

Achtung!Cthulhu Addons

Talente

Mythos in Flaschen

Anforderungen: Novize, Konstitution W6

Nachdem der Charakter sich ein, zwei kurze hinter die Binde gekippt hat, kommt er mit dem Horror des Alltags (und außergewöhnlicherem) weitaus besser klar. Er bekommt eine *freie wiederholung*¹⁾ von Terror- und Horrorwürfen. Würfe für Übelkeit sind automatisch erfolgreich²⁾.

Der Effekt von Alkohol hält ca. eine Stunde.

Wahnsinn-Talente

Vive la France

Anforderung: Wildcard, Novice

Sollte sich der Character selbst Schaden zufügen (z.B. durch die Explosion von Sprengstoff), kann er beliebig viele dabei entstehende Wunden ignorieren. Pro ignorierte Wunde erhält der Character 1W4 Punkte Wahnsinn (kann nicht explodieren).

CT72A!C

Talente

I've been running a A!C game for over a year now. Started in CoC and shifted into SW. I'd say that my lethality hasn't changed in the slightest. I have noticed that it seems to be harder to 'go insane' in SW if your players have good Spirit. That said, they've been crippled, bludgeoned, beaten, and diseased just the same. I only have one character that has survived since session 1 (in-game time 1 year) and he's a well-lauded legend for it. *r/ThatBeMike*³⁾

CT7 Wert	A!C Würfel
< 15%	Ungelernt
< 30%	W4
< 45%	W6
< 60%	W8
< 75%	W10
< 90%	W12
>= 90%	W12+1

¹⁾

außer Patzer

²⁾

wie *Blut und Eingeweide*, A!C Spielerhandbuch

3)
https://www.reddit.com/r/rpg/comments/6mshjv/achtung_cthulhu_call_of_cthulhu_or_savage_worlds/

From:
<https://greifenfeuer.de/> - **Greifenfeuer.Brett**

Permanent link:
https://greifenfeuer.de/doku.php?id=sys:ac:ac_addons&rev=1614784909

Last update: **03.03.2021 15:21**

