



DER WURF

Wenn der Charakter Abenteuer erlebt, wird er verschiedene Aktionen durchführen müssen um bei seinem Vorhaben weiter zu kommen. Das kann das Versorgen eines Verletzten, das Handeln mit dem örtlichen Werkzeugbauer oder das Abfeuern einer Pistole sein. Die grundlegende Methode, um über den Erfolg oder Misserfolg zu entscheiden ist „der Wurf“.

Dazu Würfeln sie mit 1W100.

Sind die Ergebnisse kleiner oder gleich als die für diese Aktionen erforderlichen Werte, haben Sie Erfolg. Ist das Ergebnis höher, dann sind Sie gescheitert.

DER ERFOLGSGRAD

Um zu ermitteln, wie gut Ihnen Ihre Aktion gelungen ist, wird der Erfolgsgrad herangezogen. Für alle angefangenen(!) 10 Punkte, den Ihr Wurf unter dem erforderlichen Wert liegt, erhalten Sie einen Erfolgsgrad für die Aktion. Umso mehr Erfolgsgrade Sie auf diese Weise erhalten, umso besser schneiden Sie ab. Wenn Sie zum Beispiel versuchen einen Verbrennungsmotor zu reparieren, so stellt ein Erfolgsgrad lediglich dar, dass der Motor wieder funktioniert. Aber auch nur als provisorische Lösung, während 2 Erfolgsgrade bedeuten, dass er wieder voll funktionsfähig ist. Drei Erfolgsgrade würden bedeuten, dass der Motor sogar besser funktioniert als vorher!

PATZER

Manchmal gibt es Tage, da geht einfach alles schief. Wenn ein Charakter eine 96-100 bei einem Wurf wirft, so wird dies als Patzer gezählt. Nicht nur gelingt ihm die Aktion nicht, sie geht auch gründlich schief!

DER FERTIGKEITSWURF

Fertigkeitswürfe sind die am häufigsten vorkommenden Würfe. Jede Fertigkeit hängt mit einem oder mehreren Attributen zusammen. Wenn Sie eine Fertigkeit einsetzen wollen, müssen Sie einen Fertigkeitwurf machen. Addieren Sie dazu das passende Attribut (nach Vorgabe des SL) mit der Fertigkeit und Unterwürfeln Sie dann diese Summe. Es können durchaus verschiedene Attribute einer Fertigkeit zugeordnet werden, je nachdem was in der jeweiligen Situation besser passt.

Beispiel

Fertigkeit: Nahkampf:

Dave, ein Söldner der Überlebenden, will Kuano, einen Jäger der Kinder der Erde, mit seinem Vorschlaghammer den Schädel einschlagen. Dave setzt dabei voll und ganz auf seine Stärke. Er benutzt Stärke (25) + Nahkampf (20) (Summe 45) um seinen Fertigkeitwurf zu machen. Er würfelt eine 62. Daneben!

Kuano dagegen ist mit einem Dolch bewaffnet und will jetzt seinerseits zustechen. Er bevorzugt einen schnellen, geschickten Kampfstil. Er benutzt Geschick (25) + Nahkampf (15) (Summe 40) um seinen Fertigkeitwurf zu machen. Er würfelt

eine 24. Der Stich trifft sein Ziel! Da sein erforderlicher Wert 40 beträgt und er eine 24 gewürfelt hat, hat er zwei (2) Erfolgsgrade erzielt ($40-24=16$). Hätte er eine 20 oder niedriger gewürfelt, hätte er drei (3) oder mehr Erfolgsgrade erwürfelt.

DER ATTRIBUTSWURF

Manchmal kann es passieren, das Sie etwas tun möchten, was keine Fertigkeit abdeckt. In solchen Fällen muss man stattdessen nur gegen eines seiner Attribute würfeln. Der SL bestimmt welches Attribut betroffen ist. Dann würfeln Sie mit 1W100 unter den Wert. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich dem Attribut, so haben Sie Erfolg. Es ist natürlich schwieriger nur ein Attribut ohne Fertigkeit zu nutzen aber dafür können einem so auch Aktionen gelingen die der Charakter nicht über Fertigkeiten beherrscht, Aktionen über die er eigentlich nie etwas gelernt hat.

SCHWIERIGE UMSTÄNDE ODER LÄCHERLICH EINFACHE AUFGABEN

Nicht alle Würfe sind gleich schwierig. Einen simplen Verband anlegen, bei jemanden der ruhig sitzt, ist einfach. Einen Verband bei einem Verletzten anlegen während man in einem Fluchtfahrzeug sitzt das mitten durch das Unterholz bricht und zudem noch beschossen wird - sehr schwer!

Der SL kann den Umständen entsprechend Würfe erschweren oder erleichtern. Bei jedem Wurf sollte der SL die Schwierigkeit vorher festlegen. Wir empfehlen, alle Modifikationen im 10er Schritten anzugeben, damit das Würfeln nicht zur endlosen Mathe Stunde wird.

ATTRIBUTSBONUS

Alle Attribute bringen einen sogenannten Attributsbonus (Atb) mit sich, dies ist die Zehnerstelle des Werts.

Ein Beispiel: Dave der Söldner hat eine Stärke von 25 also ist sein Stärke Atb (St_{Atb}) 2. Attributsboni haben verschiedene Einsatzmöglichkeiten, normalerweise nutzt

man sie um einen Wurf leicht zu modifizieren. Um zum Beispiel den Schaden eines Nahkampf Angriffs zu modifizieren addiert man $+St_{Atb}$ oder $+Ge_{Atb}$ auf den verursachten Schaden.

TALENTE

Talente sind spezielle Fähigkeiten Ihres Charakters. Anders als bei Fertigkeiten kann der Spieler nicht direkt auf die Talente würfeln. Vielmehr verleihen sie ihm einen Bonus auf existierende Tests oder erlauben erst spezielle Aktionen. Das Talent Medizin erlaubt es einem Spieler zum Beispiel erst mit einem „Erste Hilfe“ Test auch komplizierte medizinische Operationen durchzuführen. Andere Talente verleihen dem Spieler einen Bonus von 10 auf den beschriebenen Wurf.

ERMITTLUNG DER SCHWIERIGKEIT

Sehr Schwer (Malus von 30)

Schwer (Malus von 20)

Anspruchsvoll (Malus von 10)

Standard (0)

Durchschnittlich (Bonus von 10)

Routine (Bonus von 20)

Einfach (Bonus von 30)

HELDENPUNKTE

Ihren Charakteren ist ein größeres Schicksal beschienen, als dem durchschnittlichen Bewohner der nachsintflutlichen Welt. Während die meisten im täglichen Kampf ums Überleben verstrickt sind, sind Sie in der Lage diesen auf Dauer nicht nur zu überleben, sondern auch daran zu wachsen. Dies wird mit Heldenpunkten definiert, die ausgegeben werden können, um Würfe zu verbessern oder den verursachten Schaden zu erhöhen. Die wählbaren Effekte sind dabei:

1. Der Spieler darf einen beliebigen Wurf

wiederholen.

2. Der Spieler darf einen Fertigungs- oder Attributswurf um 10 modifizieren. Muss vor dem Wurf angesagt werden.

3. Der Charakter erhält sofort 1W10 Lebenspunkte zurück

4. Der vom Charakter verursachte Schaden wird um 1W10 erhöht

Einmal ausgegebene Heldenpunkte sind aber nicht für immer verloren. Ein Charakter erhält jede Spielsitzung einen Heldenpunkt zurück, kann aber nie mehr als sein Maximum erlangen!

Ein Tag ohne Blut, ist wie ein
Tag ohne Sonnenschein!

- Full Metal Jacket

KAMPF

KAMPFRUNDEN

Um in einem hektischen Kampf die Übersicht zu behalten, teilen wir ihn in einzelne Runden auf, jeder Charakter ist einmal pro Runde an der Reihe und kann dann eine einzelne Aktion ausführen. Dies kann das Abfeuern einer Schusswaffe sein oder aber auch das Behandeln eines Verletzten. Wir gehen davon aus das jede Runde einen Zeitraum von 3-5 Sekunden abdeckt, in dem die Charaktere nahezu gleichzeitig handeln.

INITIATIVE-REIHENFOLGE

Zu Beginn eines Kampfes muss erst einmal bestimmt werden in welcher Reihenfolge die Charaktere und ihre Widersacher handeln dürfen. Dazu ist ein Initiative Wurf vonnöten. Wirf einen W10 und addiere den Geschicklichkeits Attributbonus dazu. Das Ergebnis beschreibt deine Initiative für den kompletten Kampf! Je höher der Wert, desto eher sind sie mit ihrer Handlung an der Reihe. Der höchste Wert beginnt. Anschließend sind die Charaktere mit der

nächsthöheren Initiative an der Reihe. Bei gleicher Initiative, muss gestochen werden. Sobald jeder Charakter gehandelt hat, beginnt die nächste Kampfunde mit gleicher Initiative-Reihenfolge.

ANGRIFF

Ein einfacher Angriff kann mit einer Schusswaffe, mit einer Nahkampfwaffe oder einfach mit bloßen Fäusten ausgeführt werden. Machen sie einfach den entsprechenden Schusswaffen- oder Nahkampf - Wurf und berücksichtigen sie eventuelle Boni oder Mali, je nach Vorgabe des SL. Wenn Sie Erfolg haben, dann landen Sie einen Treffer. Welches Körperteil getroffen wird, hängt dabei von 1er ihres Wurfes ab. Beachten Sie, dass bei der Ermittlung des Schadens auch der Wert der Rüstung des getroffenen Körperteils herangezogen werden muss.

Kopf 1 bis 2

Torso 3 bis 6

linker Arm 7

rechter Arm 8

linkes Bein 9

rechtes Bein 0

Beispiel: Dave attackiert mit seinem Söldner den Jäger von Marc mit einer Armbrust. Er verfügt über einen Geschick+Schusswaffen Wert von 40 und erwürfelt eine 39. Er trifft Marcs linkes Bein!

GEZIELTER ANGRIFF AUF EIN KÖRPERTEIL

Bei einem gezielten Angriff auf ein bestimmtes Körperteil erhält man einen Malus von 10 auf den Wurf. Sollte der Wurf dennoch gelingen, so treffen Sie, unabhängig vom Wurfresultat, automatisch das gewünschte Körperteil.

DECKUNG

Bei einem Schusswechsel empfiehlt es sich oft in Deckung zu bleiben. Nicht nur, dass man leichter übersehen wird, auch bringt die Deckung zusätzlichen Schutz gegen die Geschosse des Feindes. Wird eine von der

Deckung geschützte Körperstelle getroffen, so müssen die Geschosse zuerst durch die Deckung schlagen, bevor sie den Charakter treffen können. Aus diesem Grund wird die Rüstung aller auf diese Art verdeckten Körperteile um den Wert der Deckung erhöht. Es empfiehlt sich also immer auf die Körperteile zu schießen, die unverdeckt sind.

Art der Deckung Rüstwert

Holzbretter	1
Bäume	3
Ziegel	3
Beton	5
Blech	2
Stahl (massiv)	8

Beispiel: Der beschossene Jäger von Marc befindet sich in Deckung in einem Wald, gut versteckt hinter Bäumen. Lediglich sein Kopf und seine Arme schauen aus der Deckung hervor. Da Dave das linke Bein des Jägers trifft, muss das Geschoss zuerst den Baum durchschlagen. Marc erhält für diesen Treffer also einen zusätzlichen Rüstwert von 3 am Bein.

KRITISCHE TREFFER

Sollte ein Schadenswürfel bei einem Treffer eine „10“ anzeigen, so ist der Treffer besonders glücklich gelandet und trifft sein Opfer besonders hart. Ein solcher Treffer hackt Gliedmaßen ab oder verkrüppelt sie mit einer vernichtenden Attacke. In einem solchen Fall verursachen Sie +1W10 zusätzlichen Schaden.

REICHWEITE

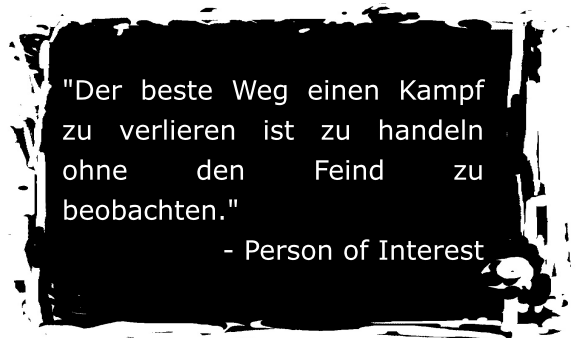
Die Reichweite, die bei Feuerwaffen angegeben ist, entspricht nicht dem ultimativen Maximum. Eine Harpune fliegt schließlich nicht 30m weit, nur um dann wie an einer Mauer zu Boden zu fallen. Eine Waffe kann bis zum doppelten der angegebenen Reichweite feuern, dafür erhält der Schütze aber einen Malus von 10. Ist das Ziel jedoch näher als die Hälfte der Reichweite entfernt, erhält er einen Bonus von 10.

WERFEN

Wenn man Gegenstände werfen möchte, so muss man einen erfolgreichen werfen-Wurf ablegen. Die Reichweite beträgt dabei die Stärke des Charakters in Metern. Stärke 07 bedeutet also 7 Meter.

ZIELEN

Ihr Charakter hat die Möglichkeit eine Runde lang mit einer Schusswaffe zu zielen. Der Charakter legt die Waffe an und zielt ganz genau. Wenn Sie sich dafür entscheiden, können Sie in der selben Runde keine andere Aktion durchführen. Dafür bekommen Sie allerdings in der darauf folgenden Runde einen Bonus von 10 auf den Schusswaffen Wurf. Sollte der Charakter beim Zielen gestört werden, z.B. durch eine gegen ihn gerichtete Attacke, verfällt der Bonus leider. Der Charakter hat beim Zielen gewackelt und müsste jetzt neu anlegen.



REAKTIONEN

Sollte ein Charakter gewahr werden, dass er das Ziel einer Aktion wird, eine Waffe wird auf ihn gerichtet, auf ihn wird etwas geworfen oder gar geschossen, so kann er reagieren. Niemand steht wie angewurzelt herum, wenn die Kugeln um ihn herumfliegen! Wenn ein Charakter bemerkt, dass er zum Ziel wird, so kann er reagieren und kann eine Reaktion ausführen, die **vor** der Aktion des Agierenden ausgeführt wird. Die wählbaren Reaktionen sind dabei:

1. Ausweichen
2. Parieren (nur gegen Nahkampf Angriffe)

3. Reden (nur ein kurzes Wort)

Für jede gleiche Reaktion nach der ersten, die man innerhalb einer Kampfrunde ausführt, erhält man einen Malus von 10 auf seine Wurf.

AUSWEICHEN

Wenn man einem Angriff ausweichen möchte, so muss man einen erfolgreichen ausweichen-Wurf ablegen. Für jeden Erfolgsgrad des Reagierenden erhält der Agierende dafür einen Malus von 10 auf seinen Wurf.

PARIEREN

Wenn man einen Angriff parieren möchte so muss man einen erfolgreichen Nahkampf - Wurf ablegen. Für jeden Erfolgsgrad des Reagierenden erhält der Agierende dafür einen Malus von 10 auf seinen Wurf.

VERLETZUNG & HEILUNG

SCHADEN

Wenn der Charakter einen Treffer im Kampf abbekommt oder durch irgendwelche sonstigen Umstände Verletzungen erleidet, muss ermittelt werden wie viel Schaden der Charakter hinnehmen muss. Jede Waffe hat beispielsweise einen Schadenswert der den verursachten Schaden pro Treffer angibt. Ziehe einfach den Schaden von den aktuellen Lebenspunkten ab.

Um die körperliche Verfassung eines Charakters darzustellen, werden seine Lebenspunkte (LP) verwendet. Diese sind eng mit seiner Konstitution verknüpft. Bei jedem Charakter stellt der Konstitutionswert die Anzahl seiner Lebenspunkte dar. Werden die Lebenspunkte durch Schaden reduziert, so verringert sich auch im gleichen Maße die Ausdauer eines Charakters. Dies bedeutet, dass die aktuellen Lebenspunkte auch den aktuellen Konstitutionswert darstellen, den

der Charakter für Tests verwendet.

RÜSTUNG

Eine gute Rüstung kann das Leben Ihres Charakters retten. Jede Rüstung verfügt über einen Rüstungswert. Ziehen sie den Rüstungswert von dem Schaden ab, bevor sie ermitteln wie viel Lebenspunkte der Charakter verliert. Beispiel: Eine Rüstung mit Rüstungswert 5, reduziert den erlittenen Schaden um 5 Punkte.

TOD

Ein Charakter ist nicht sofort tot, wenn er auf Null Lebenspunkte sinkt. Vielmehr verlassen ihn alle Kräfte und er wird sofort ohnmächtig, bis er wieder über mindestens einen LP verfügt. Sollte ein Charakter auf weniger als Minus 5 LP sinken, so ist er tot und nichts und niemand kann ihn mehr retten!

HEILUNG

Um Lebenspunkte zu regenerieren ist Rast und medizinische Versorgung notwendig. In einer Schlafperiode von mindestens 7 Stunden, regeneriert jeder Charakter einen LP. Durch medizinische Versorgung erhält der Verletzte für jeden Erfolgsgrad sofort einen Lebenspunkt zurück.

"Also, machen wir's kurz."

"Den Zeitpunkt haben wir längst verpasst."

- Lucky Number Slevin

BEWEGUNG

Um es dem SL ein Maß an die Hand zu geben, wie weit ein Charakter sich in einer Kampfrunde bewegen kann, wird der Geschick Attributsbonus herangezogen.

LAUFEN

Wenn ein Charakter sich in einem Kampf mit „Laufen“ Geschwindigkeit fortbewegt, so ist

er noch in der Lage zu agieren. Er kann also laufen und noch im Nahkampf angreifen, schießen oder eine andere Aktion ausführen. Dabei kann er den doppelten Geschick Attributsbonus in Metern pro Runde zurücklegen.

RENNEN

Wenn ein Charakter rennt, kann er sich auf nichts anderes mehr konzentrieren, sondern legt all seine Kraft und Ausdauer darein, sich so schnell er kann fortzubewegen. Ein Charakter kann sich in einer Runde bis zu 4x seinen Geschick Attributsbonus fortbewegen. Die einzige Aktion, die ein Charakter noch durchführen kann, nachdem er gerannt ist, ist ein Nahkampfangriff. Er stürmt auf seinen Feind zu, um sich anschließend auf ihn zu stürzen und zu töten!

SPRINGEN

Manchmal ist es von Nöten, dass Ihr Charakter um sein Leben springt. Wenn man von einer Horde schlecht gelaunter Wiedergeborener verfolgt wird, ist der rettende Sprung über den Abgrund vielleicht die einzige Chance, die einem bleibt. Ein Charakter kann mit Anlauf seinen Geschick und seinen Stärke Attributsbonus in Meter weit springen. Ohne Anlauf ist es die Hälfte.

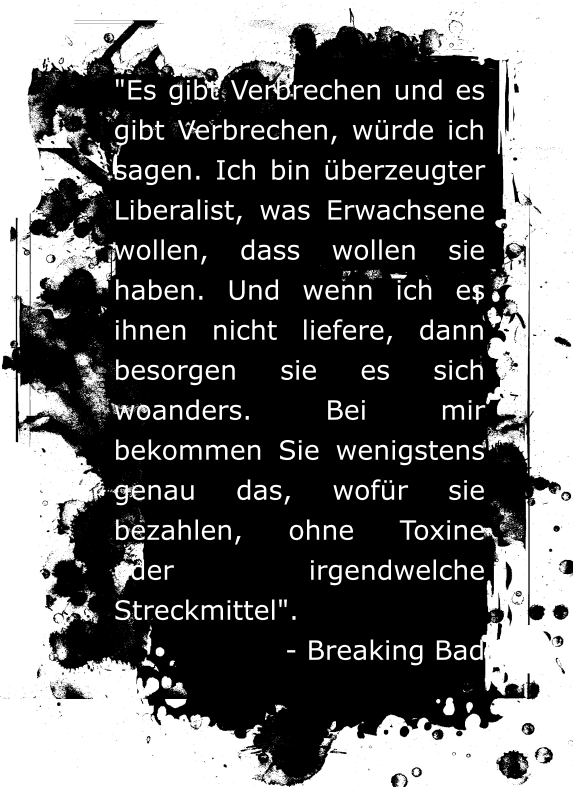
SUCHT

Die Dunklinge haben viele Psychopharmaka in die Welt von Projekt: Sintflut gebracht. Viele dieser Stoffe können unverarbeitet eingenommen werden, um leichte Rauschzustände hervorzuheben, aber der Mensch wäre nicht der Mensch, wenn er diese Stoffe nicht destillieren und somit potenzieren würde. Wenn ein Charakter ein Mittel mit der Sonderregel "Droge" einnimmt, muss er sofort einen Konstitutionstest mit einem Bonus von +30 ablegen. Wenn er den

test besteht, erhält er keinen Suchtpunkt. Besteht er ihn nicht, erhält der Charakter einen Suchtpunkt, verpatzt er ihn, erhält er sogar sofort zwei Suchtpunkte!

SUCHTPUNKTE

Suchtpunkte stehen für die körperliche und geistige Abhängigkeit, die die Charaktere bereits entwickelt haben. Solange der Charakter nicht unter Drogeneinfluss steht, erhält er einen Malus von -1 auf alle seine Attribute. Sollte dabei ein Wert auf Null fallen, so stirbt der Charakter. Der goldene Schuss! Der Charakter verliert einen Suchtpunkt, wenn er eine volle Woche clean geblieben ist, ohne Drogen irgendwelcher Art eingenommen zu haben. Gleichzeitig verschwindet der Malus der Suchtpunkte aber, solange der Charakter unter dem Einfluss von Drogen steht. Also verschwindet nicht nur der Malus, der Charakter erhält weiterhin den Bonus der Droge.



"Es gibt Verbrechen und es gibt Verbrechen, würde ich sagen. Ich bin überzeugter Liberalist, was Erwachsene wollen, dass wollen sie haben. Und wenn ich es ihnen nicht liefere, dann besorgen sie es sich woanders. Bei mir bekommen Sie wenigstens genau das, wofür sie bezahlen, ohne Toxine der irgendwelche Streckmittel".

- Breaking Bad