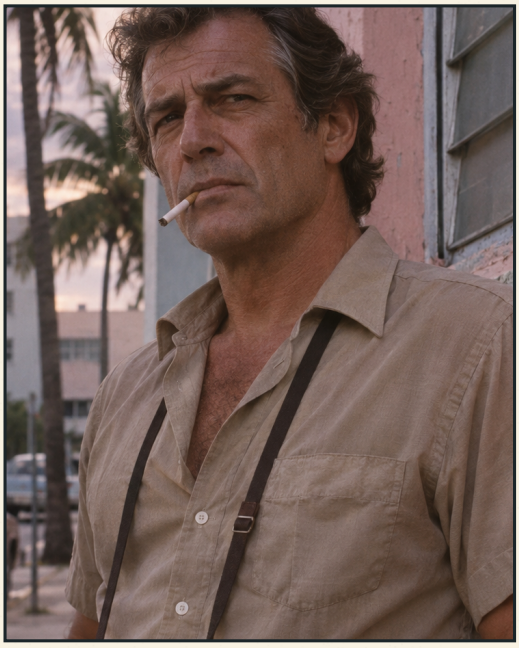
ED MILLER

Der unbeugsame Schatten des Gesetzes



54 JAHRE / EX-DETECTIVE

Narcotics > Vice > Privatdetektiv

CONCEPT

Der unbeugsame Schatten des Gesetzes

SKILLS / 2

Straßeninstinkt

Kampferprobter Veteran

FRAILTY / 1

Explosives Temperament

GEAR / 2

Messing-Schlagring
Kompakte 35-mm-Kamera

SPIELSTAND

PFLICHT

LUCK / 6 ☑ ☑ ☑ ☑ ☑ ☑ **TWIST COUNTER / 3** ☐ ☐ ☐

Luck: in Harm-&-Luck-Konflikten; nach Konflikt zurück auf 6.

Pasch: „Ja, aber …“; Twist +1. Bei 3: Twist, danach 0.

AKTUELLER FALL & SZENE

GOAL Den Cold Case von 1977 aufklären

MOTIVE Stolz und Trotz

NEMESIS Entsteht im Spiel

Ort / Datum: _____

Szenenziel: _____

SPIELNOTIZEN

ZUSTÄNDE

BEZIEHUNGEN

OFFENE FÄDEN / HINWEISE

SPIELREFERENZ

Loner 4e | Originalregeln, komprimiert

ORAKEL / ZWEI W6

Chance höher = Ja | Risk höher = Nein | Pasch = Ja, aber ... +1 Twist

Vorteil: 2 Chance, höherer zählt. Nachteil: 2 Risk, höherer zählt. Max. 1 Zusatzwürfel.

Chance > Risk, beide 1-3	**Ja, aber ...**
Chance > Risk, gemischt	**Ja**
Chance > Risk, beide 4-6	**Ja, und ...**
Risk > Chance, beide 1-3	**Nein, aber ...**
Risk > Chance, gemischt	**Nein**
Risk > Chance, beide 4-6	**Nein, und ...**

TWIST: BEI ZÄHLER 3 SOFORT 2W6 (SUBJEKT + AKTION)

1	Dritte Partei	erscheint
2	Protagonist	verändert den Ort
3	Begegnung	hilft dem Protagonisten
4	Physisches Ereignis	behindert den Protagonisten
5	Emotionales Ereignis	verändert das Ziel
6	Gegenstand	beendet die Szene

Kein Twist Counter während Harm-&-Luck-Konflikten.

SZENENÜBERGANG: 1W6

1-3 Dramatisch / Druck, Gefahr

4-5 Ruhig / Initiative, Planung

6 Meanwhile / Welt handelt

Szene schließen: Ziel gelöst, blockiert oder aufgegeben.

HARM & LUCK / JE START 6

Ja, und	**Gegner -3**
Ja	**Gegner -2**
Ja, aber	**Gegner -1**
Nein, aber	**Ed -1**
Nein	**Ed -2**
Nein, und	**Ed -3**

0 Luck = Niederlage, nicht automatisch Tod.

OPTIONALE MODULE / NUR NACH AKTIVIERUNG

STATUS (3 Felder) ☐ ☐ ☐ **CHALLENGE (4 Felder)** ☐ ☐ ☐ ☐

LEVERAGE (max. 1): _____

Challenge: Ja und +2; Ja / Ja aber +1; Nein aber 0; Nein / Nein und -1.

Leverage: später Vorteil oder „Nein“ zu „Nein, aber“ abmildern; bei Twist verfallen.