

-EINEN ANGEL ERSCHAFFEN

Um deinen Angel zu erschaffen, wähle einen Namen, ein Aussehen, die Stats, die Moves, die Ausrüstung und Hx. Wähle diese in einer beliebigen Reihenfolge.

Name

Dou, Bon, Abe, Boo, T, Kal, Bai, Char, Jav, Ruth, Wei, Jay, Nee, Kim, Lan, Di oder Dez.

Doc, Core, Wheels, Buzz, Key, Gabe, Biz, Bish, Line, Inch, Grip oder Setter.

Stats

Wähle ein Set:

- Cool+1 Hard=0 Hot+1 Sharp+2 Weird-1
- Cool+1 Hard+1 Hot=0 Sharp+2 Weird-1
- Cool-1 Hard+1 Hot=0 Sharp+2 Weird+1
- Cool+2 Hard0= Hot-1 Sharp+2 Weird-1

Moves

Du erhältst alle Basic Moves. Wähle 2 Angel Moves.

HX

Jeder stellt reihum seinen Charakter mit Namen, Aussehen und Ansichten vor. Warte bis du dran bist.

Erstelle eine Liste mit den Namen der anderen Charaktere.

Geht wieder reihum für Hx. Wenn du dran bist, wähle 1,2 oder alle 3:

- *Einer von ihnen reicht dir eine helfende Hand als es nötig wurde und hat dir dein Leben gerettet.* Gib dem Spieler Hx+2.
- *Einer von ihnen war an deiner Seite und hat alles gesehen, was du gesehen hast.* Gib dem Spieler Hx+2.
- *Einer von Ihnen, ist deiner Meinung nach dazu verdammt sich selbst zu zerstören.* Gib dem Spieler Hx-1.

Jedem anderen gibst du Hx+1. Du bist ein offenes Buch für sie.

Wenn die anderen dran sind:

- *Du versuchst dich nicht festzulegen.* Welchen Wert für Hx dir die Anderen auch geben, zieh 1 ab und schreib es auf deinen Bogen.

Am Ende sieh in deinen Notizen nach, welcher andere Charakter das höchste Hx zu dir hat.

Frage dessen Spieler, welchen deiner Stats er am interessantesten findet und highlighte diesen. Der MC wird noch einen zweiten Stat highlighten.

Look

Mann, Frau, mehrdeutig, transgender, oder maskiert.

Gebrauchskleidung, Freizeitkleidung plus Werkzeug, abgestaubte Kleidung plus Werkzeug.

Freundliches Gesicht, ausdruckstarkes Gesicht, robustes Gesicht, hageres Gesicht, Schönes Gesicht, oder lebendiges Gesicht.

Schnelle Augen, harte Augen, mitfühlende Augen, strahlende Augen, lachende Augen, oder klare Augen.

Kompakter Körper, stämmiger Körper, großer Körper, feingliedriger Körper, oder robuster Körper.

Ausrüstung

Du bekommst:

- Angel Kit
- 1 kleine, praktische Waffe
- Ausrüstung in Wert von 1 Barter
- Klamotten passend zu deinem Look, inklusive einem Rüstungsteil mit 1-armor (du beschreibst es)

Kleine, praktische Waffe (wähle 1):

- 38 Revolver (2 Schaden, nah, nachladen, laut)
- 9mm (2 Schaden, nah, laut)
- großes Messer (2 Schaden, Nahkampf)
- abgesägte Schrotflinte (3 Schaden, nah, nachladen, ungenau)
- Elektroschockpistole (Betäubungsschaden, Nahkampf, nachladen)

Entwicklung

Immer, wenn du mit einem gehighlighteten Stat würfelst oder du dein Hx mit jemanden zurücksetzt, kannst du einen Erfahrungskreis ankreuzen. Wenn du den fünften Kreis angekreuzt hast, kannst du dich entwickeln und die angekreuzten Kreise ausradieren.

Immer, wenn du dich entwickelst, wähle eine der Möglichkeiten. Markiere diese, du kannst sie nicht noch einmal auswählen.

NAME -

AUSSEHEN

-STATS — MOVES

COOL highlight

do something under fire

HARD highlight

go aggro; seize by force

HOT highlight

seduce or manipulate

SHARP highlight

read a sitch; read a person

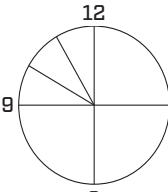
WEIRD highlight

open your brain

SCHADEN

countdown

12



9 3 6

stabilisiert

zerschlagen [-1cool]

verkrüppelt [-1hard]

entstellt [-1hot]

gebrochen [-1sharp]

HX

helfen oder behindern; Ende der Sitzung

-ANGEL SPEZIAL

Wenn dein und ein anderer Charakter Sex haben, steigt der Hx Wert zu ihm auf deinem Bogen sofort auf +3, und der andere Spieler bekommt +1 Hx zu dem für dich festgelegten Wert. Wenn das dazu führt, dass dessen Hx zu dir auf +4 steigt, erhält er einen Erfahrungspunkt und setzen das Hx auf +1 zurück.

ENTWICKLUNG

Erfahrung ○○○○○ ⊙ >> **Entwicklung**

- __ du bekommst +1sharp (max. sharp+3)
- __ du bekommst +1cool (max. cool+2)
- __ du bekommst +1hard (max. hard+2)
- __ du bekommst +1weird (max. weird+2)
- __ du bekommst einen neuen Angel Move
- __ du bekommst einen neuen Angel Move
- __ du bekommst 2 Aufträge (beschreibe Sie) und **Schwarzarbeit**.
- __ du bekommst einen Move aus einem anderem Playbook
- __ du bekommst einen Move aus einem anderem Playbook

- __ du bekommst +1 auf jeden Stat (max Stat+3)
- __ setze deinen Charakter (in Sicherheit) zur Ruhe
- __ erschaffe einen zweiten Charakter zum spielen
- __ ändere deinen Charakter zu einem neuen Typ
- __ wähle 3 Basic Moves und erweitere sie
- __ erweitere die anderen 4 Basic Moves

DER ANGEL

DER ANGEL

Wenn du in der Apokalypse im Dreck liegst und dir die Eingeweide raushängen, an wen wendest du deine Gebete? Die Götter? Die sind lange weg. Deine Kameraden? Das sind alles Arschlöcher, sonst wären sie hier um dir zu helfen. Deine geliebte Mutter? Sie ist ein Schatz, aber sie kann dich nicht so zusammenflicken, dass es dir hilft. Nein, du betest für ein Kind mit einem strahlenden Lächeln oder einen Veteran, oder einfach jemanden mit einem Defibrilator, Nadel und Faden und einem 6er Pack Morphin. Und wenn dieser Jemand kommt, dann ist das der Angel.

-ANGEL MOVES

- Sechster Sinn** Wenn du „open your brain“ anwendest um dich mit dem Maelstrom zu verbinden würfel +sharp statt +weird.
- Krankenstation** Du erhältst eine Krankenstation, einen Arbeitsplatz der Lebensrettungsmaßnahmen unterstützt, ein Medizinisches Labor und 2 Personen als Personal (Shigusa & Max, vielleicht). Wenn du Patienten hineinbringst kannst du mit ihnen arbeiten wie ein Savvyhead mit Technik.
- Mitgefühl** Du kannst entscheiden, ob du statt +Hx auf +sharp würfelst, wenn du jemandem hilfst, der würfelt.
- Gnade auf dem Schlachtfeld** Während du dich auf dem Schlachtfeld um Leute kümmerst, statt zu kämpfen, dann erhältst du Rüstung +1.
- Heilende Berührung** Wenn du einem Verwundeten die Hände auf die entsprechende Stelle legst und dich dem Maelstrom öffnest (open your brain), würfel +weird. Bei 10+ heilst du 1 Segment. Bei 7-9 heilst du 1 Segment, aber würfel „acting under fire“, da du am Gehirn des Patienten arbeitest. Bei einem Misserfolg: Erstens: heilt der Patient nicht. Zweitens: Du hast nicht nur dein Gehirn dem Maelstrom geöffnet, sondern auch das des Patienten, ohne Schutz oder Vorbereitung. Für dich und für deinen Patienten, wenn es sich um den Charakter eines anderen Spielers handelt, ist es so als wäre der Wurf fehlgeschlagen. Bei Patienten, die vom MC gespielt werden, liegen ihre Erfahrungen und ihr Schicksal in dessen Händen.
- Vom Tod berührt** Wenn jemand in deiner Obhut stirbt, erhältst du weird +1 (max. 3).

ANDERE MOVES

AUSRÜSTUNG & BARTER

-ANGEL KIT

In deinem Angel Kit findest du alles mögliche Zeug: Schere, Verbände, Klebeband, Nadeln, Klammern, Handschuhe, Wischtücher, Alkohol, Gerinnungshämmer und Blutstopper in Spritzenform, Blutbeutel, Tuben mit Hautgewebe, Knochenmark Injektoren, Narkotica und andere chemische und natürliche Medikamente sowie auch Adrenalinispritzen, wenn es zum Herzstillstand kommt. Genug davon um den Kofferraum eines Autos zu füllen. Wenn du etwas davon benutzt verbrauchst du es aus deinem Lager; pro Anwendung verbrauchst du 0-3 Bestand. Um den Nachschub zu gewährleisten und dein Lager wieder aufzufüllen kannst du 1 Barter für 2 Bestände tauschen. Du beginnst mit einem Bestand von 6.

Um jemanden ab 9:00 oder weniger zu stabilisieren oder zu heilen, würfle und addiere den ausgegebenen Bestand.

Bei Erfolg stabilisierst/heilst du den Patient auf 6:00, aber der MC wählt einmal (bei 10+) oder zweimal (bei 7-9):

- bevor du den Patienten bewegen kannst, muss er zunächst physisch stabilisiert werden.
- Obwohl der Patient benebelt ist, versucht er sich zu wehren; für dich gilt: acting under fire.
- Der Patient wechselt für 24 Stunden zwischen bewusstlos und wach hin und her.
- Dem Patienten zu helfen belastet dein Lager, bezahle einen Bestand mehr.
- Der Patient ist nach der Behandlung bettlägerig und ist somit für eine Woche außer Gefecht gesetzt.
- Der Patient braucht für 36 Stunden ständige Überwachung und Pflege.

Bei einem Misserfolg bekommt der Patient einen zusätzlichen Schaden.

Um jemanden zu heilen, der bei 3:00 oder 6:00 steht muss du nicht würfeln. Der Patient entscheidet selbst; sie können 4 Tage (3:00) oder 1 Woche (6:00) unter Beruhigungsmitteln stehen, ans Bett gefesselt, aber glücklich, oder sie können ihr Leben wie jeder andere weiter verbringen.

Um jemanden ins Leben zurück zu holen, der bereits so gut wie tot ist (bei 12:00, nicht höher): würfle und addiere den ausgegebenen Bestand. Bei einer 10+ stellst du den Patient auf 10:00 wieder her, bei 7-9 auf 11:00. Bei einem Misserfolg hast du alles versucht was du tun konntest, aber der Patient ist und bleibt tot.

-BARTER

Wenn du jemand wohlhabendem eine Rechnung für deine Dienste ausstellen willst: 1 Barter ist die angemessene Bezahlung für: *eine erfolgreiche Reanimation (+ Materialkosten); eine Woche Rund-um-die-Uhr-Versorgung (+ Materialkosten); einmonatige Beschäftigung „Angel auf Abruf“ (+ Materialkosten, falls vorhanden).*

1-Barter wird deinen Lebensunterhalt für einen Monat decken, wenn dein Geschmack nicht zu exquisit ist.

Als einmalige Ausgabe und immer abhängig von der Verfügbarkeit, ist 1-Barter auch das folgende Wert: *zwei Auffüllungen deines Angel Kits, eine Nacht im Luxus mit Begleitung, jede Waffe, Ausrüstung oder Kleidung, die nicht besonders wertvoll oder hightech sind, die Materialkosten einer schnellen Wiederbelebung durch einen Angel, die Miete für eine Woche, Schutz durch ein Battlebabe oder einen Gunlugger, die Reparatur irgendwelcher Hightech Ausrüstung durch einen Savvyhead, ein Jahrestribut an einen Kriegsherr, einen Monat Wartung und Reparatur für ein gut genutztes Hochleistungs-Fahrzeug, die Bestechungsgelder, Gebühren oder Geschenke, die notwendig sind, um dich in die Gegenwart von fast jedem zu bringen.*

Für besseres Zeug wirst du wahrscheinlich gesonderte Vereinbarungen treffen müssen. Du kannst nicht einfach in einem Hardhold herumlaufen und dort mit irgendwelchem Zeug herumwedeln in der Hoffnung, dafür ohne Ende Hightech und Luxuszeug zu finden.