



## GRUNDREGELN

### Grundwurf

Fertigkeit +/- Schwierigkeit +/- Modifikatoren = Zielwert. W100 <= Zielwert ist Erfolg.

### Natürliche Würfe

01-05 gelingt immer, sofern möglich. 96-00 erzeugt immer Komplikation.

### Schwierigkeit

Routine +20 / Einfach +10 / Normal 0 / Schwer -15 / Sehr schwer -30 / Extrem -45

### Erfogsgrade

0-9 knapp, 10-29 solide, 30+ stark. Misserfolge analog als knapp, klar oder schwer.

### Unterstützen

Unterstützungsprobe: Erfolg +10, starker Erfolg +15 oder zusätzlicher Vorteil.

### Vergleich

Beide würfeln. Erfolgreich und besserer Erfolgsgrad gewinnt. Bei Gleichstand zählt Fiktion.



## ERMITTLUNG UND SOZIALES

### Beweisstufen

Fragment: angreifbar. Belastbar: durch Kontext gestützt. Gesichert: mehrfach abgesichert.

### Drei Wege zum Hinweis

Direkter Fund, Quelle, Rekonstruktion. Kernhinweise nie an einen einzigen Wurf hängen.

### Fehlschlagkosten

Zeitverlust, Aufmerksamkeit, beschädigtes Vertrauen, unvollständige Information, juristisches Risiko.

### Soziale Haltungen

offen, vorsichtig, neutral, misstrauisch, feindlich, gebunden.

### Sozialer Konflikt

1 Zugang schaffen. 2 Preis klären. 3 Entscheidung oder Information ausspielen.

### Quellen

Jede Quelle hat Interesse, Angst, Grenze, mögliche Fehlannahme und Preis.



## STRESS, SCHADEN, HEILUNG

### Stress

1-3 angespannt / 4-6 belastet / 7-9 überfordert / 10+ Zusammenbruch oder dauerhafte Folge.

### Stressabbau

Sichere Nacht -1, ruhiger Tag -2, Erholung zwischen Operationen -2 bis -3, Entlastungsszene zusätzlich -1.

### Schaden

Kratzer: evtl. -5. Leicht: -10. Schwer: -20 und Hilfe nötig. Kritisch: handlungsunfähig oder letzte Aktion.

### Heilung

Kratzer nach Szene. Leicht 1-3 Tage. Schwer Tage bis Wochen. Kritisch lange Erholung, mögliche Narbe.

### Persönliche Linie

Keine Fessel, sondern dramatischer Marker. Verletzung kann Stress oder dauerhafte Folge auslösen.

### Moralischer Verschleiß

Steigt durch Quellenopfer, Manipulation, unnötige Gewalt, gebrochene Zusagen.



# DRUCKSZENEN UND KAMPAGNENWERTE

## Verfolgungen

6-Segment-Leiste. Gruppe füllt Fortschritt, Gegenseite füllt Flucht, Löschung oder Gegenmaßnahme.

## Technische Beweise

Screenshot meist Fragment. Logdatei/Video wird belastbar durch Metadaten, Quelle, Forensik und Herkunftskette.

## Ressourcenstatus

stabil, belastet, blockiert, kompromittiert, verloren.

## Kampagnenwerte

0 neutral, 1 niedrig, 2 spürbar, 3 deutlich, 4 gefährlich, 5 kritisch, 6 Wendepunkt.

## Gegnerreaktion

Einhegen, delegitimieren, isolieren, blockieren, offen angreifen.

## Merksatz

Ein Sieg beendet Druck nicht. Er verschiebt ihn.