

Fertigkeiteneinsatz

Deine Qualifikation kann bereits ausreichen, um eine Aufgabe erfolgreich zu bewältigen. Orientiere dich an folgendem Maßstab.

Fertigkeiten

| | |
|-----|---------------------------|
| 20% | Amateur |
| 30% | Grundausbildung |
| 40% | jahrelange Erfahrung |
| 60% | jahrzehntelange Erfahrung |
| 80% | Meisterschaft |

Attribute

| | |
|-------|--------------------------|
| 3-4 | jeder kann es tun |
| 5-8 | fast jeder kann es tun |
| 9-12 | durchschnittliche Person |
| 13-16 | begnadete Person |
| 17-18 | Wunderkind |

In anderen Fällen würfle einen W100 für die entsprechende Fertigkeit(en) oder Attribut(e). Solltest du keinen geeigneten Wert (Null) haben, so kannst du die Probe nicht durchführen.

Kritischer Erfolg

Der Wurf einer 01 oder eines Pasches unter dem Fertigkeiten- oder Attributwert ist ein kritischer Erfolg. Dieser ist grundsätzlich doppelt so gut wie ein normaler Erfolg.

Erfolg

Ein Wurf unter oder gleich dem Fertigkeiten-/Attributwert ist ein Erfolg.

Misserfolg

Ein Wurf über dem Fertigkeiten-/Attributwert ist ein Misserfolg. Manchmal wird das Ziel dennoch erreicht, wenngleich mit ungünstigen Konsequenzen.

Patzer

Der Wurf einer 00 (100) oder eines Pasches über dem Fertigkeiten-/Attributwert ist ein Patzer mit katastrophalen Konsequenzen.

Glück

Dein Glück liegt bei 50%. Entscheide dich doch, entweder niedrig (01-50) oder hoch (51-100) zu würfeln.

Vergleichende Probe

Führst du eine vergleichende Probe gegen eine andere Person oder Sache aus, so gilt:

- Ein kritischer Erfolg schlägt einen Erfolg.
- Bei zwei Erfolgen gewinnt der höhere Wurf.
- Ein Erfolg schlägt einen Misserfolg.
- Bei zwei Misserfolgen gewinnt entweder keiner oder der niedrigere Wurf.

Willenskraft

Bei 1-2 WP erleidest du einen Nervenzusammenbruch und erhältst einen Malus von -20% auf alle Proben.

Bei 0 WP kollabierst du und verlierst die Kontrolle über deinen Charakter. Jegliche Proben scheitern.

Regeneriere 1W6 WP durch eine durchgeschlafene Nacht. Beachtest du außerdem die Motivationen deines Charakters, kann 1 WP hinzukommen.

Erschöpfung

Nach einer Nacht ohne Schlaf oder ohne Pause nach dem Verlust von geistiger Stabilität bist du von Erschöpfung bedroht. Dies geht einher mit einem Malus von -20% auf alle Proben sowie -1W6 WP. Schlafe eine Nacht durch, um die Erschöpfung loszuwerden oder nimm entsprechende Stimulanzien.

Schlaflosigkeit

Während der ersten Schlafphase nach einem temporären Kontrollverlust oder einer neuen Störung musst du eine **Stabilitätsprobe** absolvieren. Bei Misserfolg wachst du auf und kannst keine WP regenerieren. Sedativa können helfen, bergen allerdings auch Risiken.

Zwischenszenen

Du hast zahlreiche Möglichkeiten der Stressbewältigung bzw. kannst verschiedenen Freizeitaktivitäten nachgehen.

- Erfülle deine Verpflichtungen (kann Bindungen und STA erhöhen).
- Ziehe dich in die Natur zurück (vermindert eine Bindung; kann STA erhöhen).
- Knüpfe neue Bindungen (auf Kosten einer bestehenden Bindung).
- Gehe zur Therapie (kann STA erhöhen und Störungen heilen).
- Trainiere eine Fertigkeit oder Attribut.
- Gehe persönlichen Motivationen nach (kann STA auf Kosten einer Bindung erhöhen).
- Nimm Spezialtraining (auf Kosten einer Bindung).
- Bleibe an der Sache dran (kann STA erhöhen; verringert eine Bindung).
- Studiere das Unnatürliche (erhöht **Unnatürliches Wissen** auf Kosten einer Bindung).
- Optional: Illegales Vermögen beschaffen (auf Kosten aller Bindungen).
- Optional: Illegales Vermögen verschleudern (kann eine Bindung erhöhen).

Ausrüstung

Du hast im Wesentlichen drei Möglichkeiten an Ausrüstung zu gelangen.

Einen Gefallen einfordern

Ausrüstung, die du möglicherweise von einer Bindung erhalten kannst, ist mit dem Risiko behaftet, Fragen oder Untersuchungen aufzuwerfen. Dein CH nützt dir hierbei.

Eigenes Geld

Bei der Beschaffung mit eigenem Geld ist deine IN gefragt.

Illegales Vermögen

Sofern Du über derartige Vermögenswerte verfügst, kannst du sie für die Beschaffung von Ausrüstung einsetzen.

Kampfrunde

Eine Kampfrunde dauert einige Sekunden bzw. so lange wie eine einzelne Aktion benötigt. Du handelst dann, wenn du gemäß deiner Geschicklichkeit, beginnend mit dem höchsten Wert aller Kampfteilnehmer, an der Reihe bist.

Aktionen

Du kannst in einer Kampfrunde eine Aktion ausführen.

Bewegen

Du kannst 10m Joggen, 20m Rennen oder 30m Sprinten. Sofern du mit etwas anderem beschäftigt bist, legst du 3m zurück.

Angreifen

Diese Aktion umfasst **Schusswaffen**, **Schwere Waffen**, **Athletik** (für Wurfgeschosse), **Nahkampfwaffen** oder **Waffenloser Kampf**. Ziele hinter Deckung sind schwerer zu treffen. Auch können andere Modifikationen deinen Angriff beeinflussen.

Ist das Ziel überrascht, so erhältst du +20% auf deine Attacke und bei Gelingen ist sie kritisch. Sofern das Ziel absolut keine Gegenwehr leisten kann, ist der Angriff automatisch tödlich.

Sofern deine Schusswaffe im Modus Feuerstoß oder Dauerfeuer eingesetzt werden kann, besteht die Chance auf unmittelbar tödliche Wirkung im Ziel.

Angesagtes Ziel

Attackiere einen speziellen Bereich des Ziels. Bei automatischem Feuer gilt dies nur für das erste Ziel. Du erhältst -20% wenn das Ziel halb gedeckt ist und -40% wenn es fast vollständig gedeckt ist. Bei einem Angriff mit einer **Nahkampfwaffe** oder **Waffenloser Kampf** gilt die Aktion als Parieren und Blocken.

Mit dieser Aktion kannst du auch auf ein Ziel in einer Gruppe schießen. Bei einem Misserfolg triffst du eine zufällige Person.

Zurückschlagen

Schlage zurück, wenn jemand dich mit einer Nahkampfwaffe oder waffenlos attackiert. Du kannst diese Aktion nutzen, bevor du regulär an der Reihe wärst. Wähle dabei zwischen **Angreifen**, **Angesagtes Ziel**, **Entwaffnen** oder **Festnageln** aus. Zurückschlagen gilt als Parieren und Blocken, verursacht aber nur bei einem Gegner Schaden, entwaffnet ihn oder hält ihn fest.

Ausweichen

Weiche Nahkampfangriffen, Wurfgeschossen, Entwaffnen oder Festhalten mittels **Athletik** aus, sofern du die Attacke kommen siehst. Du kannst diese Aktion nutzen, bevor du regulär an der Reihe bist und sie gilt für alle Angriffe bis zu deinem nächsten Zug. Gegen Schusswaffen ermöglicht Ausweichen den Sprung in eine vorhandene Deckung in der Nähe (3m). Du nimmst zwar regulär Schaden durch einen möglichen Treffer, profitierst aber von der schadensreduzierenden Eigenschaft der Deckung.

Entwaffnen

Entwaffne den Gegner mittels **Waffenloser Kampf** wenn du beide Hände frei hast und dich im Nahkampf befindest. Diese Aktion gilt als Parieren und Blocken. Dein Gegner erhält einen freien Nahkampfwaffenangriff, um deine Aktion zu kontern.

Festnageln

Halte Deinen Gegner mit einer Probe auf **Waffenloser Kampf** fest oder am Boden fixiert, sofern Du beide Hände frei hast und in Nahkampfreichweite bist. Nahkampfangriffe gegen festgehaltene Ziele erhalten einen Bonus von +20%.

Entkommen

Du kannst dich mit **ST x 5** oder **Waffenloser Kampf** losreißen, wenn du festgehalten wirst. Dein Gegner kann die Aktion mittels **ST x 5** oder **Waffenloser Kampf** kontern.

Zielen

Nutze eine Kampfrunde um zu zielen und erhalte in der darauf folgenden Run-

de +20% auf deinen Angriff sofern du keinen Schaden erleidest.

Warten

Warten mit deiner Aktion und reihe sie zu einem beliebigen Zeitpunkt bis zu deinem nächsten Zug in die Handlungsreihenfolge ein.

Etwas anderes

Alle anderen Aktionen, die einen Moment der Konzentration benötigen.

Parieren und Blocken

Du kannst dich bis zu deinem nächsten Zug gegen alle Nahkampfangriffe verteidigen, sofern du als Aktion zuvor **Angreifen**, **Ausweichen**, **Angesagtes Ziel**, **Entwaffnen**, **Festnageln**, (erfolgreich) **Entkommen** oder **Zurückschlagen** eingesetzt haben.

Effekte und Schaden

Niederhalten

Wenn du durch Waffen mit einem tödlichen Radius attackiert wirst, gehst du in der nächsten Runde zu Boden oder suchst Deckung auf. Für 1 STA kannst du normal handeln; oder du bist bereits gegenüber Gewalt abgehärtet.

Benommenheit

Wenn du bei einer einzelnen Attacke 50% deiner aktuellen TP verlierst, so bist du benommen. Mittels **KO x 5** kannst du die Benommenheit abschütteln, wenn du am Zug bist. Danach kannst du in der darauf folgenden Runde wieder normal handeln.

Bewusstlosigkeit

Hast du nur noch 1-2 TP, so bist du kritisch verletzt und verlierst das Bewusstsein.

Permanente Verletzung

Wann immer deine TP auf 1-2 fallen, machst du eine Probe auf **KO x 5** um keine permanente Verletzung davon zu tragen.

Tod

Bei 0 TP stirbst du.

Heilung

Erholung

Verbringst du Zeit an einem sicheren Ort mit ausreichend Wasser und Nahrung, so erhältst du mittels einer Probe auf KO x 5 einmal am Tag 1 TP zurück.

Temporär verlorene Attributspunkte regenerieren ebenfalls mit 1 Punkt pro Tag.

Stabilisierung

Durch erfolgreichen Einsatz von **Erste Hilfe** gewinnst du 1W4 TP zurück.

Behandlung

Sollte dein Zustand ernsthaft kritisch sein, so begib dich in ärztliche Behandlung. Dies kann pro Woche 1W4 TP wiederherstellen.

Solltest du dich nach der Behandlung bis zur vollständigen Wiederherstellung deiner verlorenen TP körperlich anstrengen, so riskierst du 1W4 TP Schaden.

Wiederbelebung

Der Einsatz von **Erste Hilfe** innerhalb von KO-Minuten nach dem Tod kann zur Wiederbelebung führen und stellt in diesem Fall 1W4 TP her.

Geistige Stabilität

Verlust von geistiger Stabilität

Beschreibe die Auswirkungen auf deinen Charakter!

Quellen der Bedrohung

Es gibt drei Arten der Bedrohung für deine geistige Stabilität: Gewalt, Hilflosigkeit und Unnatürliches. Während eines Kampfes muss beim ersten Auftreten eines durch Gewalt induzierten Traumas eine **Stabilitätsprobe** absolviert werden.

Temporärer Kontrollverlust

Nach dem Verlust von 5 STA oder mehr in einem einzigen Wurf verlierst du die Selbstkontrolle erleidest einen temporären Kontrollverlust. Sollten es die Umstände zulassen, so kann **Psychotherapie** dich wieder zur Vernunft bringen. Ansonsten sind drei Reaktionen wahrscheinlich.

Flucht

Fliehe vor der Quelle der Bedrohung (typischerweise Unnatürliches oder Gewalt) bis du dich sicher fühlst oder maximal KO-Runden lang und falle danach erschöpft zu Boden.

Kampf

Stelle dich der Bedrohung (typischerweise Hilflosigkeit oder Gewalt) und attackiere wild und zufällig das nächste Ziel bis entweder die Bedrohung besiegt ist oder du kampfunfähig bist.

Zusammenbruch

Du bist durch die Bedrohung (typischerweise Unnatürliches oder Hilflosigkeit) paralysiert und katatonisch. Möglicherweise hast du die letzten Momente vergessen und kannst dich nur mittels IN x 5 daran erinnern.

Störung

Erreicht deine STA die **Belastungsgrenze**, erleidest du eine Störung. Deine neue BG beträgt nun STA minus EN. Außerdem erhältst du eine langfristige Störung.

Akute Episode

Wenn du künftig STA verlierst oder dem Trigger deiner Störung ausgesetzt bist, musst du eine **Stabilitätsprobe** absolvieren. Bei Misslingen erleidest du eine akute Episode und musst dich der inneren Logik deiner Störung hingeben. **Psychotherapie** kann dich wieder zur Vernunft bringen.

Dauerhafter Kontrollverlust

Sobald du 0 STA erreichst, verlierst du deinen Charakter permanent an den Wahnsinn. Die Auswirkungen können verschieden sein (Katatonie, Wahnvorstellungen, Psychopathie).

Kontrollverlust widerstehen

Abhärtung

Jedes Mal, wenn du durch Gewalt oder Hilflosigkeit mindestens 1 STA verlierst, markiere ein Kästchen auf dem Charakterbogen. Sofern dein Charakter vor Erreichen des dritten Kästchens durch Gewalt oder Hilflosigkeit einen Kontrollverlust erleidet, lösche die Markierungen der jeweiligen Kategorie und starte von vorne. Hast du drei Kästchen markiert, so bist du gegen die betreffende Quelle zukünftig abgehärtet und bestehst alle **Stabilitätsproben**, was aber nicht heißt, dass du keinerlei STA mehr verlierst.

- Gewalt: -1W6 CH und den gleichen Wert bei allen **Bindungen**
- Hilflosigkeit: -1W6 EN (STA bleibt davon unberührt)
- Unnatürliches: keine Abhärtung

Projektion auf eine Bindung

Den Verlust von STA kannst du stattdessen auch mit bis zu 1W4 WP reduzieren. Zugleich musst du eine Bindung in derselben Höhe verringern.

Kontrollverlust zurückdrängen

Wenn du unter einem temporären Kontrollverlust oder einer akuten Episode leidest, kannst du 1W4 WP aufwenden und eine Bindung in derselben Höhe reduzieren. Anschließend mache eine **Stabilitätsprobe**. Bei Gelingen erhältst du die Kontrolle zurück und widersetzt dich dem Effekt der psychischen Störung.