

DIE PROBE

Weißer Würfel = Attribut, Erfolg bei **5 oder 6**.

Bunte Würfel = Fertigkeit, Erfolg bei **4, 5 oder 6**.

Erfolge beider Farben zählen zusammen und werden mit der Schwierigkeit verglichen.

SCHWIERIGKEIT	ERFOLGE
Automatisch	kein Wurf
Einfach	1
Machbar	2
Schwer	3
Sehr schwer	4
Unmöglich	5

Eine Stufe leichter oder schwerer verschiebt die Zeile. Nie unter Einfach (1).

ERGEBNIS

FALL	BEDEUTUNG
Überschuss	Jeder Erfolg über der Schwierigkeit verbessert das Ergebnis. Im Kampf: zusätzlicher Schaden.
Grandioser Erfolg	3 oder mehr Überschuss. Zusätzlich etwas Besonderes: Hinweis, Zeit, Eindruck.
Patzer	Probe misslungen und mehr Einsen als Erfolge, beide Farben zählen.

BONI UND MALI

Boni sind immer **Würfel**, nie Erfolge. Bonuswürfel sind weiß.

Höchstens +3 aus allen Quellen, Erleichterungen höchstens eine Stufe.

Null Würfel: ein einzelner weißer Würfel, nur eine 6 zählt, eine 1 ist Patzer.

VERGLEICHENDE PROBE

Beide würfeln, mehr Erfolge gewinnt, die Differenz ist der Überschuss. Gleichstand: der Verteidiger.

ZUSAMMENARBEIT

Helfer würfeln gegen Einfach (1). Jeder Erfolg +1 Würfel für den Hauptakteur, höchstens +3. Patzer eines Helfers: -1 Würfel.

AUSGEDEHNT PROBE

Gesamterfolge sammeln, meist 5 bis 15. Die Spielleitung legt die Dauer pro Wurf fest. Patzer setzt auf null oder hat eine andere Folge.

AKTENFARBEN

FARBE	MISSION
Weiß	Beobachtung, halbe Sitzung
Grau	Ermittlung, 1 bis 2 Sitzungen
Rot	Sofortiges Eingreifen, Zeitdruck
Schwarz	Der Rat hat übernommen

AUFBAU EINER MISSION

1 Briefing · 2 Ermittlung · 3 Eskalation · 4 Konfrontation · 5 Nachspiel

Drei-Hinweise-Regel: mindestens drei Hinweise für jede Schlussfolgerung. Knoten statt Kette, jede Klasse bekommt ihren Moment.

RISS-ZYKLUS

Übertretung · Vorzeichen · Manifestation · Bann · Ruhe

FAUSTREGELN FÜR GEGNER

STUFE	ANGRIFF	VERT.	RÜST.	LP	SCHADEN
Handlanger	2 + 2	1	0-1	4-6	2-3
Profi	3 + 3	2	2	8-10	3-4
Elite	4 + 4	3	3	12-14	4
Anführer, Kreatur	5 + 5	3	3-4	20-30	5

DIE RUNDE

Etwa drei Sekunden. Initiative = GE plus Boni, absteigend.
Gleichstand: höhere WE. Jeder hat **eine Bewegung und eine Aktion**. Überrascht: keine Aktion in Runde 1.

Bewegung 10 m, **Sprint** 20 m statt Aktion.

Aktionen: Angriff · Zielen (+1, zweimal +2) · Volle Verteidigung (+2 Vert.) · Kraft oder Zauber · Nachladen, Gegenstand, Erste Hilfe, Tür aufbrechen. Ein bis zwei freie Aktionen.

ANGRIFF

Nahkampf **ST + Nahkampf**, Fernkampf **GE + Schusswaffen**, gegen die Verteidigung des Ziels.

Verteidigung = 1 + (GE + Ausweichen) ÷ 4

GE + AUSWEICHEN	0-3	4-7	8-11	12
Verteidigung	1	2	3	4

VERTEIDIGUNG

SITUATION	VERT.
Teilweise Deckung	+1
Gute Deckung	+2
Ziel sprintet	+1
Liegt, gegen Fernkampf	+1
Liegt, gegen Nahkampf	-1
Volle Verteidigung	+2
Überrascht, gefesselt, bewusstlos	1

ANGREIFER

SITUATION	WÜRFEL
Zielen	+1 / +2
Nahkampf, weitere Angreifer	+1 (max. +2)
Bis doppelte Reichweite	-2
Dunkelheit, Rauch	-1 bis -3
Angeschlagen	-1
Zweithand	-2

SCHADEN

Waffenschaden + Überschuss – Rüstung. Null oder weniger: prallt ab. Waffenlos: Schaden 1. Psychischer Schaden ignoriert Rüstung.

GRANDIOS IM KAMPF

Ab 3 Überschuss eins: Rüstung zählt nicht · entwauffnet, gestürzt oder 2 m zurück · Ziel verliert nächste Aktion · zweites Ziel erleidet Waffenschaden.

PATZER IM KAMPF

Ladehemmung · Klinge steckt · Sturz (Vert. 1) · Verbündeter getroffen.

WAFFENEIGENSCHAFTEN

EIGENSCHAFT	KURZ
Automatisch	2 Ziele in 5 m, je -1, dreifache Munition
Betäubend	KO + Zähigkeit gegen Schaden
Durchschlag X	Rüstung zählt X weniger
Feuer	1 Schaden pro Runde bis gelöscht
Fläche X	alle im Radius X m
Präzise	+1 Würfel
Streuung	halbe Reichweite +1, darüber -1

VERLETZUNG

LP = 6 + KO + Zähigkeit. Halbe LP: -1 Würfel. 0 LP: sterbend, -1 LP pro Runde, Tod bei -KO. Stabilisieren: IN + Medizin gegen Machbar (2). Erste Hilfe: gegen Einfach (1), Erfolge heilen, max. 3. Sturz 1 Schaden je 2 m, Explosion halbiert mit GE + Ausweichen gegen Machbar (2).

GRAUEN-PROBE

WK + Geistige Widerstandskraft. Misslungen: fehlende Erfolge als Belastung, mindestens 1. Patzer: +2 Belastung und nächste Aktion verloren. Dasselbe Grauen einmal pro Mission.

STUFE	ERFOLGE
Unheimlich	1
Verstörend	2
Grauenhaft	3
Wahnsinnig machend	4
Kosmisch	5

BELASTUNG

Belastbarkeit = 4 + WK + GL. Quellen: Grauen, Überziehen, Patzer bei Kräften, Artefakte, Verlust (1-3).

Abbauen: nach der Mission GL + Stressbewältigung gegen Einfach (1), je Erfolg 1 · Antrieb 1 pro Mission · Urlaub eine Woche: alles · Zwischenzeit „Erholen“: 2.

TRAUMA (W6)

W6	TRAUMA	WIRKUNG
1	Albträume	-1 nach schlafloser Nacht
2	Phobie	-2 nahe dem Auslöser
3	Paranoia	-2 Überzeugen, Führung
4	Zwang	Ritual, sonst -1
5	Taubheit	-1 soziale Proben
6	Flashbacks	bei Stress Grauen Einfach (1)

Danach Belastung auf die Hälfte. Ablegen: Sitzungen beim Psychologen und GL + Stressbewältigung gegen Schwer (3). Drittes Trauma: Rückzug aus dem Dienst.

PSI UND ME

PSI = WK + WE + IN, Kosten 1/2/3/6. **ME = CH + WE + IN,** Kosten 1/3/5/8. Jeder fehlende Punkt beim Überziehen: 1 Belastung.

DIE SECHS PREISE

KLASSE	SIGNATUR	PREIS	WERT	WURF BEI	FOLGE
Psion	Helm	Resonanz	Knoten des Überladungsastes	Überladung, Psi-Patzer	etwas hört mit
Thaumaturg	Kristall	Flüstern	Mitte, Nexus- und Nordlichtsteine	Mitte, Überziehen, Zauberpater	der Stein antwortet
Soldier	Silber	Nachhall	Stücke minus 4, ab 5	nach Wahl der SL	das Silber antwortet
Agent	Legenden	Schwund	Legenden über die erste, IV/V im Boden	Patzer Täuschung, Belastung in Legende	der Name antwortet
Scientist	Prototypen	Kontamination	Proben in Prototypen, V-Knoten	Patzer mit Material, Fehlfunktion mit Probe	die Probe antwortet
Investigator	Offene Akten	Verdacht	Akten mit 3+ Fäden, V-Karten	Patzer Ermittlung, Grauen am Tatort	er sieht ein Muster

Die Spielleitung würfelt verdeckt W6. Ergebnis gleich oder kleiner als der Wert: Die Folge tritt ein. Was genau, steht im Baustein der Klasse.

SIGNATUREN NACH RANG

RANG	LEGENDEN, PROTOTYPEN, AKTEN	TIEFE, REIFE, FÄDEN	SILBER
Kadett	1	2	2
Agent	2	3	3
Senior-Agent	3	4	5
Veteran	4	5	7
Schattenoffizier	5	5	8

DIE ACHT URSPRÜNGE

URSPRUNG	TELEPATH HÖRT	INSTRUMENTE	WAS WIRKT
Stimme	Summen, 13. Stimme	Kristalldetektor, Ozon	Silber, Brand, Bannkreis
Fremde	nicht lesbar	Spektrometer, kein Kristall	Hitze oder Kälte, Blei voll
Verwandelte	verzerrt, Schmerz	Nanitenscanner, Blut	Feuer, EMP
Alte	Bilder, sehr alt	Salz verfärbt, Tiere	Salz, Eisen, Silber, Name
Tote	Echo ohne Gegenwart	EMF, Kalte Stelle	Salz, Licht, ein Ende
Maschine	nichts	Daten, Frequenzen, Wärme	EMP, Hacking, Stecker
Menschen	klar	nichts	alles, und Worte
Verschobene	zu früh oder zu spät	Uhren weichen ab	den Anker finden

Übernatürlich: alles außer Menschen und Maschine. Wesen aus Rissen: nur die Stimme.

VORZEICHEN (W12)

1 Vermisste ohne Spuren · **2** Summen, das nur manche hören · **3** Kalte Stellen · **4** Stromausfälle · **5** Tiere fliehen · **6** Zeitlücken, falsche Uhren · **7** Kreise · **8** Ozongeruch · **9** Unbekannte Symptome · **10** Gleiche Träume · **11** Verstümmelte Tiere oder Leichen · **12** Jemand weiß zu viel

BEDROHUNG DER ORGANISATIONEN

TOTENKÖPFE	STAND
	angefangen, niemand ahnt etwas
	Spuren sichtbar: Graue Akte
	in vollem Gang
	kurz davor: Rote Akte
	gelingen: Schwarze Akte

Nach jeder Mission 2–3 Organisationen: W6, bei 5–6 ein Totenkopf. Gegen sie gearbeitet: –1 (großer Erfolg –2). Geholfen: +1.

ARTEFAKTE: GEFAHR

 Agent ·  Senior-Agent ·  Veteran mit Genehmigung ·  Schwarze Akte ·  niemand. Ab 3: nach Nutzung W6 ≤ Gefahr – 2, und es tut etwas anderes. Höchstens WK Artefakte tragen.

PRÄSENZ

5 Kernland · **4** stark · **3** präsent (+1 Tag) · **2** geduldet (nur Mitgebrachtes) · **1** verdeckt · **0** verboten (Hilfe zwei Stufen schwerer)

VERTRAUEN DES FÜHRUNGSOFFIZIERS

WERT	WIRKUNG
0	Beobachter dabei, nur Häufiges
1	gibt, was er muss
2	Start: normal
3	Hinweise außerhalb der Akte
4	warnt vor Interesse von oben
5	würde lügen, ein Befehl verweigerbar

Jeder Punkt: eine Anforderung über den Rang hinaus oder ohne Wartezeit pro Mission.

SPESEN UND SOLD

Spesen: Weiß 500 € · Grau 2.000 € · Rot 10.000 € · Schwarz nach Bedarf. Sold: 3.000 € (Kadett) bis 12.000 € (Schattenoffizier), Gefahrenzulage pro Roter Akte.

ZWISCHENZEIT: ZWEI HANDLUNGEN

Erholen · Therapie · Trainieren · Signatur pflegen · Kontakte pflegen · Nachforschen · Arbeiten · Privatleben. Dreimal kein Privatleben: Anker verloren.