

Savage NightMates

BKA 73/I4

Dezernat für besondere
Schutzaufgaben und Ermittlungen



Aktenzeichen: 73I4B Spieler

Dieses Produkt bezieht sich auf das *Savage-Worlds*-System, erhältlich beim Prometheus Games Verlag (www.prometheusgames.de). Savage Worlds ist ein Copyright der Pinnacle Entertainment Group. Die deutschen Texte und Logos sind Copyright der Prometheus Games GbR. Verwendung unter Genehmigung. Prometheus Games übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts.

Dies Szenario verwendet als Basis ausschließlich die Savage Worlds Gentleman's Edition von Prometheus Games.

Referenzen zur Savage Worlds Gentleman's Edition werden im folgenden durch das Kürzel SW:GE gekennzeichnet.

Anmerkungen, Rückmeldungen, Fragen und Anregungen bitte an savage.empedea@gmx.de.

Version 0.4 geschrieben von Stefan Lilienthal.

Inhalt

<u>Einführung</u>	
Willkommen bei der Freakshow.....	2
<u>Hintergrund</u>	
Die Welt.....	2
Das Bundeskriminalamt.....	2
BKA 73/14	
Das Dezernat.....	3
Die Kollegen.....	3
Gegner.....	4
<u>Regeln</u>	
Rassen.....	5
Attribute.....	5
Neu: Geistige Gesundheit.....	5
Fertigkeiten.....	5
Handicaps.....	5
NEU: Hypersensibel.....	5
Talente.....	5
NEU: Freund aller Tiere.....	5
NEU: Informant.....	5
NEU: Mentale Stabilität.....	6
NEU: Tiermeister.....	6
NEU: Das übernatürliche Gespür.....	6
Ausrüstung.....	6
<u>Schnellreferenz</u>	7



Einführung

Willkommen bei der Freakshow

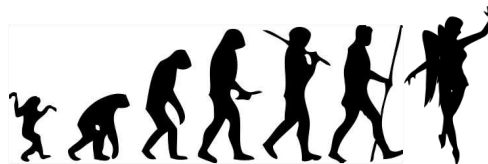
Sie haben es geschafft, Herr Kommissar! Raus aus der Tretmühle der Schutzpolizei, vorbei am staubigen Alltag des LKA, in Rekordzeit vom Anwärter zum Kommissar des BKA – wäre da nur nicht der hämische Blick der Kollegen gewesen, als sie hörten, welches Dezernat Sie angefordert hat, um die neu gegründete Ermittlungsgruppe 2 zu verstärken.

Die Freakshow, eher berüchtigt als berühmt. Ermittlungen in Sachen übernatürliche Wesen, Begebenheiten und Verbrechen. Oder kurz: Die Akte X des BKA. Hätten Sie doch in ihrem letzten Bericht bloß nicht erwähnt, daß dieser merkwürdige Typ, den sie neulich verfolgt haben, fast wie ein Zombie aussah...

Hintergrund

Die Welt

Grundsätzlich spielt **BKA 73/14** in unserer heutigen Welt. Allerdings gibt es einige Unterschiede, die man nicht außer Acht lassen sollte – zumal sich die Ermittler mit nahezu nichts anderem beschäftigen, als den Unterschieden.



Die breite Masse der Weltbevölkerung lebt ein beschauliches, manchmal hartes, manchmal reich beschenktes Leben, aber eines ist ihnen allen gemein: Sie halten die Geschichten über Monster, Vampire, Zombies und verrückte Wissenschaftler, die unmenschliche Experimente durchführen, für eben dies: Erdachte Geschichten.

Nicht so die Spielercharaktere, die Ermittler des Dezernats 73/14 des Bundeskriminalamtes. Sie wissen, daß mehr dort draußen ist, als sich unsere Schulweisheit träumen ließe. Sie mögen es öffentlich abstreiten, sie mögen versuchen, die Bevölkerung in Sicherheit zu wiegen, um eine Panik zu vermeiden. Aber sie wissen, was vorgeht und sie versuchen, die Bevölkerung vor der Bedrohung zu schützen.

Das Bundeskriminalamt

Das Bundeskriminalamt (BKA) ist in verschiedene Abteilungen unterteilt, die alle ihre eigenen Aufgabenbereiche besitzen. So gibt es unter anderem Abteilungen für Kriminaltechnik (KT), Organisierte und schwere Kriminalität (SO), den Polizeilichen Staatsschutz (ST) sowie die Sicherungsgruppe (SG), die sich vornehmlich dem Schutz der Mitglieder der bundesdeutschen Verfassungsorgane und ihrer Gäste zu widmen hat.



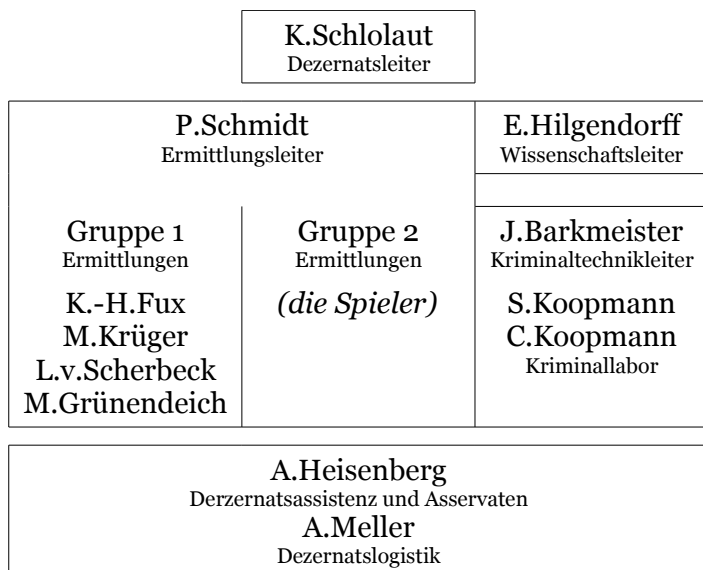
Das BKA hat seinen Hauptsitz noch immer im hessischen Wiesbaden, auch wenn es weitere Niederlassungen in Berlin und Meckenheim gibt.

Das Dezernat

Das Dezernat 73/14 ist für alle Fälle zuständig, die Dr.Schlolaut an Land zieht. Dies sind normalerweise Fälle, in denen übernatürliche Vorkommnisse, Täter oder Opfer vermutet werden könnten.

Ob nun rituelle Morde, seltsame Sichtungen oder Berichte über unerklärliche Vorkommnisse, Dr.Schlolaut scheint den Finger am Puls der Meldungen zu haben.

Organigramm des Dezernat 73/14



Das Gelände des Dezernats ist eher trist: Zehn verbundene 40' Container in einer Baulücke im zentral gelegenen Hamburg-Hammerbrook. Das Mobiliar erinnert eher an die frühen 70er, was daran liegen könnte, daß die frühen 70er dem Herstellungsdatum verdammt nah kommen dürften. Immerhin sind wenigstens die Computer state-of-the-art.



So ein 40' Container mag von außen sehr geräumig aussehen, aber wenn man ihn sich mit 3-4 Kollegen und Aktenschränken teilen muß, wird er sehr schnell sehr eng. Und stickig, wenn sich die Fenster nicht öffnen lassen.

Um die Gründe dafür, warum das Dezernat 73/14 der Abteilung SG unterstellt ist, ranken sich Gerüchte innerhalb des BKA. Mißtrauen ruft zusätzlich der Umstand hervor, daß das Dezernat unter seinem Dach nicht nur die vollständigen Ermittlungsaufgaben, sondern auch Kriminaltechnik und eine vom BKA unabhängige Informationstechnik unterhält.



Die Kollegen

Als Dezernatsleiter fungiert **Kriminaloberrat Dr.-Konrad Schlolaut**, ein Mann von Mitte 50, der mit seinem Dienstrang eher auf einen ruhigen Posten in Wiesbaden oder Berlin gehören würde, als auf den Schleudersitz einer ungeliebten Abteilung.

Dr.Schlolaut zur Seite steht **Kriminalhauptkommissar Dr.Jan Barkmeister**, der kriminaltechnische Leiter des Dezernats. Der jungdynamische Mitt-dreißiger scheint sich als eine Art Allround-Wissenschaftler zu verstehen.

Den wissenschaftlichen Abschnitt des Dezernats leitet **Kriminalrat Prof.Dr.Ernst Hilgendorff**, ein kauziger älterer Herr von mindestens 70, dessen gesunde Bräune eher auf einen wohlhabenden Pensionär im sonnigen Süden als einen Kriminalbeamten hinweisen würde.

Ermittlungsleiter ist **Kriminaloberkommissar Peter Schmidt**, ein etwas schrulliger Mittfünfziger, der selten seinen Container verläßt. Allerdings scheint er sehr viel mehr wahrzunehmen, als seine oftmals etwas geistesabwesende Art mutmaßen ließe.

Die Assistentin des Dezernatsleiters, **Andrea Heisenberg**, scheint eine Art Mädchen für alles zu sein, sie kontrolliert Berichte, verwaltet die Asservaten und hat für alle anfallenden Büroaufgaben eine Lösung. Sie erweckt den Eindruck, sehr viel erfahrener zu sein, als übliche Mittzwanziger.

Der „Hausmeister“ des Dezernats, der abgeklärt wirkende Endzwanziger **Andreas Meller**, scheint ein wahres Organisationsgenie zu sein. Man munkelt, daß er alles besorgen könne, es sei nur eine Frage der Zeit und des Preises. Außerdem soll er sehr gut darin sein, hinter den Ermittlern aufzuräumen. Cleaner nennen's die anderen...

Außerhalb des Dezernats geht der theologische Berater **Kriminalinspektor Dr. Alexander Schmiedert** seiner Berufung als ökumenischer Seelsorger und Prediger nach, steht den Ermittlern jedoch jederzeit mit Rat und Tat zur Seite. Knapp jenseits der Vierzig, ist dieser eher ruhige Zeitgenosse ein hervorragender Zuhörer.

In der Kriminaltechnik geben sich die etwa dreißig Jahre alten Zwillinge **Dr. Simone und Dr. Christine Koopmann** die Klinke in die Hand, eine der beiden Kriminalinspektorinnen ist eigentlich immer im Dienst.

Eine Art inoffizieller Leiter ist der erfahrenste Beamte unter den Ermittlern, **Kriminalkommissar Karl-Heinz Fux**, der meist im Trenchcoat unterwegs ist und ständig etwas von dieser „amerikanischen Dokumentation“ berichtet, die unter dem Namen „Akte X“ im Fernsehen läuft. So verdreht sich das anhören mag, scheint Fux durchaus ein Gespür für das Übernatürliche zu besitzen, ein Gespür, das er in seinen knapp fünfzig Lebensjahren weiter geschult haben dürfte.

Der Bully des Teams ist der etwas grantig wirkende Jungvierziger **Kriminalkommissar Martin Krüger**, der üblicherweise in Lederjacke und Jeans zum Dienst erscheint. Er ist an Ergebnissen interessiert und scheut nicht davor zurück, rabiat zu werden, wenn die Lösung des Falles dies erfordert.

Kriminalkommissar Louis von Scherbeck ist mit seinen knapp 20 Lenzen der Youngster der Ermittlungsgruppe. Der computerbegeisterte Ermittler hat lediglich anderthalb Jahre in Ausbildung verbracht und wurde lange vor seinem geplanten Abschluß von Dr. Scholaut angefordert. Er ist impulsiv, aber auch sehr begeisterungsfähig.



Noch weniger Zeit auf der Polizeischule hat **Kriminalkommissarin Melanie Grünendeich** verbracht, bevor Scholaut sie ins Team holte. Sie ist eine wahre Sportskanone, die viele Disziplinen für sich entdeckt hat. Sie könnte durchaus mit den Größen des deutschen modernen Fünfkampfes mithalten, ob schon es für sie als Mittzwanzigerin für einen Einstieg vermutlich zu spät wäre.

Gegner

Der Gegner gibt es viele, nicht nur übernatürliche. Oftmals entpuppen sich Fälle, die sich nach übernatürlichen Begebenheiten anhören, als simple Täuschungen der Wahrnehmung, subjektive Fehleinschätzungen oder schlicht Lügen. Doch manchmal eben auch nicht...

Übernatürliche Gegner

Nie an Zauberer, Werwölfe, Vampire geglaubt? Zombies, Dämonen, Außerirdische einfache Hirngespinnste? Gespenster, Feen und Hexen nur Ammenmärchen, um die Kinder zu erschrecken? Weit gefehlt, wer vom Dezernat 73/14 angefordert wird, sollte besser schnell lernen, an das Übernatürliche zu glauben!

Sie werden lernen müssen, die harmlosen Spinner von den wirklich gefährlichen Entitäten zu unterscheiden. Ist der blasse Typ da drüben einfach nur eine Nachteule, oder macht er sich gerade bereit, Sie anzuspringen und Ihnen seine spitzen Eckzähne in den Hals zu bohren?

Natürlich gehen wir mit unserem Wissen nicht hausieren. Es ist von höchster Dringlichkeit, übernatürliche Vorkommnisse zu untersuchen und die Bürger zu schützen. Aber eine Massenpanik zu riskieren, indem man sich verplappert oder unsere Aufgabe an die große Glocke hängt, nützt niemandem was. Wir führen den Kampf im Verborgenen und versuchen, den offenen Krieg zu vermeiden.



Menschliche Gegner

Wenn Sie meinen, die Gefahr, der wir uns zu stellen haben, ginge nur von übernatürlichen Wesen aus, liegen Sie leider falsch. Wir sind schon auf mehr als einen Verrückten gestoßen, der abstoßende Rituale, blutrünstige Opferungen oder unmenschliche Forschungen betrieben hat.

Wann wird der Mensch zum Monster und damit zu unserem Problem? Muß er dazu Kontakt zum Übernatürlichen erlangen oder genügt es, sich wie eine menschliche Bestie zu verhalten? Diese Frage mag uns beschäftigen, ändern tut sie nichts, denn auch Monster in Menschengestalt fallen in unsere Zuständigkeit.

Übernatürliche Opfer

Ja, auch das gibt es. Nicht alle übermenschlichen Wesen sind böse oder gefährlich. Manche sind friedliche Geschöpfe, auf unserer Welt gestrandet und unfähig, sich aus eigener Kraft zu verteidigen. Wenn ihnen jemand ans Leder will müssen wir auch solche Wesen schützen, wenn es nötig ist.

Regeln

Rassen

Entfallen. Die Ermittler sind „normale“ Menschen (SW:GE 21), keine Orks, Zwerge oder gar Mantiden. Das heißt natürlich, daß jeder Ermittler (wie jeder Mensch) ein Bonustalent erhält.

Attribute

Die Attribute werden exakt wie im Grundregelwerk (SW:GE 11) behandelt, allerdings startet jeder Ermittler mit einem W6 (statt W4) in dem Attribut, das er für seinen Charakter am wichtigsten erachtet.

Geistige Gesundheit

Als Beamter des Dezernat 73/14 rückt ein weiteres Attribut in den Fokus: Geistige Gesundheit. Der Wert dieses Attributs rangiert zwischen 0 (Null) und 100. Jeder Ermittler startet mit einem Wert von 75 Punkten, die er zu Beginn einzig durch das Talent Mentale Stabilität (s.u.) oder das Handicap Hypersensibel (s.u.) beeinflussen kann.

Die geistige Gesundheit eines Ermittlers spiegelt wider, wie gut er bereits erlebte Vorkommnisse rund um übernatürliche Begebenheiten verarbeitet hat und wie gut er darin ist, ebensolche Vorkommnisse zu verarbeiten, wenn er ihnen ausgesetzt ist. Trifft er auf bestialische oder übernatürliche Begebenheiten, wird zumeist mit einer Probe auf Mumm (SW:GE 26) geprüft, wie gut er diese verarbeitet.



Fertigkeiten

Die Fertigkeiten werden exakt wie im Grundregelwerk (SW:GE 11ff.) behandelt, allerdings startet jeder Ermittler mit einem W4 in folgenden Fertigkeiten, um seine polizeiliche Ausbildung zu reflektieren:

Fahren	Kämpfen
Nachforschung	Schießen
Umhören	Wissen (Polizei)

Handicaps

Folgende Handicaps scheiden für normale Ermittler aus: *Ahnungslos, Alt, Analphabet, Arm, Blind, Einarmig, Einäugig, Einbeinig, Gesucht, Kind, Klein* und *Schwerhörig*. Sollte ein Charakter ein ihn körperlich einschränkendes Handicaps wählen wollen, sollte er eine gute Erklärung parat haben, warum er trotzdem im Polizeidienst verbleibt.



Hypersensibel

(schweres Handicap)

Der Charakter verträgt schockierende Erlebnisse nicht so gut. Er startet mit einer geistigen Gesundheit von 60 statt 75 und verliert geistige Gesundheit doppelt so schnell, wie andere Charaktere.

Ein hypersensibler Charakter kann das Talent *Mentale Stabilität* (s.u.) nicht wählen.

Talente

Es gelten die Talente der SW:GE mit folgenden Änderungen und Ergänzungen:

Arkaner Hintergrund

(SW:GE 140/ff.)

Entfällt. Die Ermittler sind „normale“ Menschen, die gegen das Übernatürliche kämpfen, natürlich entfallen auch alle Mächte und Talente, die sich auf Mächte beziehen, für Ermittler. Zumindest zu Beginn der Laufbahn...

NEU: Freund aller Tiere

Voraussetzungen: A, Tierempathie

Der Ermittler wird von Tieren üblicherweise als Artgenosse angesehen und auch entsprechend behandelt. Selbst bei feindseligen Tieren kann der Ermittler versuchen, ihre Stimmung in eine positive Richtung zu lenken, hierzu ist ein Wurf auf Willenskraft notwendig. Je mehr Steigerungen, desto freundlicher das Tier. Allerdings benötigt der Ermittler Zeit, um auf das Tier einzuwirken, eine Raubkatze im Sprung kann auch ein Freund aller Tiere nicht mehr davon abbringen anzugreifen.

NEU: Informant

Voraussetzungen: A, Willenskraft W6

Der Ermittler hat einen guten Informanten, der ihm mit Rat und (in seltenen Ausnahmefällen) Tat zur Seite steht.

Das „Fachgebiet“ des Informanten sollte zumindest grob umrissen sein. Egal ob er sich z.B. mit Kriminalität, Okkulten Theorien, Medizin oder dem Militär gut auskennt, er ist gut informiert und kann mit entsprechenden Kenntnissen und Fähigkeiten aufwarten. Er könnte selbst Hehler sein, oder sich einfach nur ständig in zwielichtigen Kreisen herumtreiben, trotzdem wird er wissen, was auf seinem „Turf“ zu tun ist, um an Informationen zu kommen.

Dieses Talent kann mehrfach gewählt werden, um mehrere Fachgebiete abzudecken. Die Talente *Gefolge* (SW:GE 46) und *Handlanger* (SW:GE 47) entfalten dafür.



NEU: Mentale Stabilität

Voraussetzungen: A, Will W8, Mumm W8

Der Charakter startet mit einem Wert von 90 in geistiger Gesundheit anstatt 75. Außerdem kann seine geistige Gesundheit durch ein einzelnes Ereignis um nicht mehr als 5 Punkte auf einmal sinken.

Tiermeister (SW:GE 51)

Das Talent Tiermeister erhält als Voraussetzungen Fortgeschritten, Willenskraft W8 und *Freund aller Tiere* (s.o.).



NEU: Das Übernatürliche Gespür

Voraussetzungen: F, Will W8, Sechster Sinn

Der Ermittler kann versuchen, übernatürliche Komponenten seines Gegenübers, eines Gegenstandes oder eines Ortes wahrzunehmen. Hierzu wird ein Wurf auf Wahrnehmung abgelegt, der schwerer wird, je „kälter“ die übernatürliche Spur ist. Steigerungen geben dem Ermittler auch Einblick in die Ausprägung des Übernatürlichen:

1. Steigerung	Der Ermittler erhält einen groben Einblick, wie mächtig die übernatürliche Kraft ist, die er spürt.
2. Steigerung	Der Ermittler kann spüren, ob die Kraft gut oder böse ist, sofern sich diese Unterscheidung treffen lässt.

(Anmerkung: Das übernatürliche Gespür eines Ermittlers hat natürlich keinerlei offizielle Beweiskraft)

Ausrüstung

Dienstausrüstung

Bei Dienstantritt erhalten die Ermittler jeweils:

- Glock 9mm (SW:GE 82) mit 2 Ersatzmagazinen und Gürtelhalfter.
- Kevlarweste (SW:GE 79)
- Gummiknüppel (SW:GE 80)
- Mobiltelefon und Taschenlampe
- BKA-Dienstmarke (Messing) und Handschellen
- VW Passat (2 pro Ermittlungsgruppe)

Für persönliche Ausrüstung stehen 1500€ zur Verfügung:

Bezeichnung	Typ	Preis
Glock (9mm)	Pistole	250€
Ruger (.22)	Pistole	150€
*Uzi (9mm)	MP	300€
Doppelläufige Schrotflinte	Schrotflinte	150€
*AK47 (7.62)	Sturmgewehr	350€
Bogen	Bogen	150€
Armbrust	Armbrust	250€
Gummiknüppel	Nahkampfw.	50€
Kettensäge	Nahkampfw.	150€
Schlagring	Nahkampfw.	25€
Schnappmesser	Nahkampfw.	15€
Überlebensmesser	Nahkampfw.	35€
Kugel (bis .32)	Munition	1€
Kugel (bis .45)	Munition	2€
Kugel (Schrotflinte)	Munition	2€
Pfeil	Munition	10€
Bolzen	Munition	10€
Lederjacke (+1 auf T/A)	Kleidung	50€
Ledermantel (+1 auf T/A/B)	Kleidung	100€
Motorradhelm	Kleidung	100€
GPS-Gerät	Technik	100€
Mobiltelefon	Technik	100€
Walkie-Talkie (pro Paar)	Technik	150€
Werkzeugkoffer	Technik	200€
Kamera (digital)	Technik	100€
Kamera (normal)	Technik	80€
Kamera (Einweg)	Technik	5€
Nachtsichtgerät passiv	Technik	600€
Wanze, Amateurausführung	Technik	35€
Normale Kleidung	Kleidung	50€
Einfacher Anzug	Kleidung	100€
Guter Anzug	Kleidung	250€
Maßanzug	Kleidung	800€
Wintermantel	Kleidung	150€
Tarnkleidung	Kleidung	250€

(* Sondergenehmigung zum Mitführen nötig)

Schnellreferenz

Eigenschaftsproben

Eigenschaftsproben werden mit dem Würfel des entsprechenden Attributes bzw. der entsprechenden Fertigkeit ausgeführt, **Wildcards werfen einen W6 (Wilddie) extra** und benutzen das höhere Einzelergebnis der beiden Würfel. Der Grundzielwert beträgt dabei 4, allerdings werden für den Wurf folgende Modifikatoren zur Ermittlung des Zielwertes (ZW) berücksichtigt:

Besonders leichte Aufgabe	+2
Schwere Aufgabe	-2
Besonders schwere Aufgabe	-4
Ungeübte Versuche (bei Fertigkeiten)	-2

Asse

Erreicht ein Würfel sein Maximum, so gilt dies als „Ass“. Der Würfel „explodiert“, d.h. man wirft ihn erneut und addiert das Ergebnis. Sollte der Würfel erneut explodieren, wird weitergewürfelt und -addiert.

Steigerungen

Übertrifft der Wurf den Zielwert, so wird pro volle 4 Punkte über dem Zielwert eine Steigerung erzielt, d.h. Der Versuch ist besonders gut gelungen.

Kritischer Fehlschlag

Zeigen Eigenschaftswürfel und Wilddie eine 1, hat der Charakter spektakulär versagt.

Vergleichende Würfe

Bei vergleichenden Proben legen beide Beteiligten eine entsprechende Eigenschaftsprobe ab, wobei der Angreifer ein höheres Ergebnis erreichen muß, als der Verteidiger, um erfolgreich zu sein.

Bennies

Eigenschaftsprobe wiederholen

Gegen Zahlung eines Bennies kann man eine Eigenschaftsprobe wiederholen und das höhere Ergebnis verwenden.

Schaden wegstecken

Ist ein Charakter angeschlagen, kann er sich gegen Zahlung eines Bennies *jederzeit* und *sofort* davon erholen. Außerdem kann er, wenn er verwundet wird, gegen Zahlung eines Bennies eine KON-Probe (ZW 4) ablegen und pro Erfolg und Steigerung eine Wunde vermeiden.

Kampf

Initiative

Reihenfolge entspricht der Kartenhöhe beim Poker, Farbreihenfolge ist: Pik – Herz – Karo – Kreuz.

Joker: Kann jederzeit seine Handlung durchführen und unterbricht andere Charaktere automatisch. Außerdem erhält der Charakter +2 auf alle Eigenschaftsproben und +2 auf jeglichen verursachten Schaden. Die Karten werden neu gemischt.

Abwarten: Handlung wird verzögert und kann jederzeit später ausgeführt werden. Will der Charakter einen anderen bei dessen Handlung unterbrechen, wird eine vergleichende GES-Probe durchgeführt. Der Charakter mit dem höheren Ergebnis handelt zuerst, bei Gleichstand finden die Aktionen gleichzeitig statt.

Bewegung

Jeder Charakter kann sich, sobald er handelt, um seine Bewegungsweite fortbewegen, ohne seine Aktionen aufzubrechen. Zusätzlich kann er sprinten (normalerweise W6 Zoll weit), will er in der Runde noch andere Aktionen durchführen, zählt auch der Sprint als Aktion.

Kriechen: Bewegungsweite 2 Zoll, kein Sprint.

Ducken: Halbe Bewegungsweite.

Aufstehen: Bewegungsweite um 2 Zoll verringert.

Aufstehen: Ein im Nahkampf angegriffener Charakter kann sofort aufstehen.

Schwieriges Terrain: Jeder Zoll schwieriges Terrain kostet 2 Zoll Bewegungsweite.

Springen: Aus dem Stand 1 Zoll, mit Anlauf 2 Zoll. Erfolg bei STÄ-Probe (ZW 4) gewährt +1 Zoll.

Zu Boden werfen: Freie Aktion.

Mehrfachaktionen

Will ein Charakter in einer Runde mehr als eine Aktion durchführen, so kann er das tun, solange er keine Handlung mehr als einmal durchführt (Ausnahme: Eine Waffe pro Hand benutzen). Pro Aktion nach der ersten erhalten *alle* Aktionen einen kumulativen Malus von -2.

Waffe bereitmachen

Gilt als Aktion, zieht also ggf. Abzug für Mehrfachaktionen nach sich. Zwei Waffen, unhandliche Waffen oder Waffen von schwer zugänglichen Stellen zu ziehen erfordert eine erfolgreiche GES-Probe (ZW 4).

Angesagtes Ziel

Gliedmaße	-2
Kopf oder Eingeweide (Schaden +4)	-4
Kleines Ziel	-4
Winziges Ziel	-6

Nahkampfangriff

Die Fertigkeit Kämpfen wird für *sämtliche* Nahkampfangriffe benutzt. Zielwert für den Angriff ist die Parade des Verteidigers, wobei folgende Modifikationen für die Probe gelten:

Angreifer bewaffnet, Verteidiger nicht	+2
Berührungsangriff	+2
Angreifer am Boden	-2
Verteidiger am Boden	+2
Rücksichtsloser Angriff (Schaden +2, Parade -2)	+2
Überzahl (pro zusätzlichem Nahkampfgegner)	+1
Überraschungsangriff (Schaden +4)	+4
Verteidiger verteidigt sich aktiv	-2
Angriff mit zwei Waffen	-2
Schwächere Hand	-2

Fernkampfangriff

Die Fertigkeit Schießen deckt den Einsatz sämtlicher Schußwaffen ab, die Fertigkeit Werfen den Einsatz jeglicher Wurfaffen. ZW ist 4 (im Nahkampf Parade des Verteidigers), allerdings werden auf die Probe folgende Modifikationen angerechnet:

<i>Entfernung</i>	
Kurze Entfernung	0
Mittlere Entfernung	-2
Lange Entfernung	-4
<i>Deckung</i>	
Weniger als 50% oder Ziel geduckt	-1
50-90% oder Ziel am Boden	-2
Mehr als 90%	-4
<i>Dunkelheit</i>	
Düster	-1
Dunkel	-2
Totale Dunkelheit	-4
<i>Sonstiges</i>	
Automatisches Feuer	-2
Doppelschuß (Schaden +1)	+1
Dreiersalve (Schaden +2)	+2
Überraschungsangriff (Schaden +4)	+4
Unsicherer Grund	-2
Zielen (ohne Bewegung)	+2

Schaden

Generell: Schadenwürfe werden ohne Wilddie ausgeführt, können aber explodieren!

Gut platzierte Angriffe

Erreicht der Angriffswurf mindestens eine Steigerung, wird der Schaden um 1W6 herauf gesetzt.

Schadenswirkung

Das Ergebnis des Schadenwurfes wird mit der Robustheit des Zieles verglichen:

Schaden < Robustheit	Keine Auswirkung
Schaden >= Robustheit	Angeschlagen
1. Steigerung	1 Wunde + Angeschlagen
2. Steigerung	2 Wunden + Angeschlagen
3. Steigerung	3 Wunden + Angeschlagen
4. Steigerung	Außer Gefecht

Charaktere, die bereits angeschlagen waren, erleiden bei einem weiteren Angeschlagen-Ergebnis eine Wunde und bleiben angeschlagen.

Angeschlagen

Angeschlagene Charaktere haben nur halbe Bewegungsweite und können keine Aktionen ausführen.

Erholung: Zu Beginn seiner Handlung kann ein Charakter versuchen, sich zu erholen. Dazu legt er eine WIL-Probe (ZW 4) ab. Erfolg bedeutet, daß er nicht mehr angeschlagen ist, aber auch keine weiteren Aktionen in der laufenden Runde ausführen kann.

Versagt der Charakter, bleibt er angeschlagen, bei mindestens einer Steigerung kann der Charakter sofort normal handeln.

Wunden

Pro Wunde erhält der Charakter einen kumulativen Malus von -1 auf alle Eigenschaftsproben und seine Bewegungsweite sinkt kumulativ um 1 Zoll. Überschreitet ein Wildcard-Charakter drei Wunden, ist er außer Gefecht, Statisten bereits bei einer Wunde.

Außer Gefecht

Jedesmal, wenn der Charakter das Ergebnis Außer Gefecht hinnehmen muß, wird eine KON-Probe (ZW 4 plus Wundabzüge) fällig:

Krit.Fehlschlag	Tot.
Fehlschlag	Verblutet. Probe in nächster Runde wiederholen
Erfolg	Bewusstlos.
Steigerung	Angeschlagen.