

Trefferpunkte (TP)

- Durch physischen Schaden verlierst du TP; Körperpanzerung reduziert den Schaden.
- Bei 2 oder weniger TP wirst du bewusstlos.
- Bei 0 TP stirbst du.

Willenskraftpunkte (WP)

- Bei 2 oder weniger WP erleidest du einen Nervenzusammenbruch.
- Bei 0 WP wirst du bewusstlos.

Geistige Stabilität (STA)

- STA-Verluste können verschiedene Ursachen haben: Gewalt, Hilflosigkeit oder Unnatürliches.
- Verlierst du auf einen Schlag 5 STA oder mehr, so tritt ein temporärer Kontrollverlust ein, bei dem du entweder fliehst, kämpfst oder aufgibst.
- Sinkt deine STA unter deine Belastungsgrenze (BG) erleidest du eine langfristige Störung und verlierst eine Motivation.
- Bei 0 STA wirst du wahnsinnig.
- Spiele deine STA-Verluste aus!
- Verlierst du aufgrund von Gewalt oder Hilflosigkeit STA ohne einen Kontrollverlust oder die BG zu erreichen, markiere das entsprechende Kästchen auf dem Charakterblatt; hast du alle drei Kästchen markiert, so gilt dein Charakter als abgehärtet bzgl. der jeweiligen Kategorie.
- STA-Verlust kannst du mittels WP auf eine Bindung projizieren (1W4 Punkte).
- Hast du bereits eine Störung und verlierst weitere STA oder bist dem Trigger der Störung ausgesetzt, so droht eine akute Episode.
- Du kannst mit Hilfe von WP und einer STA-Probe einen drohenden Kontrollverlust oder eine akute Episode versuchen zurückzudrängen.

Motivationen und Bindungen

- Denke an deine Motivationen (und Störungen) und Bindungen.
- Nutze Bindungen, um STA-Verluste zu kompensieren oder in der Handlung voranzukommen.

Proben

- In ruhigen Situationen muss zumeist keine Probe abgelegt werden; dein Fertigkeitswert bestimmt das Ergebnis.
- Würfle W100 gleich oder unter deinen Probenwert (zumeist Fertigkeit oder Attribut).
- Jeder Erfolg mit einer 01 oder einem Pasch ist ein kritischer Erfolg.
- Jeder Misserfolg mit einer 100 oder einem Pasch ist ein Patzer.
- Führest du eine vergleichende Probe gegen einen Kontrahenten aus, so gewinnt der höhere Erfolg.
- Bei einem Misserfolg in einer Fertigkeit, die du mindestens mit 1% beherrscht, markiere das entsprechende Kästchen auf dem Charakterblatt.

Kampf

- Eine Handlung pro Runde: Angreifen, Zielen, Ausweichen, Zurückschlagen, Spezialangriff, Bewegen, Entwaffnen, Festnageln, Befreien, Warten, alles andere.
- Wenn du im Nahkampf angegriffen wirst, kannst du zumeist ausweichen oder zurückschlagen.
- Wenn du mittels Fernkampf angegriffen wirst, kannst du ggf. mit Ausweichen in Deckung gehen.
- Ausweichen erfolgt mittels Athletik.
- Durch einige Kampffaktionen wirst du die ganze Runde lang weitere Nahkampfangriffe parieren und blocken.

Ausrüstung

- Die Beschaffung von Ausrüstung erfolgt meistens durch Gefallen einfordern oder eigenes Geld ausgeben.
- Geld hat im Spiel eher eine untergeordnete Rolle.

Zwischenszenen

- Zwischen Spielabschnitten gibt es kurze Vignetten, in denen du die Geschehnisse rund um deine Bindungen thematisieren kannst.