

-BASIC MOVES-

Do Something under Fire

Wenn du **etwas im Eifer des Gefechts bzw. unter Druck tun möchtest** würfle +Cool. Bei einer 10+ schaffst du es. Bei 7-9 hast du gezögert, zurückgezuckt oder warst blockiert. Der MC wird dir ein schlechtes Ergebnis, einen harten Handel oder eine hässliche Wahl anbieten.

Go Aggro

Wenn du **jemandem gegenüber aggressiv wirst**, würfle +Hart. Bei einer 10+ habt er die Wahl, dich zum Handeln zu zwingen und es durchzustehen oder nachzugeben und zu tun was du willst. Bei einer 7-9 kann er stattdessen 1 der folgenden wählen:

- sich verdammt noch mal aus deinem Weg zu machen
- sich irgendwo sicher verschanzen
- dir etwas geben von dem er glauben das du es willst
- sich ruhig zurückziehen, die Hände dort wo du sie sehen kannst
- dir das erzählen was du wissen möchtest (oder aber auch das was du hören möchtest)

Seize by Force

Wenn du versuchst **dir etwas mit Gewalt zu nehmen, oder deinen Zugriff auf etwas zu sichern**, würfle +Hard. Bei einer 10+ wähle 3, bei einer 7-9 wähle 2:

- Du setzt deinen Anspruch durch
- Du erleidest etwas Schaden
- Du verursachst schrecklichen Schaden
- Du beeindruckst, verschreckst oder verängstigt deinen Gegner

Seduce or Manipulate

Wenn du versuchst, **jemanden zu verführen oder zu manipulieren**, sag ihm, was du willst und würfle +Hot. Für NSCs: Bei einem Erfolg fordert er erst ein Versprechen von dir, und tut was du verlangst, wenn du ihm dein Versprechen gibst. Bei einer 10+ ist es deine Entscheidung, ob du das Versprechen nachher hältst. Bei einer 7-9 braucht er erst noch eine konkrete Absicherung. Für SCs bekommst du bei einer 10+ beides. Bei einer 7-9 wähle 1 von:

- wenn er es tut, erhält er Erfahrung
- wenn er dich zurückweist, handelt er im Eifer des Gefechts

Was er dann tut liegt ganz an ihm.

Read a Sitch

Wenn du **eine geladene Situation liest**, würfle +Sharp. Bei einem Erfolg kannst du dem MC Fragen stellen. Wann immer du entsprechend der Antwort auf eine dieser Fragen handelst, hast du +1 Vorteil. Bei einer 10+ frag 3. Bei einer 7-9 frag 1:

- Was ist mein bester Fluchtweg / Weg rein / Weg dran vorbei?
- Welcher Feind ist am anfälligsten für mich/verwundbarsten durch mich?
- Welcher Feind ist die größte Gefahr?
- Vor was sollte ich auf der Hut sein?
- Wo steht mein Feind wirklich?
- Wer ist hier Herr der Lage?

Read a Person

Wenn du **eine Person in einer angespannten Interaktion liest**, würfle +Sharp. Bei einer 10+ hältst du 3, bei einer 7-9 halte 1. Während du mit der Person interagiert kannst du einen deiner (oder den einen) Hold ausgeben um eine der folgenden Fragen zu stellen (die anderen Hold können bis zum Ende der Interaktion aufgehoben und nach und nach verbraucht werden):

- Sagt dein Charakter die Wahrheit?
- Was fühlt dein Charakter wirklich?
- Was hat dein Charakter vor zu tun?
- Was wünscht sich dein Charakter soll ich tun?
- Wie bekomme ich deinen Charakter dazu das er ... ?

-BASIC MOVES

Open your Brain

Wenn du deinen **Verstand gegenüber dem Malmstum öffnest**, würfel +Weird. Bei einem Erfolg erzählt dir der MC etwas interessantes Neues über deine aktuelle Situation, und stellt dir vielleicht ein zwei Fragen; Beantworte diese. Bei einer 10+ gibt der MC dir Details. Bei einer 7-9 gibt der MC dir einen groben Eindruck. Wenn du bereits alles weißt, was es zu wissen gibt, teilt der MC dir das mit.

Help or Interfere

Wenn du **jemanden hilfst oder behinderst** der gerade einen Wurf macht, würfel +Hx. Bei einem Erfolg bekommt er +1 (helfen) oder -2 (behindern) zu seinem Wurf. Bei einer 7-9 stellst du dich gleichzeitig bloß für Beschuss, Gefahr oder Vergeltung.

Session End

Am **Ende jeder Spielrunde** wähle einen Charakter, der dich jetzt besser kennt als zuvor. Wenn es mehr als einen gibt, wähle nach Lust und Laune. Sag dem entsprechenden Spieler, dass er +1 zu seiner Hx mit dir addieren soll. (Wenn dies die Hx auf +4 bringt, setzt er sie auf Hx+1 zurück, gewinnt Erfahrung und du verrätst ihm ein Geheimnis über dich.)

-PERIPHERE MOVES

Schaden und Heilungs Moves

Gewöhnlich werden diese Moves für Schaden und Heilung angewandt, es ist aber möglich das MC sie von Fall zu Fall umgeht.

Dieser Move ist deshalb ungewöhnlich, weil ein Erfolg schlecht für den Spieler ist und ein Fehlschlag gut:

Wenn **du Schaden erleidest**, würfel +erlittenen Schaden (abzüglich Rüstung, wenn du welche trägst). Bei einer 10+ kann der MC 1 auswählen:

- Du bist außer Gefecht: Bewusstlos, gefangen, inkohärent oder panisch.
- Es ist schlimmer als es aussah. Nimm zusätzlich 1-Schaden.
- Wähle 2 von der 7-9 Liste unten.

Bei 7-9 kann der MC 1 auswählen:

- Du verlierst deinen festen Stand.
- Du verlierst den Halt und alles was du hältst.
- Du verlierst jemanden oder etwas aus dem Auge das du beobachtet hast.
- Du übersiehst irgendetwas wichtiges.

Bei einem Fehlschlag kann der MC trotzdem etwas aus der 7-9 Liste oben wählen. Wenn er das tut passiert es anstelle eines Teils des Schadens den du erleidest, du erhältst -1-Schaden.

Wenn **du dem Charakter eines anderen Spielers Schaden zufügst**, erhält der andere Charakter +1 Hx mit dir, für jedes Segment Schaden das er erleidet. (Wenn dies die Hx auf +4 bringt, setzt er sie auf Hx+1 zurück, erhält Erfahrung und du verrätst ihm ein Geheimnis über dich.)

Wenn **du Schaden eines anderen Charakters heilst**, bekommst du +1 Hx mit ihm für jedes Segment Schaden, das du heilst. (Wenn dies die Hx auf +4 bringt, setzt du sie auf Hx+1 zurück, erhältst Erfahrung und er verrät dir ein Geheimnis über sich.)

Wenn du jemanden verletzt, lernt er dich kennen. Wenn du jemanden heilst, lernst du ihn besser kennen.

-PERIPHERE MOVES

Einsicht

Normalerweise hat niemand Zugang zu diesem Move, aber der Kult eines Hocus kann Zugang erlauben.

Wenn **du deine Anhänger nutzt, um Einsicht zu erhalten**, frag deine Anhänger, was sie meinen, was die beste Vorgehensweise ist, und der MC gibt dir die Antwort. Wenn du danach handelst, hast du 1 Vorteil für jeden Zug, der der Vorgehensweise entspricht. Wenn du danach handelst, ohne dass es dich deinem Ziel näherbringt, erhältst du Erfahrung.

Weissagung

Normalerweise hat niemand Zugriff auf Weissagung, aber der Kult eines Hocus oder der Arbeitsplatz eines Savyheads können sie verfügbar machen.

Wenn **du deinen Kult oder deinen Arbeitsplatz für Weissagung nutzt**, würfelle +Weird. Bei einem Erfolg wähle eine Option:

- Greif durch den Mahlstrom nach jemandem oder etwas, das mit ihm verbunden ist.
- Isoliere und beschütze eine Person oder ein Ding vor dem Mahlstrom.
- Isoliere ein Fragment des Mahlstroms und dämme es ein.
- Füge Information in den Mahlstrom ein.
- Öffne ein Fenster zum Mahlstrom.

Normalerweise hält dieser Effekt nur an, solange du ihn aufrechterhältst, reicht nur oberflächlich in den Mahlstrom in deiner Umgebung und strahlt Instabilität aus. Bei einer 10+ wähle 2, bei einer 7-9 wähle 1:

- Der Effekt bleibt eine Weile stabil, ohne dass du ihn aktiv aufrechterhältst.
- Er reicht tief in den Mahlstrom hinein
- Er reicht weit durch den ganzen Mahlstrom.
- Er ist stabil und eingedämmt, und strahlt nicht.

Bei einem Misserfolg bekommt deine Antenne das Meiste von den schlimmen Dingen ab, die geschehen.

Barter Moves

Normalerweise haben alle Charaktere die Möglichkeit, diese Züge zu machen, aber der MC kann Einschränkungen einführen.

Wenn **du jemandem 1-Barter gibst, an welche Bedingungen geknüpft sind**, zählt das als Manipulation mit einem Ergebnis von 10+, ohne dass du würfeln musst.

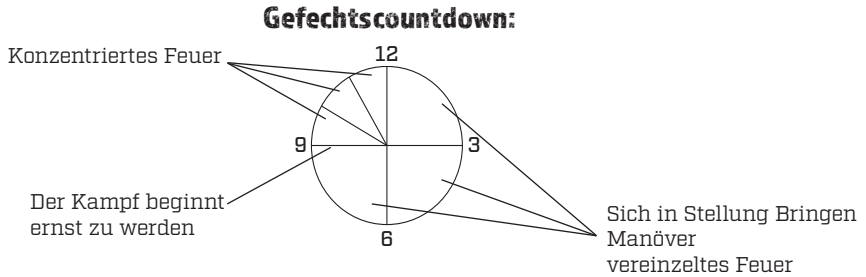
Wenn **du auf der Suche nach einem bestimmten Ding den geschäftigen Markt eines Holdings besuchst**, und es nicht offensichtlich ist, ob du so etwas einfach so kaufen kannst, würfelle +Sharp. Bei einer 10+, ja, du kannst es einfach so kaufen. Bei einer 7-9 wählt der MC eine der folgenden Möglichkeiten:

- Es kostet einen Barter mehr als du erwartet hast
- Es ist verfügbar, aber nur wenn du den Typen triffst den ein ander Typ kennt
- Mist, ich hatte gerade eben noch eins, habe es eben an diesen Typen namens Rolfball verkauft, vielleicht kannst du es von ihm kriegen?
- Nee, tuf mir leid, das habe ich gerade nicht, vielleicht tut's auch das hier stattdessen?

Wenn **du bekannt machst, dass du ein bestimmtes Ding gerne hättest, und ein bisschen was flüssig machst**, um den Prozess zu beschleunigen, würfelle +Barter, den du ausgibst. Bei einer 10+ kommt es zu dir, ohne Bedingungen. Bei einer 7-9 kommt es zu dir, oder wenigstens etwas hinreichend Ähnliches. Bei einem Misserfolg kommt es zu dir, aber es sind schwerwiegende Bedingungen daran geknüpft.

-OPTIONALE KAMPF MOVES

Normalerweise sind die Gefechtszüge und der Gefechtscountdown nicht im Spiel. Der MC kann entscheiden, sie ins Spiel zu bringen.



Vereinzelttes Feuer heißt 0-Schaden oder 1-Schaden (Querschläger, von Deckung abgelenkte Kugeln, Kugeln aus großer Entfernung, auf gut Glück geschossen).

Konzentriertes Feuer bedeutet den vollen Schaden der Gegner, wie er sich aus ihren Waffen und ihrer Anzahl ergibt.

Wenn **du jemandem Feuerschutz gibst**, würfelle +Cool. Bei einer 10+ hältst du den Gegner unten, so dass der Beschützte nicht unter konzentriertes Feuer gerät. Bei einer 7-9 ist seine aktuelle Stellung oder Weg unhaltbar, und er fährt entsprechend fort. Bei einem Misserfolg kommt der Beschützte unter konzentriertes Feuer. (Wenn es noch nicht 9:00 war, ist es jetzt 9:00.)

Wenn **du eine unhaltbare Stellung oder Weg verfolgst**, würfelle +Hard. Bei einer 10+ kannst du die Stellung eine Zeit lang halten und kommst nur unter vereinzelttes Feuer, auch nach 9:00. Bei einer 7-9 kannst du die Stellung halten, und kommst kurz nur unter vereinzelttes Feuer. Bei einem Misserfolg musst du sie sofort aufgeben oder du erleidest konzentriertes Feuer. (Wenn es noch nicht 9:00 war, ist es jetzt 9:00.)

Wenn **du in volle Deckung gehst**, würfelle +Sharp. Bei einem Erfolg bist du für den Rest des Gefechts an einem relativ sicheren Ort. Bei einer 10+ wirst du nicht beschossen, bei einer 7-9 kommst du nur unter vereinzelttes Feuer. Bei einem Misserfolg musst du deine Stellung sofort aufgeben oder du kommst unter konzentriertes Feuer.

Wenn **du den Zug eines anderen zu Ende führst**, würfelle +Hx. Wenn es ein Charakter des MC ist, würfelle +Sharp. Bei einer 10+ wählt der MC eine passende der folgenden Möglichkeiten:

- Du verursachst 1-Schaden
- Du dominierst die Position von jemandem
- Du sicherst eine bisher unhaltbare Stellung oder einen Weg.
- Du vermeidest alles Feuer.
- Du erschaffst und nutzt eine Gelegenheit komplett bis zu ihrem Ende.

Bei einer 7-9 schaffst du eine Gelegenheit, aber hast sie noch nicht ergriffen. Der MC wird dir sagen, worin sie besteht. Bei einem Misserfolg wählt der MC eine der obigen Möglichkeiten für einen passenden Charakter auf der Gegenseite.