Würfelproben

Wurf	Effekt
1	Kritischer Erfolg
<= 1/5 Fertigkeitswert	Extremer Erfolg
<= 1/2 Fertigkeitswert	Schwerer Erfolg
<= Fertigkeitswert	Erfolg
> Fertigkeitswert	Fehlschlag
96+ *(Fertigkeitswert < 50%)*	**Patzer**
100 *(Fertigkeitswert >= 50%)*	**Patzer**

Bei einem Erfolg, bei dem keine Glückspunkte für den Erfolg ausgegeben wurden, wird an der Fertigkeit die Checkbox angekreuzt für Steigerungen.

Kombinierte Fertigkeitswürfe

Einige Würfe können mit mehr als einer Fertigkeit in einer Probe zusammengefasst werden.

Dabei wird immer auf den niedrigsten Fertigkeitswert gewürfelt.

Probe gegen eine Fertigkeit eines NPCs

Fertigkeitswert	Benötigte Erfolgsstufe
< 50%	Normaler Erfolg
>= 50%	Schwerer Erfolg
>= 90%	Extremer Erfolg

Alles, was darüber hinausgeht, ist entweder unmöglich oder überschreitet die physischen Grenzen des Menschen.

Vergleichende Proben

Beide Seiten machen Ihren entsprechenden Wurf. Die höhere Erfolgsstufe gewinnt.

Der höhere Wert der Fertigkeit/Fähigkeit gewinnt bei Gleichstand der Erfolgsstufe.

Kann nicht gepusht werden.

Pushing the Roll

Begründen Sie, wie/warum Sie es noch einmal versuchen könnten. Misslungener Pushed-Roll = schlimme Konsequenzen

Nur Fertigkeiten, **Glück**, **SAN**, **SAN-Verlust**, **Kampf**, **Schadenswürfe** und **Vergleichende-Proben** können nicht gepusht werden.

Man kann einen Wurf nicht pushen und dann Glück ausgeben, um ihn zu bestehen.

Physische Menschliche Grenzen

Wenn die Fertigkeit oder Eigenschaft *(STR oder SIZ)* eines Gegners über 100 liegt und die des Ermittlers nicht innerhalb von 100 *(bei der ein **extremer Erfolg** erforderlich wäre, um erfolgreich zu sein)*, ist es für einen Charakter unmöglich, einen Gegenwurf durchzuführen.

Die einzige Möglichkeit, die menschlichen Grenzen zu überschreiten, besteht darin, dass mehrere Charakter ihre Bemühungen kombinieren: Ein oder mehrere Ermittler-merkmale werden abwechselnd von der Charakteristik des Gegners oder des Objekts abgezogen, um sie auf einen Wert zu reduzieren, gegen den der/die verbleibende(n) Ermittler einen Fertigkeitswurf durchführen kann/können.

Geistige Stabilität

Der erste Verlust von Mythos-bezogenem Wahnsinn fügt 5 Punkte zur Cthulhu-Mythos-Fertigkeit hinzu. Weitere Verluste fügen 1 Punkt hinzu. Die maximale geistige Gesundheit verringert sich jedes Mal, wenn die Cthulhu-Mythos-Fertigkeit im Verhältnis 1 zu 1 erhöht wird.

Jedes Mal, wenn ein SAN-Wurf scheiterst, erleidet der Charakter eine unwillkürliche Reaktion wie springen, schreien, erschrecken, um sich schlagen, erstarren usw.

Wenn der Charakter mit dem Grauen konfrontiert wird, würfle 1D100 gleich oder weniger der SAN für minimalen SAN-Verlust. Scheitern der Wurf, wird mehr SAN verloren. **Ein Patzer führt zu einem maximalen SAN-Verlust.**

Maximale SAN = 99 - Cthulhu-Mythos-Fähigkeit

Geistige Stabilitäts Verlust Effekte

Verlorene SAN-Punkte	Effekt
1-4	Unwillkürliche Reaktion, die vom Keeper bestimmt wird
5+	Folgender INT-Wurf; Wenn der Charakter scheiterst, unterdrückt er den Anfall von Wahnsinn; Andernfalls wird der Charakter vorübergehend wahnsinnig für 1d10 Runden oder Stunden (je nachdem)
1/5 der aktuellen SAN in einer Session	**siehe 5+**; Hält bis zur Heilung über einen Zeitraum von mehreren Monaten an.
Erreichen von 0	Der Charakter wird dauerhaft wahnsinnig. **GAME OVER**

Sponsored by **CrosswordCheats.com**
Learn to solve cryptic crosswords!
http://crosswordcheats.com

Wahnsinn - Phase 1 (Anfall)

Der Anfall von Wahnsinn dauert 1d10 Runden oder länger.

Anfall von Wahnsinn; der Charakter verliert jegliche Selbstkontrolle; der Hüter kann die Kontrolle über den Charakter übernehmen oder dem Spieler Handlungen vorschreiben.

Der Charakter kann während des Anfalles von Wahnsinn keine weitere SAN verlieren.

Danach kann die Hintergrundgeschichte des Charakters in irgendeiner Weise dauerhaft verändert werden. *Aussehen, Verhalten, Überzeugungen, Charakterzüge, Phobien, wichtige Besitztümer usw. können hinzugewonnen, verloren oder verändert werden.*

Wahnsinn - Phase 2 (Unzurechnungsfähigkeit)

Anhaltende Rollenspieleffekte des Wahnsinns.

Hält für den Rest der Dauer an (z. B. d10 Stunden oder auf unbestimmte Zeit).

Ein Charakter, der im Wahnsinn entdeckt wird, erleidet bei **ALLEN** Würfelwürfen einen Strafwürfel.

Erleidet Charakter in dieser Phase auch nur einen einzigen Punkt SAN-Verlust, führt dies zu einem weiteren sofortigen Anfall von Wahnsinn.

Der Charakter wird manisch oder phobisch (Wurf auf Tabelle S. 160 oder 161 Grundregelwerk)

Ein erfolgreicher Psychoanalyse-Wurf erlaubt es, die Phobie oder Manie zu ignorieren.

Realitätsprüfung (SAN-Probe)

Misserfolg	Verlust von 1 SAN. Dies löst sofort einen Anfall von Wahnsinn aus, wenn der Charakter unter zugrunde liegender Unzurechnungsfähigkeit leidet. Alle Wahnvorstellungen werden nicht gebannt.
Erfolg	Der Charakter durchschaut alle Täuschungen und der Hüter muss beschreiben, was der Charakter wirklich wahrnimmt.

Sponsored by **CrosswordCheats.com**
Learn to solve cryptic crosswords!
http://crosswordcheats.com