

- [Hausregeln](#)
- [Feeds](#)

## Achtung!Cthulhu Talente

| Talent                       | Vorr.   | Beschreibung   |
|------------------------------|---|--|
| <b>College Boy</b>           | Novice, Smarts D8+  | Zusätzliche 4 Erfahrungspunkte für Verstand-Fähigkeiten; Min. 1 davon das Hauptfach (D6 oder höher)                            |
| <b>Grizzled</b>              | Novice, Smarts d6+, Spirit d6+, Vigor d8+, Fighting d8+, Shooting d8+   | 4 zusätzlichen Steigerungen (Erfahren) bei Spielbeginn; höherer Startrang; die ersten 20 Erfahrung verfallen automatisch.      |
| <b>Eiskalt</b>               | Seasoned, Spirit d8+  | Ignoriert Modifikatoren auf Horror und Terror-Würfen   |
| <b>Myhtoserfahrung</b>       | Novice, Smarts d8+  | +2 Sainity, +2 auf Wahnsinnswürfe durch unnatürliches  |
| <b>Britisch Pluck</b>        | Novice  | +2 auf Willenskraftwürfe für Angst, Einschüchterung oder Arkane Käfte  |
| <b>Cannadian Heart</b>       | Novice  | +3 auf Würfe und Schaden bei Joker (statt +2)  |
| <b>French Elan</b>           | Novice  | Alle einsen neu würfeln, wenn für den Wurf ein Bennie ausgegeben wurde   |
| <b>Polish Pride</b>          | Novice  | +1 to toughness  |
| <b>Soviet Fatalisem</b>      | Novice  | ignore one level of wound modifier   |
| <b>Blood n Guts</b>          | Veteran   | +1 Damage in close combat  |
| <b>Dig In!</b>               | Novice, Smarts d6+  | so lange in Deckung: -1 für jede physische Attacke; +1 Toughness gegen Flächenschaden  |
| <b>Improved Dig In</b>       | Erfahren, Dig In!   | je -2 und +2   |
| <b>Grazing Fire</b>          | Seasoned, Rock n Roll, Shooting d8+   | Ziele in Sperrfeuer werden bei 1 und 2 bei Willenskraftwurf getroffen  |
| <b>Incoming!</b>             | Erfahren  | -2 Schaden wenn liegend bei Flächenschaden   |
| <b>Commando</b>              | Novice, Agility d6+, Smarts d6+, Spirit d6+, Strength d8+, Vigor d8+, Fighting d6+, Shooting d6+, Stealth d8+ | +2 auf alle Erschöpfungswürfe gg. Umwelt, Schlafentzug usw.; +2 Survival; +1 Stealth   |
| <b>Demo Man</b>              | Novice, Wissen(Spreng*) d6+   | +2 auf Würfe für das legen, entschärfen usw. von Explosiv  |
| <b>Medic!</b>                | Novice, Healing 6+  | endet sein Zug bei einem verwundeten non-Wildcard: direkt Heilungswurf -2 um Statisten zu heilen (ist immer noch angeschlagen) |
| <b>Mechanically Inclined</b> | Novice, Smarts d6+, Reparieren d6+  | +2 auf das Reparieren von mechanischen und elektronischen Gerätschaften  |

From:

<https://www.greifenfeuer.de/> - Greifenfeuer.Brett

Permanent link:

[https://www.greifenfeuer.de/doku.php?id=sys:ac:ac\\_feeds&rev=1738181546](https://www.greifenfeuer.de/doku.php?id=sys:ac:ac_feeds&rev=1738181546)

Last update: **29.01.2025 20:12**

