungsneutral.
 - *Dem Drang widerstehen:* -4 Stabilität or 1/3 des Stabilitätspools (der größere Wert).
 - *Dem Drang nachgeben:* +2 Stabilität
- **Leichte Provokation:** Handlungsnebensächlich.
 - *Dem Drang widerstehen:* -2 Stabilität
 - *Dem Drang nachgeben:* +1 Stabilität

Pulp Selbstvertrauen: Mit Hilfe eines Poolpunktes eine bemerkenswerte Aktion durchführen; +1W6 Stabilität. (nach Entscheidung der*des Bewahrers*in.)

Psychologische Ersthilfe: Psychoanalyseprobe (Schwierigkeit 4)

- **Erfolg:** Psychoanalysepunkte können in die doppelte Anzahl Stabilitätspunkte umgewandelt werden..
- **Misserfolg:** Bis derselbe Patient mehr Stabilität verliert, kann kein erneuter Versuch unternommen werden.
- Keine Selbsthilfe möglich.

Psychologischer Beistand: Psychoanalyseprobe (Schwierigkeit 3, 1 Poolpunkt)

- Bis zum Ende der Szene oder zum nächsten Stabilitätsverlust ist der Patient geistig klar.

Stabilitätsereignis	Stabilitätsverlust
<i>Tod:</i> Eine frische Leiche sehen; den Tod eines Menschen beobachten	1
<i>Gewalt:</i> Von einem menschlichen Gegner mit der offenkundigen Absicht ernsthaften Schaden zuzufügen, angegriffen werden	2
<i>Unfall:</i> In einem Fahrzeugunfall mit dem Risiko ernsthafter Verletzung beteiligt sein	2
<i>Unnatürliche Wahrnehmung:</i> Intensives Déjà-Vu, Erinnerungslücken, Halluzinationen	2
<i>Folter beobachten:</i> Beobachten, wie ein Mensch gefoltert wird	2
<i>Grauenhafter Tod:</i> Einen besonders grausamen Mord oder Unfall sehen	3
<i>Tödliche Gewalt:</i> Von einem Menschen mit Tötungsabsicht angegriffen werden; im Kampf töten	3
<i>Nähe des Übernatürlichen:</i> Übernatürliche Kreatur in der Ferne; ungefährliche Omen oder magische Effekte (Insekten an der Wand, sprechende Katzen, blutende Fenster)	3
<i>Massentod:</i> Hunderte Leichen sehen; einen großen Kampf beobachten.	4
<i>Persönlicher Verlust:</i> Vom gewaltsamen Tod eines Freundes oder einer Stabilitätsquelle erfahren	4
<i>Freiheitsentzug:</i> Eine Woche in Einzelhaft verbringen.	4
<i>Übernatürliche Konfrontation:</i> Übernatürliche Kreatur aus der Nähe sehen	4
<i>Mord:</i> Die kaltblütige Tötung eines Menschen sehen	5
<i>Folter:</i> Jemanden foltern	5
<i>Persönlichen Verlust entdecken:</i> Die Leiche eines Freundes oder einer Stabilitätsquelle entdecken	5
<i>Persönliche Gewalt:</i> Von einem Freund oder einer Stabilitätsquelle angegriffen werden	5
<i>Übernatürliche Gewalt:</i> Angriff einer übernatürlichen Kreatur; einen übernatürlichen Mord sehen	5
<i>Übernatürliche Gefahr:</i> Bedrohliche Omen oder magische Effekte sehen (kalte Hände, die das eigene Herz umschließen; ein Schwarm Bienen materialisiert sich im Mund)	5
<i>Persönlichen Verlust beobachten:</i> Den Mord an einem Freund oder einer Stabilitätsquelle sehen	6
<i>Andauernde Folter:</i> Jemanden für eine Stunde oder länger foltern	6
<i>Unwissentlicher Kannibalismus:</i> Herausfinden, dass man Menschenfleisch gegessen hat	6
<i>Besessenheit:</i> Von einer äußeren Macht besessen sein und deren Handlungen von innen beobachten	7
<i>Übernatürliche Vertrautheit:</i> Mit einer nahestehenden Person sprechen, von dessen Tod man weiß	7
<i>Übernatürliches Großereignis:</i> Von einer einzelnen gigantischen übernatürlichen Kreatur oder von einer Horde übernatürlicher Kreaturen angegriffen werden	7
<i>Grausamer persönlicher Verlust:</i> Den grausamen Mord an einem Freund oder einer Stabilitätsquelle sehen	8
<i>Freundesmord:</i> Eine Freund oder eine Stabilitätsquelle töten	8

GEISTIGE GESUNDHEIT

Mythoschock: Maximal 1 pro Ermittlung (schwerwiegenste Entdeckung).

- **Erschüttert durch den Mythos:** -1 Wert der geistigen Gesundheit
- **Schockiert durch den Mythos:** -2 Wert der geistigen Gesundheit

Cthulhu-Mythos einsetzen: Die Fähigkeit Cthulhu-Mythos einzusetzen gewährt Einblicke in den Mythos, kostet aber auch geistige Gesundheit und Stabilität.

- Dieser Verlust tritt *nicht* ein, wenn der Spieler von selbst auf die grausame Wahrheit gekommen ist, ohne die Fähigkeit zu benutzen.

Wahnsinn:

- **Geistige Gesundheit 0:** Dauerhaft wahnsinnig
- **Geistige Gesundheit ≤ 2:** psychischer Grundpfeiler dauerhaft zerstört (-8 Stabilität, -3 geistige Gesundheit).
- **Psychische Grundpfeiler verlieren:** Nach 3 verlorenen geistige Gesundheitspunkten stürzt ein psychischer Grundpfeiler ein. (Verursacht keinen zusätzlichen Verlust.)
- **Verlust aller psychischen Grundpfeiler:** Schwierigkeit +1 auf Stabilitätsproben

Verlust geistiger Gesundheit vermeiden:

- **Verdrängung:** Verlust aller Beweise; dazu falsche Erinnerungen oder Geisteserkrankung (siehe S. 75).
- **Ohnmacht (Purist):** Nur 1 Punkt geistiger Gesundheit verlieren.

Maximale geistige Gesundheit: 10 oder 10 - Cthulhu-Mythos

MYTHOS-WERKE

Ein Mythos-Werk lesen

- **Überfliegen:** Enthüllt den Hinweis eines Mythos-Werkes.
 - 1 Stunde pro 100 gedruckten oder 10 handschriftlichen Seiten
 - Bibliotheksnutzung (1 Punkt) = ½ Zeit
 - Bibliotheksnutzung (2 Punkte) = ein paar Minuten
- **Vertiefen:** Verschafft grundsätzliches Verständnis für die Themen des Werkes sowie spielmechanische Vorteile.
 - Nur zwischen Sitzungen möglich.
- **Ermittlungsakte:** Zweckbestimmter Pool für jede Ermittlungsfähigkeit; füllt sich jede Szene auf.

Beispielhafte Mythos-Werk-Vorteile:

- Bonus auf Cthulhu-Mythos
- Zweckbestimmte Poolpunkte
- Bonus auf Cthulhu-Mythos (aber nur, wenn ein Wert bereits vorliegt)

MAGIE

Zaubersprüche lernen

- **Während einer Sitzung:**
 - 1 bis 6 Stunden; kann durch Poolpunkte gesenkt werden
 - Stabilitätsprobe (Schwierigkeit 4)
- **Mythoskontakt:** Cthulhu-Mythos oder Kommunikation mit einer äußeren Gottheit
 - Sofortiges Wissen
 - Stabilitätstest (bei Kommunikation)
- **Zwischen Sitzungen:**
 - 1 bis 6 Monate; kann nicht durch Poolpunkte gesenkt werden

Zaubersprüche sprechen

- **Arten von Zaubersprüchen**
 - **Zauberformel:** Stabilitätsprobe (Schwierigkeit und Verlust je nach Zauber)
 - **Rituale:** Wettstreit gegen Realitätsstarre
- **Kosten zahlen:** Wenn Nicht-Stabilitäts-Poolpunkte erlaubt sind, können sie 2:1 umgewandelt werden (oder wie angegeben)
 - **Misserfolg:** Die Hälfte der Kosten zahlen.
- **Mehrere Zauberer:**
 - Anführer macht Stabilitätsprobe.
 - Alle Eingeweihten können die Kosten teilen.
 - Nicht Eingeweihte können 3 Punkte ausgeben, um 1 beizutragen.
- **Verrückte Magier:** Bei Geistiger Gesundheit 0 ist keine Probe für Zauberformeln nötig. Stabilitäts- und Gesundheitskosten halbiert (aufgerundet).
- **Magisch begabte Rassen/Kreatureb:** Stabilitätskosten können aus jedem Pool bezahlt werden.

Optionale Regel – Idiosynkratische Magie:

- **Stabilitätsprobe:** 3 Punkte, Schwierigkeit 4
- **Idiosynkratische Rituale:** Je 2 Stabilitätspunkte in 1 Punkt anderer Pools umwandeln
- **Maximum:** Höchstens so oft pro Sitzung, wie der Okkultismuswert angibt.
- **Beispiel – Flucht:** "Ich schneide mir in den Finger, werfe meinen blutdurchtränkten Handschuh auf das vorbeifahrende Auto und laufe in die andere Richtung."
- **Beispiel – Tarnung:** "Ich habe diesen Mumiendaumen in meinem verdammten Mund, *natürlich* sehe ich aus wie er!"
- **Beispiel – Beschattung:** "Ich gucke nur in Schaufenster die ihren Anfangsbuchstaben enthalten."

Cthulhu-Mythos-Einblicke/-Eingebungen

	Stabilitätsverlust	Verlust geistiger Gesundheit
<i>Der Mythos steckt dahinter:</i> Weitere Details liegend beruhigend weit in Zeit oder Raum entfernt oder nicht unmittelbar relevant	2	0
<i>Der Mythos ist eine deutliche und präsente Gefahr für Unschuldige</i>	3	1
<i>Der Mythos ist schlimmer als gedacht:</i> Die Wahrheit liegt tiefer, reicht weiter zurück oder hat weiter reichende Konsequenzen als bisher angenommen.	3	1
<i>Der Mythos ist eine deutliche und präsente Gefahr für nahestehende Personen</i>	4	1
<i>Der Mythos ist allgegenwärtig:</i> Die Wahrheit ist von epischen, weltumspannenden Ausmaßen.	4	1
<i>Der Mythos zerstört einen psychischen Grundpfeiler</i>	6	2
<i>Der Mythos ist apokalyptisch:</i> Die Wahrheit könnte die Welt zerstören oder tut dies bereits – vermutlich unausweichlich.	8	3
<i>Der Mythos lässt den eigenen Antrieb bedeutungslos oder verdammt erscheinen</i>	8	3

VERMÖGEN

Ver-mögen	Gesellschafts-klasse	Merkmale	Jahresein-kommen ca.
0	Armut	Obdachlos; in Lumpen gekleidet; lebt von Plünderung oder Almosen	\$0-\$150
1	Unterschicht	Hausmeister*in, Hilfsarbeiter*in, Diener*in; Schlafunterkunft; Bus; Lebt von Dosensuppen und -bohnen	\$150-\$250
2	Arbeiter	Fabrikarbeiter*in, Facharbeiter*in; Wohnblock-Apartment; Bus; Fleisch an den meisten Tagen	\$250-\$1,250
3	Untere Mittelschicht	Büroangestellte*r, ausgebildete*r Facharbeiter*in; Krawatten und Kostüme; heruntergekommene Wohnung; Gebrauchtwagen; gutes Sonntagsessen	\$1,250-\$1,500
4	Mittelschicht	Vorgesetzte*r, mindere Fachkraft; ein guter Anzug/gutes Kleid; Bungalow oder mittelmäßige Wohnung; bescheidenes Auto; gelegentliche Restaurantbesuche; Teilzeit-Reinigungskraft	\$1,500-\$3,000
5	Obere Mittelschicht	ausgebildete Fachkraft; geschneiderte Anzüge und Kleider; gutes Haus oder luxuriöses Apartment; hochwertiges Essen; Hausangestellte*r	\$3,000-\$10,000
6	Oberschicht	Selbstständiges Einkommen oder exklusive Fachkraft; maßgeschneiderte Anzüge und Kleider; Villa oder Penthouse; Luxusautos; luxuriöse Speisen; mehrere Hausangestellte	\$10,000-\$75,000
7+	Vermögend	Grundbesitzer*in oder Großindustrielle*r; teures Geschmeide; Anwesen mit Ländereien; Yachten oder Privatflugzeuge; persönlicher vier-Sterne-Koch; mehrgliedriger Personalstab	\$75,000+

SPRENGSTOFFE

Zusätzlicher Schaden durch Nähe

Explosion	Kernschuss	Sehr nah	Nah	Weit
Geschütz / Bomber ¹	+17	+8	+1	-2
Dynamit, Bündel	+7	+4	-1	—
Dynamit, Stange	+3	+2	-2	—
Explodierendes Auto (Pulp) ¹	+4	+2	0	-2
Explodierendes Gas/ Mehlstaubexplosion ¹	+6	+4	+1	-1
Gasexplosion ¹	+9	+5	0	—
Granate	+3	+1	-2	—
Landmine	+8	+3	-1	—
Molotovcocktail ¹	+1	0	—	—
Mörser / Rakete ¹	+6	+3	0	—
Rohrbombe	+2	+1	-1	—
Propantank ¹	+4	+2	0	-2

¹ Kann Brand auslösen (Bewahrer*in oder Sprengmeister*in entscheidet).

SCHUSSWAFFEN

Typ	Waffe	Schüsse	Kosten	Anmerkungen
Leichte Schusswaffen +0 damage	Webley & Scott .32 ACP Automatikpistole (1906)	8	\$10	
	TT-33 Tokarev 7.62mm Automatikpistole (1933)	8	\$45	Sovietische Militär-/Polizei-Seitenwaffe
	Nambu Type 14 8mm Automatikpistole	8	\$40	Japanische Militär-Seitenwaffe
	Mauser "Broomhandle" 7.62mm Automatikpistole (1896)	10	\$50	
	Remington .41 Kurze Double Derringer (1866)	2	\$20	Schwierigkeit +1, sie zu finden; nur Kernschuss-Reichweite
	Colt Police Positive .32 Revolver (1907)	6	\$15	US-Polizei-Seitenwaffe
	Walther PPK .32 Automatikpistole (1931)	7	\$70	
	Remington M34 .22LR Jagdgewehr (1932)	20	\$45	
	Mannlicher-Carcano M1891 6.5mm Kammerverschluss-Karabiner (1892)	6	\$20	Italienisches Kampfgewehr
	Japanisches Ariaka 44 Kampfgewehr	6	\$20	
	Winchester 1912 20-Kaliber Vorderschaft-Schrotflinte (1912)	5	\$50	
	Remington M32 20-Kaliber Schrotflinte (1932)	2	\$35	Doppelläufig
Schwere Schusswaffen +1 damage	Very 12-Kaliber Leuchtpistole (1882)	1	\$30	Fügt nur in Kernschuss- (kein Bonus) und sehr naher Reichweite Schaden zu; löst Brände beim Treffen brennbarer Materialien bis weiter Reichweite aus
	Colt M1911 .45 ACP Automatikpistole (1926)	7	\$50	US-Militär-Seitenwaffe; Schwierigkeit -1 zum Reparieren
	Luger P08 9mm Automatikpistole (1908)	8	\$50	Deutsche Militär-Seitenwaffe
	Walther P38 9mm Automatikpistole (1938)	8	\$75	Deutsche Militär-Seitenwaffe
	FN Browning High-Power 9mm Semi-Automatikpistole (1935)	13	\$75	
	Webley No. 1 Mk IV .455 SAA Revolver (1915)	6	\$25	Britische Militär-Seitenwaffe
	Smith & Wesson .38 Spezialrevolver (1915)	6	\$30	US-Polizei-Seitenwaffe
	Smith & Wesson Model 27 .357 Magnum-Revolver (1927)	6	\$80	
	Thompson M1921 Maschinenpistole (1921)	20, 30, 50, oder 100	\$200	Vollautomatisch
	Schmeisser MP28 Maschinenpistole (1928)	32	\$200	Vollautomatisch
	Mauser 98K 7.92mm Gewehr (1935)	5	\$125	Deutsches Kampfgewehr
	Sovietischer Molsin-Nagant M10 7.62mm-Kampfkarabiner	5	\$100	
	M1 Garand .30-06 Gewehr (1936)	8	\$120	US-Kampfgewehr
	Lee-Enfield MkIII .303 Gewehr (1907)	10	\$100	Britisches Kampfgewehr
	Winchester M1912 12-Kaliber Vorderschaft-Schrotflinte (1912)	5	\$50	
Remington M32 12-Kaliber Schrotflinte (1932)	2	\$35		
Sehr schwere Schusswaffen +2 damage	Holland & Holland Double Express .600 Elefantenbüchse (1903)	2	\$500	In der nächsten Runde muss eine Athletikprobe (Schwierigkeit 3) anstelle einer Handlung ausgeführt werden, um stehen zu bleiben
	Browning Automatikgewehr (BAR) .303 Maschinenpistole (1918)	20	\$500	Vollautomatisch; erfordert Gewehrzweibein oder liegenden Schützen

SONSTIGE RELEVANTE SPIELMECHANIKEN

Gewalt gegen eine Wache muss deren Gesundheit entweder mit einem Schlag auf 0 reduzieren oder von einer erfolgreichen **Heimlichkeits-** oder **Athletik**probe (Schwierigkeit 6) begleitet werden, um einen Hilfeschrei zu verhindern. So könnte ein PC beispielsweise der Wache den Mund zuhalten, während ein weiterer ihm*ihr eins über den Schädel zieht.

Ein Feuergefecht in einem gefüllten Lagerhaus bringt genügend Deckung und viele Klettermöglichkeiten mit sich. Solange sich Charaktere bewegen (das heißt eine erfolgreiche **Fliehen-** Probe (Schwierigkeit 2) jede Runde ablegen) können sie es vermeiden, umzingelt zu werden. Nach Entscheid der*des Bewahrers*in kann ein Fehlschlag in dieser Probe bedeuten, dass ein Charakter sich zwischen den Kisten verläuft und von zwei oder drei Übeltätern*innen in die Ecke gedrängt wird (was womöglich Klettern als einzigen Fluchtweg übrig lässt).