SCHNELLSTART-REGELN

Hier findest du eine Kurzfassung der Regeln für *The Troubleshooters*, die zusammen mit Schnellstart-Abenteuern verwendet werden können. Die Schnellstart-Abenteuer setzen voraus, dass zumindest die Einsatzleitung (der oder die Spielleiter*in) bereits weiß, wie Rollenspiele funktionieren, und dies den anderen erklären kann.

WÜRFELN

The Troubleshooters verwendet sechsseitige Würfel und Prozentwürfel.

Kürzel	Bedeutung	Verwendet für
W%	Prozentwürfel	Aufgabenproben, einige Tabellen
***n*W6**	Summe der N sechsseitigen Würfel	Einige Zufallsergebnisse
***n*WP**	Pool aus N sechsseitigen Würfeln	Absorptionswürfe, Erholungswürfe
***n*WX**	Pool aus N „explodierenden“ sechsseitigen Würfeln	Schadenswürfe

Prozentwürfe: Jede Aufgabenprobe nutzt die Prozentwürfel, abgekürzt „**W%**“.

Verwende zwei zehnseitige Würfel, um eine zufällige Zahl zwischen 1 und 100 zu erhalten. Einen der Würfel liest du als **Zehner** (es gibt zehnseitige Würfel mit den Zahlen 00, 10 und so weiter bis 90), den anderen Würfel als **Einer**. Das Ergebnis 0/0 oder 00/0 liest du als „100“.

Behalte das Ergebnis der einzelnen Würfel im Blick. Manchmal betrachten wir die **Zehner** oder die **Einer** eines **W%**-Wurfs gesondert.

- Der **Zehner**-Würfel gibt dir eine zufällige Zahl zwischen 0 und 9, es sei denn, du würfelst genau 100 (0/0 oder 00/0). In diesem Fall wird der **Zehner**-Würfel als 10 gelesen.
- Der **Einer**-Würfel liefert dir ebenfalls eine Zufallszahl zwischen 0 und 9, aber es gibt keinen Sonderfall für die 100. Die **Einer** werden oft in Verbindung mit der Schwierigkeit einer Aufgabe gesondert betrachtet.

In den meisten Fällen werden Prozentwürfe für Aufgabenproben verwendet. Bei einer Aufgabenprobe vergleicht man die Zufallszahl mit einem Kompetenzwert, um Erfolg oder Misserfolg einer Aktion zu ermitteln. Manchmal werden Prozentwürfe auch zum Nachschlagen in Tabellen verwendet.

Sechsseitige Würfel: Sechsseitige Würfel, häufig als **W6** bezeichnet, werden für viele Würfe verwendet, die keine Aufgabenproben sind, insbesondere für Schadens-, Absorptions- und Erholungswürfe. Würfelst du mehrere **W6**, dann wird die Menge der zu werfenden Würfel als Zahl vor dem „**W6**“ angegeben, z. B. „**3 W6**“.

Summe der Würfel (*n* W6): Wenn **W6** genutzt werden und es sich nicht um einen Schadens-, Absorptions- oder Erholungswurf handelt, würfelst du einfach und addierst die Ergebnisse der n Würfel.

Schadenswürfe (*n* WX): Mit Schadenswürfen wird der Schaden eines Angriffs bestimmt. Dieser reicht von **2 WX** für waffenlose Angriffe bis zu **7 WX** oder mehr für Maschinengewehre. Du verwendest bei Schadenswürfen *n* sechsseitige „explodierende“ Würfel. „Explodierende Würfel“ bedeutet, dass du für jedes Sechser-Ergebnis einen zusätzlichen Würfel werfen darfst.

- Wirf *n* sechsseitige Würfel.
- Wirf für jede 6, die du erhalten hast, einen zusätzlichen Würfel (**WX**). Das wiederholst du so lange, bis du keine neuen Sechser mehr würfelst.
- Jeder Würfel, der am Schluss eine 4–6 zeigt, entspricht einem Punkt Verlust von **Vitalität**.

Absorptions- und Erholungswürfe (*n* WP): Absorptionswürfe werden verwendet, um anfallende Verluste von **Vitalität** zu verringern (meist durch Rüstungen). Erholungswürfe werden verwendet, um verlorene **Vitalität** wiederherzustellen. Absorptionswürfe sind selten, während Erholungswürfe häufiger vorkommen.

Wie bei Schadenswürfen verwendest du für Absorptions- und Erholungswürfe einen Pool aus sechsseitigen Würfeln. Aber im Gegensatz zu Schadenswürfen explodieren Absorptions- und Erholungswürfe nie.

- Wirf *n* sechsseitige Würfel.
- Jeder Würfel, der eine 4–6 zeigt, bedeutet einen Punkt Absorption oder Erholung.

UND... ACTION!

AKTIONEN ABHANDELN

The Troubleshooters wird als Dialog zwischen den Spieler*innen und der Einsatzleitung gespielt. Die Einsatzleitung gibt meist die Szene vor und beschreibt sie. Die Spieler*innen beschreiben, wie ihre Charaktere agieren oder reagieren. Die Situation entwickelt sich dann logisch weiter, sowie als Ergebnis der Anwendung und Auslegung der Regeln. Daraus ergeben sich weitere Dinge und ihr erschafft auf diese Weise gemeinsam eine Geschichte. Manchmal ist der Ausgang einer Aktion nicht so klar. Vielleicht braucht ihr etwas Entscheidungshilfe, um in einer Szene voranzukommen, oder ihr möchtet eine Lösung finden, die für alle Beteiligten „fair“ ist. In diesem Fall verwendet man eine Aufgabenprobe.

Die grundlegendste Regel von *The Troubleshooters* lautet wie folgt:

> Wenn du etwas tun willst, beschreibe, was du tust und wie. Wenn das gewünschte Ergebnis einigermaßen wahrscheinlich, aber nicht garantiert ist, suche eine passende Kompetenz, würfel mit Prozentwürfeln und vergleiche das Ergebnis mit deinem Kompetenzwert.

Das ist eine Aufgabenprobe – der Versuch, eine Aktion auszuführen, deren Ergebnis ungewiss ist, und durch Würfeln zu bestimmen, was passiert.

Wann werden die Würfel verwendet?

Setze Würfel ein, wenn …

- der Erfolg oder Misserfolg nicht sicher ist.
- du versuchst, etwas Gewagtes, Herausforderndes oder Gefährliches zu tun, das ernste Folgen haben könnte.
- du dich wehren, jemand anderen herausfordern oder aufhalten möchtest.
- du mit deinen Kompetenzen angeben möchtest.
- oder wann immer du es interessant findest.

Benutze keine Würfel, wenn …

- das Ergebnis weder interessant noch relevant für die Geschichte ist.
- es weder Risiko, Gefahr noch Herausforderung gibt.
- das einzige Ergebnis eines Erfolgs oder Misserfolgs ist, dass nichts passiert.
- es nichts gibt, was deinen Charakter aufhält.
- jemand anderes bereits eine Aufgabenprobe versucht hat, um dasselbe zu erreichen, und gescheitert ist. Falls du versuchen willst, ihr oder ihm zu helfen, sage es vor dem Wurf, um die Aufgabenprobe zu erleichtern.
- der Charakter die Situation in keiner Weise beeinflussen kann.

SZENEN ENTWICKELN

Meistens sind wir nicht an jedem kleinen Detail der Geschichte interessiert. Manche Teile lassen wir aus, weil es zum Beispiel nicht wichtig ist, zu wissen, wann dein Charakter auf die Toilette geht. Es sei denn, ein Oktopus-Agent hat dort eine Bombe platziert – dann wird der Toilettenbesuch sehr interessant.

Meistens konzentrieren wir uns auf die spannenderen Ereignisse, indem wir Szenen beschreiben, in denen etwas Interessantes passiert, und ereignislose Teile der Geschichte überspringen.

Es gibt drei Hauptarten von Szenen:

Übergangs-Szenen: Verwende Übergangs-Szenen, wenn du zum nächsten Teil der Geschichte springen möchtest. Oft geht es dabei um Reisen. Wenn es in der Szene Aktionen gibt, fasse sie zusammen, würfel, um zu sehen, wie es läuft, mach eine kleine Bestandsaufnahme und fahre fort.

Eine besondere Art einer Übergangs-Szene ist die Planungs-Szene. In einer **Planungs-Szene** gehen die Spieler*innen Hinweise durch, entscheiden, was als nächstes zu tun ist, und besorgen sich Ausrüstung. Die Einsatzleitung ist nur selten an einer Planungs-Szene beteiligt, es sei denn, die Spieler*innen fragen, ob sie die benötigten Dinge besorgen können. Wenn sich alle einig sind, dass sie vorbereitet sind, folgt oft die Reise zum Schauplatz.

Detail-Szenen: Detail-Szenen werden verwendet, wenn du genauere Einblicke in den Schauplatz und die dort stattfindenden Interaktionen benötigst und sich diese nicht so einfach zusammenfassen lassen. Wenn die Charaktere die Oktopus-Basis infiltrieren, im Labor von Dr. Nephario nach Beweisen suchen oder sich in einem Casino in Monte Carlo unter die Leute mischen, dann verwendest du eine Detail-Szene. Detail-Szenen werden nicht zusammengefasst. Stattdessen beschäftigst du dich damit, was passiert, Handlung für Handlung, Zeile für Zeile.

Action-Szenen: Eine besondere Art von Detail-Szenen sind solche, in denen Action stattfindet. Du musst nicht nur den Ausgang von Handlungen bestimmen, sondern auch deren Reihenfolge und unmittelbare Konsequenzen. Alle Kampf-Szenen sind Action-Szenen, aber nicht alle Action-Szenen sind Kampf-Szenen.

Den Rahmen festlegen

Bei der Entwicklung einer Szene legst du Folgendes fest:

- **Wo?** Wo bist du, wenn etwas passiert? Auf der Straße? In der Hotelbar? In einem verlorenen Tempel im kambodschanischen Dschungel? Wie sieht der Ort aus?
- **Was?** Was geschieht? Sind Bösewichte hinter den Charakteren her? Ist es eine Party oder eine Schlägerei?
- **Wer?** Wer ist abgesehen von den Charakteren beteiligt?

In einer Übergangs-Szene musst du nicht viel Zeit darauf verwenden, die Szene zu beschreiben. Es reicht vielleicht zu erklären, dass sich die Charaktere auf einem überfüllten Flughafen in der Nähe von Paris befinden. Wenn du zu einer Detail- oder Action-Szene übergehst, brauchst du genauere Informationen. Aber du musst sie nicht alle sofort preisgeben.

AUFGABENPROBEN (KURZ: PROBEN)

Eine Aufgabenprobe ist ein **W%**-Wurf, der mit einem Modifikator und einem Kompetenzwert verglichen wird, um festzustellen, ob eine Aufgabe erfolgreich ist oder nicht.

Die Standard-Aufgabenprobe

Die Standard-Aufgabenprobe vergleicht den **W%**-Wurf nur mit dem Kompetenzwert des Charakters.

- Wenn das Ergebnis des Wurfs kleiner oder gleich dem Kompetenzwert ist, ist die Aufgabe erfolgreich.
- Ist das Ergebnis des Wurfs höher als der Kompetenzwert, schlägt die Aufgabe fehl.

Modifikatoren

Modifikatoren beschreiben Umstände, die über deine persönliche Eignung hinausgehen und die Erfolgschancen beeinflussen. Ausrüstung oder ein helfender Charakter können eine Aufgabe erleichtern, schlechte Wetterbedingungen können sie erschweren – das sind typische Modifikatoren. Positive Modifikatoren machen eine Aufgabe leichter, negative Modifikatoren erschweren sie. Beide werden in „Pips“ gemessen.

Wenn eine Probe einen Modifikator hat, vergleicht man zuerst die **Einer** des **W%**-Wurfs mit dem Modifikator. Dies hat Vorrang vor dem Vergleich mit dem Kompetenzwert.

Positive Modifikatoren: Wenn eine Aufgabe leichter als normal ist, wendet man einen positiven Modifikator an, der als „**+X Pips**“ beschrieben wird.

- Prüfe, ob die **Einer** des **W%**-Wurfs zwischen 1 und X liegen. Wenn ja, ist die Aufgabe erfolgreich, unabhängig vom restlichen Ergebnis.
- Liegt die **Einer**-Zahl nicht zwischen 1 und X, wird wie üblich geprüft, ob das Ergebnis gleich oder niedriger als der Kompetenzwert ist.

Wenn ein Charakter einen anderen bei einer Aufgabe unterstützen möchte, erhält letzterer einen zusätzlichen **+2 Pips Modifikator**.

*Elektra und Éloïse versuchen, einen Geheimagenten daran zu hindern, Wien zu erreichen. Ihr Hauptziel ist es, die Grenze vor dem Geheimagenten zu erreichen, damit die Grenzbeamten die Grenze schließen können. Aber mit Elektras Lancia stimmt etwas nicht und Éloïse versucht, ihn zu reparieren. Zum Glück besitzt sie einen Werkzeugkasten, der ihr einen **+2 Pips Modifikator** gibt, wenn sie etwas repariert.*

*Éloïse hat **Ingenieurwesen 45 %** und würfelt 81. Die Aufgabenprobe ist ein Erfolg, weil die Einer-Zahl ihres Wurfs (1) im Bereich von 1–2 liegt. Auch wenn die gewürfelte 81 höher als 45 ist, rettet sie der **+2 Pips Modifikator**. Sie erkennt schnell, dass es sich bei dem Problem um lockere Rohrschellen am Kühler handelt, repariert sie und füllt den Kühler mit Wasser auf.*

Negative Modifikatoren: Wenn eine Aufgabe schwieriger als normal ist, wird ein negativer Modifikator angewendet, der als „**–X Pips**“ beschrieben wird.

- Prüfe, ob die **Einer** des **W%**-Wurfs zwischen 1 und X liegen. Wenn ja, scheitert die Aufgabe, unabhängig vom restlichen Ergebnis.
- Liegt die **Einer**-Zahl nicht zwischen 1 und X, wird wie üblich geprüft, ob das Ergebnis gleich oder niedriger als der Kompetenzwert ist.

Du kannst die folgende Orientierungshilfe verwenden, um den Modifikator auf Grundlage der Schwierigkeit der Aufgabe zu bestimmen.

Schwierigkeit	Modifikator
Sehr einfach	**+5 Pips**
Einfach	**+2 Pips**
Herausfordernd (die meisten Proben)	—
Schwierig	**–2 Pips**
Sehr schwierig	**–5 Pips**

Modifikatoren kombinieren

Du kannst Modifikatoren kombinieren, solange sie aus verschiedenen Kategorien stammen. Die Kategorien sind:

- Schwierigkeit
- Rahmenbedingungen
- Ausrüstung
- Fähigkeiten

Du kannst nur einen Modifikator aus jeder Kategorie verwenden. Positive und negative Modifikatoren heben sich Pip für Pip gegenseitig auf.

Beachte, dass ein **Einer**-Ergebnis von 0 durch einen Modifikator nie betroffen ist, egal wie hoch dieser ist.

Wenn du Erfolg hast

Wenn die Aufgabenprobe erfolgreich ist, erreichst du das gewünschte Ergebnis.

Wenn du Misserfolg hast

In den meisten Fällen bedeutet eine fehlgeschlagene Aufgabenprobe, dass die Aufgabe nicht geklappt hat.

Du darfst es nicht noch einmal versuchen. Auch die anderen Charaktere dürfen es nicht einfach nochmal probieren. Du musst die Rahmenbedingungen erheblich verändern, um noch einmal würfeln zu dürfen, z. B. in einer anderen Szene mit geeigneter Ausrüstung oder zusätzlicher Hilfe.

Nur zu scheitern ist langweilig und stoppt die Action. „Vorwärts zu scheitern“ ist eine Philosophie, die die Handlung vorantreibt, indem etwas anderes passiert als das gewünschte Ergebnis, das nicht eintritt. Wenn es sich nicht um eine Kampf-Szene handelt, könnte die Einsatzleitung eines der folgenden Ereignisse in Betracht ziehen:

- Die Charaktere werden getrennt.
- Die Charaktere ziehen unerwünschte Aufmerksamkeit auf sich.
- Die Szene oder der Ort verändern sich.
- Die Charaktere verlieren Ressourcen oder Gegenstände.

Erfahrungsmarker

Immer wenn ein Charakter eine Kompetenz zum ersten Mal während einer Sitzung sinnvoll einsetzt (d. h. wenn die Handlung dadurch vorankommt), erhält er einen Erfahrungsmarker. Dafür gibt es ein kleines Kästchen neben dem Wert der Kompetenz. Es ist nur ein Marker pro Kompetenz auf einmal möglich.

Es ist nicht unbedingt erforderlich, eine Probe auf die Kompetenz durchzuführen. Es genügt, wenn die Kompetenz auf eine Weise eingesetzt wird, die die Geschichte voranbringt. Du solltest das System nicht missbrauchen und eine Kompetenz nur benutzen, um den Marker zu bekommen. Das bringt die Handlung nicht voran, und die Einsatzleitung kann (und sollte) in diesem Fall ein Veto gegen den Erfahrungsmarker einlegen. Hier sind einige Situationen, gegen die ein Veto eingelegt werden kann:

- Jemand anderes hat die Aufgabe bereits probiert und ist gescheitert.
- Es gibt weder Risiko, Gefahr noch Herausforderung und die Aktion ist nicht wichtig für die Geschichte.

In der Abschlussbesprechung nach jeder Sitzung können die Spieler*innen die Erfahrungsmarker nutzen, um ihre Kompetenzen zu verbessern.

Die Abschlussbesprechung und die Freizeit zwischen den Abenteuern wird im Grundregelwerk genauer beleuchtet.

VERGLEICHENDE PROBEN

Vergleichende Proben werden genutzt, um die Kompetenzen einer Person mit denen einer anderen zu messen.

- Beide Personen führen eine Aufgabenprobe durch.
- Wenn beide scheitern, führt die Vergleichende Probe zu einer Pattsituation. Keiner gewinnt oder verliert.
- Wenn eine Person erfolgreich ist, während die andere scheitert, gewinnt die erfolgreiche Person die Vergleichende Probe.
- Wenn beide Personen erfolgreich sind, gewinnt die Person mit dem höchsten Wurf die Vergleichende Probe.
- Wenn beide Personen erfolgreich sind und die Würfe gleich sind, führt die Vergleichende Probe zu einem Patt. Keiner gewinnt oder verliert.

Beim Angreifen und Verteidigen ist im letzten Fall besonders zu beachten: Die angreifende Person fügt nur dann Schaden zu, wenn sie die Vergleichende Probe gewinnt. Wenn sowohl die angreifende als auch die verteidigende Person erfolgreich sind und es einen Patt gibt, „gewinnt" die verteidigende Person aufgrund dieser Regel.

PROBEN FLIPPEN

Unter bestimmten Umständen kannst du eine Aufgabenprobe „flippen". Dies kann deine Haut retten und eine fehlgeschlagene Probe in einen Erfolg verwandeln. Du kannst eine Probe flippen, indem du zwei **Story-Punkte** ausgibst oder wenn eine Fähigkeit dir dies erlaubt. Das Flippen von Proben mit Hilfe von Fähigkeiten ist entweder an Bedingungen geknüpft, kann nur eine begrenzte Anzahl von Malen pro Sitzung durchgeführt werden oder kostet dich einen **Story-Punkt**, und ist damit auf eine geringe Anzahl von Situationen beschränkt.

Wenn du eine Aufgabenprobe flippen möchtest:

- Beschreibe der Einsatzleitung, wie du die Probe flippst: indem du **Story-Punkte** ausgibst, eine Fähigkeit einsetzt oder Ähnliches.
- Tausche die Plätze der **Einer** und **Zehner**. Ein Wurf von 73 zählt jetzt als 37, ein Wurf von 29 als 92. Ein Wurf von 100 ist immer noch 100.

KARMA

Wenn die **Zehner** und **Einer** eines **W%**-Wurfs bei einer Aufgabenprobe identisch sind, das heißt wenn du 11, 22, 33 und so weiter würfelst, schlägt das **Karma** zu.

Wenn du ein **Karma**-Ergebnis erhältst, bekommst du immer einen **Story-Punkt**. Außerdem erhält man **Gutes Karma**, wenn die Probe erfolgreich ist, und **Schlechtes Karma**, wenn die Probe fehlschlägt.

Gutes Karma bedeutet, dass etwas Günstiges für den Charakter passiert. Es muss nicht unbedingt ein „kritischer Erfolg" sein, aber es ist etwas Gutes, das möglicherweise in keinem Zusammenhang mit der aktuellen Handlung steht. Manche Situationen haben spezielle Regeln für **Gutes Karma**. Ansonsten müssen du oder die Einsatzleitung sich etwas ausdenken. Du kannst immer auf diese Vorschläge zurückgreifen:

- Du hast eine Glückssträhne. Deine nächste Probe in der gleichen Szene ist um **+2 Pips** erleichtert.
- Dein Widersacher hat Pech. Ihre oder seine nächste Probe in der gleichen Szene ist um **–2 Pips** erschwert.

Schlechtes Karma bedeutet, dass etwas Unangenehmes passiert. Wie bei Gutem **Karma** muss das kein Scheitern bedeuten. Manche Situationen haben spezielle Regeln für **Schlechtes Karma**. Ansonsten müssen du oder die Einsatzleitung sich etwas ausdenken.
Hier sind ein paar Vorschläge, wenn dir nichts einfällt:

- Feindliche Verstärkung trifft ein.
- Deine nächste Probe ist um **–2 Pips** erschwert.

HERAUSFORDERUNGEN

Herausforderungen werden in Situationen eingesetzt, die Zusammenarbeit erfordern, Zeit in Anspruch nehmen oder mehrere Kompetenzen (zwischen 3 und 5) benötigen.

Herausforderungen verwenden Aufgabenproben. Das Ergebnis einer Herausforderung hängt davon ab, wie viele der Aufgabenproben erfolgreich waren.

Beim Erstellen einer Herausforderung legt die Einsatzleitung fest, welche Kompetenzen verwendet werden sollen und warum, eine Liste von Modifikatoren (optional) und eine Liste von Ergebnissen und deren Bedeutung. Wenn es mehr Modifikatoren als Kompetenzen gibt, können diese im Allgemeinen nach dem Ermessen der Einsatzleitung kombiniert werden.

Ergebnis

Es gibt fünf mögliche Ergebnisse einer Herausforderung:

- **Großartiges Ergebnis**: das gewünschte Ergebnis der Herausforderung, aber noch besser. Es könnte ein Bonuseffekt sein, eine verbesserte Qualität, die einem Projekt das I-Tüpfelchen verleiht, positive Modifikatoren für zukünftige Proben oder Ähnliches.
- **Gutes Ergebnis**: das gewünschte Ergebnis der Herausforderung.
- **Eingeschränktes Ergebnis**: das gewünschte Ergebnis der Herausforderung, aber mit einem zusätzlichen negativen Effekt. Eine schwierige Entscheidung, eine Schwachstelle, die eine schlechte Eigenschaft hinzufügt, negative Modifikatoren für zukünftige Proben, etc.
- **Schlechtes Ergebnis**: Die Gruppe erhält nicht das gewünschte Ergebnis. Das Projekt scheitert, das Reiseziel wird nicht erreicht und so weiter. Es gibt allerdings einen „Trostpreis" – die Charaktere können das Material

wiederverwenden oder etwas lernen und erhalten dadurch einen zukünftigen positiven Modifikator.
- **Katastrophales Ergebnis**: Alles, was schiefgehen konnte, ging schief, und wahrscheinlich ging auch etwas schief, was nicht schiefgehen konnte.

Eine Herausforderung durchführen

Wenn du eine Herausforderung startest, sag den Spieler*innen, welche Kompetenzen diese umfasst. Lass sie die Aufgabenproben so gleichmäßig wie möglich auf die Charaktere in der Szene verteilen. Jeder Charakter in der Szene sollte mindestens eine Aufgabenprobe haben.

Dann führen die Spieler*innen die Aufgabenproben durch. Behalte im Auge, wie viele Proben erfolgreich sind (und welche). Je nachdem, wie viele Proben es insgesamt für die Herausforderung gibt und wie viele davon erfolgreich sind, erhältst du das Ergebnis.

# Aufgabenproben	# Erfolgreiche Aufgabenproben					
	0	1	2	3	4	5
3	Katastrophal	Eingeschränkt	Gut	Großartig		
4	Katastrophal	Schlecht	Eingeschränkt	Gut	Großartig	
5	Katastrophal	Schlecht	Eingeschränkt	Eingeschränkt	Gut	Großartig

HERAUSFORDERUNGEN ERSTELLEN

- Liste drei bis fünf Kompetenzen auf, die mit der Aufgabe zu tun haben.
- Lege fest, was ein **Gutes Ergebnis** ist.
- Entscheide, was passiert, wenn das gewünschte Ergebnis nicht eintritt. Oft ist es genau das: Das Ergebnis tritt nicht ein. Das ist das **Schlechte Ergebnis**.
- Lege fest, was das Schlimmste ist, was passieren kann. Das ist das **Katastrophale Ergebnis**.
- Füge für das **Großartige Ergebnis** noch etwas Besseres und für das **Eingeschränkte Ergebnis** einen Rückschlag hinzu. Du kannst das auch erst dann festlegen, wenn dieser Fall eintritt.

Vergleichende Herausforderungen

Eine vergleichende Herausforderung funktioniert wie eine gewöhnliche Herausforderung, aber die Aufgabenproben sind entgegengesetzt. Die Seite, die die Herausforderung auslöst, entscheidet sich für das gewünschte Ergebnis, das als **Gutes Ergebnis** gewertet wird. Die andere Seite entscheidet sich für ihr gewünschtes Ergebnis, das zum **Schlechten Ergebnis** wird.

Ein **Großartiges Ergebnis** ist dann ein perfekter Sieg für die Seite, die den Anstoß gegeben hat, während ein **Katastrophales Ergebnis** ein perfekter Sieg für die andere Seite ist. Ein **Eingeschränktes Ergebnis** ist so etwas wie ein Unentschieden.

KÄMPFE UND SCHLÄGEREIEN

In *The Troubleshooters* gibt es Gefahren und Herausforderungen, Handgreiflichkeiten und Schießereien – und sogar gewaltige Explosionen! Trotzdem ist *The Troubleshooters* nicht tödlich oder düster. In diesem Spiel kann dein Charakter bewusstlos werden, aus der Szene verschwinden oder gefangen genommen werden – ein typisches Merkmal des Genres – aber dein Charakter wird nicht sterben. Es sei denn, du willst es so oder du machst etwas wirklich Dummes.

Aber trotzdem sollen Kämpfe fair sein. Wenn du als Einsatzleitung die Charaktere gefangen nehmen oder sogar sterben lassen möchtest, solltest du dich an die Regeln halten.

Einfach nur zu kämpfen ist langweilig. Wenn du einen Kampf planst, gib ihm einen Kontext und eine Bedeutung. Stelle sicher, dass es einen Grund für den Konflikt gibt, der die Spieler*innen in die Szene hineinzieht.

Folgen von Kämpfen

Obwohl Kämpfe in *The Troubleshooters* nicht zum Tod von Charakteren führen (es sei denn, der oder die Spieler*in wünscht dies), gibt es dennoch Konsequenzen.

- Kämpfe erregen Aufmerksamkeit. Schüsse führen dazu, dass bewaffnete Polizisten sehr schnell am Ort des Geschehens auftauchen. Auch Schlägereien in der Öffentlichkeit können dazu führen, dass Menschen die Polizei rufen.

- Im Nachhinein müssen Wunden versorgt werden. Medizinisches Personal wird ebenfalls die Polizei rufen, wenn die Charaktere mit Schusswunden in die Notaufnahme kommen. Und selbst wenn sie einen zwielichtigen Arzt finden, der ihre Wunden behandelt, dauert es, bis sie geheilt sind.

KÄMPFE STARTEN

Wenn der Kampf beginnt, bestimme die Zonen des Schauplatzes und dann die Reihenfolge der Initiative.

Zonen

In einem Kampf wird der Raum in Zonen eingeteilt. Eine Zone ist ein abgegrenzter und einigermaßen homogener Bereich. Es spielt keine Rolle, wo genau du dich in der Zone befindet: Es wird davon ausgegangen, dass du in ständiger Bewegung bist und an der entsprechenden Stelle innerhalb der Zone bist, wenn du etwas tust oder dir etwas passiert.

Sich zwischen Zonen zu bewegen ist jedoch eine Bewegen-Aktion. Bei der Bewegung in *Eingeschränkte* Zonen hinein erfordert dies eine Aufgabenprobe.

Zonen sind nicht dazu da, um Entfernungen zu messen, sondern um das Gelände interessant zu gestalten und taktische Bewegungen ohne Raster zu erleichtern. Wenn ein Gebiet so groß ist, dass es unpassend wäre, dass Entfernungen keine Rolle spielen, teile die Zonen entsprechend ein. Denk dir Hindernisse aus, die die Bewegung in bestimmte Zonen einschränken, und gebe den Zonen unterschiedliche Charakteristiken.

Initiative

Der Initiativewurf ist eine Probe auf **Aufmerksamkeit** oder die **Basiskompetenz** für Charaktere der Einsatzleitung, die nicht über **Aufmerksamkeit** verfügen.

- Bei **Schlechtem Karma** ist deine **Initiative 0**.
- Wenn die Probe misslingt, entspricht deine Initiative der **Einer**-Stelle des Wurfs.
- Wenn die Probe erfolgreich ist, entspricht deine Initiative der **Zehner**- plus der **Einer**-Stelle des Wurfs.
- Bei **Gutem Karma** addiere 10 zu deiner Initiative.

Viele Charaktere der Einsatzleitung haben festgelegte Initiative-Werte, insbesondere Untergebene und Handlanger. Die Einsatzleitung muss dann ihre Initiative nicht auswürfeln.

In absteigender Reihenfolge der Initiative (von der höchsten zur niedrigsten) ist jeder Charakter einmal an der Reihe. Jeder Charakter kann pro Runde nur einen Zug machen, auch wenn seine Initiative während des Zuges sinkt.

Bei einem Gleichstand sind die Charaktere der Spieler*innen zuerst an der Reihe. Bei Gleichstand zwischen diesen handeln sie in der Reihenfolge, auf die sich die Spieler*innen einigen. Bei Gleichstand der Charaktere der Einsatzleitung handeln diese in der Reihenfolge, die die Einsatzleitung für richtig hält.

Die Initiative kann während einer Szene sinken, durch den Einsatz von Fähigkeiten oder durch die *Peng! Sorgfältig gezielt* Option. Die Initiative kann nie unter 0 sinken. Wenn etwas dazu führt, dass deine Initiative unter 0 fallen würde, wird sie stattdessen zu 0. Wenn eine Fähigkeit oder eine Option erfordert, dass du deine Initiative senkst, und du bereits **Initiative 0** hast, kannst du diese Fähigkeit oder Option nicht einsetzen.

Wenn neue Charaktere zum Kampf hinzukommen, würfeln sie zu Beginn des Zuges, nachdem sie angekommen sind, ihre Initiative aus.

WÄHREND DEINES ZUGES

Die Zeiteinheit in einem Kampf ist die Runde. Eine Runde ist keine feste Zeitspanne, sondern die Zeit, die alle in der Szene brauchen, um ihre Aktionen durchzuführen. In einer Runde kommen alle Spieler*innen in absteigender Reihenfolge ihrer Initiative einmal an die Reihe.

Jeder Zug besteht aus drei Phasen:

- Start des Zuges
- Aktionen
- Ende des Zuges

Diese Phasen dienen hauptsächlich der Übersichtlichkeit. Einige Effekte von Zuständen und Eigenschaften gelten zu Beginn und Ende des Zuges, aber wenn du keine solchen Effekte hast, führst du einfach deine Aktionen aus und übergibst in der Reihenfolge der Initiative an den nächsten Charakter.

Start des Zuges

Zu Beginn des Zuges können verschiedene Dinge passieren. Zum Beispiel werden einige Zustände zu Beginn deines Zuges aufgelöst. Dies zählt nicht als Aktion.

Aktionen

Wenn du am Zug bist, kannst du drei Aktionen ausführen. Du kannst sie in beliebiger Reihenfolge ausführen.

- eine Bewegungsaktion
- eine Freie Aktion
- eine Hauptaktion

In manchen Fällen gibt es eine vierte Aktion, eine *Bonusaktion*. Diese findet direkt nach der Hauptaktion statt.

Einige Aktionen finden außerhalb deines Zuges statt.

- **Verzögerte Aktionen:** Wenn du deine Hauptaktion verzögerst, kann sie außerhalb deines Zuges ausgelöst werden.

- **Verteidigung:** Wenn du angegriffen wirst, kannst du dich in manchen Fällen verteidigen.
- **Gegenangriffe:** Einige Charaktere der Einsatzleitung können einen Gegenangriff ausführen, wenn sie angegriffen werden. Der Gegenangriff erfolgt unmittelbar nachdem sie angegriffen wurden und vor jeder anderen Aktion, einschließlich Bonusaktionen.

Bewegungsaktionen

Es gibt nur eine Bewegungsaktion, nämlich „Bewegen", so dass du dir nur überlegen musst, ob sich dein Charakter bewegt oder stehen bleibt.

Bewegen: Du kannst dich in eine verfügbare angrenzende Zone bewegen.

Einige Zonen können *Eingeschränkt* sein und erfordern eine Probe, um sich in sie hinein oder heraus zu bewegen. Wenn die Probe fehlschlägt, verfällt die Bewegungsaktion.

Freie Aktionen

Freie Aktionen sind kurze Handlungen, die zeitgleich mit einer anderen Aktion stattfinden.

Etwas sagen: Du hast Zeit, etwas Kurzes zu sagen – einen Befehl, eine knappe Anweisung, eine Aussage, ungefähr einen Satz lang, der nicht zu komplex ist.

Andere Personen können kurz darauf reagieren, auch wenn sie nicht an der Reihe sind.

Etwas aufheben: Wenn etwas in der gleichen Zone liegt, gut sichtbar ist und mit der Hand getragen werden kann, kannst du es aufheben.

Etwas fallen lassen: Wenn du etwas in deinen Händen oder an einem Riemen über der Schulter hast, kannst du es als Freie Aktion fallen lassen.

Waffe bereitmachen: Du ziehst eine Waffe aus der Tasche oder dem Holster und machst sie einsatzbereit.

Waffe wechseln: Wenn du eine Waffe in der Hand hältst und eine andere Waffe griffbereit hast, kannst du die aktuelle Waffe fallen lassen und die andere ziehen. Wenn du außerdem ein leeres Holster oder eine leere Tasche griffbereit hast, kannst du eine Waffe einstecken und die andere ziehen.

Deckung verlassen: Du kannst aus der Deckung auftauchen, um Bewegungsaktionen auszuführen, aber du bist dann nicht mehr in Deckung.

Auf den Boden werfen: Du lässt dich auf den Boden fallen und bist nun **Am Boden**.

Hauptaktionen

Die Hauptaktion ist das, was du während der Runde zu erreichen versuchst.

Sprinten: Nutze eine zusätzliche Bewegungsaktion. Einige Zonen können *Eingeschränkt* sein und erfordern eine Probe, um sich in sie hinein oder heraus zu bewegen. Wenn die Probe fehlschlägt, verfällt die Bewegungsaktion.

Angreifen: Greife jemanden an. Die Person kann sich verteidigen. Weitere Informationen findest du im Abschnitt „Angriff und Verteidigung".

Verschnaufen: Nimm dir einen Moment Zeit, um zu Atem zu kommen, und mache einen **2 WP** Erholungswurf.

Nachladen: Wenn deine Waffe leer ist (siehe *Nachladen*-Eigenschaft), führst du eine Aktion durch, um nachzuladen.

In Deckung gehen: Du duckst dich hinter etwas – definiere was. Du kannst nun Verteidigungsproben gegen Fernkampfangriffe aus einer anderen Zone machen. Du kannst erst wieder eine Bewegungsaktion ausführen, wenn du die Deckung verlässt.

Überblick schaffen: Du beobachtest die Situation, um dir einen Überblick zu verschaffen. Würfel deine Initiative neu aus.

Hauptaktion verzögern: Du wartest auf den richtigen Zeitpunkt. Lege eine bestimmte Bedingung und eine Reaktion fest, in der Form „wenn–dann": „Wenn sie sich bewegt, schieße ich", oder „Wenn er seine Waffe zieht, überwältige ich ihn". Wenn die Bedingung eintritt, führst du sofort deine Hauptaktion aus, und zwar zur gleichen Zeit wie die auslösende Aktion. Wenn die Bedingung nicht eintritt, bevor dein nächster Zug beginnt, darfst du deine Hauptaktion nicht ausführen.

Bonusaktionen

Du darfst eine Bonusaktion direkt nach deiner Hauptaktion ausführen, wenn ein Zustand oder eine Fähigkeit dies zulässt. Du kannst nur eine Bonusaktion pro Runde ausführen. Du musst sie direkt nach der Hauptaktion vor der nächsten Aktion ausführen.

Wenn du einen Charakter mit der Eigenschaft *Gegenangriff* angreifst, erfolgt der Gegenangriff direkt nach dem Angriff, aber vor der Bonusaktion. Vergiss darum nach dem Gegenangriff nicht die Bonusaktion, falls du eine hast.

Ende des Zuges

Auch am Ende des Zuges passieren Ereignisse wie zum Beispiel das Auflösen von Zuständen. Wie zu Beginn des Zuges zählen diese nicht als Aktionen.

Kündige an, wenn du fertig bist. Dann beginnt der nächste Charakter in der Reihenfolge der Initiative seinen Zug. Sobald dein Zug zu Ende ist, kannst du normalerweise nichts mehr an deinen Entscheidungen ändern.

ANGRIFF UND VERTEIDIGUNG

Eine Angriffsprobe ist eine Aufgabenprobe auf eine Kampfkompetenz. Dabei kann es sich um eine einfache Probe für eine geeignete Kampfkompetenz handeln oder, wenn das Ziel eine Verteidigungsaktion durchführt, um eine Vergleichende Probe der Kampfkompetenz des angreifenden Charakters gegen die des Ziels. Wenn die Angriffsprobe überlegen ist (oder einfach nur erfolgreich für den Fall, dass es keine Verteidigungsprobe gibt), triffst du dein Ziel und fügst ihm Schaden zu.

Der Basisangriff

Eine Angriffsaktion besteht selten aus einem einzigen Schuss oder Schlag. Vielmehr triffst du das Ziel mehrmals und versuchst, seine Verteidigung zu durchdringen, oder feuerst eine Reihe von Schüssen in schneller Folge ab. Diese mehrfachen Schläge oder Schüsse werden in einem Basisangriff zusammengefasst. Die Ausnahme sind sorgfältig gezielte **Fernkampf**schüsse und **Fernkampf**waffen, die nur einen Schuss erlauben, wie zum Beispiel Musketen, Armbrüste oder Speere. Aber diese sind in der modernen Ära eher selten.

Ein Basisangriff wird immer wie folgt abgehandelt:

- Wähle ein zulässiges Ziel.
- Führe eine Angriffsprobe durch. Sie kann ggf. durch eine Verteidigungsprobe abgewehrt werden.
- Bei einem erfolgreichen Angriff würfel den Schaden aus.
- Berücksichtige die Eigenschaften *Nachladen (X)*, *Einzelschuss* oder *Geworfen*.
  - **Nachladen (X):** X steht für einen Bereich, oft zwischen 9–0, aber manchmal auch nur 0 oder 8–0. Wenn die **Einer** der Angriffsprobe innerhalb des angegebenen Bereichs von X liegen, muss die Waffe nachgeladen werden, bevor sie wieder benutzt werden kann. Dies verbraucht unter Umständen Munition. Wenn du die Waffe nachladen musst und gleichzeitig **Schlechtes Karma** würfelst, blockiert die Waffe und muss in einer späteren Szene erst repariert werden.
  - **Einzelschuss:** Die Waffe muss nach jeder Benutzung nachgeladen werden.
  - **Geworfen:** Du bist nicht mehr im Besitz der Waffe. Verwende eine Freie Aktion, um vor dem nächsten Angriff zu einer anderen Waffe zu wechseln, oder greife unbewaffnet an.

Zulässige Ziele

- Im Nahkampf kannst du nur Ziele angreifen, wenn ihr euch in derselben Zone befindet. Ausnahmen können durch Zonen-Eigenschaften oder die Einsatzleitung bestimmt werden.
- Im Fernkampf kannst du Ziele in deiner eigenen Zone oder in jeder Zone angreifen, die in Reichweite ist und eine Freie Sichtlinie hat.

Sichtlinie

Du brauchst kein Raster, um die Sichtlinie zu bestimmen. Schau dir einfach das Zonenlayout an und entscheide, ob die Sichtlinie *Frei*, *Beeinträchtigt* oder *Blockiert* ist.

- **Frei:** Du kannst die gesamte Zone des Ziels von der Zone des angreifenden Charakters aus sehen.
- **Beeinträchtigt:** Du kannst Teile der Zone des Ziels von der Zone des Angreifenden aus sehen. Vielleicht gibt es eine Tür, durch die man nur einen Teil der Zone sehen kann, Hindernisse dazwischen oder Ähnliches. Wenn die Sichtlinie *Beeinträchtigt* ist, sind Angriffsproben erschwert um **–2 Pips** pro Zone, die die Sichtlinie beinträchtigt.
- **Blockiert:** Du kannst die Zone des Ziels von der Zone des angreifenden Charakters aus nicht sehen. Vielleicht weil sie hinter einer Ecke ist, auf einer anderen Ebene, die Türen geschlossen sind oder die Türöffnungen nicht in einer Reihe stehen. Wenn die Sichtlinie Blockiert ist, kann das Ziel nicht angegriffen werden.

Reichweite

Einige Fernkampfwaffen – vor allem Wurfwaffen – haben die Eigenschaft *Kurze Reichweite*. Diese Waffe kann ohne Einschränkungen nur auf nahe Ziele – in der eigenen oder einer angrenzenden Zone – abgefeuert werden. Beim Abfeuern auf ein zwei Zonen entferntes Ziel ist die Angriffsprobe um **–2 Pips** erschwert. Jenseits davon – drei oder mehr Zonen entfernt – ist das Ziel außer Reichweite.

Angriffsoptionen

Wenn du angreifst, hast du einige Optionen zur Verfügung. Wenn du keine davon auswählst, verwendest du den **Basisangriff**.

Whump! Schulterwurf oder Ringen

Wenn du versuchst, jemanden zu werfen oder niederzuringen, führe eine Angriffsprobe auf **Nahkampf** durch. Wenn sie erfolgreich ist und nicht verteidigt wird, wähle zwei der folgenden Möglichkeiten:

- Du fügst **1 WX** Schaden zu.
- Das Ziel ist **Bewegungsunfähig**.
- Das Ziel ist **Am Boden**.

Peng! Sorgfältig gezielt

Erfordert: **Initiative 1+**

Mit dieser Option führst du einen sorgfältig gezielten Fernkampfangriff aus. Du kannst die Eigenschaft *Nachladen (X)* ignorieren (aber *Einzelschuss* und *Geworfen* funktionieren wie üblich).

Sorgfältiges Zielen läuft folgendermaßen ab:

- Führe eine Angriffsprobe mit **+2 Pips** durch.
- Wenn du triffst, fügst du zusätzlich **+1 WX** Schaden zu.
- Deine Initiative sinkt um 2.

Ratatatat! Leere dein Magazin

Erfordert: Eigenschaft *Nachladen (X)*

Mit einer halbautomatischen oder automatischen Schusswaffe kannst du so lange auf den Feind schießen, bis das Magazin leer ist.

- Führe entweder Angriffsproben gegen jedes Ziel in einer Zone durch oder führe eine Angriffsprobe gegen ein einzelnes Ziel durch und füge diesem Ziel **+2 WX** zusätzlichen Schaden zu.
- Deine Waffe ist anschließend leer. Du musst sie nachladen.

Diese Option erfordert die Eigenschaft *Nachladen (X)*. Du kannst diese Option nicht verwenden, wenn deine Waffe die Eigenschaft *Einzelschuss* hat.

Verteidigung

Eine Verteidigungsprobe ist eine Probe auf die Kompetenz **Nahkampf** oder bei Charakteren der Einsatzleitung auf den Verteidigungswert.

- Wenn ein Charakter der Einsatzleitung keinen Verteidigungswert hat, kann er keine Verteidigungsprobe ablegen.
- Wenn ein Charakter der Einsatzleitung angegriffen wird, einen Verteidigungswert hat und die Situation eine Verteidigungsprobe zulässt, kann er eine solche durchführen.
- Wenn ein Charakter eines oder einer Spieler*in angegriffen wird und die Situation eine Verteidigungsprobe zulässt, darf dieser eine durchführen.

Charaktere der Spieler*innen können gegen Fernangriffe aus einer anderen Zone **Beweglichkeit** einsetzen, wenn sie sich in Deckung befinden.

Die Verteidigungsprobe wird mit der Angriffsprobe verglichen, so dass der angreifende Charakter nicht nur niedriger oder gleich seiner Kampfkompetenz würfeln muss, damit die Probe Erfolg hat, sondern auch höher als die Verteidigungsprobe des verteidigenden Charakters.

In den folgenden Situationen kannst du eine Verteidigungsprobe durchführen:

Situation	Charaktere der Spieler*innen Verteidigungsprobe	Charakter der Einsatzleitung Verteidigungsprobe
Du bist das Ziel eines Nahkampfangriffs.	**Nahkampf**	Verteidigungswert
Du bist das Ziel eines Fernkampfangriffs und der angreifende Charakter befindet sich in derselben Zone.	**Nahkampf**	Verteidigungswert
Du bist das Ziel eines Fernkampfangriffs aus einer anderen Zone und in Deckung.	**Beweglichkeit**	Verteidigungswert

Wenn du keine Verteidigungsprobe machen kannst, stehst du trotzdem nicht still und wartest auf den Treffer. Die Verteidigung ist dann Teil der Unberechenbarkeit der Angriffsprobe.

(Fehlende) Verteidigung von Charakteren der Einsatzleitung

Der Verteidigungswert von Charakteren der Einsatzleitung ist normalerweise etwas niedriger als der Angriffswert und etwas höher als die **Basiskompetenz**. Der Grund dafür ist, dass sich Kämpfe mit einem hohen Verteidigungswert in die Länge ziehen und langweilig werden können.

Einige Charaktere der Einsatzleitung – beispielsweise alle Untergebenen und Handlanger – haben überhaupt keinen Verteidigungswert. Das ist Absicht. Ihre Verteidigung ist die Chance, dass die Charaktere der Spieler*innen das Ziel verfehlen. Das und die geringe **Vitalität** der Handlanger bedeutet normalerweise, dass sie wie die Fliegen fallen.

Hast du getroffen?

Du hast das Ziel getroffen, wenn:

- Die Angriffsprobe erfolgreich ist und das Ziel keinen Verteidigungswert hat.
- Die Angriffsprobe erfolgreich ist und das Ziel keine erfolgreiche Verteidigungsprobe durchführt.
- Die Angriffsprobe erfolgreich ist und der Wurf höher als die erfolgreiche Verteidigungsprobe ist. Wenn die Angriffsprobe einen Patt mit der Verteidigungsprobe ergibt, hat der Angriff nicht getroffen.

Karma im Kampf

Im Kampf hat **Karma** spezifische Auswirkungen.

- **Die Angriffsprobe ergibt Gutes Karma:** Du darfst den Schadenswurf verwerfen, auch nachdem er explodiert ist, und einen neuen Schadenswurf durchführen. Du musst das neue Ergebnis behalten. Untergebene und Handlanger sind sofort **Außer Gefecht**.
- **Die Angriffsprobe ergibt Schlechtes Karma:** Etwas Unangenehmes passiert, das die Dinge für den Charakter erschwert. Die nächste Probe des Charakters ist um **–2 Pips** erschwert.

- **Die Verteidigungsprobe ergibt Gutes Karma:** Führe einen Erholungswurf mit **1 WP** durch, nachdem der Schaden bestimmt wurde.
- **Die Verteidigungsprobe ergibt Schlechtes Karma:** Du wirst von dem Angriff niedergeschlagen und bist **Am Boden**.

Vergiss nicht, dass du **1 Story-Punkt** erhältst, wenn das Ergebnis einer Probe **Karma** ergibt.

SCHADEN, VITALITÄT UND WUNDEN

Wenn der angreifende Charakter trifft, würfelt er den verursachten Schaden aus. Der Schadenswurf richtet sich nach der verwendeten Waffe (**n WX**). Schadenswürfe explodieren: für jede 6, die du erhältst, wirfst du einen zusätzlichen Würfel. Wenn einer davon wieder eine 6 zeigt, wirfst du weitere Würfel bis du keine 6 mehr würfelst. Für jede 4–6, die du erzielst, verliert das Ziel deines Angriffs 1 Punkt **Vitalität**.

Wenn das Ziel eine Art von Schutzweste oder eine andere Form des Schutzes hat, führt das Ziel einen Absorptionswurf durch. Der Absorptionswurf richtet sich nach dem Schutzwert der Schutzausrüstung (**n WP**). Für jede 4–6 als Ergebnis des Absorptionswurfes wird der Verlust an **Vitalität** um 1 reduziert.

Pro-Tipp: Lege alle Würfel des Schadenswurfes mit einem Ergebnis von 4–6 zur Seite. So musst du nicht befürchten, dass sie umkippen, wenn du weitere Würfel wirfst. Falls es einen Absorptionswurf gibt, kannst du die entsprechende Anzahl von Würfeln wieder entfernen und die verbleibenden zählen.

- Wenn der Verlust an **Vitalität** Null oder weniger beträgt, passiert nichts.
- Wenn der Verlust an **Vitalität** mindestens 1 beträgt, wird die Aktuelle **Vitalität** des Ziels um diesen Wert reduziert.
- Wenn die **Vitalität** des Ziels auf Null sinkt, ist es **Außer Gefecht**.
- Charaktere der Spieler*innen (und einige Charaktere der Einsatzleitung) können, statt **Vitalität** zu verlieren, die Zustände **Verwundet** oder **In tödlicher Gefahr** annehmen.

Charaktere der Spieler*innen können die Zustände **Verwundet** und **In tödlicher Gefahr** annehmen. Unbedeutende Charaktere der Einsatzleitung können dies nicht: Handlanger und Untergebene sind **Außer Gefecht**, wenn ihre **Vitalität** auf Null fällt. Leutnants können den Zustand **Verwundet** annehmen.

Bosse der Einsatzleitung können die Zustände **Verwundet** und **In tödlicher Gefahr** annehmen. Das müssen sie aber nicht: Genau wie Charaktere der Spieler*innen können sie gefangen genommen werden und auf einen günstigen Moment warten, um zu fliehen. Selbst wenn sie eingesperrt sind, werden sie oft zwischen den Abenteuern befreit, um im nächsten Abenteuer wieder aufzutauchen.

	Verwundet	In tödlicher Gefahr
Charaktere der Spieler*innen	✔	✔
Handlanger, Untergebene	✘	✘
Leutnants	✔	✘
Bosse	✔	✔

Verwundet

Charaktere der Spieler*innen sowie Bosse und Leutnants der Einsatzleitung können, statt **Vitalität** zu verlieren, den Zustand **Verwundet** annehmen. Sie müssen nicht, aber sie können sich dafür entscheiden, wenn sie vermeiden wollen, **Außer Gefecht** zu geraten. **Verwundet** zu sein hat allerdings Konsequenzen, die eine Weile andauern. Nach dem Kampf bleibst du **Verwundet** und alle deine Aufgabenproben sind um **–2 Pips** erschwert, bis die Wunden geheilt sind (siehe *Heilung* auf Seite 33):

Du kannst immer nur einen **Verwundet**-Zustand auf einmal haben. Wenn du bereits **Verwundet** bist, kannst du nicht noch einmal **Verwundet** werden.

> Beachte, dass selbst wenn jemand mit einer Waffe auf dich schießt und du **Vitalität** verlierst, du keine Beeinträchtigung, Wunden oder Blutungen davon trägst, *es sei denn*, du nimmst den Zustand **Verwundet** an. Das ist sehr wichtig!

In tödlicher Gefahr

Charaktere der Spieler*innen und Bosse der Einsatzleitung können, anstatt **Vitalität** zu verlieren, den Zustand **In tödlicher Gefahr** wählen. Auch dies ist nicht verpflichtend, aber sie können sich dafür entscheiden, wenn sie vermeiden wollen, **Außer Gefecht** zu geraten, und stattdessen alles auf eine Karte setzen wollen.

Wenn du den Zustand **In tödlicher Gefahr** wählst, kannst du für den Rest der Szene beliebig viele Angriffsproben flippen. Aber das hat seinen Preis: Wenn du dich **In tödlicher Gefahr** befindest und dir die **Vitalität** ausgeht, ist dein Charakter nicht **Außer Gefecht**, sondern tot!

STERBEN

In *The Troubleshooters* sterben die Charaktere der Spieler*innen normalerweise nicht. Viel häufiger bist du stattdessen **Außer Gefecht**. Auch die Charaktere der Einsatzleitung sterben selten, wenn überhaupt. Es gibt drei Ausnahmen:

- **Regeln oder Wohlwollen missbrauchen:** Wenn du die Regeln oder das Wohlwollen der Einsatzleitung missbrauchst oder wahnwitzige Entscheidungen triffst, könntest du tatsächlich sterben. „Da ich nicht sterben kann, ringe ich mit dem Bären" – „Ok, der Bär frisst dich. Du bist tot." Leg dich nicht mit der Einsatzleitung an und missbrauche nicht die „Charaktere der Spieler*innen sterben nicht"-Regel.
- **Aufopferung:** Die Einsatzleitung kann den Tod als Option in einer Situation anbieten, in der die endgültige Entscheidung bei dir liegt: „Du kannst Baroness Zonda retten und sie dazu bringen, ihr böses Verhalten zu überdenken, indem du dich zwischen sie und das Sägeblatt stellst, aber du wirst sterben", oder „Wenn du Graf von Zadrith weiterhin im brennenden Lagerhaus festhältst, werdet ihr beide sterben". Die Einsatzleitung sollte von dieser Möglichkeit nicht leichtfertig Gebrauch machen, sondern sie nur dann einsetzen, wenn sie für große Dramatik sorgt. Wenn du diese Option wählst, ist dein Charakter tot. Du kannst dein verfrühtes Ende beschreiben, wenn du möchtest und die Einsatzleitung damit einverstanden ist.
- **In tödlicher Gefahr:** Wenn du den Zustand **In tödlicher Gefahr** annimmst und dir die **Vitalität** ausgeht, stirbt dein Charakter. Du kannst vielleicht noch ein paar letzte Worte an deine Freunde richten, aber dann ist es aus mit dir.

Töten

The Troubleshooters ist kein Spiel, in dem man wahllos oder gar kaltblütig tötet.

Selbst unwichtige Charaktere der Einsatzleitung werden nur selten getötet. Stattdessen werden Feinde, die **Außer Gefecht** sind, eher ausgeknockt, aus der Szene geworfen oder entwaffnet und gezwungen, sich zu ergeben.

Bosse können sterben, aber meist nur, wenn es dramatisch angemessen ist. Für sie gelten die gleichen Regeln wie für Charaktere der Spieler*innen, d. h. sie können sterben, wenn sie den Zustand **In tödlicher Gefahr** annehmen. Meistens entkommen sie jedoch vorher oder werden gefangen genommen.

Wer das Abenteuer ohne unnötiges Blutvergießen beendet und stattdessen die Schurken gefangen nimmt, wird mit drei Freien Verbesserungsmarkern belohnt.

Charaktere der Einsatzleitung, die aufgeben, sollten nicht getötet werden. Wenn du es leid bist, dass der Erzfeind immer wieder aus dem Gefängnis ausbricht, um im nächsten Abenteuer aufzutauchen, sprich stattdessen mit der Einsatzleitung und bitte sie darum, den Erzfeind für immer wegzusperren und stattdessen eine neue Bedrohung zu erschaffen. Aber töte den Bösewicht nicht. Das ist einfach nicht die Art und Weise, wie die Dinge in dieser Art von Geschichten funktionieren!

> Wenn die Spieler*innen die Charaktere der Einsatzleitung immer noch kaltblütig umbringen wollen, solltest du ihnen in dieser Sitzung überhaupt keine Freien Verbesserungsmarker geben.
>
> Ziehe außerdem alle **Story-Punkte** von einem Charakter ab, der kaltblütig tötet, sowie die Hälfte von allen Charakteren, die die Tat hätten verhindern können, es aber nicht taten.

HEILUNG

Sobald die Kampfszene vorbei ist, geschehen zwei Dinge:

- Wenn du im Zustand **In tödlicher Gefahr** bist, lege diesen Zustand jetzt ab.
- Stelle deine **Maximale Vitalität** wieder her.

Außer Gefecht

Wenn du **Außer Gefecht** bist, verlierst du den Zustand unter den folgenden Bedingungen:

- Sobald die Kampfszene vorbei ist, kann ein anderer Charakter, der nicht **Außer Gefecht** ist, eine Probe auf **Medizin** durchführen. Wenn die Probe erfolgreich ist, verlierst du den Zustand und kannst sofort wieder handeln. Wenn die Probe misslingt, bleibst du bis zur darauffolgenden Szene **Außer Gefecht**.
- Wenn alle Charaktere **Außer Gefecht** sind oder wenn einige Charaktere **Außer Gefecht** sind, während sich die anderen taktisch zurückziehen, sind die Zurückgebliebenen der Gnade der Einsatzleitung ausgeliefert. Sie werden den Zustand irgendwann verlieren, aber vielleicht während sie an einen Stuhl gefesselt oder in eine Zelle eingesperrt sind. Es ist jedoch nicht alles verloren: Sie erhalten jeweils **9 Story-Punkte** für ihre Gefangennahme (siehe *Story-Punkte erhalten* auf Seite 16)

Verwundet

Der Zustand **Verwundet** bleibt für einige Zeit bestehen. Es gibt zwei Möglichkeiten, den Zustand **Verwundet** zu verlieren:

- Verbringe eine zweitägige Szene damit, die Wunden zu heilen. Dabei kann es sich um eine Krankenhausszene handeln (inklusive unangenehmer Fragen der Polizei), einen Besuch bei einem mit angemessener Bestechung zur Verschwiegenheit verpflichteten Arzt (Probe auf **Kreditwürdigkeit** bzw. **Kontakte**) oder die Versorgung durch einen anderen Charakter (Probe auf **Medizin**).
- Verbringe die Zeit zwischen den Abenteuern damit, dich zu erholen.

Du kannst die Auswirkungen des Zustands **Verwundet** für jeweils eine Szene ignorieren, wenn dich jemand anderes mit einer erfolgreichen Probe auf **Medizin** provisorisch wieder zusammenflickt. Wenn diese erfolgreich ist, hast du immer noch den Zustand „**Verwundet**" und kannst keinen zusätzlichen Zustand „**Verwundet**" annehmen – du ignorierst nur den **–2 Pips Modifikator** für diese Szene.

ZUSTÄNDE

Die meisten Zustände sind binär: Du hast den Zustand, oder du hast ihn nicht. Wenn du einen Zustand hast, wirkt er sich auf dich aus.

Einige Zustände sind stapelbar. Stapelbare Zustände sind Zustände, die du mehrfach bekommen kannst. Ihre Effekte addieren sich auf.

Zustände werden irgendwann aufgehoben. Stapelbarer Zustände, die du mehrfach hast, werden nicht alle auf einmal aufgehoben, sondern einer nach dem anderen.

Am Boden

Du kannst keine Bewegungsaktion ausführen. Du kannst eine Sprint-Aktion durchführen, aber sie erfordert eine Probe auf **Beweglichkeit**. Fernkampfangriffe gegen dich aus einer anderen Zone sind mit **–2 Pips** erschwert. Deine Verteidigungsproben gegen Nahkampfangriffe oder Fernkampfangriffe aus derselben Zone sind mit **–2 Pips** erschwert.

Am Ende deines Zuges kannst du den Zustand **Am Boden** als Bonusaktion ablegen und aufstehen.

Außer Gefecht

Wenn dir die **Vitalität** ausgeht, bist du **Außer Gefecht**.

Außer Gefecht bedeutet, dass du nicht mehr am Kampf teilnimmst. Normalerweise bist du bewusstlos, aber es kann auch sein, dass du von einer Klippe ins Meer oder aus einem Fenster geworfen wurdest, in eine Falltür gefallen bist oder Vergleichbares, das dich aus dem Kampf nimmt und daran hindert, zurückzukehren.

Der Zustand **Außer Gefecht** wird zu Beginn der nächsten Szene aufgehoben, wenn ein anderer Charakter eine erfolgreiche Probe auf **Medizin** durchführt.

Wenn die Probe auf **Medizin** fehlgeschlagen ist oder dir niemand helfen konnte, wird der Zustand zu Beginn der darauffolgenden Szene aufgehoben.

Benommen

Angriffsproben sind um **–5 Pips** erschwert. Sprint- oder Bewegungsaktionen, die eine Aufgabenprobe erfordern, sind ebenfalls um **–5 Pips** erschwert. Reguläre Sprint- oder Bewegungsaktionen erfordern jetzt eine Aufgabenprobe.

Andere Aufgabenproben sind um **–2 Pips** erschwert.

Insofern der Zustand **Benommen** nicht durch ein Gift oder eine Krankheit verursacht wurde, kannst du deine Hauptaktion nutzen, um einen Probe auf **Willenskraft** durchzuführen. Bei Erfolg wird der Zustand **Benommen** aufgehoben.

Ansonsten wird der Zustand in der darauffolgenden Szene abgelegt.

Berauscht (stapelbar)

Alle Aufgabenproben sind um **–2 Pips** erschwert. Du kannst überhaupt keine Verteidigungsaktionen durchführen. Du erhältst **1 WP** Absorption.

Der Zustand **Berauscht** ist bis zu dreimal stapelbar. Statt des vierten **Berauscht**-Zustandes brichst du zusammen und wirst bewusstlos (dies zählt als **Außer Gefecht**).

Hebe einen **Berauscht**-Zustand am nächsten Morgen auf und danach alle sechs Stunden einen weiteren.

Bewegungsunfähig

Du kannst weder eine Bewegungs- noch eine Sprintaktion durchführen.

Hebe den Zustand **Bewegungsunfähig** auf, indem du als Hauptaktion eine erfolgreiche Probe auf unbewaffneten **Nahkampf**, **Stärke** oder **Beweglichkeit** durchführst. Es handelt sich um eine Vergleichende Probe, wenn ein anderer Charakter dich festhält. Wenn die Probe fehlschlägt oder du im Vergleich unterliegst, bist du immer noch **Bewegungsunfähig**.

Blind

Alle Proben, um etwas mit Hilfe des Sehens zu bemerken, scheitern automatisch. Proben auf **Suchen** und **Nachforschungen** sowie alle Angriffs- und Verteidigungsproben sind um **–5 Pips** erschwert. Viele Handlungen, wie zum Beispiel Lesen, sind unmöglich.

Wenn Dunkelheit die Ursache für die Blindheit ist, wird der Zustand **Blind** aufgehoben, sobald es wieder hell ist.

Wenn die Ursache der Blindheit vorübergehend ist, wird der Zustand **Blind** nach der Szene aufgehoben.

Brennend

Zu Beginn deines Zuges erleidest du **1 WX** nicht absorbierbaren Schaden. Wenn du zu Beginn deines Zuges **Außer Gefecht** und **Brennend** bist, erleidest du den Zustand **Verwundet**.

Du kannst deine Hauptaktion nutzen, um zu versuchen, das Feuer zu löschen, wenn du dich in einer Zone befindest, die nicht in Flammen steht. Führe eine Probe auf **Beweglichkeit** durch. Wenn sie erfolgreich ist, wird der Zustand **Brennend** aufgehoben.

Jemand anderes kann das Feuer auf die gleiche Weise löschen, wenn er an der Reihe ist.

Wenn du eine Decke oder ein anderes Mittel zur Brandbekämpfung hast, ist die Aufgabenprobe um **+2 Pips** oder mehr erleichtert.

Erschöpft (stapelbar)

Halbiere vorübergehend deine **Maximale Vitalität** (aufgerundet). Wenn deine aktuelle **Vitalität** größer ist als die halbierte **Maximale Vitalität**, dann passe deine **Vitalität** entsprechend auf diesen Wert an.

Der Zustand **Erschöpft** kann gestapelt werden.

Hebe einen Zustand **Erschöpft** auf, nachdem du gegessen, getrunken und ausgeschlafen hast.

In tödlicher Gefahr

Du kannst den Zustand **In tödlicher Gefahr** annehmen anstelle **Vitalität** zu verlieren, wenn du ihn nicht bereits hast.

- Du darfst für den Rest des Kampfes beliebig viele Angriffsproben flippen.
- Wenn dir im laufenden Kampf die **Vitalität** ausgeht, stirbst du ohne Wenn und Aber.

Du kannst wählen, den Zustand **In tödlicher Gefahr** anzunehmen – es ist immer deine freie Entscheidung. Die Gründe, diesen Zustand anzunehmen, sind in der Regel:

- Du möchtest verhindern, **Außer Gefecht** zu geraten, weil du schon **Verwundet** bist.
- Du möchtest in einem kritischen Kampf die Möglichkeit haben, Angriffsproben zu flippen.
- Du möchtest ein Statement setzen, dass dir dieser Kampf wichtig ist.

Lege den Zustand **In tödlicher Gefahr** ab, sobald die Kampfszene vorbei ist.

Panisch

Alle Aufgabenproben sind um **–2 Pips** erschwert. Angriffsproben gegen den Ursprung deiner Panik sind um **–5 Pips** erschwert. Du kannst dich nicht näher an den Ursprung deiner Panik heranbewegen. Wenn du dich zu Beginn deines Zuges in derselben Zone wie der Ursprung deiner Panik befindest, führe eine Probe auf **Willenskraft** als Freie Aktion durch. Schlägt sie fehl, musst du dich aus der Zone herausbewegen, bevor du etwas anderes tun kannst.

Ersetze den Zustand **Panisch** durch den Zustand **Verängstigt**, indem du als Hauptaktion eine erfolgreiche Probe auf **Willenskraft** ablegst.

Paralysiert

Du kannst in deinem Zug keine Aktionen ausführen.

Am Ende deines Zuges führst du eine Probe auf **Ausdauer** durch. Wenn diese erfolgreich ist, schaltest du bis zum Ende der Szene eine Art von Aktion frei (Freie, Bewegungs-, Haupt- oder Bonusaktion). Je nach Ursache der Paralyse kann es einen Modifikator auf die Probe für diese Aktion geben.

Hebe den Zustand **Paralysiert** auf, sobald es entsprechend der Ursache der Paralyse plausibel ist.

Taub

Alle Proben, um etwas mit Hilfe des Hörens zu bemerken, scheitern automatisch. Proben auf **Charme**, **Sprachen**, **Unterhaltung** und sogar **Kontakte** und **Schleichen** sind um **–2** bis **–5 Pips** erschwert.

Wenn die Ursache der Taubheit ein plötzliches lautes Geräusch war, wird der Zustand **Taub** nach der Szene aufgehoben.

Überladen

Wenn du **Überladen** bist, weil du zu viel Ballast trägst, sind Bewegungs- und Angriffswürfe um **–2 Pips** erschwert.

Beende den Zustand **Überladen** als Freie Aktion, indem du die Gegenstände, die zu schwer sind, ablegst oder fallen lässt.

Beende den Zustand **Überladen** als Hauptaktion, wenn du dich aus einem Gurt befreien musst, um die zu schweren Gegenstände abzulegen.

Überrascht

Immer wenn du überrascht bist, auf dem falschen Fuß erwischt wirst oder aus anderen Gründen nicht in der Lage bist zu handeln, erhältst du den Zustand **Überrascht**.

Du kannst in deinem Zug lediglich die Freie Aktion ausführen.

Lege den Zustand **Überrascht** am Ende deines Zuges ab.

Verängstigt

Du kannst die Zone, in der sich die Ursache deiner Verängstigung befindet, nicht betreten, insofern sie sich nicht sowieso schon in deiner Zone befindet. Angriffsproben sind mit **–2 Pips** erschwert.

Hebe den Zustand **Verängstigt** auf, indem du eine erfolgreiche Probe auf **Willenskraft** als Hauptaktion durchführst.

Verwundet

Nimm den Zustand **Verwundet** an statt **Vitalität** zu verlieren. Du musst den Zustand **Verwundet** nicht annehmen, wenn du nicht möchtest. Du kannst den Zustand **Verwundet** nur annehmen, wenn du ihn noch nicht hast.

Nach dem Kampf sind alle deine Aufgabenproben um **–2 Pips** erschwert, bis deine Wunden geheilt sind. Ignoriere die Auswirkungen des Zustands **Verwundet** für eine Szene, wenn jemand anderes eine erfolgreiche Probe auf **Medizin** ablegt.

Hebe den Zustand **Verwundet** auf nach einer zweitägigen Genesungsszene oder indem du die Zeit zwischen den Abenteuern damit verbringst, dich zu erholen. Bei der Genesungsszene kann es sich um einen Krankenhausbesuch handeln (inklusive unangenehmer Fragen der Polizei), einen Besuch bei einem mit angemessener Bestechung zur Verschwiegenheit verpflichteten Arzt (Probe auf **Kreditwürdigkeit** bzw. **Kontakte**) oder die Versorgung durch einen anderen Charakter (Probe auf **Medizin**).

ANDERE WEGE, ZU SCHADEN ZU KOMMEN

Ertrinken

Wenn du unter Wasser bist oder aus anderen Gründen nicht mehr atmen kannst, musst du zu Beginn deines Zuges eine Probe auf **Ausdauer** ablegen. Falls du zu diesem Zeitpunkt **Überrascht** bist, ist die Probe um **–2 Pips** erschwert. Bist du darauf vorbereitet, ist die Probe um **+2 Pips** erleichtert. Jedes Mal, wenn die Probe misslingt, erleidest du zu Beginn deines Zuges **1 WX** Schaden.

Explosionen

Ein Sprengkörper fügt jedem in der Zone Schaden zu, wenn er explodiert. Würfel den Schaden einzeln aus für die Charaktere, Leutnants und Bosse. Untergebene und Handlanger können als Gruppe abgehandelt werden. Die Zone kann anschließend in Flammen stehen.

Personen in angrenzenden Zonen erleidet den halben Schaden (abgerundet). Würfel den Schaden individuell für Charaktere, Leutnants und Bosse aus.

Falls es sich um einen besonders kraftvollen Sprengkörper handelt, und nach der Halbierung des Schadens mindestens **5 WX** Schaden verbleiben, halbiere den Schaden für weiter außen angrenzende Zonen erneut. Wiederhole diesen Vorgang, um zu simulieren, dass sich die Explosion nach außen ausbreitet.

- Handgranaten und ähnliche Sprengladungen explodieren in der folgenden Runde, nachdem der Stift gezogen wurde. Der Sprengsatz wird in dieser Runde als erstes explodieren.
- Einige Sprengkörper, wie zum Beispiel Bazooka-Raketen, explodieren während der Aktion, in der sie abgefeuert werden.
- Manche Sprengkörper besitzen einen Zeitzünder. Lege einen Zeitpunkt fest, wann der Sprengstoff explodieren soll, zum Beispiel „in Runde vier wird die Bombe hochgehen“. Der Sprengkörper wird in dieser Runde als erstes explodieren.
- Einige explosive Gegenstände sind Fallen, die durch eine bestimmte Aktion oder Situation ausgelöst werden, zum Beispiel „wenn jemand den Tresor öffnet“ oder „wenn jemand die Treppe hinuntergeht und nicht auf Stolperdrähte achtet“. Minen sind klassische Beispiele. Sobald die Aktion oder die Situation eintritt, explodiert der Sprengsatz.

Sprengkörper	Schaden	Auslöser
Handgranate	**6 WX**	Als erstes in der folgenden Runde
Dynamit	**8 WX**	Als erstes in der festgelegten Runde, je nach Lunte
Bombenfalle	**8 WX**	Wenn die auslösende Aktion oder Situation eintritt
Panzerfaust	**9 WX**	Angriffsaktion
Bombe mit Zeitzünder	**8–12 WX**	Als erstes in der festgelegten Runde

Feuer

Wenn eine Zone in Flammen steht, erleidest du zu Beginn deines Zuges **1 WX** Schaden und musst eine Probe auf **Beweglichkeit** machen. Trägst du dicke oder nasse Kleidung, ist die Probe um **+2 Pips** erleichtert. Wenn die Probe fehlschlägt, erhältst du den Zustand **Brennend**.

Fallen

Fällst du tiefer als 1 Meter oder springst selber aus mehr als 2 Metern Höhe, musst du eine Probe auf **Beweglichkeit** machen, erschwert um **–1 Pip** pro zusätzlichem Meter. Misslingt die Probe, bekommst du den Zustand **Verwundet**. Wenn du bereits den Zustand **Verwundet** hast und die Probe misslingt, bist du **Außer Gefecht**.

Gift

Die Stärke eines Giftes funktioniert wie eine Kompetenz. Der Wert 50 entspricht dabei einem schwachen Gift bzw. einer geringen Dosis und 75 einem starken Gift oder einer hohen Dosis. Wenn du vergiftet wirst, musst du eine Vergleichende Probe auf **Ausdauer** gegen die Stärke des Giftes machen.

- Wenn die Probe auf die Stärke des Giftes fehlschlägt, hat es keine Wirkung.
- Wenn die Probe auf die Stärke des Giftes erfolgreich ist, du aber die Vergleichende Probe gewinnst, leidest du nur unter der *Initialen Wirkung*.
- Wenn deine Probe auf **Ausdauer** erfolgreich ist, du aber die Vergleichende Probe verlierst, leidest du unter der *Initialen Wirkung* und dem *Anhaltenden Effekt* für die festgelegte *Dauer*.
- Wenn deine Probe auf **Ausdauer** fehlschlägt und die Probe auf die Stärke des Giftes erfolgreich ist, leidest du unter der *Initialen Wirkung* sowie dem *Anhaltenden Effekt* für die doppelte *Dauer*.

Gift	Stärke	Initiale Wirkung	Anhaltender Effekt	Dauer
Betäubungsgas	75	**Benommen** für **1 W6** Runden	Schläft, kann nicht geweckt werden	**1 W6** Stunden
Lähmendes Gift	75	**Benommen** für **1 W6** Runden	**Paralysiert**, keine Bewegung möglich	**1 W6** Stunden
Tödliches Gift	65	**1 WX** Schaden	**1 WX** Schaden am Ende der Runde für die gesamte Dauer	**1 W6** Runden
Halluzinogenes Gift	50	So viel bunte Farben! … **Benommen** für **1 W6** Runden	Keine Unterscheidung zwischen Realität und Halluzinationen, **Benommen** und **Berauscht**	**1 W6** Stunden

Scharfschützen und Angriffe von hinten

Es macht keinen Spaß, aus dem Hinterhalt oder von einem Scharfschützen getötet zu werden.

Wird ein Charakter eines oder einer Spieler*in von einem Scharfschützen oder von hinten angegriffen, muss er eine Probe auf **Aufmerksamkeit** ablegen. Der angreifende Charakter führt keine separate Angriffsprobe aus.

- Wenn die Probe **Schlechtes Karma** hat, ist der Charakter **Außer Gefecht** und möglicherweise auch **Verwundet**.
- Wenn die Probe nur fehlschlägt, mache einen Schadenswurf für den Angriff mit zusätzlichen **+4 WX** Schaden und gib dem Charakter den Zustand **Überrascht**.
- Wenn die Probe erfolgreich ist, führe einen normalen Schadenswurf für den Angriff durch. Der Charakter ist nicht **Überrascht**.
- Wenn die Probe **Gutes Karma** hat, wird der Angriff rechtzeitig bemerkt und der Charakter kann eine Verteidigungsprobe machen, wenn es die Situation zulässt. Der Charakter ist nicht **Überrascht**.

Wenn ein Charakter der Einsatzleitung von einem Charakter eines oder einer Spieler*in aus dem Hinterhalt beschossen wird, muss der angreifende Charakter vor seinem Angriff eine Probe auf **Schleichen** ablegen.

- Wenn die Probe auf **Schleichen Schlechtes Karma** hat, wird das Ziel rechtzeitig gewarnt und kann sich verteidigen. Das Ziel ist nicht **Überrascht**.
- Wenn die Probe auf **Schleichen** fehlschlägt, bemerkt das Ziel den Angriff, aber nicht rechtzeitig. Der Charakter macht eine normalen Angriffsprobe. Das Ziel ist nicht **Überrascht**.
- Wenn die Probe auf **Schleichen** erfolgreich ist, macht der Charakter eine Angriffsprobe mit **+2 Pips**. Ist diese erfolgreich, erhält der Schadenswurf **+2 WX** zusätzlich. Das Ziel ist **Überrascht**.
- Wenn die Angriffsprobe **Gutes Karma** hat, entscheidet der oder die Spieler*in, ob das Ziel nur **Außer Gefecht** oder **Außer Gefecht** und **Verwundet** ist.

Führt anschließend, falls noch nicht geschehen, Initiativewürfe durch und lasst den Kampf wie gewohnt weitergehen.

STORY-PUNKTE

Story-Punkte sind die Ressourcen, die du ausgeben kannst, um die Handlung zu beeinflussen und dir Vorteile zu verschaffen.

- Du kannst bis zu **12 Story-Punkte** haben - mehr geht nicht.
- Du beginnst jede Sitzung mit **4 Story-Punkte**n, es sei denn, die Einsatzleitung gibt etwas anderes vor. Die Einsatzleitung kann beispielsweise bestimmen, dass die Spieler*innen mit den **Story-Punkte**n der letzten Sitzung starten, wenn diese mit einem Cliffhanger endete.

STORY-PUNKTE ERHALTEN

Karma: 1 Punkt

Jedes Mal, wenn du **Gutes** oder **Schlechtes Karma** hast (d. h. wenn die **Einer** und **Zehner** in einer Aufgabenprobe gleich sind), erhältst du **1 Story-Punkt**.

Gefangen genommen werden: 9 Punkte

Die meisten **Story-Punkte** erhältst du, wenn du in Gefangenschaft kommst. Dieser Fall tritt ein, wenn du in einem Kampf **Außer Gefecht** gerätst und von den Schurken geschnappt wirst oder dich ergibst, wenn sie ihre Waffen auf dich richten. Wenn du gefangen genommen wirst, erhältst du **9 Story-Punkte**.

Einen Erfolg in den Sand setzen: 2 Punkte

Du kannst eine gelungene Aufgabenprobe in einen Misserfolg umwandeln, der dich in eine unangenehme Situation bringt. Sage der Einsatzleitung, was das Ergebnis der fehlgeschlagenen Aufgabenprobe sein würde. Wenn die Einsatzleitung zustimmt, erhältst du **2 Story-Punkte**.

- „Wäre es nicht lustig, wenn ich stattdessen bei der Probe auf **Schleichen** scheitere? Gerade als ich mich an der Tür vorbeischleiche, öffnet sie sich und zwei Wachen kommen heraus."
- „Ich brauche **Story-Punkte** für später. Diese Tür hat ein elektronisches Codeschloss und keinen Schließzylinder, den ich knacken könnte, also setze ich die Probe auf **Sicherheitssysteme** freiwillig in den Sand."

Eine Komplikation einsetzen: variiert

Eine weitere Quelle für **Story-Punkte** sind deine Komplikationen. Wenn du eine einsetzt und dies Konsequenzen für deinen Charakter hat, bekommst du **Story-Punkte**. Andernfalls erhältst du keine **Story-Punkte**. Setzt du z. B. die Komplikation Trinker*in ein, um dich während der Auszeit oder an einem Tag, an dem nichts passiert, total zu betrinken, bekommst du keine **Story-Punkte** dafür.

Komplikationen geben im Allgemeinen **Story-Punkte** in zwei Variationen:

- Du bekommst **3 Story-Punkte** wenn du entweder eine erfolgreiche Aufgabenprobe in einen Fehlschlag verwandelst, einen **–2 Pips Modifikator** bei Aufgabenproben in der Szene erhältst oder eine bestimmte Bedingung erfüllst. Beachte, dass du mehr **Story-Punkte** bekommst, wenn du eine Aufgabenprobe aufgrund einer Komplikation verlierst, als wenn du sie vorsätzlich in den Sand setzt.
- Du bekommst **6 Story-Punkte**, wenn du dich ganz aus einer Szene herausnimmst.

Den Tisch unterhalten: 1 Punkt

Wenn du mit einer Aktion den Tisch unterhältst, kann dir die Einsatzleitung **1 Story-Punkt** dafür geben. Alle Spieler*innen dürfen jederzeit vorschlagen, dass jemand **1 Story-Punkt** für die **Unterhaltung** des Tisches erhalten soll, falls die Einsatzleitung es vergisst.

Aber überstrapaziere diese Möglichkeit nicht. Es ist nicht unterhaltsam, die ganze Zeit im Rampenlicht zu stehen. Oft ist es mindestens genauso unterhaltsam, die anderen ins Rampenlicht zu rücken.

STORY-PUNKTE EINSETZEN

Story-Punkte ermöglichen es dir, die Geschichte zu beeinflussen, neue Handlungswege zu eröffnen und deine Fähigkeiten zu nutzen.

Eine Fähigkeit einsetzen: variiert

Die meisten Fähigkeiten haben Effekte, die **Story-Punkte** kosten, um sie einzusetzen. Die Mechanik der meisten Fähigkeiten sieht folgendermaßen aus:

- Für **1 Story-Punkt** kannst du eine Aufgabenprobe für bestimmte Kompetenzen flippen.
- Für **2 Story-Punkte** kannst du eine fehlgeschlagene Aufgabenprobe für bestimmte Kompetenzen in einen Erfolg umwandeln.
- Für **4 Story-Punkte** kannst du einen großen Spezialeffekt einsetzen, der für diese Fähigkeit einzigartig ist.

Ausrüstung erhalten: variiert

Die fünf Ausrüstungskits, mit denen du anfängst, sind nicht unbedingt die, die du für das Abenteuer brauchst. Um Zugang zu anderen Ausrüstungskits zu erhalten, musst du unter Umständen **Story-Punkte** ausgeben.

Eine Probe flippen: 2 Punkte

Wenn du keine passende Kompetenz hast, kannst du trotzdem einen Probe für **2 Story-Punkte** flippen.

Einen Hinweis erhalten: 1 - 4 Punkte

Gib Story-Punkten aus, damit dir die Einsatzleitung einen Hinweis gibt. Die meisten Hinweise kosten **1 Story-Punkt**. Die Einsatzleitung kann einen höheren Preis festlegen oder dich eine entsprechende Aufgabenprobe machen lassen, um den Hinweis zu erhalten.

Diese Option lässt sich hervorragend nutzen, wenn man von einem Bösewicht gefangen genommen wurde. Gib beispielsweise bis zu **4 Story-Punkte** aus, damit Graf von Zadrith seinen bösen Plan enthüllt, insofern er nicht sowieso schon damit prahlt.

Eine Kleinigkeit hinzufügen: 2 Punkte

Gib zwei **Story-Punkte** aus, um einer Szene eine Kleinigkeit hinzuzufügen. „Eine Kleinigkeit" könnte sein:

- Dort drüben ist eine Waffe, die jemand fallen lassen hat.
- Der große rote Knopf auf der Schalttafel ist der Feueralarm.
- Du hast eine Haarnadel oder Sicherheitsnadel dabei, die du zum Knacken des Schlosses verwenden kannst.
- Dein Brustumfang zieht die Aufmerksamkeit aller Schurken des anderen Geschlechts in der Umgebung auf sich, lenkt sie ab und ermöglicht es jemand anderem, die Gelegenheit zu nutzen.
- Einer der Schurken ist ein früherer Liebhaber oder eine Liebhaberin.

Die Einsatzleitung kann Dinge ablehnen, die zu lächerlich oder unglaubwürdig sind. Aber im Allgemeinen ist es kein Problem, eine Kleinigkeit hinzuzufügen.

Etwas Wichtiges hinzufügen: 6 Punkte

Gib sechs **Story-Punkte** aus, um einer Szene etwas Wichtiges hinzuzufügen. „Etwas Wichtiges“ ist in der Regel eine Wendung, die die Geschichte in eine völlig neue Richtung führt.

- Der frühere Liebhaber oder die Liebhaberin wird den Charakteren zur Flucht verhelfen.
- Ein Charakter der Einsatzleitung taucht auf, um den Charakteren den Hintern zu retten.
- Durch den Schaden in einer vorherigen Szene stürzt eine Wand ein, so dass die Charaktere entkommen können.

„Etwas Wichtiges“ erfordert oft eine Anpassung des Abenteuers, also sei nicht **überrascht**, wenn die Einsatzleitung nicht auf deine Idee eingeht und ihr deshalb zusammen etwas passenderes finden müsst.

Zu viel hinzufügen

Manchmal ist die Einsatzleitung der Meinung, dass der Vorschlag so nicht funktioniert. In solchen Fällen sollte die Einsatzleitung eine andere Idee vorschlagen, die in den Gesamtplan des Abenteuers passt, aber von dem Vorschlag inspiriert ist. Wenn der oder die Spieler*in dies akzeptiert, wird er umgesetzt. Das kann auch bedeuten, dass etwas Wichtiges zu einer Kleinigkeit herabgestuft wird. In diesem Fall gibt die Einsatzleitung einen Teil der **Story-Punkte** zurück.

Wenn es zu keiner Einigung kommt, wandern alle **Story-Punkte** zurück.

Es ist zwar möglich, die Vorschläge der Spieler*innen einfach zurückzuweisen und alle **Story-Punkte** zurückzugeben, aber Ideen von Spieler*innen sollten nur in den seltensten Fällen rundweg abgelehnt werden. Es ist besser, ihre Vorschläge zu modifizieren.

STORY-PUNKTE VERLIEREN

In einigen Fällen können Spieler*innen **Story-Punkte** verlieren, wie bei eine Verletzung der Genrekonventionen, insbesondere bei kaltblütigem Mord. Aber lass uns zunächst darüber sprechen, wofür du keine **Story-Punkte** abziehen solltest.

- **Ziehe niemals Story-Punkte ab, wenn Spieler*innen gegen deine Pläne handeln:** Dadurch lernen die Spieler nur, deine Interessen zu befriedigen, anstatt Spaß zu haben und ihrer eigenen Vorstellung zu folgen. Akzeptiere es lieber, wenn Spieler*innen dich überlistet haben, nicht motiviert waren, deinen Hinweisen zu folgen, oder etwas Interessanteres gefunden haben. Arbeite mit der Situation und baue darauf auf.
- **Ziehe niemals Story-Punkte ab, um Spieler*innen für schlechtes Verhalten im wirklichen Leben zu bestrafen:** Der Abzug von **Story-Punkte**n ist für Verstöße gegen die Genre-Konventionen im Spiel gedacht, nicht für Vergehen im wirklichen Leben. In diesem Fall solltet ihr eine Pause einlegen und miteinander sprechen. Kommuniziere, dass negatives Verhalten der gesamten Gruppe schadet und den Spielspaß erschwert oder sogar unmöglich macht. Im schlimmsten Fall solltet ihr in Erwägung ziehen, nicht mehr miteinander zu spielen.

Unnötig oder kaltblütig töten: Alle Story-Punkte (und die Hälfte der Story-Punkte der anderen Spieler)

Das Gebot “Niemand stirbt wirklich!” gilt für alle Beteiligten. Es ist schwer, Charaktere der Spieler*innen zu töten, außer der oder die Spieler*in lässt dies explizit zu. Dasselbe sollte auch in die andere Richtung gelten. Selbstverteidigung mag gerechtfertigt sein, aber unnötiges Töten nicht.

- Wenn ein Charakter eine*r Spieler*in einen Charakter der Einsatzleitung kaltblütig umbringt, obwohl es vermeidbar gewesen wäre, kannst du ihm oder ihr alle **Story-Punkte** abziehen.
- Wenn der Tod besonders grausam ist, ziehe auch den anderen Charakteren die Hälfte der **Story-Punkte** (aufgerundet) ab, weil sie die Tat nicht verhindert haben.

Das sollte außerdem nicht die einzige Konsequenz bleiben. Es ist ziemlich wahrscheinlich, dass der Charakter jetzt wegen Mordes gesucht wird.

SPICKZETTEL

Einige typische Situationen

Archive durchforsten: Probe auf **Nachforschungen**; Herausforderung (**Kontakte**, **Nachforschungen**, **Bürokratie/Naturwissenschaften/Geisteswissenschaften**, **Suchen**)

Auto-Stunt: Probe auf **Fahrzeuge**

Bergsteigen: Herausforderung (**Aufmerksamkeit**, **Beweglichkeit**, **Ausdauer**, **Überleben**, **Willenskraft**)

Blaupausen verstehen: Herausforderung (**Elektronik**, **Ingenieurwesen**, **Nachforschungen**, **Naturwissenschaften**)

Bluffen: Probe auf **Charme** oder **Täuschung**

Drogen identifizieren: Probe auf **Medizin** oder **Naturwissenschaften**

Elektronisches Gerät verstehen oder modifizieren: Probe auf **Elektronik**

Felswand hochklettern: Herausforderung (**Beweglichkeit**, **Aufmerksamkeit**, **Ausdauer**, **Stärke**)

Fernkampfwaffen beurteilen/schätzen: Probe auf **Fernkampf**

Gadget konstruieren: Herausforderung (**Kreditwürdigkeit**, **Elektronik**, **Ingenieurwesen**, **Naturwissenschaften**)

Glücksspiel: Vergleichende Probe auf **Täuschung**

Glücksspiel, betrügen: Vergleichende Probe **Fingerfertigkeit** gegen **Aufmerksamkeit** oder **Täuschung**

Guten ersten Eindruck machen: Probe auf **Charme**, **Status** oder **Täuschung**

Historische Forschung: Herausforderung (**Kontakte**, **Nachforschungen**, **Geisteswissenschaften**, **Suchen**)

Historisches Wissen: Probe auf **Geisteswissenschaften**

Jemanden zu Fuß verfolgen: Vergleichende Probe auf **Beweglichkeit** oder **Ausdauer**; Herausforderung (**Beweglichkeit**, **Aufmerksamkeit**, **Ausdauer**)

Jonglieren: Probe auf **Fingerfertigkeit**

Kartentrick: Probe auf **Fingerfertigkeit**

Kenntnisse über Recht und Bürokratie: Probe auf **Bürokratie**

Kontakt zu jemandem aufnehmen: Probe auf **Kontakte**, **Kreditwürdigkeit**, **Bürokratie** oder **Status**; Herausforderung (**Kontakte**, **Kreditwürdigkeit**, **Bürokratie**, **Status**)

Kunstflugmanöver: Probe auf **Fahrzeuge**

Kunstwerke beurteilen: Probe auf **Geisteswissenschaften**

Luftkampf: Vergleichende Herausforderung (**Aufmerksamkeit**, **Ausdauer**, **Fernkampf**, **Fahrzeuge**)

Mechanische Komponente verstehen: Probe auf **Maschinen**

Nach Hinweisen fragen: Herausforderung (**Charme**, **Kontakte**, **Nachforschungen**, **Bürokratie**)

Nachforschungen in der Kunstwelt: Herausforderung (**Kontakte**, **Nachforschungen**, **Geisteswissenschaften**, **Suchen**)

Nicht überrascht sein: Probe auf **Aufmerksamkeit**

Person filzen: Vergleichende Probe **Suchen** gegen **Täuschung** oder **Fingerfertigkeit**

Rolle spielen: Probe auf **Täuschung**; Vergleichende Probe **Täuschung** gegen **Aufmerksamkeit**; Herausforderung (**Aufmerksamkeit**, **Charme**, **Sprachen**, **Täuschung**, **Willenskraft**)

Schleichen als Gruppe: Herausforderung (**Schleichen** x Anzahl Spieler)

Schleichende Person entdecken: Vergleichende Probe **Aufmerksamkeit** gegen **Schleichen**

Schlösser knacken: Probe auf **Fingerfertigkeit** oder **Sicherheitssysteme**

Schweres anheben: Probe auf **Stärke**

Schwimmen in turbulenten Gewässern: Probe auf **Beweglichkeit**; Herausforderung (**Beweglichkeit**, **Ausdauer**, **Willenskraft**)

Sich an jemanden heranschleichen: Probe auf **Schleichen**; Vergleichende Probe **Schleichen** gegen **Aufmerksamkeit**

Sicherheitssystem beurteilen: Probe auf **Sicherheitssysteme**

Sprache identifizieren: Probe auf **Sprachen**

Taschendiebstahl: Probe auf **Fingerfertigkeit**; Vergleichende Probe **Fingerfertigkeit** gegen **Aufmerksamkeit**

Tatort untersuchen: Probe auf **Suchen**

Tatortanalyse: Herausforderung (**Aufmerksamkeit**, **Nachforschungen**, **Suchen**)

Tauchen: Herausforderung (**Beweglichkeit**, **Aufmerksamkeit**, **Ausdauer**, **Maschinen**, **Willenskraft**)

Teuer Dinge kaufen: Probe auf **Kreditwürdigkeit**

Unbekannten Sprache rudimentär verstehen: Probe auf **Sprachen**

Verbotene Gegenstände beschaffen: Herausforderung (**Charme**, **Kontakte**, **Kreditwürdigkeit**, **Bürokratie/Täuschung**)

Verfolgungsjagd: Vergleichende Herausforderung (**Aufmerksamkeit**, **Fahrzeuge**, **Willenskraft**)

Verführung: Vergleichende Probe **Charme** gegen **Willenskraft**

Verschlüsselung knacken: Herausforderung (**Aufmerksamkeit**, **Sprachen**, **Naturwissenschaften**, **Sicherheitssysteme**)

Vertrauen gewinnen: Vergleichende Probe **Charme** oder **Täuschung** gegen **Willenskraft**

Wandern: Herausforderung (**Aufmerksamkeit**, **Ausdauer**, **Stärke**, **Überleben**, **Willenskraft**)

Widerstand gegen Hypnose: Probe auf **Willenskraft**

Wissenschaftliche Kritzeleien verstehen: Probe auf **Naturwissenschaften**

Wunde beurteilen: Probe auf **Medizin**, **Nahkampf** oder **Fernkampf**

Zustand Außer Gefecht in der nächsten Szene ablegen: Probe auf **Medizin** durch eine andere Person
Zustand Benommen ablegen: Probe auf **Willenskraft**
Zustand Panisch zu Verängstigt: Probe auf **Willenskraft**
Zustand Verängstigt ablegen: Probe auf **Willenskraft**
Zustand Verwundet behandeln: Probe auf **Kontakte**, **Kreditwürdigkeit** oder **Medizin** (siehe Heilung auf Seite 12)
Zustand Verwundet für eine Szene außer Kraft setzen: Probe auf **Medizin** durch eine andere Person

Schwierigkeit und Modifikatoren

Schwierigkeit	Modifikator
Sehr einfach	**+5 Pips**
Einfach	**+2 Pips**
Herausfordernd (die meisten Proben)	—
Schwierig	**–2 Pips**
Sehr schwierig	**–5 Pips**

Du kannst jeweils einen Modifikator aus jeder der folgenden Kategorien miteinander kombinieren:
- Schwierigkeit
- Rahmenbedingungen
- Ausrüstung
- Fähigkeiten

Herausforderungen

# Aufgabenproben	# Erfolgreiche Aufgabenproben					
	0	1	2	3	4	5
3	Katastrophal	Eingeschränkt	Gut	Großartig		
4	Katastrophal	Schlecht	Eingeschränkt	Gut	Großartig	
5	Katastrophal	Schlecht	Eingeschränkt	Eingeschränkt	Gut	Großartig

Initiative

Mache eine Probe auf **Aufmerksamkeit**
Erfolg: Initiative = **Zehner** + **Einer**
Gutes Karma: Initiative = 10 + **Zehner** + **Einer**
Misserfolg: Initiative = **Einer**
Schlechtes Karma: Initiative = 0

Während deines Zuges, in beliebiger Reihenfolge

- eine Bewegungsaktion
- eine freie Aktion
- eine Hauptaktion
- ggf. eine Bonusaktion nach der Hauptaktion

Hauptaktionen

- **Sprinten:** Nutze eine zusätzliche Bewegungsaktion
- **Angreifen:** Führe eine Angriffsprobe durch
- **Verschnaufen:** Mache einen **2 WP** Erholungswurf
- **Nachladen**
- **In Deckung gehen**
- **Überblick schaffen:** Würfel deine Initiative neu aus
- **Hauptaktion verzögern:** Im Format "Wenn [Bedingung] dann [Aktion]"

Der Basisangriff

- Wähle ein zulässiges Ziel.
- Führe eine Angriffsprobe durch. Sie kann ggf. durch eine Verteidigungsprobe abgewehrt werden.
- Bei einem erfolgreichen Angriff würfele den Schaden aus.
- Berücksichtige die Eigenschaften *Nachladen (X)*, *Einzelschuss* oder *Geworfen*.
  - **Nachladen (X):** X steht für einen Bereich, oft zwischen 9–0, aber manchmal auch nur 0 oder 8–0. Wenn die **Einer** der Angriffsprobe innerhalb des angegebenen Bereichs von X liegen, muss die Waffe nachgeladen werden, bevor sie wieder benutzt werden kann. Dies verbraucht unter Umständen Munition. Wenn du die Waffe nachladen musst und gleichzeitig **Schlechtes Karma** würfelst, dann blockiert die Waffe und muss in einer späteren Szene erst repariert werden.
  - **Einzelschuss:** Die Waffe muss nach jeder Benutzung nachgeladen werden.
  - **Geworfen:** Du bist nicht mehr im Besitz der Waffe. Verwende eine freie Aktion, um vor dem nächsten Angriff zu einer anderen Waffe zu wechseln, oder greife unbewaffnet an.

Angriffsoptionen

Whump! Schulterwurf oder Ringen

Führe eine Angriffsprobe durch. Wenn sie erfolgreich ist und nicht verteidigt wird, wähle zwei der folgenden Möglichkeiten:

- Du fügst **1 WX** Schaden zu
- Das Ziel ist **Bewegungsunfähig**
- Das Ziel ist **Am Boden**

Peng! Sorgfältig gezielt

Erfordert: Initiative 1+

- Führe eine Angriffsprobe mit **+2 Pips** durch.
- Wenn du triffst, fügst du zusätzlich **+1 WX** Schaden zu.
- Deine Initiative sinkt um 2.

Ratatatat! Leere dein Magazin:

Erfordert: *Nachladen (X)* Eigenschaft

- Wähle eines der folgenden Möglichkeiten:
  - Führe Angriffsproben gegen jedes Ziel in einer Zone durch.
  - Führe eine Angriffsprobe gegen ein einzelnes Ziel durch und füge diesem Ziel **+2 WX** zusätzlichen Schaden zu.
- Deine Waffe ist anschließend leer und du musst sie nachladen.

Verteidigung

Ziel einer …	Charakter verteidigt mit	Einsatzleitung verteidigt mit
Nahkampf-Attacke	**Nahkampf**	Verteidigung
Fernkampfattacke aus derselben Zone	**Nahkampf**	Verteidigung
Fernkampfattacke aus anderer Zone und du bist in Deckung	**Beweglichkeit**	Verteidigung

Schaden

- Schadenswurf – Absorptionswurf (falls vorhanden) = Verlust an **Vitalität**. Reduziere die **Vitalität** um diesen Betrag.
- Wenn die **Vitalität** Null erreicht, bist du **Außer Gefecht**.
- Freiwillig: Nimm den Zustand **Verwundet** an statt **Vitalität** zu verlieren. Nach dem Kampf sind alle Aufgabenproben um **–2 Pips** erschwert, bis die Wunden geheilt sind.
- Freiwillig: Nimm den Zustand **In tödlicher Gefahr** an statt **Vitalitäts**verlust zu verlieren. Wenn die **Vitalität** Null erreicht, bist du tot.

	Verwundet	In tödlicher Gefahr
Charaktere der Spieler*innen	✔	✔
Handlanger, Untergebene	✘	✘
Leutnants	✔	✘
Bosse	✔	✔

Heilung

- **Vitalität** wird am Ende des Kampfes wiederhergestellt.
- **Verwundet** erlischt nach einer zweitägigen Genesungs-Szene.
- **In tödlicher Gefahr** erlischt am Ende des Kampfes.

Karma

Im Kampf:

- **Angriffprobe, Gutes Karma:** Du darfst den Schadenswurf verwerfen und neu würfeln. Untergebene und Handlanger sind sofort **Außer Gefecht**.
- **Angriffprobe, Schlechtes Karma:** Nächste Probe ist um **–2 Pips** erschwert.
- **Verteidigungsprobe, Gutes Karma:** Führe einen Erholungswurf mit **1 WP** durch, nachdem der Schaden bestimmt wurde.
- **Verteidigungsprobe, Schlechtes Karma:** Du wirst niedergeschlagen und bist **Am Boden**.

Fallback-Vorschläge:

- **Gutes Karma:** Nächste Probe mit **+2 Pips**, oder die nächste Probe des Widersachers mit **–2 Pips**.
- **Schlechtes Karma:** Feindliche Verstärkung trifft ein oder deine nächste Probe mit **–2 Pips**.

Story-Punkte

Story-Punkte erhalten:

- **Karma:** 1 Punkt
- **Einen Erfolg in den Sand setzen:** 2 Punkte
- **Eine Komplikation einsetzen:** 3–6 Punkte
- **Gefangen genommen werden:** 9 Punkte
- **Den Tisch unterhalten:** 1 Punkt

Story-Punkte einsetzen:

- **Eine Fähigkeit einsetzen:** variiert
- **Ausrüstung erhalten:** variiert
- **Eine Probe flippen:** 2 Punkte
- **Einen Hinweis erhalten:** 1–4 Punkte
- **Etwas Geringfügiges hinzufügen:** 2 Punkte
- **Etwas Wichtiges hinzufügen:** 6 Punkte

Story-Punkte verlieren:

- **Unnötig oder kaltblütig töten:** Alle Story-Punkte (+ die Hälfte der Story-Punkte der anderen Spieler)

ELEKTRA AMBROSIA, RENNFAHRERIN

Ich bin Elektra, professionelle Rallye-Pilotin für das ERF Oil Team. Ich gehöre zu den Besten im Feld, gut genug, um mich mit Weltklassefahrern zu messen. Und mit einem Wagen wie dem Lancia fahre ich ganz an der Spitze.

Als eines der wenigen Mädchen in diesem Sport stehe ich natürlich immer im Blickpunkt der Medien. Niemand kennt die Namen der Top-Fahrer der anderen Teams und niemand würde sie in einer Menschenmenge erkennen. Aber jeder weiß, wer Elektra Ambrosia ist!

Kompetenzen: Aufmerksamkeit 65 %, Ausdauer 65 %, Fahrzeuge 75 %, Ingenieurwesen 65 %, Kreditwürdigkeit 45 %, Maschinen 45 %, Nahkampf 45 %, Stärke 45 %, Status 45 %, Suchen 45 %, Willenskraft 65 %, andere Kompetenzen 15 %
Vitalität: 5
Fähigkeiten: Benzin im Blut, Schon überall gewesen
Komplikation: Selbstüberschätzung
Sprachen: Muttersprache (Griechisch); Fließend (Englisch, Französisch)
Plot-Aufhänger: Liebling der Medien
Ausrüstung: Rennwagen (Markenzeichen), Filmkamera, Werkzeugkasten, Bündel Bargeld, Strand-Outfit

FÄHIGKEIT: BENZIN IM BLUT

Du bist eins mit der Straße und dem Fahrzeug.

Story-Punkte: **Gib 1 Story-Punkt aus**, um eine Probe auf das Führen eines Fahrzeugs zu flippen.

Gib 2 Story-Punkte aus, um eine beliebige Probe auf das Führen eines Fahrzeugs zu wiederholen.

Gib 2 Story-Punkte aus, um in einer Szene einen Auto-Stunt durchzuziehen – auf zwei Rädern fahren, über Hindernisse springen etc.

FÄHIGKEIT: BERÜHMT

Du bist berühmt. Jeder kennt deinen Namen! Dein Gesicht prangt auf Zeitschriftencovern und Filmplakaten oder ist im Fernsehen zu sehen.

Story-Punkte: **Gib 1 Story-Punkt aus**, um erkannt und von einer kleinen Ansammlung Fans und Journalisten umringt zu sein.

Gib 1 Story-Punkt aus, um eine Probe auf **Kontakte** oder **Kreditwürdigkeit** zu flippen, um mit deinem größten Fan in Verbindung zu treten.

Gib 2 Story-Punkte aus, um dich unbemerkt aus einer Ansammlung von Fans zu schleichen oder sie davon zu überzeugen, dass du jemand anderes bist.

FÄHIGKEIT: SCHON ÜBERALL GEWESEN

Taj Mahal? Die große Mauer? Machu Picchu? Langweilig, da reisen ja alle hin. Natürlich warst du schon da. Um ehrlich zu sein warst du schon überall, hast jeden getroffen und sogar ein T-Shirt mitgebracht.

Story-Punkte: **Gib 1 Story-Punkt aus**, um jemanden an diesem Ort zu kennen.

Gib 1 Story-Punkt aus, um eine Probe auf **Kontakte** oder **Bürokratie** zu flippen, wenn du dich nicht in deinem Heimatland aufhältst.

Gib 1 Story-Punkt aus, um eine Probe auf **Sprachen** für moderne **Sprachen** zu flippen.

KOMPLIKATION: SELBSTÜBERSCHÄTZUNG

Du kannst alles. Und wenn dir etwas misslingt, dann nur, weil du es ohnehin nicht schaffen wolltest, oder weil du zur Abwechslung mal jemand anders gewinnen lassen möchtest. Aber auf lange Sicht kannst du einfach nicht scheitern!

Story-Punkte: **Du erhältst 3 Story-Punkte**, wenn du einen Modifikator von **–2 Pips** auf eine Kompetenz mit einem Wert von 65 % oder höher hinnimmst. Kündige das an, bevor du würfelst. Du behältst den Modifikator während der gesamten Szene.

PLOT-AUFHÄNGER: LIEBLING DER MEDIEN

Du stehst immer im Scheinwerferlicht. Das bedeutet nicht nur, dass immerzu Artikel über dich in Magazinen und den Nachrichten erscheinen, sondern auch, dass du viele Reporter und Journalisten kennst.

AUSRÜSTUNG

Ausrüstungskits	SP	Inhalt	Eigenschaften
Strand-Outfit	1	Badeanzug oder Badehose, Sandalen, Sommerkleid oder Shorts und Polohemd, Sonnenbrille, eleganter Hut, Strandtuch, Sonnenschirm	Eindruck an der Riviera machen: **+2 Pips**
Filmkamera	1	8 mm oder 16 mm Filmkamera, Filmkassetten, Kameratasche	Dokumentation und Ereignisauswertung: **+2 Pips**
Werkzeugkasten	1	Verschiedene Schraubendreher, Drehmomentschlüssel mit Bits, verstellbarer Schraubenschlüssel, Sechskantschlüssel, Hammer, Zangen, Schneidemesser	Ausrüstung improvisieren, Maschinen bauen oder reparieren: **+2 Pips**
Rennwagen (Markenzeichen)	2	Ein oder zwei Sitze, Lenkrad, kein Kofferraum, Überrollbügel	Verfolgungsjagden oder Rennen: **+2 Pips**
Bündel Bargeld	1	Banknoten, Gummiband	Einkaufen: **+2 Pips** Stell keine Fragen!: **+2 Pips**

YURIKA MISHIDA, INVESTIGATIVJOURNALISTIN

Konnichiwa! Mishida Yurika desu. Ano, wir in Japan stellen den Familiennamen vor den Vornamen. Ich bin Foto-Journalistin für die japanische Zeitung Senjogahara Shinbun und derzeit im Auslandseinsatz in Frankreich.

Man sagt, dass ich ein Auge für Details habe. Ich glaube, das liegt in meiner Natur als Japanerin. Ich bin Rokudan-Judoka und zu meiner Schande muss ich gestehen, dass ich meine Judo-Künste schon außerhalb des Dojos angewendet habe, wenn sich betrunkene Leute zu viel herausnahmen. Selbstverteidigung ist okay, aber ich fühle mich trotzdem etwas unbehaglich deswegen.

Kompetenzen: Aufmerksamkeit 65 %, Charme 45 %, Fahrzeuge 45 %, Fingerfertigkeit 45 %, Kontakte 75 %, Nachforschungen 65 %, Nahkampf 45 %, Sprachen 45 %, Status 45 %, Suchen 65 %, Täuschung 65 %, andere Kompetenzen 15%
Vitalität: 5
Fähigkeiten: Presseausweis, Schwarzgurt (Judo)
Komplikationen: Ehrenkodex (die Wahrheit muss ans Licht kommen)
Sprachen: Muttersprache (Japanisch); Fließend (Englisch, Französisch, Deutsch)
Plot-Aufhänger: Auf der Suche nach einem Fall
Ausrüstung: Kamera (Markenzeichen), Kassettenrekorder, Sportwagen, Furisode (formeller Langarm-Kimono), Filmkamera

FÄHIGKEIT: PRESSEAUSWEIS

Du bist offiziell als Journalistin für eine bekannte Nachrichtenquelle akkreditiert. Das verleiht dir keine Rechte per se, öffnet dir aber einige Türen (und verschließt andere). Außerdem erhältst du auf der ganzen Welt Zugang zu zahllosen News.

Darf ich Sie zitieren?: Wenn dein Presseausweis von Nutzen sein könnte, erhältst du einen **+2 Pips Modifikator**, um Zugang zu einer Person zu bekommen.

Hauen Sie ab: Umgekehrt erhältst du einen **–2 Pips Modifikator**, wenn du Zugang zu einer Person bekommen möchtest, die nicht gut auf die Presse zu sprechen ist.

Story-Punkte: **Gib 2 Story-Punkte aus**, um an einer Pressekonferenz mit einem wichtigen Charakter der Einsatzleitung, wie einem Polizeichef, Bürgermeister, Vertreter eines Unternehmens oder der Regierung teilnehmen zu dürfen (oder überhaupt herauszufinden, dass eine solche stattfindet). Nimmst du daran teil, erhältst du in dieser Szene Hinweise, die diesem Charakter der Einsatzleitung bekannt sind.

Gib 2 Story-Punkte aus, um Zugang zu einem Nachrichtenverlag zu erhalten, bei dem du nicht angestellt bist oder zu konkurrierenden Reporter*innen, um mit diesen Informationen und Hinweise auszutauschen.

FÄHIGKEIT: SCHWARZGURT (JUDO)

Du hast viel Erfahrung in Judo, Aikido oder einer ähnlichen Kampfkunst.

Story-Punkte: **Gib 1 Story-Punkt aus** und schreie laut den Namen einer Aikido- oder Judo-Technik, um eine **Whump! Schulterwurf oder Ringen** Angriffsprobe zu flippen.

Wenn eine Angriffsprobe gegen einen Handlanger erfolgreich ist, **gib 1 Story-Punkt aus** und schreie laut den Namen einer Aikido- oder Judo-Technik, um den Handlanger aus dem Kampf zu entfernen – raus aus einem Fenster, in einen Schrank, den Wäscheschacht hinunter oder was sich gerade in der Szene anbietet.

KOMPLIKATION: EHRENKODEX „DIE WAHRHEIT MUSS ANS LICHT KOMMEN!"

Es gibt Dinge, die du einfach nicht tust. Es ist nicht nur eine Sache der Erziehung oder der Höflichkeit, es geht um Prinzipien, um Ehre. Ja, dadurch magst du dich manchmal einschränken, manchmal sogar sehr, aber wenn es das ist, was die zivilisierte Welt von der Barbarei unterscheidet, dann soll es eben so sein.

Story-Punkte: **Erhalte 3 Story-Punkte**, wenn ein Bösewicht aufgrund deines Ehrenkodex entkommt.

Erhalte 3 Story-Punkte, wenn du in einer Szene einen Modifikator von **–2 Pips** bei Proben auf **Charme**, **Kontakte** oder **Status** hinnimmst.

Erhalte 6 Story-Punkte, wenn jemand deinen Ehrenkodex verrät.

PLOT-AUFHÄNGER: AUF DER SUCHE NACH EINEM FALL

Manche Menschen verdienen ihr Geld damit, dass sie die Probleme anderer Leute lösen. Manche Menschen verdienen ihr Geld damit, über die Probleme anderer Leute zu berichten. Und manche Menschen können ihre Nase einfach nicht aus den Angelegenheiten Anderer heraushalten.

PLOT-AUFHÄNGER: FREMD

Du stammst nicht von hier, sondern aus einem anderen Teil der Welt mit einer komplett anderen Kultur. Das hält dich aber nicht auf – du findest alles in deiner neuen Heimat einfach aufregend! Alles ist so verrückt! Diese Begeisterung hat die Tendenz, dich häufiger in abenteuerliche Situationen zu bringen, als dir lieb ist.

AUSRÜSTUNG

Ausrüstungskits	SP	Inhalt	Eigenschaften
Kamera (Markenzeichen)	1	35 mm Kamera, Objektive, Filmrollen, Kameratasche	Dokumentation und Lageanalyse: **+2 Pips**
Filmkamera	1	8 mm oder 16 mm Filmkamera, Filmkassetten, Kameratasche	Dokumentation und Ereignisauswertung: **+2 Pips**
Furisode (formeller Langarm-Kimono)	1	Kleid, passende Handtasche, Make-Up, Parfum, passende Schuhe	Eindruck bei formellen Anlässen machen: **+2 Pips**
Sportwagen	1	Zwei Sitze, Lenkrad, kleiner Kofferraum	Verfolgungsjagden, Stilvoll reisen: **+2 Pips**
Tonaufnahmegerät	1	Kompakt-/Mikrokassettenrekorder oder Tonbandgerät, Mikrofon, zusätzliche Bänder oder Kassetten	Tonaufnahmen

PAUL MARCHAND, FASSADENKLETTERER

Meine berufliche Karriere begann während des Krieges in der französischen Résistance. Das waren Zeiten! Den Deutschen Gewehre stehlen, Züge und Brücken in die Luft sprengen – eigentlich ein Wunder, dass ich mit dem Leben davongekommen bin. Auf jeden Fall habe ich dabei gelernt, Dinge zu tun, ohne dass die Obrigkeit darauf aufmerksam wird.

Und diese Fertigkeiten nutze ich auch heute noch sinnvoll. Einige nennen mich den französischen Robin Hood und da mag etwas dran sein. Manche nennen es Schmuggel oder gar Diebstahl, aber ich habe es nie auf Unschuldige oder Arme abgesehen und ich achte streng darauf, dass keine normalen Leute unter meinem Tun leiden müssen.

Kompetenzen: Aufmerksamkeit 45 %, Beweglichkeit 65 %, Charme 45 %, Fahrzeuge 45 %, Fingerfertigkeit 65 %, Nachforschungen 45 %, Nahkampf 45 %, Schleichen 65 %, Sicherheitssysteme 75 %, Suchen 65 %, Täuschung 45 %, andere Kompetenzen 15 %
Vitalität: 6
Fähigkeiten: Schlösser knacken, Sechster Sinn
Komplikation: Schlechter Ruf
Sprachen: Muttersprache (Französisch); Fließend (Englisch)
Plot-Aufhänger: Auf der Suche nach einem Abenteuer, Helfersyndrom
Ausrüstung: Dietriche (Markenzeichen), Taschenlampe, Fernglas, Verkleidung, Kleinwagen

FÄHIGKEIT: SCHLÖSSER KNACKEN

Nicht jeder, der Schlösser knackt, ist gleich ein Dieb. Manche tun es als Teil ihres Berufes, für andere ist es ganz einfach ein Hobby. Wie auch immer, dies ist genau die Fähigkeit, die du benötigst, um schnell ein Schloss aufzubekommen.

Story-Punkte: **Gib 1 Story-Punkt aus**, um eine Probe auf **Fingerfertigkeit** oder **Ingenieurwesen** zu flippen, wenn du ein Schloss oder einen Safe knackst.

FÄHIGKEIT: SECHSTER SINN

Intuition, Sechster Sinn, Augen am Hinterkopf – wie du es auch nennen möchtest, du hast es.

Story-Punkte: **Gib 1 Story-Punkt aus**, um den Zustand **Überrascht** loszuwerden und dich normal zu verhalten.

Gib 1 Story-Punkt aus, um eine Probe auf **Nachforschungen** zu flippen.

Gib 2 Story-Punkte aus, um in einer Szene etwas Wichtiges zu bemerken. Die Einsatzleitung wird dir entweder etwas Relevantes verraten oder die **Story-Punkte** zurückgeben.

KOMPLIKATION: SCHLECHTER RUF

Dein Ruf eilt dir voraus und es ist nicht der beste. Du bist in aller Munde und das wird dir nur Ärger einbringen.

Story-Punkte: **Erhalte 3 Story-Punkte**, wenn du in einer Szene einen Modifikator von **–2 Pips** bei Proben auf **Charme**, **Kontakte** oder **Status** hinnimmst.

Erhalte 6 Story-Punkte, wenn du aus einer Szene herausgeworfen wirst, weil man „einen wie dich“ hier nicht haben will.

PLOT-AUFHÄNGER: ABENTEUERLUSTIG

Ein geregeltes Leben ist nichts für dich. Du möchtest ans Limit gehen, in unbekannte Bereiche vordringen. Du bist der Typ, der um die Welt segelt, die höchsten Gipfel erklimmt, die wildeste Wildnis durchwandert oder auf Skiern zu den Polen reist. Hauptsache, es ist nichts, was mit dem zivilisierten, langweiligen Alltag zu tun hat.

PLOT-AUFHÄNGER: HELFERSYNDROM

Es geht nicht anders! Du musst einfach anderen helfen, vor allem jenen, denen niemand sonst helfen will. Du musst nicht allen helfen, aber manchmal kannst du einfach nicht wegschauen.

AUSRÜSTUNG

Ausrüstungskits	SP	Inhalt	Eigenschaften
Fernglas	1	Fernglas, Gurt, Tragetasche	Dinge aus der Entfernung erkennen: **+2 Pips**
Kleinwagen	1	Vier Sitze, Lenkrad	Auf Straßen fahren
Verkleidung	1	Perücke, Make-Up, Kontaktlinsen, Wattebäuschchen	Verkleiden und Schauspielen: **+2 Pips**
Taschenlampe	1	Taschenlampe mit Batterien	Dinge im Dunkeln erkennen: **+2 Pips**
Dietriche (Markenzeichen)	1	Dietriche, Kästchen	Schlösser knacken: **+2 Pips**

HARRY FITZROY, WELTENBUMMLER

Sir Harold Fitzroy – KCB, DSO, MC, TD et cetera et cetera – zu Ihren Diensten. Aber Sie können mich Harry nennen. Ich war im Kriegseinsatz in Nordafrika und Italien und habe meine Narben davongetragen. Danach wurde ich nirgendwo mehr sesshaft; bestieg Berge, besegelte die Meere, ritt – eine Zeitlang war ich Elektras Navigator, bis es mich langweilte. Wundervolles Mädchen, sehr temperamentvoll.

Es stimmt, dass ich viele der alten Jungs und Mädels kenne, sowohl aus meiner Zeit im Krieg als auch aus meiner Schulzeit. Sie sagen, ich würde etwas zu sehr dem Whiskey zusprechen, aber das stimmt nicht. Ich mag auch Bier, Gin, Schnaps, Wodka und Aquavit und akzeptiere auch mal ein oder drei Gläschen vom Roten. In allergrößter Not könnte ich mich sogar mit diesem grauenhaften Stoff anfreunden, den sie auf der anderen Seite des großen Teichs zusammenbrauen.

Kompetenzen: Aufmerksamkeit 45 %, Ausdauer 65 %, Beweglichkeit 65 %, Fahrzeuge 45 %, Fernkampf 45 %, Kontakte 65 %, Kreditwürdigkeit 45 %, Sprachen 45 %, Suchen 45 %, Überleben 75 %, Willenskraft 65 %, andere Kompetenzen 15%
Vitalität: 6
Fähigkeiten: Adelstitel, Schon überall gewesen, Überlebenskünstler
Komplikationen: Ehrlich, Trinker
Sprachen: Muttersprache (Englisch); Fließend (Französisch, Latein)
Plot-Aufhänger: Fasziniert von der Vergangenheit
Ausrüstung: Wanderausrüstung (Markenzeichen), Überlebensausrüstung, Jagdgewehr, Geländewagen, Campingausrüstung

FÄHIGKEIT: ADELSTITEL

Du bist ein Knight Commander of the Most Honourable Order of the Bath (KCB), bekamst außerdem den Distinguished Service Order (DSO) überreicht, ein Military Cross (MC) und eine Territorial Decoration (TD).

Story-Punkte: Gib 1 Story-Punkt aus, um eine Probe auf **Charme** oder **Täuschung** zu flippen.

FÄHIGKEIT: SCHON ÜBERALL GEWESEN

Taj Mahal? Die chinesische Mauer? Machu Picchu? Langweilig, da reisen ja alle hin. Natürlich warst du schon da. Um ehrlich zu sein warst du schon überall, hast jeden getroffen und sogar das doofe T-Shirt mitgebracht.

Story-Punkte: Gib 1 Story-Punkt aus, um jemanden vor Ort zu kennen.

Gib 1 Story-Punkt aus, um eine Probe auf **Kontakte** oder **Bürokratie** zu flippen, wenn du dich nicht in deinem Heimatland aufhältst.

Gib 1 Story-Punkt aus, um eine Probe auf moderne **Sprachen** zu flippen.

FÄHIGKEIT: ÜBERLEBENSKÜNSTLER

Du kennst die geheimen Tricks zum Überleben in der Wildnis und wie du in der Einöde Nahrung findest.

Zu Fuß in der Wildnis: Proben, die mit dem Reisen in Wildnis-Regionen zu tun haben, sind um **+2 Pips** erleichtert.

Durchgelaufene Schuhe: Mit etwas Zeit kannst du aus fast nichts einen Unterschlupf errichten und ein Feuer entzünden.

Story-Punkte: Gib 1 Story-Punkt aus, um eine Probe auf **Überleben** oder **Ausdauer** zu flippen.

KOMPLIKATION: EHRLICH

Aufrichtigkeit ist der Kern einer jeden zivilisierten Gesellschaft. Du hasst Unwahrheiten und Lügen. Es geht dir einfach gegen den Strich und sorgt dafür, dass du dich unwohl fühlst.

Story-Punkte: **Erhalte 3 Story-Punkte**, wenn du **–2 Pips** auf Würfe hinnimmst, in denen es ums Bluffen geht.

Erhalte 6 Story-Punkte, wenn dir deine Ehrlichkeit Probleme mit dem Gesetz oder einem mächtigen Charakter der Einsatzleitung einbringt, sodass du an einer wichtigen Szene nicht teilnehmen kannst.

Erhalte 6 Story-Punkte, wenn deine Ehrlichkeit einen mächtigen Charakter der Einsatzleitung zu deinem Feind werden lässt.

KOMPLIKATION: TRINKER

Du bist Alkoholiker. Bekommst du keinen regelmäßigen Nachschub, leidest du unter Entzugserscheinungen. Es ist eine Herausforderung, deine Alkoholsucht mit einem geregelten Arbeitsleben in Einklang zu bringen. Selbst wenn es dir gelingt, trocken zu werden, wird dich jeder Rückfall wieder runterziehen.

Story-Punkte: **Erhalte 3 Story-Punkte**, wenn du von deinem Alkoholismus oder Entzugserscheinungen beeinträchtigt wirst und dadurch den Zustand **Berauscht** erhältst.

Erhalte 3 Story-Punkte, wenn du durch deinen Alkoholismus Ärger mit den Obrigkeiten bekommst.

Erhalte 6 Story-Punkte, wenn dich dein Alkoholismus davon abhält, an einer wichtigen Szene teilzunehmen.

PLOT-AUFHÄNGER: FASZINIERT VON DER VERGANGENHEIT

Europa – und die Welt – weisen eine lange Historie auf, die ab und zu wieder zu Tage tritt. Du hast Interesse an der Vergangenheit und hin und wieder die Vergangenheit auch an dir. Wie auch immer, beide Fälle können zu unerwarteten Abenteuern führen.

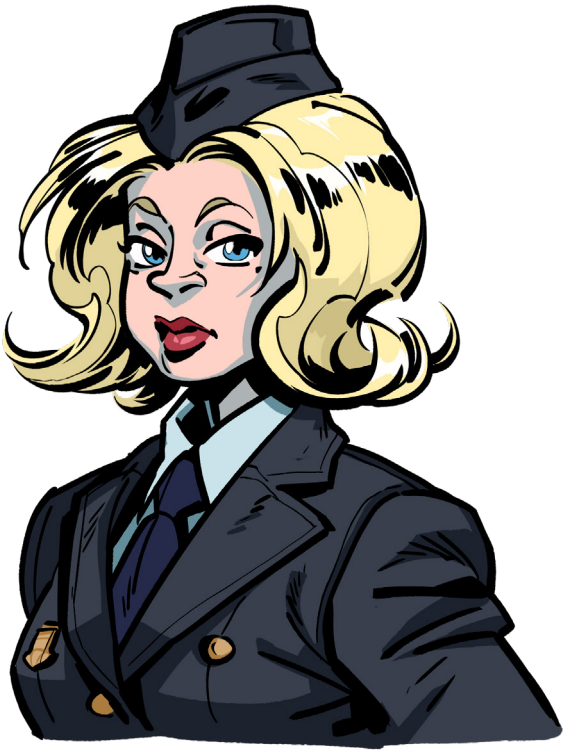
PLOT-AUFHÄNGER: FREUNDE IN HOHEN POSITIONEN

Es ist schön, Freund*innen in hohen Positionen zu haben. Sie öffnen viele Türen. Aber Freundschaft ist ein zweischneidiges Schwert. Manches Mal bringen sie ihre Probleme zu dir.

AUSRÜSTUNG

Ausrüstungskits	SP	Inhalt	Eigenschaften
Campingausrüstung	1	Rucksack, Zelt, Plane, Schlafsack, Decke, getrocknete Rationen, einfaches Messer, Rolle Schnur, Kochtopf, Pfanne, Streichhölzer, Campingkocher, leichter Klapphocker	**Überleben** und Camping: **+2 Pips**
Wanderausrüstung (Markenzeichen)	1	Bequeme Stiefel, warme und strapazierfähige Kleidung, Fäustlinge, Wanderstock	Wanderungen und lange Märsche: **+2 Pips**
Jagdgewehr	1	Gewehr (typischerweise Kaliber .250), Gurt, Zielfernrohr, Schutzhülle, Munition (4x Nachladen), Munitionstaschen	Jagdgewehr: **Fernkampf**, Schaden **7WX**, Laut, *Einzelschuss*
Geländewagen	1	Vier Sitze, Lenkrad, großer Gepäckraum, Heckklappe	Auf Straßen fahren Im Gelände fahren: **+2 Pips**
Überlebensausrüstung	1	Messer, Kompass, Seil, Streichhölzer, Feuerstein und Stahl, Zunder, Mylar-Decke, Angelhaken, Angelschnur, Skalpell, Wasserreinigungstabletten, zwei wasserdicht verpackte Signalraketen	**Überleben**: **+2 Pips** **Überlebensmesser**: **Nahkampf**, Schaden **4WX**, Präzise

ANNI-FRID "FRIDA" BÄCKSTRÖM, OFFIZIERIN DER LUFTWAFFE



Hauptmann Bäckström, Schwedische Luftwaffe. Aber bitte nennen Sie mich Frida. Ich bin Pilotin der Luftwaffe und bevor ich zur Verbindungsoffizierin ernannt wurde, um Schweden in der NATO und der Europäische Wirtschaftsgemeinschaft zu vertreten, flog ich die J-35 Draken Interceptor. Die Ernennung hat ihre Vor- und Nachteile: Ich vermisse das Fliegen und der Kaffee hier ist für meinen Geschmack etwas zu schwach.

Aber manche Missionen sind wirklich aufregend. Meine Vorgesetzten beschweren sich oft, dass ich in Sachen verwickelt werde, die nicht direkt mit meinem Auftrag zu tun haben. Aber ich kenne einige Leute, die diese Sachen anschließend noch zu einer offiziellen Geheim-Mission erklären können, wenn Sie verstehen, was ich meine.

Kompetenzen: Aufmerksamkeit 65 %, Ausdauer 65 %, Beweglichkeit 45 %, Bürokratie 45 %, Charme 45 %, Fahrzeuge 65 %, Fernkampf 75 %, Nachforschungen 45 %, Nahkampf 45 %, Stärke 45 %, Täuschung 65 %, andere Kompetenzen 15 %
Vitalität: 6
Fähigkeiten: Pilotin, Militärischer Dienstgrad (Hauptmann), Kampfpilotin
Komplikationen: Ehrenkodex, Patriotin
Sprachen: Muttersprache (Schwedisch); Fließend (Englisch, Französisch)
Plot-Aufhänger: Geheimdienst
Ausrüstung: Parade-Uniform, Pistole, Taschenpistole (Markenzeichen), Kurzwellen-Radio, Fahrrad

FÄHIGKEIT: PILOTIN

Die Tage, an denen du einfach so in ein Flugzeug springen und in die Lüfte sausen konntest, sind vorbei. Heutzutage benötigst du eine Lizenz, um ein Flugzeug fliegen zu dürfen.

Ich kann fliegen: Du weißt nicht nur, wie man ein Flugzeug fliegt. Dir sind natürlich auch alle wichtigen Regularien bekannt, vom Erstellen eines Flugplans bis zur Kommunikation mit der Flugsicherung.

Story-Punkte: **Gib 1 Story-Punkt** aus, um eine Probe auf **Status** zu flippen, die damit zu tun hat, Pilotin zu sein.

Gib 1 Story-Punkt aus, um eine Probe zu flippen, die mit sozialen Interaktionen mit Pilot*innen oder anderem Personal an Flughäfen oder der Flugsicherung zu tun haben.

FÄHIGKEIT: MILITÄRISCHER DIENSTGRAD

Du bist Hauptmann in der Schwedischen Luftwaffe.

Pflicht: Wenn du aktive Offizierin bist, kannst du jederzeit auf Missionen geschickt werden. Deine Vorgesetzten können als Auftraggeber auftreten.

Story-Punkte: **Gib 1 Story-Punkt aus**, um einfache Soldat*innen dazu zu bringen, deinen Befehlen Folge zu leisten, wenn sie derselben Armee angehören wie die Uniform, die du trägst. Dabei ist es egal, ob sie deiner Befehlskette angehören oder nicht.

Gib 4 Story-Punkte aus, um einen Offizier oder eine Offizierin dazu zu bringen, deinen Befehlen Folge zu leisten, wenn sie derselben Armee angehören wie die Uniform, die du trägst. Dabei ist es egal, ob sie deiner Befehlskette angehören oder nicht.

Beachte, dass du diese Fähigkeit auch bei feindlichen Soldat*innen anwenden kannst, wenn du dieselbe Uniform trägst wie sie und ihre Sprache sprichst. Es könnte allerdings sein, dass die Einsatzleitung noch eine erfolgreiche Probe auf **Täuschung** verlangt.

FÄHIGKEIT: KAMPFPILOTIN

Militärische Kampfflugzeuge sind eine ganz andere Sache als ein kleiner Privatjet. Sie sind unglaublich kraftvoll und wendig, und natürlich sind sie mit Raketen, Bomben und Bordkanonen bewaffnet. Es handelt sich um komplexe **Maschinen** mit Radarsystemen, Störsystemen und Leuchtgeschossen. Einige können sogar vertikal landen. Allerdings musst du absolut vertrauenswürdig sein, um diese teuren und gefährlichen Flugzeuge fliegen zu dürfen.

Story-Punkte: **Gib 1 Story-Punkt aus**, wenn du dich im Luftkampf befindest, um eine Angriffsprobe mit den Waffen des Flugzeugs zu flippen.

Gib 2 Story-Punkte aus, um in einem Luftkampf deinen Zug vorzuziehen, insofern du in dieser Runde noch nicht dran warst.

KOMPLIKATION: EHRENKODEX (OFFIZIERIN UND GENTLEWOMAN)

Es gibt Dinge, die du einfach nicht tust. Es ist nicht nur eine Sache der Erziehung oder der Höflichkeit, es geht um Prinzipien, um Ehre. Ja, dadurch magst du dich manchmal einschränken, aber wenn es das ist, was die zivilisierte Welt von der Barbarei unterscheidet, dann soll es eben so sein.

Story-Punkte: **Erhalte 3 Story-Punkte**, wenn ein Bösewicht aufgrund deines Ehrenkodex entkommt.

Erhalte 3 Story-Punkte, wenn du einen Modifikator von **–2 Pips** für Aktionen hinnimmst, die gegen deinen Ehrenkodex verstoßen.

Erhalte 6 Story-Punkte, wenn jemand deinen Ehrenkodex verrät.

KOMPLIKATION: PATRIOTIN

Es ist nichts falsch daran, dein Heimatland zu lieben, aber manchmal kann es dein Urteilsvermögen trüben.

Story-Punkte: **Erhalte 3 Story-Punkte**, wenn du eine erfolgreiche Probe auf **Nachforschungen** oder **Täuschung** absichtlich misslingen lässt und geleitet von deinem Patriotismus zu einer falschen Schlussfolgerung kommst.

Erhalte 6 Story-Punkte, wenn du einen Treffer für König und Vaterland erleidest, obwohl dich ein Angriff eigentlich verfehlt hätte oder abgelenkt wurde.

PLOT-AUFHÄNGER: GEHEIMDIENST

Europa wimmelt nur so vor Spionen. Jeder spioniert hier jeden aus, auch Verbündete wie die Amerikaner, die Deutschen, die Briten und verdammt nochmal, sogar die Skandinavier untereinander. Du bist Agentin eines geheimen Regierungsdienstes. Die meiste Zeit schreibst du Berichte und rekrutierst Leute, aber mitunter erhältst du auch andere Aufträge ...

AUSRÜSTUNG

Ausrüstungskits	SP	Inhalt	Eigenschaften
Fahrrad	1	Fahrrad, Flickzeug, Pumpe, Korb, Schloss	Reisen über kurze Strecken oder in starkem Verkehr: **+2 Pips**
Pistole	1	Handfeuerwaffe (typischerweise Kaliber 9 mm Parabellum), Halfter, Munition (5x Nachladen), Munitionstasche	Pistole: **Fernkampf**, Schaden **5 WX**, *Laut, Kurze Reichweite, Nachladen (9–0)*
Paradeuniform m/1960	1	Makellos polierte Schuhe, weiße Bluse, Hose, Offiziersmütze, Jacke, Mantel, navyblaue Krawatte, braune Handschuhe, Stiefel, weißer Helm, Gürtel, Handschuhe und Gamaschen	Eindruck bei formellen Anlässen machen: **+2 Pips**
Taschenpistole (Markenzeichen)	2	Kleinkaliberpistole (typischerweise Kaliber 6,35 mm Browning), Halfter, Gurt, Munition (6x Nachladen)	Taschenpistole: **Fernkampf**, Schaden **4 WX**, *Kurze Reichweite, Nachladen (7–0), Leicht zu verbergen*
Kurzwellen-Radio	1	Sender, Handteil, Batterien, Antenne, Rucksack, Behälter	Radio-Kommunikation, große Reichweite

ÉLOÏSE GIRAUD, TALENTIERTE SCHÜLERIN

**Gähn* Tach. Ich bin Éloïse und besuche die St. Cathérine's Schule für junge Mädchen, ein katholisches Internat außerhalb von Paris. Das erklärt auch die Schuluniform. Meine Mutter hat mich hier hinverfrachtet, damit sie sich mit dämlichen Männern treffen kann, ohne dass ich ihr in die Quere komme.*

Papa kommt aus Deutschland und ist vor einigen Jahren verschwunden. Aber man sagt, ich hätte mein Talent für Elektronik und Wissenschaft von ihm. Das Internat ist echt langweilig: Genau sowas bringen sie einem da fast gar nicht bei. Immerhin erlaubt mir der Hausmeister, den Stall als Werkstatt zu benutzen.

Kompetenzen: Elektronik 65 %, Ingenieurwesen 45 %, Kontakte 45 %, Medizin 65 %, Nachforschungen 75 %, Nahkampf 45 %, Naturwissenschaften 65 %, Sicherheitssysteme 45 %, Sprachen 45 %, Suchen 65 %, Willenskraft 45 %, andere Kompetenzen 15 %
Vitalität: 5
Fähigkeiten: Technisches Wunderkind, Jung, Verrückte Erfinderin
Komplikationen: Minderjährig, Schlafmütze
Sprachen: Muttersprachen (Französisch, Deutsch); Fließend (Englisch)
Plot-Aufhänger: Erzfeind Der Oktopus
Ausrüstung: Elektronik-Set (Markenzeichen), Chemielabor, Moped, Walkie-Talkie, Ski-Ausrüstung

FÄHIGKEIT: TECHNISCHES WUNDERKIND

Wenn du denkst, dass ein Computer ein äußerst komplexes Gerät ist, für den du eine ganze Produktionsfabrik und eine Armee von Ingenieuren benötigst, dann liegst du falsch. Alles, was nötig ist, ist ein Keller, jede Menge TTL-Chips, ein Lötkolben, ein technisches Wunderkind und etwas Geduld. Deine wundersamen Fähigkeiten sind aber nicht auf Computer beschränkt. Wir könnten auch darüber reden, das Telefon-System mit Pfeifen aus deiner Cornflakes-Box zu hacken; eine improvisierte Brandbombe aus Pinienzapfen, Harz, Lumpen und einem Feuerzeug zu basteln; oder eine Überwachungskamera mit einer Büroklammer kurzzuschließen. Du bist jemand, der das einfach zum Spaß macht, und manchmal für den Profit.

Das kann ja nicht so schwer sein: Improvisiere ein technisches Gerät in einer regulären Szene außerhalb der Planungsszene. Es muss möglich sein, das Gerät mit den Werkzeugen und Gegenständen zu basteln, die gerade zur Hand sind. Anschließend geht das Gerät kaputt. Es könnte sein, dass du je nach Ermessen der Einsatzleitung **Story-Punkte ausgeben** musst, um alle Werkzeuge und Materialien zur Verfügung zu haben.

Jenseits des Denkbaren: In der Zeit zwischen euren Spielrunden kannst du hochmoderne Spionagegeräte und verrücktes Wissenschaftszeug erfinden und während einer Planungsszene Geräte improvisieren.

Story-Punkte: **Gib 1 Story-Punkt aus**, um eine Probe auf **Elektronik**, **Ingenieurwesen** oder **Maschinen** zu flippen.

Gib 2 Story-Punkte aus, um eine Probe auf **Elektronik**, **Ingenieurwesen** oder **Maschinen** zu wiederholen.

FÄHIGKEIT: JUNG

Nicht erwachsen zu sein ist ein zweischneidiges Schwert. Zum einen ist die Gesellschaft deutlich nachlässiger, was deine Verfehlungen angeht, zum anderen aber bringt dein geringes Alter gewisse Vorurteile hinsichtlich deines vermuteten Mangels an Erfahrung mit sich.

Story-Punkte: **Gib 1 Story-Punkt aus**, um in einer Szene von Erwachsenen ignoriert zu werden, wenn du nicht gerade etwas Gewalttätiges oder Auffälliges machst.

Gib 4 Story-Punkte aus, um von einem Bösewicht eine ordentliche Standpauke anstatt des Zustandes **Verwundet** zu erhalten. Die Standpauke wirkt sich in der Kampfszene genau wie der Zustand **Verwundet** aus und verschwindet danach. Verletzt wurde hier nur dein Stolz.

FÄHIGKEIT: VERRÜCKTE ERFINDUNGEN

Du besitzt den kreativen Funken, das Gen, das es dir gestattet, verrückte Wissenschaft real werden zu lassen. Du beherrschst es alles, von Sverdlov Mannigfaltigkeiten der Raum-Zeit, über reverse Enzephalographie bis hin zur kompletten Gen-Sequenzierung von Pilzen. Mit diesem Wissen wirst du bald eine Maschine entwickeln, mit der du die Welt beherrschen kannst! … oder Eiscreme herstellen. Beides ist möglich.

Muahahaha!: Einmal pro Sitzung kannst du, wenn du ein gefährlich aussehendes Gerät mit beeindruckenden Spezialeffekten besitzt, dieses unter manischem Gelächter aktivieren oder herumschwenken, wodurch du **1 W6** Handlanger vertreibst.

Wahnwitziger Erfindungsreichtum!: Wenn du etwas herstellen willst, zählt eine Auszeit-Periode zwischen zwei Spielsitzungen als zwei Auszeit-Perioden.

Story-Punkte: **Gib 1 Story-Punkt aus**, um eine Probe auf **Elektronik**, **Ingenieurwesen** oder **Maschinen** zu flippen.

KOMPLIKATION: SCHLAFMÜTZE

Du bist beim besten Willen kein Morgenmensch. Eigentlich auch kein Abendmensch. Und ein kleines Nickerchen am Mittag oder Nachmittag sind auch nicht verkehrt. Du bist nicht faul, du benötigst einfach mehr Schlaf als die meisten Menschen. Bist du in Wahrheit eine Katze?

Story-Punkte: **Erhalte 3 Story-Punkte**, wenn du **–2 Pips** auf eine Probe auf **Aufmerksamkeit** oder **Ausdauer** oder einen Initiativewurf hinnimmst, weil du in einem kritischen Moment gähnen musst.

Erhalte 6 Story-Punkte, wenn du eine Szene verpasst, weil du verschlafen hast oder vor der Szene einschläfst.

KOMPLIKATION: MINDERJÄHRIG

Jung zu sein ist nicht immer erstrebenswert. Manchmal bedeutet es, dass dein Alter dich von gewissen Aktivitäten ausschließt.

Rechtliche Folgen: Du kannst keinen Alkohol kaufen, darfst kein Auto fahren, keine Feuerwaffe besitzen oder manche Orte betreten, wenn du minderjährig bist. Je nachdem wie jung du bist, darfst du noch nicht einmal Sex haben und für etliche andere Aktivitäten benötigst du die Erlaubnis deiner Eltern oder deines gesetzlichen Stellvertreters.

Story-Punkte: **Erhalte 3 Story-Punkte**, wenn du eine eigentlich geschaffte **Charme-** oder **Täuschungs-Probe** absichtlich misslingen lässt, weil deine Argumente wegen deines Alters ignoriert werden.

Erhalte 6 Story-Punkte, wenn du an einer Szene nicht teilnehmen kannst, weil dein Alter dich davon abhält, den jeweiligen Ort zu betreten.

PLOT-AUFHÄNGER: ERZFEIND OKTOPUS

Der Oktopus ist so etwas wie ein Dachverband für organisiertes Verbrechen, eine Terrororganisation und eine Verschwörung zur Beherrschung der Welt, alles in einem. Sie versuchen auf jede nur erdenkliche Art und Weise Kontrolle zu erlangen, durch ruchlose Pläne oder indirekt in Form einer Schattenregierung. Wie ein Oktopus hat diese Organisation ihre Tentakel überall und wenn einer abgeschlagen wird, gibt es noch jede Menge weitere. Der Oktopus schätzt es nicht, **Aufmerksamkeit** zu erregen, und du bist schon längere Zeit auf seinem Radar.

AUSRÜSTUNG

Ausrüstungskits	SP	Inhalt	Eigenschaften
Elektronik-Baukasten (Markenzeichen)	2	Lötkolben, Lötzinn, Entlöt-Pumpe, Lötdraht, Multimeter, Lupe, Krokodilklemmen, Leitungen, Überbrückungs-Drähte, eine Auswahl an Komponenten	Improvisieren, bauen oder reparieren von **Elektronik**: **+2 Pips**
Chemielabor	1	Mikroskop, Objektträger, Abdeckungen, Reagenzgläser, Erlenmeyer-Kolben, Pipetten, Glasröhrchen, Katalysatoren, Reaktionsmittel, Alkoholbrenner, Alkohol, destilliertes Wasser, Schutzmaske, Baumwolltupfer und -tücher, Kiste	Chemische Analyse oder Untersuchung: **+2 Pips**
Vespa	1	Schicke Vespa, Helm, Schloss	Eindruck machen: **+2 Pips,** Im dichten Verkehr fahren: **+2 Pips**
Ski-Ausrüstung	1	Skier (Abfahrt oder Langlauf), Skischuhe, Skistöcke	Auf Schnee bewegen: **+2 Pips**
Walkie-Talkie	1	Handteil, Batterien, Mikrofon, Umschnallgürtel	Radiokommunikation auf kurze Reichweite