

Standard Operating Procedures

// Delta Green // Allgemeines //

Fertigkeitenseinsatz

Ihre Qualifikation kann bereits ausreichen, um eine Aufgabe erfolgreich zu bewältigen. Orientieren Sie sich an folgendem Maßstab.

Fertigkeiten

20%	Amateur
30%	Grundausbildung
40%	jahrelange Erfahrung
60%	jahrzehntelange Erfahrung
80%	Meisterschaft

Attribute

3-4	jeder kann es tun
5-8	fast jeder kann es tun
9-12	durchschnittliche Person
13-16	begnadete Person
17-18	Wunderkind

In anderen Fällen würfeln Sie einen W100 für die entsprechende Fertigkeit(en) oder Attribut(e). Sollten Sie keinen geeigneten Wert (Null) haben, so können Sie die Probe nicht durchführen.

Kritischer Erfolg

Der Wurf einer 01 oder eines Pasches unter dem Fertigkeiten- oder Attributwert ist ein kritischer Erfolg. Dieser ist grundsätzlich doppelt so gut wie ein normaler Erfolg.

Erfolg

Ein Wurf unter oder gleich dem Fertigkeiten-/Attributwert ist ein Erfolg.

Misserfolg

Ein Wurf über dem Fertigkeiten-/Attributwert ist ein Misserfolg. Manchmal wird das Ziel dennoch erreicht, wenn gleich mit ungünstigen Konsequenzen.

Patzer

Der Wurf einer 00 (100) oder eines Pasches über dem Fertigkeiten-/Attributwert ist ein Patzer mit katastrophalen Konsequenzen.

Glück

Ihr Glück liegt bei 50%. Entscheiden Sie sich doch, entweder niedrig (01-50) oder hoch (51-100) zu würfeln.

Kraeftemessen

Führen Sie ein Kräftermessen gegen eine andere Person oder Sache aus, so gilt:

- Ein kritischer Erfolg schlägt einen Erfolg.
- Bei zwei Erfolgen gewinnt der höhere Wurf.
- Ein Erfolg schlägt einen Misserfolg.
- Bei zwei Misserfolgen gewinnt entweder keiner oder der niedrigere Wurf.

Willenskraft

Bei 1-2 WP erleiden Sie einen Nervenzusammenbruch und erhalten einen Malus von -20% auf alle Proben.

Bei 0 WP kollabieren Sie und verlieren die Kontrolle über Ihren Charakter. Jegliche Proben scheitern.

Regenerieren Sie 1W6 WP durch eine durchgeschlafene Nacht. Beachten Sie außerdem die Motivationen Ihres Charakters, kann 1 WP hinzukommen.

Erschoepfung

Nach einer Nacht ohne Schlaf oder ohne Pause nach dem Verlust von geistiger Stabilität sind Sie von Erschöpfung bedroht. Dies geht einher mit einem Malus von -20% auf alle Proben sowie -1W6 WP. Schlafen Sie eine Nacht durch, um die Erschöpfung loszuwerden oder nehmen Sie entsprechende Stimulanzen.

Schlaflosigkeit

Während der ersten Schlafphase nach einem temporären Trauma oder einer neuen psychischen Störung müssen Sie eine Stabilitätsprobe absolvieren. Bei Misserfolg wachen Sie auf und können keine WP regenerieren. Sedativa können helfen, bergen allerdings auch Risiken.

Zu Hause

Sie haben zahlreiche Möglichkeiten der Stressbewältigung bzw. können ver-

schiedenen Freizeitaktivitäten nachgehen.

- Erfüllen Sie Ihre Verpflichtungen (kann Bindungen und SAN erhöhen).
- Ziehen Sie sich in die Natur zurück (vermindert eine Bindung; kann SAN erhöhen).
- Knüpfen Sie neue Bindungen (auf Kosten einer bestehenden Bindung).
- Gehen Sie zur Therapie (kann SAN erhöhen und psychische Störungen heilen).
- Trainieren Sie eine Fertigkeit oder Attribut.
- Gehen Sie persönlichen Motivationen nach (kann SAN auf Kosten einer Bindung erhöhen).
- Nehmen Sie Spezialtraining (auf Kosten einer Bindung).
- Bleiben Sie am Fall (kann SAN erhöhen; verringert eine Bindung).
- Studieren Sie das Unnatürliche (erhöht Verbotenes Wissen auf Kosten einer Bindung).
- Optional: Illegales Vermögen beschaffen (auf Kosten aller Bindungen).
- Optional: Illegales Vermögen verschleudern (kann eine Bindung erhöhen).

Ausruestung

Sie haben im Wesentlichen drei Möglichkeiten an Ausrüstung zu gelangen.

Offizielle Anfrage

Ausrüstung, die Sie von offizieller Stelle erhalten, ist mit dem Risiko behaftet, Fragen und Untersuchungen aufzuwerfen. Ihr CHA nützt Ihnen hierbei.

Eigenes Geld

Bei der Beschaffung mit eigenem Geld ist ihre INT gefragt. Ein gut bezahlter Job oder eine reiche Familienabstammung können ebenfalls hilfreich sein.

Illegales Vermögen

Sofern Sie über derartige Vermögenswerte verfügen, können Sie sie für die Beschaffung von Ausrüstung einsetzen.

Standard Operating Procedures

// Delta Green // Kampf //

Kampfrunde

Eine Kampfrunde dauert einige Sekunden bzw. so lange wie eine einzelne Aktion benötigt. Sie handeln dann, wenn Sie gemäß ihrer Geschicklichkeit, beginnend mit dem höchsten Wert aller Kampfteilnehmer, an der Reihe sind.

Aktionen

Sie können in einer Kampfrunde eine Aktion ausführen.

Bewegen

Sie können 10m Joggen, 20m Rennen oder 30m Sprinten. Sofern Sie mit etwas anderem beschäftigt sind, legen Sie 3m zurück.

Angreifen

Diese Aktion umfasst **Schusswaffen**, **Schwere Waffen**, **Athletik** (für Wurfgeschosse), **Nahkampfwaffen** oder **Waffenloser Kampf**. Ziele hinter Deckung sind schwerer zu treffen. Auch können andere Modifikationen Ihren Angriff beeinflussen.

Ist das Ziel überrascht, so erhalten Sie +20% auf Ihre Attacke und bei Gelingen ist sie kritisch. Sofern das Ziel absolut keine Gegenwehr leisten kann, ist der Angriff automatisch tödlich.

Sofern Ihre Schusswaffe im Modus Feuerstoß oder Dauerfeuer eingesetzt werden kann, besteht die Chance auf unmittelbar tödliche Wirkung im Ziel.

Angesagtes Ziel

Attackieren Sie einen speziellen Bereich des Ziels. Bei automatischem Feuer gilt dies nur für das erste Ziel. Sie erhalten -20% wenn das Ziel halb gedeckt ist und -40% wenn es fast vollständig gedeckt ist. Bei einem Angriff mit einer **Nahkampfwaffe** oder **Waffenloser Kampf** gilt die Aktion als **Parieren** und **Blocken**.

Mit dieser Aktion können Sie auch auf ein Ziel in einer Gruppe schießen. Bei einem Misserfolg treffen Sie eine zufällige Person.

Zurückschlagen

Schlagen Sie zurück, wenn jemand Sie mit einer Nahkampfwaffe oder waffenlos attackiert. Sie können diese Aktion nutzen, bevor Sie regulär an der Reihe wären. Wählen Sie dabei zwischen **Angreifen**, **Angesagtes Ziel**, **Entwaffnen** oder **Festhalten** aus. Zurückschlagen gilt als **Parieren** und **Blocken**, verursacht aber nur bei einem Gegner Schaden, entwaffnet ihn oder hält ihn fest.

Ausweichen

Weichen Sie Nahkampfangriffen, Wurfgeschossen, Entwaffnen oder Festhalten aus, sofern Sie die Attacke kommen sehen. Sie können diese Aktion nutzen, bevor Sie regulär an der Reihe sind und sie gilt für alle Angriffe bis zu Ihrem nächsten Zug. Gegen Schusswaffen ermöglicht Ausweichen den Sprung in eine vorhandene Deckung in der Nähe (3m). Sie nehmen zwar regulär Schaden durch einen möglichen Treffer, profitieren aber von der schadensreduzierenden Eigenschaft der Deckung.

Entwaffnen

Entwaffnen Sie den Gegner mittels **Waffenloser Kampf** wenn Sie beide Hände frei haben und sich im Nahkampf befinden. Diese Aktion gilt als **Parieren** und **Blocken**. Ihr Gegner erhält einen freien Nahkampfwaffenangriff, um Ihre Aktion zu kontern.

Festhalten

Halten Sie Ihren Gegner mit einer Probe auf **Waffenloser Kampf** fest oder am Boden fixiert, sofern Sie beide Hände frei haben und in Nahkampfreichweite sind. Nahkampfangriffe gegen festgehaltene Ziele erhalten einen Bonus von +20%.

Losreißen

Sie können sich mit **STRx5** oder **Waffenloser Kampf** losreißen, wenn Sie festgehalten werden. Ihr Gegner kann die Aktion mittels **STRx5** oder **Waffenloser Kampf** kontern.

Zielen

Nutzen Sie eine Kampfrunde um zu zielen und erhalten Sie in der darauf folgen-

den Runde +20% auf Ihren Angriff sofern Sie keinen Schaden erleiden.

Warten

Warten Sie mit Ihrer Aktion und reihen Sie sich zu einem beliebigen Zeitpunkt bis zu Ihrem nächsten Zug in die Handlungsreihenfolge ein.

Etwas anderes

Alle anderen Aktionen, die einen Moment der Konzentration benötigen.

Parieren und Blocken

Sie können sich bis zu Ihrem nächsten Zug gegen alle Nahkampfangriffe verteidigen, sofern Sie als Aktion zuvor **Angreifen**, **Ausweichen**, **Angesagtes Ziel**, **Entwaffnen**, **Festhalten**, (erfolgreich) **Losreißen** oder **Zurückschlagen** eingesetzt haben.

Effekte und Schaden

Niederhalten

Wenn Sie durch Waffen mit einem tödlichen Radius attackiert werden, gehen Sie in der nächsten Runde zu Boden oder suchen Deckung auf. Für 1 SAN können Sie normal handeln; oder Sie sind bereits gegenüber Gewalt abgehärtet.

Benommenheit

Wenn Sie bei einer einzelnen Attacke 50% Ihrer aktuellen HP verlieren, so sind Sie benommen. Mittels **CONx5** können Sie die Benommenheit abschütteln, wenn Sie am Zug sind. Danach können Sie in der darauf folgenden Runde wieder normal handeln.

Bewusstlosigkeit

Haben Sie nur noch 1-2 HP, so sind Sie kritisch verletzt und verlieren das Bewusstsein.

Permanente Verletzung

Wann immer Ihre HP auf 1-2 fallen, machen Sie eine Probe auf **CONx5** um keine permanente Verletzung davon zu tragen.

Tod

Bei 0 HP sterben Sie.

Standard Operating Procedures

// Delta Green // Gesundheit //

Heilung

Erholung

Verbringen Sie Zeit an einem sicheren Ort mit ausreichend Wasser und Nahrung, so erhalten Sie mittels einer Probe auf CONx5 einmal am Tag 1 HP zurück.

Temporär verlorene Attributspunkte regenerieren ebenfalls mit 1 Punkt pro Tag.

Stabilisierung

Durch erfolgreichen Einsatz von Erste Hilfe gewinnen Sie 1W4 HP zurück.

Behandlung

Sollte Ihr Zustand ernsthaft kritisch sein, so begeben Sie sich in ärztliche Behandlung. Dies kann pro Woche 1W4 HP wiederherstellen.

Sollten Sie sich nach der Behandlung bis zur vollständigen Wiederherstellung Ihrer verlorenen HP körperlich anstrengen, so riskieren Sie 1W4 HP Schaden.

Wiederbelebung

Der Einsatz von Erste Hilfe innerhalb von CON Minuten nach dem Tod kann zur Wiederbelebung führen und stellt in diesem Fall 1W4 HP her.

Geistige Stabilität

Verlust von geistiger Stabilität

Beschreiben Sie die Auswirkungen auf Ihren Charakter!

Quellen der Bedrohung

Es gibt drei Arten der Bedrohung für Ihre geistige Stabilität:

- Gewalt
- Hilflosigkeit
- Unnatürliches

Während eines Kampfes muss beim ersten Auftreten eines durch Gewalt induzierten Traumas eine **Stabilitätsprobe** absolviert werden.

Temporäres Trauma

Nach dem Verlust von 5 SAN oder mehr in einem einzigen Wurf verlieren Sie die Selbstkontrolle und erhalten ein temporäres Trauma. Sollten es die Umstände zulassen, so kann **Psychotherapie** Sie wieder zur Vernunft bringen. Ansonsten sind drei Reaktionen wahrscheinlich.

Flucht

Fliehen Sie vor der Quelle der Bedrohung (typischerweise Unnatürliches oder Gewalt) bis Sie sich sicher fühlen oder maximal CON Runden lang und fallen danach erschöpft zu Boden.

Kampf

Stellen Sie sich der Bedrohung (typischerweise Hilflosigkeit oder Gewalt) und attackieren Sie wild und zufällig das nächste Ziel bis entweder die Bedrohung besiegt ist oder Sie kampfunfähig sind.

Zusammenbruch

Sie sind durch die Bedrohung (typischerweise Unnatürliches oder Hilflosigkeit) paralyisiert und katatonisch. Möglicherweise haben Sie die letzten Momente vergessen und können sich nur mittels INTx5 daran erinnern.

Geistige Umnachtung

Erreicht Ihre SAN die Schwelle des **Wahnsinns**, erleiden Sie eine geistige Umnachtung. Ihre neue Schwelle beträgt nun SAN minus POW. Außerdem erhalten Sie eine langfristige geistige Störung.

Akuter Anfall

Wenn Sie künftig SAN verlieren oder dem Trigger Ihrer Störung ausgesetzt sind, müssen Sie eine **Stabilitätsprobe** absolvieren. Bei Misslingen erleiden Sie einen akuten Anfall und müssen sich der inneren Logik Ihrer Störung hingeben. **Psychotherapie** kann Sie wieder zur Vernunft bringen.

Permanenter Wahnsinn

Sobald Sie 0 SAN erreichen, verlieren Sie Ihren Charakter permanent an den Wahnsinn. Die Auswirkungen können verschieden sein (Katatonie, Wahnvorstellungen, Psychopathie).

Wahnsinn widerstehen

Abhärtung

Jedes Mal, wenn Sie durch Gewalt oder Hilflosigkeit mindestens 1 SAN verlieren, markieren Sie ein Kästchen auf dem Charakterbogen. Sofern Sie vor Erreichen des dritten Kästchens durch Gewalt oder Hilflosigkeit ein temporäres Trauma oder geistige Umnachtung erleiden, löschen Sie die Markierungen der jeweiligen Kategorie und starten von vorne. Haben Sie drei Kästchen markiert, so sind Sie gegen die betreffende Quelle zukünftig abgehärtet und bestehen alle **Stabilitätsproben**, was aber nicht heißt, dass Sie keinerlei SAN mehr verlieren.

- Gewalt: -1W6 CHA und den gleichen Wert bei allen **Bindungen**
- Hilflosigkeit: -1W6 POW (SAN bleibt davon unberührt)
- Unnatürliches: keine Abhärtung

Projektion auf eine Bindung

Den Verlust von SAN können Sie stattdessen auch mit bis zu 1W4 WP reduzieren. Zugleich müssen Sie eine Bindung in derselben Höhe verringern.

Wahnsinn unterdrücken

Wenn Sie unter einem temporären Trauma oder akuten Anfall geistiger Umnachtung leiden, können Sie 1W4 WP aufwenden und eine Bindung in derselben Höhe reduzieren. Anschließend machen Sie eine **Stabilitätsprobe**. Bei Gelingen erhalten Sie die Kontrolle zurück und widersetzen sich dem Effekt der psychischen Störung.