

GRUNDSPIELZÜGE

Nach etwas suchen

Wenn du **nach einem Gegenstand oder einer Information suchst**, würfle + IN.

* **Bei einer 10+** findest du einen nützlichen Gegenstand oder eine hilfreiche Information.

* **Bei einer 7–9** findest du einen Gegenstand oder eine Information und wählst 1:

- ✖ Der Gegenstand oder die Information ist nur bedingt brauchbar.
- ✖ Du bringst dich oder Verbündete in Gefahr.
- ✖ Du verpasst eine Gelegenheit.
- ✖ Du entdeckst etwas *Furchteinflößendes* (mittlerer Bedrohungsgrad).
- ✖ Du musst Ressourcen verbrauchen, um das Gesuchte zu finden.

Wissen kundtun

Wenn du **auf Wissen über etwas zurückgreifst**, würfle + IN.

* **Bei einer 10+** wird die SL dir etwas Interessantes und Nützliches über das Thema mitteilen.

* **Bei einer 7–9** wird die SL dir etwas Interessantes mitteilen, das aber nicht unmittelbar nützlich sein muss.

In beiden Fällen kann die SL dich auffordern zu erzählen, woher du dieses Wissen hast.

Wahrheit erkennen

Wenn du **versuchst, die Wahrheit herauszufinden, indem du eine Person beobachtest oder dich mit ihr unterhältst**, würfle + EM.

* **Bei einer 10+** wähle 2 der folgenden Fragen, die die SL dir wahrheitsgemäß beantwortet.

* **Bei einer 7–9** erleidest du einen Rückschlag oder verlierst das Vertrauen einer NF (SL entscheidet). Wähle außerdem 1 der folgenden Fragen, die die SL dir wahrheitsgemäß beantwortet:

- ✖ Wer hat hier das Sagen?
- ✖ Was will die Person wirklich?
- ✖ Was denkt die Person über meine Spielfigur?
- ✖ Was ist hier zuvor passiert?
- ✖ Was wird hier vermutlich als nächstes passieren?

Überzeugen

Wenn du **ein Druckmittel nutzt, um die Meinung oder Handlung einer NF zu kontrollieren**, würfle + EM.

* **Bei einer 10+** tut die NF, was du willst, falls du versprichst, sie nicht länger unter Druck zu setzen.

* **Bei einer 7–9** tut die NF, was du willst, falls du beweist, dass du kein Druckmittel mehr hast oder aber eine Aufgabe für sie erledigt.

Schießen

Wenn du **versuchst, mit einer Fernkampf-Waffe Schaden anzurichten**, würfle + GE.

* **Bei einer 10+** verletzst du dein Ziel.

* **Bei einer 7–9** verletzst du dein Ziel und wählst 1:

- ✖ Die angerichtete Verletzung ist um 1 Grad niedriger.
- ✖ Du verlierst Munition oder wertvolle Ausrüstung.
- ✖ Du erleidest Schaden durch das Ziel oder seine Verbündeten.

Schlagen

Wenn du **versuchst, im Nahkampf Schaden anzurichten**, würfle + ST.

* **Bei einer 10+** verletzst du dein Ziel. Du kannst den verursachten Schaden um 1 Grad erhöhen, wenn du in Kauf nimmst, selbst verletzt zu werden.

* **Bei einer 7–9** verletzst du dein Ziel und wählst 1:

- ✖ Dein Ziel verletzt dich.
- ✖ Du verlierst wertvolle Ausrüstung.
- ✖ Die Gefahr wird größer.

Der Gefahr trotzen

Wenn du **versuchst, drohender Gefahr zu entgehen oder ein Hindernis zu überwinden**, entscheide, wie du das tun willst:

- ✖ Für rohe Kraft würfle + ST.
- ✖ Für schnelles Ausweichen würfle + GE.
- ✖ Für geistigen Widerstand würfle + WI.
- ✖ Für Charme oder gute Umgangsformen würfle + EM.
- ✖ Für kluge Ideen würfle + IN.

* **Bei einer 10+** entgehst du der Gefahr.

* **Bei einer 7–9** entgehst du der Gefahr, aber du zögerst oder machst einen Fehltritt. Die SL bietet dir 2 an, zwischen denen du dich entscheiden musst:

- ✖ Die Gefahr betrifft dich, aber in geringerem Ausmaß.
- ✖ Du verlierst wertvolle Ausrüstung.
- ✖ Die Gefahr für dich und deine Verbündeten wird größer.
- ✖ Du wirst mit einer schrecklichen Situation konfrontiert.

Helfen oder Hindern

Wenn du **eine andere Spielfigur unterstützen oder diese behindern möchtest**, würfle + **BEZIEHUNGEN**.

* **Bei einer 10+** kannst du beim **Helfen** eine 6- in eine 7–9 oder eine 7–9 in eine 10+ verwandeln. Beim **Hindern** machst du aus einer 7–9 eine 6- und aus einer 10+ eine 7–9.

* **Bei einer 7–9** bringst du dich selbst in Gefahr, aber die Spielfigur, der du **Hilfst**, kann eine 7–9 zu einer 10+ machen, oder du kannst für die Spielfigur, die du **Hindern** willst, eine 10+ zu einer 7–9 machen.

Der Angst stellen

Wenn du **mit furchteinflößenden Kreaturen, Situationen oder Enthüllungen konfrontiert wirst**, würfle + WI.

* **Bei einer 10+** widerstehst du der Angst in dieser und in allen ähnlichen Situationen der laufenden Spielsitzung.

* **Bei einer 7–9** widerstehst du der Angst in dieser Situation, aber wählst 1:

- ✖ Du erleidest eine Geistesstörung, deren Grad 1 niedriger ist als der Bedrohungsgrad.
- ✖ Du erleidest eine *mittlere* Verletzung.
- ✖ Du vergrößerst die Bedrohung.
- ✖ Du rennst kopflos davon.
- ✖ Du verlierst wertvolle Ausrüstung.

Bei einer 6- kann die SL entscheiden, dass du eine passende Geistesstörung erleidest, deren Grad die Höhe des Bedrohungsgrads des Gegenstands oder Wesens hat.

Dem Tod entrinnen

Wenn du **eine kritische Verletzung erleidest, kritische Symptome einer Krankheit oder eines Giftes zeigst, dein Überleben aber möglich ist**, würfle + ST.

* **Bei einer 10+** senke den Grad der Verletzung oder der Symptome auf *schwer*.

* **Bei einer 7–9** senke den Grad der Verletzung oder der Symptome auf *schwer* und wähle 1:

- ✖ Deine *schwere* Verletzung oder die *schweren* Symptome werden permanent.
- ✖ Du erleidest eine *schwere* Geistesstörung durch das Nahtoderlebnis.
- ✖ Jemand aus deiner Gruppe erleidet eine *schwere* Verletzung oder steckt sich mit deiner Krankheit an.

Bei einer 6- stirbst du. Suche dir einen neuen Figurenbogen aus und erstelle dir eine neue Spielfigur.

Geld erhalten

Wenn du **etwas verkaufst oder Geld als Bezahlung erhältst**, kreuze das Geldkästchen auf deinem Figurenbogen an, dessen Wert der Höhe der Einnahme entspricht. Wenn es schon angekreuzt ist, kreuze ein beliebiges niedrigeres Geldkästchen an.

Etwas kaufen

Wenn du **versuchst, etwas zu kaufen oder jemandem Geld zu geben**, dann radiere das Geldkästchen auf deinem Figurenbogen aus, dessen Wert dem des gekauften Gegenstands oder ausgegebenen Geldes entspricht. Wenn es schon ausradiert ist, radiere ein beliebiges höheres Geldkästchen aus. Wenn du kein Kästchen mehr ausradieren kannst, kannst du nichts kaufen und kein Geld ausgeben.

Ausruhen

Wenn du **einige Tage Zeit zum Ausruhen hast**, tue alles aus der folgenden Liste, das auf dich zutrifft.

- ✖ Falls du einige Tage ohne körperliche Anstrengung verbringst, senke den Grad einer *temporären* Verletzung um 1.
- ✖ Falls du einige Tage ohne körperliche Anstrengung verbringst, senke den Grad der Symptome für alle Krankheiten, die ihr Maximum erreicht haben, um 1.
- ✖ Falls du einige Tage ohne Stress verbringst, senke den Grad einer *temporären* Geistesstörung um 1.

Spielsitzung beenden

Wenn **eine Spielsitzung zu Ende ist**, gehe die folgende Liste durch und führe alle zutreffenden Aktionen aus.

- ✖ Erhöhe den Grad der Symptome aller Krankheiten, die noch nicht ihr Maximum erreicht haben, um 1.
- ✖ **Zahltag:** Falls du in der vergangenen Woche deinem regulären Beruf nachgehen konntest, kreuze alle leeren Geldkästchen an, die niedriger oder gleich deinem *Vermögen* sind. In jedem Fall musst du anschließend aber *Kredite* und *Investitionen* verrechnen.
- ✖ Falls deine *Leidenschaft* wenigstens eine wichtige Entscheidung oder Handlung bestimmt hat, erhältst du einen Erfahrungspunkt.
- ✖ Falls deine *Beziehungen* wenigstens eine wichtige Entscheidung oder Handlung bestimmt haben, erhältst du einen Erfahrungspunkt.
- ✖ Du kannst deine *Beziehungen* ändern, wenn du möchtest.
- ✖ Falls du etwas Neues entdeckt oder erlebt hast, das über normales menschliches Wissen hinausgeht, erhältst du einen Erfahrungspunkt.
- ✖ Falls du eine *mittlere* oder *schwere* Geistesstörung erlitten hast, erhältst du einen Erfahrungspunkt.
- ✖ Falls du eine *mittlere* oder *schwere* Verletzung erlitten hast, erhältst du einen Erfahrungspunkt.
- ✖ Falls du 10 Erfahrungspunkte hast, kannst du sie ausgeben, um entweder ein Attribut um 1 zu erhöhen (das Maximum liegt bei +2) oder einen neuen Berufsspielzug von deinem Figurenbogen auszuwählen.