

★ PULP CTHULHU ★

SPIEKBRIEFJE

GEEN PUSH MOGELIJK

| DICE ROLLS | blz 82 | 0+00=100%, 1+00=1% |
|--|--------|--------------------|
| Roll minder (of gelijk) dan skill = Normale succes | | |
| Roll 1/2 minder (of gelijk) dan skill = Hard succes | | |
| Roll 1/5 minder (of gelijk) dan skill = Extreem succes | | |
| Roll hoger dan skill = GEFAALD | | |
| Roll [01] is een CRITICAL succes (zonder inzet LUCK) | | |
| Roll [96-100] wanneer skill onder [50] zit is FUMBLE | | |
| Roll [100] wanneer skill boven [50] zit is FUMBLE | | |
| FUMBLE kan niet met LUCK buiten een gevecht vermeden worden | | |
| <i>SKILL ROLL zonder PUSH of LUCK gehaald? Vakje aanvinken!</i> | | |
| <i>Aanval: Extreem Succes BLUNT: Max schade + max DB</i> | | |
| <i>Aanval: Extreem Succes IMPALE: Max schade+ maxDB+ ROLL wapenschade</i> | | |

| PUSH ROLL | blz 84 |
|---|--------|
| Een PUSH roll mag je uitvoeren als je een roll niet hebt gehaald, om nog 1x dezelfde roll te proberen. | |
| Haal je het niet: zwaardere negatieve gevolgen. | |
| Je mag geen LUCK gebruiken bij een PUSH roll. | |
| Je mag geen PUSH roll uitvoeren bij GEVECHT, LUCK, SAN, SANITY LOSS, DAMAGE en OPPOSED ROLLS . | |

| OPPOSED ROLL | blz 90 |
|--|--------|
| Een speler of NPC maakt een roll tegen een ander met de best passende skill of eigenschap. Hoogste succes wint. Bij gelijkspel wint hoogste skill. | |
| CHARM, FAST TALK, INTIMIDATE, PERSUADE kunnen gebruikt worden tegen elkaar, en met PSYCHOLOGY . | |
| PUSH mag niet gebruikt worden bij OPPOSED ROLLS . | |

| SANITY | blz 157 |
|--|---------|
| Je maximum SAN is 99 - CTHULHU MYTHOS SKILL . | |
| Bij SANITY ROLL is je huidige SAN waarde je 'skill'. | |
| Roll minder (of gelijk) dan SAN = Minimale SAN schade . | |
| Roll hoger dan skill = Faal & normale SAN schade . | |
| FUMBLE = Maximale SAN schade . | |
| SANITY SCHADE | |
| Elke keer je min 1 SAN verliest, maak je een onvrijwillige actie bijv: springen, schreeuwen, iets loslaten, bevrozen) | |
| In 1 keer 5 of meer SAN schade: Roll je INT . Bij succes begrijp je de horror en ga je tijdelijk INSANE . | |
| 1/5 max SAN in 1 dag: langdurig INSANE (meestal tot eindscenario) | |
| 0 SAN: Voor altijd INSANE . Je wordt een NPC . | |

| MOV(EMENT) | blz 127 |
|---|---------|
| Afstand per ronde = MOV*5 in METERS. | |

| GEVECHT RONDE ACTIES | |
|---|--------|
| INITIATIEF | |
| Hoogste DEX begint. Ontvang +50 DEX met een getrokken vuurwapen . | |
| MELEE (BRAWL) AANVAL ACTIES | |
| (Terug) Vechten: Hoogste succes geeft schade aan de ander. Beide falen: Niemand ontvangt schade. Gelijk: Aanvaller doet schade aan de ander. | |
| Ontwijken (dodge): Aanvaller doet schade met hogere succes. Beide falen: Niemand ontvangt schade. Gelijk: Ontwijker ontvangt geen schade. | |
| FUMBLE: Volgende ronde 1 penalty dobbelsteen CRITICAL: Volgende ronde 1 bonus dobbelsteen | |
| Niks doen: Aanval tegen jou is automatisch succes of aanvaller krijgt bonus dobbelsteen. Falen kan alleen met FUMBLE . | |
| SPECIALE HANDELING (MANEUVER) | |
| Vergelijk BUILD . +1 PENALTY dobbelsteen voor elke punt dat de ander groter is dan jij. Bij 3 of groter lukt handeling niet. Een handeling doet geen schade tenzij dit staat vermeld. | |
| Ontwapenen: De ander laat zijn wapen vallen. | |
| Hinderpaal: De ander ontvangt een PENALTY bij acties OF jij en jouw team krijgt een BONUS dobbelsteen tegen de ander zolang de hindering actief blijft. (omver duwen, vasthouden, vastbinden, etc) | |
| Vrijbreken: Breek vrij van een hinderpaal actie die op jou zit. | |
| Knock out: Met BLUNT wapen (vuist, stok, houder vuurwapen) Bij succes raakt de ander bewusteloos en krijgt 1 schade. Enkel tegen wezens met schedel of soortgelijk zwak punt. | |
| VUURWAPEN AANVAL ACTIES | |
| Geen (normale) DODGE of TERUG VECHT actie tegen vuurwapens. | |
| Vechten: Standaard afstand (basis): Regular succes is raak. Lange afstand (basis*2): Hard succes is raak. Extreme afstand (basis*4): Extreem succes is raak. | |
| Mikken: Kost 1 ronde. Krijgt 1 BONUS (max) dobbelsteen voor alle opvolgende rondes, zolang je stil staat en geen schade krijgt. | |
| Herladen: Het kost 1 ronde om een wapen te herladen. | |
| Meerder schoten: Ieder schot 1 roll met PENALTY . | |
| Uit de weg springen: Roll DODGE tegen aanval ROLL. Bij succes krijgt vijand een PENALTY voor aanval ROLL. Verlies altijd je volgende actie. | |
| ONTSNAPPEN | |
| Ontsnappen uit nauwe strijd: Gebruik Dodge vs. Fighting Skill . | |
| Ontsnappen: Als het geen nauwe strijd is, kun je tijdens je beurt ontsnappen voor 1 actie, zolang er een uitweg te vinden is. | |
| Achtervolg scene: Kan starten als je probeert te ontsnappen. Je MOV moet hoger zijn dan van de vijand om weg te komen. | |
| GOOIEN (THROW) | blz 77 |
| Afstand Licht voorwerp = STR/5 in METERS. Zwaar voorwerp = STR/10 in METERS | |

★ DULD CTHULHU ★

SPIEKBRIEFJE

| JE BENT TIJDELIJK/LANGDURIG INSANE blz 75P |
|---|
| 1ste keer INSANE door MYTHOS gebeurtenis: krijg je 5 CTHULHU |
| MYTHOS SKILL. Iedere INSANITY door MYTHOS daarna is 1 punt. |
| De keeper neemt je character over, en laat je iets onvrijwilligs doen. |
| Wanneer je controle terug krijgt blijft een tijdelijke |
| INSANITY voor 1D10 rondes (in groep) of 1D10 uur (alleen). |
| Het kan gebeuren dat de keeper iets toevoegd of verandert aan je hero achtergrond (BACKSTORY). Alleen KEY mag niet. |
| Wanneer je tijdelijk/langdurig INSANE wordt, kan het zijn dat je van de keeper een INSANE TALENT krijgt, welke je super krachten geeft... |

| HIT LOCATIES | |
|--------------|--------------|
| ROLL | DOEL |
| 1-3 | Rechter been |
| 4-6 | Linker been |
| 7-10 | Buik |
| 11-15 | Borst |
| 16-17 | Rechter arm |
| 18-19 | Linker arm |
| 20 | Hoofd |

| HERO LUCK blz. 60P | |
|--|--|
| WAT | PRIJS |
| ♦ Aanpassen SKILL of EIGENSCHAP roll | 1 punt voor 1 LUCK |
| ♦ Stop wapen FUMBLE of BLOKKERING | 10 LUCK |
| ♦ Halveer SANITY schade | Sanity schade x2 in LUCK |
| ♦ Vermijd flauwvallen tijdelijk | 1 LUCK . Verdubbelt elke ronde. |
| ♦ Na HP schade, genees 1D6 HP | 20 LUCK |
| ♦ Dood in ogen kijken (blz 67P)* | ALLE LUCK . Minimaal 30. |
| *Je komt terug nadat het gevaar voorbij is. Wees creatief hoe. | |
| Direct 1D6+1 HP . Je kunt flauwvallen als wond(en) niet verzorgd. | |
| HERO LUCK ONTVANGEN | |
| Aan het begin van elke scenario roll 1d100. | |
| Roll minder (of gelijk) aan LUCK = Ontvang 1d10+5 LUCK | |
| Roll hoger dan LUCK = Ontvang 2d10+10 LUCK | |
| LUCK kan nooit hoger dan 99 worden. Alles boven 99 is kwijt. | |

| NPC LUCK blz. 63P | |
|--|---------------------------|
| Belangrijke NPC's kunnen LUCK gebruiken. Monsters zelden. | |
| WAT | PRIJS |
| ♦ Aanpassen SKILL of EIGENSCHAP roll | 1 punt voor 1 LUCK |
| ♦ Tweede meele aanval toevoegen | 10 LUCK |
| ♦ Stop wapen FUMBLE of BLOKKERING | 10 LUCK |
| ♦ Pas op meester! * | ALLE LUCK punten. |
| *Een minion springt voor de NPC schreeuwend: PAS OP MEESTER!!!! | |
| De minion ontvangt de dodelijke schade en de NPC overleeft. | |

| DUBBEL GEWAPEND blz. 71P | |
|--|--|
| Je kunt per ronde linker en rechter wapen gebruiken. Krijg een PENALTY dobbelsteen voor zowel linker als rechter wapen. | |
| Daarnaast heb je iets meer kans op FUMBLES . | |
| Roll [90-100] wanneer skill onder [50] zit is FUMBLE . | |
| Roll [96-100] wanneer skill boven [50] zit is FUMBLE . | |
| FUMBLE DUBBEL GEWAPEND: Mogelijk raak je jezelf je team genoten, verliest balans, je verliest je wapen of het wapen komt vast in je kleding/omgeving te zitten. | |

| MYTHOS BOEK LEZEN | |
|---|--|
| Je moet de taal kunnen begrijpen om het boek te lezen. | |
| SNEL LEZEN | |
| Duur: In totaal 6 uur (1 avond). Je mag niet gestoord worden. | |
| ROLL voor LANGUAGE skill, nadat DUUR voorbij is. | |
| Boek 100 jaar oud, goede conditie: Normale Succes | |
| Handgeschreven en/of oudere conditie: Hard succes | |
| Antiek, eeuwenoud, vergeten: Extreem succes | |
| SUCCESS: Je begrijpt het boek een beetje, verliest SAN (kan niet tegen houden) en ontvangt Cthulhu Mythos Skill (volgens CMi). | |
| VOLLEDIG STUDEREN | |
| Je moet eerst het boek snel hebben doorgelezen. | |
| Duur: Pulp heroes krijgen gehalveerde normale studeer tijd. | |
| GEEN ROLL voor LANGUAGE nodig. Je snapt het boek al. | |
| ROLL voor SAN om te zien of je weer SANITY verliest. | |
| Je ontvangt Cthulhu Mythos Skill (volgens CMF). | |

| SPREUKEN PUSH FAAL: blz. 82P | |
|--|--|
| Spell voor eerste keer heeft HARD succes POW nodig. | |
| Eerst keer mag met PUSH . PUSH met FAAL uitkomst kan een ongewenst effect geven. Je moet spell opnieuw leren. | |
| MP: Je ontvangt 1 MP per uur. | |
| Na eerste keer kun je de spell uitvoeren zonder ROLL . | |

| SPREUKEN LEREN | |
|--|--|
| MYTHOS BOEK: Na het SNEL LEZEN of VOLLEDIG STUDEREN kun je 1 of meer spells vinden. Voor 1D6 uur kun je deze leren. | |
| Meestal automatisch succes. Zeldzaam spell succes via INT roll. | |
| PERSOON: 1 op 1 leren kost 1D4 uur. Altijd automatisch succes. | |
| MYTHOS WEZEN: Kost 1D6 SANITY . Auto- succes en geen tijd. | |

★ DULD CTHULHU ★

SPIEKBRIEFJE

| VOORBEELD ARMOR WAARDEN | |
|-------------------------|-----------|
| TYPE | WAARDE |
| Zwaar leren jack | 1 punt |
| Soldaten helm, oud | 2 punten |
| Hardhout, plank | 3 punten |
| Soldaten helm, nieuw | 5 punten |
| Zwaar Tactisch Vest | 8 punten |
| Kogelvrij glas | 12 punten |
| Staal, plaat | 19 punten |
| Grote zandzak | 20 punten |
| Betonnen muur | 25 punten |

Inkomende schade - Armor = Schade

SCHADE ONTVANGEN

Schade groter (of gelijk) dan **MAX HP** in 1 klap = **DOOD**
 Schade groter (of gelijk) dan **HELFT MAX HP** in 1 klap en held heeft...
 0 of minder HP over = **STERVEND** | 1 of meer HP over = **FLAUWVALLEN**
 Schade minder dan **HELFT MAX HP** en 0 HP over = **FLAUWVALLEN**

STERVEND blz 66P

Een **stervende** hero vecht om bij bewustzijn te blijven.
 Elke ronde moet de **stervende** hero een **CON ROLL** doen.
 Een mislukte **CON ROLL** betekent dat de hero **DOOD** is.
FIRST AID SKILL: Een succesvolle **FIRST AID** is de hero niet langer **stervend** en geneest 1D4 **HP**. Een gefaalde **FIRST AID** mag een **PUSH** roll opnieuw, maar de hero gaat dood als het mislukt. Een **FUMBLE** zorgt ervoor dat niemand de held nog kan redden. Hij gaat dood.

GLOED VAN GLORIE blz 69P

Als blijkt dat je held dood gaat, mag hij nog 1 laatste actie uitvoeren in een **GLOED VAN GLORIE**. Dit kost geen **LUCK**.
 Als deze actie een **SKILL** roll nodig heeft, krijg je hiervoor een **BONUS** dobbelsteen. Deze **SKILL** kan niet worden **GEPUSHED**.
 Denk bijvoorbeeld aan het deactiveren van een bom, iemand anders redden, op zwakke plek van monster schieten.
 Niet alles kan, de Keeper besluit of het mogelijk is.

NATUURLIJKE CRITICAL SUCCES (01) TIJDENS GEVECHT

Keeper bepaald of speler mag kiezen of dat keeper kiest.

- ◆ De klap slaat de vijand bewusteloos.
- ◆ De knap negeert alle armor, je vindt een zwakke plek.
- ◆ De klap geeft dubbele schade.
- ◆ De klap geeft je volgende actie 1 **BONUS** dobbelsteen.
- ◆ De klap lanceert je doelwit in de lucht, van een rand, of tegen de grond. Wat extra schade geeft of ze verliezen een beurt.

HELDEN VERZORGING

SKILL PSYCHOANALYSIS (blz 38P):
 Bij succes genees 1D3 **SANITY**, halveert **INSANITY** tijd of stop een **INSANITY** effect voor 1D6 minuten.
 Bij faal 1D6 **SANITY** schade aan ander.
 Gebruik op NPCs of andere helden, niet op jezelf.

SKILL FIRST AID (blz 65 & 37P):
 Bij succes genees 1D4 **HP**. Extreem succes = 4 **HP**.
 Meerder spelers kunnen samen proberen. 1 succes is voldoende.
 FIRST AID kan maar 1x worden uitgevoerd, totdat er nieuwe schade komt.

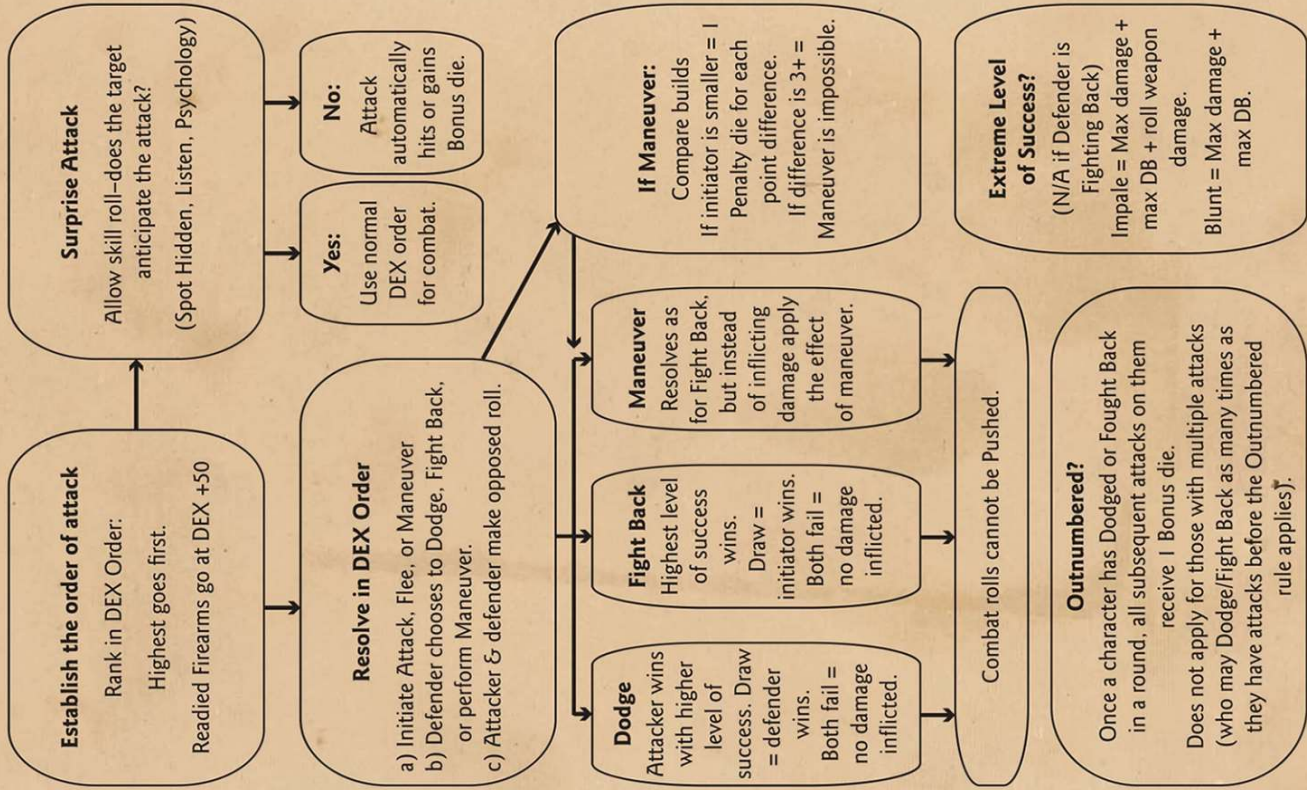
SKILL MEDICINE, 1 UUR OM UIT TE VOEREN (blz 69 + 38P):
 Bij succes op dezelfde dag van wond = 1D4 **HP**
 Bij hard succes op 1 dag later van wond = 1D3 **HP**
 MEDICINE kan maar 1x worden uitgevoerd, totdat er nieuwe schade komt.

GENEZING PER NACHT (blz 66P):
 Alle helden krijgen 2 **HP** terug per nacht.
 Alle helden waarbij medische aandacht is krijgen 3 **HP** terug per nacht als de dokter een succesvolle **MEDICINE ROLL** maakt.

HELDEN ONTWIKKELING

SKILLS kunnen hoger dan 100% worden.
 Je krijgt 2D6 **SANITY** wanneer je **SKILL** 90% wordt.
SELF HELP (blz 167 & 69P): Speler kan met een van de aspecten in zijn backstory tijd doorbrengen. Daarna:
ROLL SAN Succes = 1D10 **SANITY** punten.
ROLL SAN Faal = 1 **SANITY KWIJT** en een backstory aanpassing door keeper.
Extra LUCK beloning (blz 98P): Als de held extra goed werk heeft verricht, of iets zo bijzonders kan er een extra 1D10 Luck worden gegeven.
Extra TALENT beloning (blz 69P): De Keeper geeft een nieuwe TALENT bij unieke omstandigheden. Dit komt misschien maar 1 of 2 keer voor in een campaign.
Extra SANITY beloning (blz 98P): Voor het verslaan van de sterkste vijand in het scenario krijg je SANITY die gelijk is aan de SAN schade die de vijand doet (bijv 1D10)
MYTHOS ONTWIKKELING: Als je 6 **Cthulhu Mythos** skill hebt kun je proberen de puzzelstukjes van de MYTHOS bij elkaar te leggen. Leg uit hoe je dit doet en daarna:
ROLL CM Succes = 1D4 **CM** & 1D4 **SAN schade**
ROLL CM Faal = 1 **CM** & 1 **SAN Schade**

Combat Flow Chart



Damage Diagram

