

Dark Possum

Roleplaying Game (DPRPG)



System-Referenz Dokument
DPRPG SRD

Änderungen

Version	Datum	Autor	Bemerkungen
0.1.0	Mai 2024	Patrick Giesinger Dark Possum Publishing	Draft, 1 ^{te} Version Start der hauseigenen Kampagne
0.1.1	Juli 2024	Patrick Giesinger Dark Possum Publishing	Fehlerbehebung, Ergänzungen, Balancing: Regeln für Gegenstände, Karten, FEp bei der Charaktererschaffung, TEM & Regeln für Rüstungen, Waffen & Schilde, Basisfertigkeiten
0.1.2	Oktober 2024	Patrick Giesinger Dark Possum Publishing	Balancing: Charaktererschaffung
0.1.3	Januar 2025	Patrick Giesinger Dark Possum Publishing	Reworks: Charaktererschaffung, Kampf, Gegenstände, Fertigkeiten
0.1.4	Februar 2025	Patrick Giesinger Dark Possum Publishing	Reworks: Kampf
0.1.5	Oktober 2025	Patrick Giesinger Dark Possum Publishing	Ergänzungen: Gegenstände

Unklarheiten

Die folgenden Themen sind noch in der Testphase und erfahren deshalb am Ehesten Änderungen.

Thema	Bemerkungen
Initiative	Ist das Konzept spielbar?
Waffen / Rüstungen / Schilde	Ist das Konzept spielbar?

Produktinformation

Dies ist das System-Referenz Dokument (SRD) für "Dark Possum Roleplaying Game (DPRPG)".

Lizenz

Dieses Dokument wurde publiziert unter der "Open RPG Creative License" (ORC) mit der folgenden "ORC-Bekanntmachung":

ORC-Bekanntmachung	Dieses Produkt ist unter der ORC-Lizenz lizenziert, die in der Library of Congress (U.S.A.) unter TX 9-307-067 zu finden ist und ebenso online an verschiedenen Stellen verfügbar ist, unter anderem unter www.azoralaw.com/orclicense , www.gencon.com/orclicense und andere. Alle Garantien werden - wie dort dargelegt - abgelehnt.
Zuschreibung	Dieses Produkt ist kompatibel mit und basiert auf dem folgenden ORC-Inhalt: Dark Possum Roleplaying Game (DPRPG), System-Referenz Dokument (SRD), 1^{te} Ausgabe, 1^{te} Version, V1.1.0 © Dark Possum Publishing, Entworfen von Patrick Giesinger. Wenn Ihnen unser ORC-Inhalt gefällt und Sie den Inhalt verwenden, nennen Sie uns in Ihrem Produkt wie folgt: Dark Possum Roleplaying Game (DPRPG), © Dark Possum Publishing, Entworfen von Patrick Giesinger. https://www.darkpossum.com/
Produktidentität	Zu den Elementen der nicht unter diese Lizenz fallenden Produktidentität in diesem Produkt gehören unter anderem: Das Dark Possum-Logo, alle Illustrationen in diesem Dokument, sowie alle Elemente im Rahmen der ORC-Lizenz, die Produktidentität sind oder als diese bezeichnet sind.
Ausdrücklich bezeichneter ORC-Inhalt	-

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung	7			
1.1	Was ist das?	7			
1.2	Wie kann ich's brauchen?	7			
1.3	Terminologie	7			
1.4	Illustrationen	7			
2	Rollenspiel	8			
2.1	Spielleiter	8			
2.2	Charaktere	8			
2.2.1	Charaktererschaffung	8			
2.2.2	Charakterentwicklung	8			
2.2.3	Spielcharakter	8			
2.2.4	Nicht-Spielcharakter	8			
2.2.5	Spielgruppe	8			
2.3	Spielwelt	8			
2.4	Geschichten erzählen	9			
2.4.1	Szenen	9			
2.4.2	Erzählzyklus	9			
2.4.3	Szene beschreiben	9			
2.4.3.1	Szenen	9			
2.4.3.2	Ereignisse	9			
2.4.4	Handlung beschreiben	9			
2.4.4.1	Handlungen	9			
2.4.4.1.1	Aktionen	9			
2.4.4.1.2	Reaktionen	9			
2.4.5	Handlung auflösen	9			
2.4.5.1	Effekte	10			
2.4.5.2	Tests	10			
2.4.5.3	Würfel	10			
3	Charaktere	11			
3.1	Merkmale	11			
3.2	Existenzen	12			
3.2.1	Körper	12			
3.2.2	Geist	12			
3.2.3	Seele	12			
3.2.4	Zustand von Existenzen	12			
3.2.5	Charaktererschaffung	12			
3.2.6	Charakterentwicklung	12			
3.3	Attribute	13			
3.3.1	Agilität	13			
3.3.2	Geschick	13			
3.3.3	Konstitution	13			
3.3.4	Stärke	13			
3.3.5	Attributwerte	13			
3.3.5.1	Attributstufen	13			
3.3.6	Attributpunkte	13			
3.3.7	Charaktererschaffung	13			
3.3.8	Charakterentwicklung	13			
3.4	Qualitäten	14			
3.4.1	Substanz	14			
3.4.2	Energie	14			
3.4.3	Qualitätswerte	14			
3.4.3.1	Wertmodifikatoren	14			
3.4.3.1.1	Schaden	14			
3.4.3.1.1.1	Regeneration	14			
3.4.3.1.1.2	Heilung	14			
3.4.3.1.2	Verbrauch	14			
3.4.3.1.2.1	Erholung	14			
3.4.3.1.2.2	Auffüllen	14			
3.4.4	Zustand von Existenzen	14			
3.4.4.1	Müde	15			
3.4.4.2	Beschädigt	15			
3.4.4.3	Erschöpft	15			
3.4.4.4	Handlungsunfähig	15			
3.4.4.5	Zerstört	15			
3.5	Hintergrund	16			
3.5.1	Herkunft	16			
3.5.2	Kultur	16			
3.5.3	Geschichte	16			
3.6	Fertigkeiten	17			
3.6.1	Arten von Fertigkeiten	17			
3.6.2	Fertigkeitswerte	17			
3.6.2.1	Fertigkeitsstufen	17			
3.6.3	Fertigkeitspunkte	17			
3.6.4	Charaktererschaffung	17			
3.6.5	Charakterentwicklung	17			
3.6.6	Fertigkeitsbereich	17			
3.6.7	Liste der Fertigkeiten	17			
3.7	Zustände	18			
3.7.1	Zustandswerte	18			
3.7.1.1	Status von Zuständen	18			
3.7.1.2	Zustandsstufen	18			
3.7.2	Zustandseffekte	18			
3.7.3	Charakterentwicklung	18			
3.7.4	Zustandsbereich	18			
3.7.5	Liste der Zustände	18			
4	Spiel	19			
4.1	Tests	20			
4.1.1	Testsequenz	20			
4.1.2	Bestimme Würfelpool	20			
4.1.2.1	Handlungen	20			
4.1.2.1.1	Kombinierte Tests	21			
4.1.2.1.2	Offene Tests	21			
4.1.2.1.2.1	Gruppen	21			

4.1.2.2	Ereignisse.....	21
4.1.2.3	Würfelpoolmodifikatoren.....	21
4.1.3	Bestimme Testschwierigkeit.....	22
4.1.3.1	Kompetitive Tests.....	22
4.1.3.2	Beitragende Tests.....	22
4.1.4	Bestimme Erfolg.....	22
4.1.4.1	Würfelwurf.....	22
4.1.4.2	Erfolg bestimmen.....	22
4.1.5	Bestimme Testresultat.....	23
4.1.5.1	Kompetitive Tests.....	23
4.1.5.2	Beitragende Tests.....	23
4.1.6	Bestimme Testeffekt.....	23
4.1.6.1	Vorteile und Nachteile.....	23
4.1.6.1.1	Kompetitive Tests.....	23
4.1.6.2	Testeffektmodifikatoren.....	23
4.1.7	Wiederholen von Tests.....	24
4.1.8	Versteckte Tests.....	24
4.1.9	Tests für Gruppen.....	24
4.2	Erzählmodus.....	25
4.2.1	Strategischer Erzählmodus.....	25
4.2.1.1	Sequenz.....	25
4.2.2	Taktischer Erzählmodus.....	26
4.2.2.1	Sequenz.....	26
4.2.2.2	Starte Szene.....	26
4.2.2.2.1	Szene beschreiben.....	26
4.2.2.2.2	Initiative.....	26
4.2.2.2.2.1	Initiative für Charaktere.....	26
4.2.2.2.2.2	Initiative für Ereignisse.....	27
4.2.2.2.2.3	Belastung.....	27
4.2.2.2.2.3.1	Belastung durch Zustände....	27
4.2.2.2.2.3.2	Belastung durch kontinuierliche Effekte	27
4.2.2.2.2.3.3	Belastung eines Charakters ..	27
4.2.2.2.2.4	Verzögerung.....	27
4.2.2.2.3	Starte Initiative.....	27
4.2.2.2.3.1	Überraschung.....	27
4.2.2.3	Starte Runde.....	27
4.2.2.3.1	Erhalte Initiative.....	27
4.2.2.3.1.1	Initiative für Charaktere.....	27
4.2.2.3.1.1.1	Belastung.....	27
4.2.2.4	Starte Phase.....	28
4.2.2.4.1	Bestimme Handelnde.....	28
4.2.2.5	Aktionen ankündigen.....	28
4.2.2.5.1	Handlungsgeschwindigkeit.....	28
4.2.2.5.2	Kombinierte Aktionen.....	28
4.2.2.5.3	Anhaltende Aktionen.....	29
4.2.2.6	Reaktionen ankündigen.....	29
4.2.2.6.1	Passive Reaktionen.....	29
4.2.2.6.2	Ersetzen einer Handlung.....	29
4.2.2.7	Handlungen auflösen.....	29
4.2.2.7.1	Auslösende Aktionen.....	29
4.2.2.7.2	Zu testende Handlungen.....	30
4.2.2.7.2.1	Kompetitive Tests.....	30

4.2.2.7.2.2	Vorteile und Nachteile.....	30
4.2.2.7.2.3	Zustände.....	30
4.2.2.7.3	Kombinierte Handlungen.....	30
4.3	Fertigkeiten.....	32
4.3.1	Eigenschaften.....	32
4.3.2	Fertigkeitsgruppen.....	32
4.3.3	Körperliche Fertigkeiten.....	32
4.3.3.1	Abwehren.....	32
4.3.3.2	Attackieren.....	33
4.3.3.3	Aushalten.....	33
4.3.3.4	Bewegen.....	34
4.3.3.4.1	Bewegungsgeschwindigkeit.....	34
4.3.3.5	Verheimlichen.....	34
4.3.3.5.1	Bewegungsgeschwindigkeit.....	34
4.3.3.6	Wahrnehmen.....	35
4.3.3.7	Fähigkeiten.....	35
4.3.4	Geistige Fertigkeiten.....	36
4.3.4.1	Bewältigen.....	36
4.3.4.2	Fühlen.....	36
4.3.4.3	Interagieren.....	37
4.3.4.3.1	Fertigkeitsstufen.....	37
4.3.4.4	Konzentrieren.....	37
4.3.4.5	Manipulieren.....	38
4.3.4.6	Vorgeben.....	38
4.3.4.7	Wissen.....	39
4.3.5	Seelische Fertigkeiten.....	40
4.3.5.1	Gewalten.....	40
4.3.5.2	Erleiden.....	40
4.3.5.3	Repräsentieren.....	41
4.3.5.4	Spüren.....	41
4.3.5.5	Kräfte.....	42
4.4	Zustände.....	43
4.4.1	Eigenschaften.....	43
4.4.2	Anfällig.....	43
4.4.3	Belastet.....	43
4.4.4	Geschockt.....	43
4.4.5	Krank.....	43
4.4.6	Resistent.....	43
4.4.7	Überrascht.....	44
4.4.8	Vergiftet.....	44
4.4.9	Verwundet.....	44
4.4.10	Weitere Zustände.....	44
4.4.10.1	Körperlich.....	44
4.4.10.2	Geistig.....	44
4.5	Handlungen.....	45
4.5.1	Eigenschaften.....	45
4.5.2	Pausieren.....	45
4.5.3	Rasten.....	45
4.6	Szenario.....	46
4.6.1	Lebensstil.....	46
4.6.1.1	Lebensstil.....	46
4.6.2	Gegenstände.....	46

4.6.2.1	Merkmale.....	46
4.6.2.1.1	Funktionalität	46
4.6.2.1.1.1	Eigenschaften	46
4.6.2.1.1.1.1	Konstruktion.....	46
4.6.2.1.1.1.2	Funktionswert.....	46
4.6.2.1.1.1.3	Preis	47
4.6.2.1.1.1.4	Funktionsart.....	47
4.6.2.1.1.1.5	Test.....	47
4.6.2.1.2	Beschaffungsschwierigkeit.....	48
4.6.2.1.2.1	Qualität.....	48
4.6.2.1.2.2	Verfügbarkeit	48
4.6.2.1.2.3	Legalität	49
4.6.2.2	Gegenstandsliste.....	49

4.6.2.2.1	Schilder	49
4.6.2.2.2	Rüstungen.....	49
4.6.2.2.3	Waffen	49
4.6.2.2.3.1	Distanzwaffen.....	49

5 Anhang.....51

5.1 Abkürzungen.....51

5.2 Glossar

5.3 Tabellen

5.4 Spielmaterial

5.4.1 Karten.....54

5.5 Danksagung.....57

1 Einführung

1.1 Was ist das?

Das System-Referenz Dokument (DPRPG SRD) enthält die Basisregeln und Basisspielkonzepte für "Dark Possum Roleplaying Game (DPRPG)".

Dieses Dokument ist alles, was du brauchst, um das "Dark Possum Roleplaying Game" zu spielen.

HAFTUNGSAUSSCHLUSS:

Die Regeln sind nicht vollständig und werden im Laufe der Zeit erweitert und abgeändert, basierend auf unseren eigenen Erfahrungen damit. Eure Rückmeldungen werden es ermöglichen, das Spiel anzupassen, um das Spielerlebnis für alle zu verbessern. In diesem Sinne, bitte beachtet, dass sich dieses Dokument entwickeln wird, und dass neue Versionen publiziert werden.

1.2 Wie kann ich's brauchen?

Alle Regeln in diesem Dokument sind grundsätzlich optional. Dies bedeutet, dass ihr die Regeln nach Belieben entfernen, ändern oder erweitern könnt (und solltet!), sodass ihr ein Spielerlebnis kreiert, das euch Freude bereitet.

1.3 Terminologie

Im ganzen Dokument verwenden wir spielspezifische Terminologie. Im Anhang findet ihr die dazugehörenden Definitionen für die Abkürzungen (5.1) und das Glossar (5.2).

In dieser Version des Dokuments wird die männliche Form verwendet, steht aber austauschbar auch für die weibliche Form.

1.4 Illustrationen

In diesem Dokument werden KI-generierte Illustrationen verwendet. Wir unterstützen das Talent von Künstlern und würden, finanzielle Bedenken mal zur Seite geschoben, liebend gerne die Ideen und die künstlerische Kreativität eines Menschen nutzen, um das Dokument zu illustrieren. Leider besteht für ein nicht-kommerzielles, frei erhältliches Produkt wie dieses aber keine finanzielle Möglichkeit, Illustrationen in Auftrag zu geben. Wir sind überzeugt, dass KI-generierte Illustrationen besser sind als gar keine.

Wenn ihr jedoch das Talent und die Hingabe besitzt, uns mit Illustrationen zu bedenken, dann ersetzen wir die KI-generierten Illustrationen gerne mit euren Originalen!

2 Rollenspiel

In einem Rollenspiel (englisch: "Roleplaying Game" oder "RPG") übernehmen die Spieler die Rolle von (typischerweise) fiktionalen Charakteren, um gemeinsam eine Geschichte zu kreieren.

Das Rollenspiel selbst ist eine Sammlung von Regeln und Richtlinien, wie diese Charaktere beschrieben werden können und wie sie mit der Welt, in der die Geschichte entsteht, interagieren können. Spieler improvisieren frei innerhalb der Regeln und Richtlinien, was die Charaktere tun. Das Ergebnis solcher Handlungen basiert wiederum auf den Regeln und Richtlinien, wo es denn solche gibt, und treibt so die Geschichte vorwärts.

2.1 Spielleiter

Der **Spielleiter (SL)** ist eine spezielle Rolle, die von einem Spieler wahrgenommen wird. Er wendet die Regeln und Richtlinien an und entscheidet, wo auch immer die Regeln und Richtlinien des Spiels die Ereignisse und Handlungen der Spieler nicht oder nicht vollständig abdecken, oder wo eine Abweichung von den Regeln und Richtlinien dem Spielfluss oder der Geschichte zugutekommen. Seine Aufgabe ist es auch, die Rolle aller Charaktere in der Geschichte zu spielen, die nicht von anderen Spielern portraitiert werden.

2.2 Charaktere

Ein **Charakter (C)** besitzt Merkmale, die in den Regeln des nächsten Kapitels (siehe 3) beschrieben werden.



2.2.1 Charaktererschaffung

Während der **Charaktererschaffung** werden die Merkmale initial bestimmt.

2.2.2 Charakterentwicklung

Die **Charakterentwicklung** beschreibt die Veränderungen der Merkmale im Verlauf der Geschichte eines Charakters.

2.2.3 Spielcharakter

Ein **Spielcharakter (SC)** ist ein Charakter, der von einem Spieler gespielt wird.

2.2.4 Nicht-Spielcharakter

Ein **Nicht-Spielcharakter (NSC)** ist ein Charakter, der von einem Spielleiter gespielt wird.

2.2.5 Spielgruppe

Alle Spielcharaktere zusammen formen die **Spielgruppe (SG)**.



2.3 Spielwelt

Die **Spielwelt** ist die Welt, in der das Rollenspiel stattfindet, wo die Charaktere leben. Die gebräuchlichsten Szenarien sind: historische und moderne Szenarien in unserer realen Welt, und eher fantastische Szenarien im fantastischen, Science Fiction- oder Horror-Genre.



2.4 Geschichten erzählen

2.4.1 Szenen

Eine Geschichte teilt sich auf in Szenen – Teile der Geschichte, die gespielt werden. Eine Szene beinhaltet einen bedeutsamen Teil in der Geschichte, so ähnlich wie ein Kapitel oder ein Abschnitt eines Buches.

2.4.2 Erzählzyklus

Der Erzählzyklus kann, vereinfacht, als eine nie-endende Schleife von drei Elementen betrachtet werden:



Tabelle 1: Erzählzyklus

2.4.3 Szene beschreiben

Der Spielleiter ist der Hüter der Welt, in der sich die Geschichte entwickelt. In dieser Rolle beschreibt er, was die Spielcharaktere erfahren.

2.4.3.1 Szenen

Eine **Szene** beschreibt die von den Spielcharakteren wahrnehmbare Umgebung.

Beispiel

SL: "Ihr habt das Stadthaus von Gildenmeister Faeh Craen gefunden. Es liegt an einer weiten Gasse, nördlich des Bauernmarkts. Einige ausgetretene Steinstufen führen zu einer eher rustikalen Tür. Das Haus wirkt bescheiden für das Heim eines, wie ihr mittlerweile wisst, sehr reichen und mächtigen Mannes. Auf der Gasse liegt eine angenehme Stille und ihr könnt die Besucher des Bauernmarkts sehen, die sich etwa 50 Schritt entfernt, bereits von Stand zu Stand bewegen und ihre Einkäufe tätigen."

2.4.3.2 Ereignisse

Ein **Ereignis** ist Teil einer Szene, wenn ein Geschehnis von den Spielern eine Entscheidung verlangt, was ihre Spielcharaktere tun. Ereignisse können durch die Umgebung initiiert werden oder durch Nicht-Spielcharaktere.

Beispiel

SL: "Als ihr euch langsam die Bergflanke hinaufbewegt, die ledernen Schulterriemen eurer Rucksäcke fest im Griff, hört ihr ein bedrohliches, tiefes, polterndes Geräusch von weiter oben am Berg. Ein kurzer Blick und ihr seht, wie sich der Schnee schräg rechts, weit oberhalb eurer Position an einem steilen Hang in Bewegung gesetzt hat. Was wollt ihr tun?"

Beispiel

SL zu einem SC: "Du bemerkst, wie der Junge die Geldbörse deines Begleiters mit spitzen Fingern aus dessen Tasche entnimmt. Niemand sonst scheint den Diebstahl bemerkt zu haben. Was willst du tun?"

2.4.4 Handlung beschreiben

Die Spieler treiben die Geschichte voran, indem sie die Handlungen ihrer Spielcharaktere in einer Szene beschreiben.

2.4.4.1 Handlungen

Alles, was ein Charakter tut, ist eine **Handlung** – unabhängig davon, ob es die Welt um ihn herum beeinflusst oder ob es nur darum geht die Geschichte auszugestalten.

Die Beschreibung einer Handlung kann in beliebiger Form erfolgen:

Kurze, faktische Aussagen...

Beispiel

Spieler, eine Handlung beschreibend: "Ich werde versuchen leise die Tür zu öffnen, gerade genug weit, um einen Blick durch den Spalt in den dahinterliegenden Raum zu erhaschen."

...oder längere Prosa...

Beispiel

Spieler, eine Handlung beschreibend: "Nach unserer Unterhaltung mit dem Wirt gehe ich nach oben ins Zimmer, das mein Kamerad und ich für diese Nacht gemietet haben. Als ich bemerke, wie er nur mit Mühe sein schweres Pack die Treppe hochkriegt, kommt mir der tiefe Schnitt an seinem Arm in den Sinn. Ich biete ihm an, mich um die Wunde zu kümmern, nachdem ich seinen Ledertornister im Zimmer abgesetzt habe. Ich lege meine Kräuter, Öle und Tinkturen auf meinem Bett aus und bereite eine Heilsalbe zu in meinem kleinen Mörser. Wie ich es aus "Yalbur's Buch der Feinen Restorativen Medizin" gelernt habe, zerstoße ich Apfelbeerblätter, Nemtosamen und eine Prise getrocknete und pulverisierte Crobeere, schmiere einen Löffel voll Hasenfett dazu und träufle etwas meiner Heiltinktur hinzu, die ich in Nordheim erworben hatte. Mit etwas Öl der Roten Corcanuss mixe ich alles zu einer klebrigen Paste, die ich auf seine Wunde am Arm verteile. Mit einem leichten Verband sollte sich der Arm bis morgen, nach einer vollen Kappe Schlaf, bereits wieder viel besser anfühlen."

2.4.4.1.1 Aktionen

Eine **Aktion** ist eine aktive Handlung eines Charakters.

Beispiel

Spieler, eine Aktion beschreibend: "Ich drücke auf den Knopf."

2.4.4.1.2 Reaktionen

Eine **Reaktion** ist eine reaktive Handlung, die auf eine Aktion oder ein Ereignis erfolgt. Die Reaktion will die Aktion beeinflussen.

Beispiel

Der SL hat den Spieler darauf aufmerksam gemacht, dass ein Junge die Geldbörse seines Begleiters aus dessen Tasche entwenden will.

Spieler, eine Reaktion auf dieses Ereignis beschreibend: "Ich versuche, die Hand des Diebs zu fassen zu kriegen, bevor er ihm die Geldbörse aus der Tasche ziehen kann."

2.4.5 Handlung auflösen

Der SL entscheidet, was das Resultat ist aller Handlungen und Ereignisse in der Szene.

Beispiel

Nachdem der Spieler beschrieben hat, wie er die Türe öffnet, entscheidet der SL, dass die Tür unverschlossen und nicht verklemmt ist, und dass niemand sie auf der anderen Seite zuhört.

Danach beschreibt er die nächste Szene:

SL: "Vorsichtig öffnest du die Türe ein wenig und wirfst einen Blick durch den Spalt. Hinter der Tür befindet sich ein schmaler Gang. Du kannst die Konturen von vier weiteren Türen ausmachen, zwei auf der linken Seite und zwei auf der rechten. Durch die scheinbar geöffnete Tür am linken Ende des Ganges flackert ein schwaches Licht in den Korridor."

2.4.5.1 Effekte

Das Resultat einer Handlung oder eines Ereignisses nennt sich **Effekt**.

2.4.5.2 Tests

Ein **Test** ist eine Spielmechanik, um zu bestimmen, ob sich der Effekt einer Handlung oder eines Ereignisses einstellt und in welchem Mass dies geschieht.

Wenn eine Handlung widersprüchlich ist in dem Sinne, dass es unklar oder unsicher ist, was der Effekt der Handlung ist, z.B., ob die Handlung gelingt oder zu welchem Grad dies passiert, dann kann der Spielleiter einen Test verlangen. Dies ist z.B. der Fall, wenn eine Handlung nicht einfach ist, wenn sie risikobehaftet ist, oder wenn mit einer anderen Handlung reagiert wird.

Beispiel

Der Spielleiter weiss, dass sich im Raum am Ende des Ganges zwei Wachen aufhalten, die Karten spielen. Da der Spieler ausdrücklich bemerkte, dass er versucht die Türe leise zu öffnen, entscheidet der Spielleiter, dass ein Test darüber entscheiden soll, ob die Wachen bemerkt haben, dass die Tür geöffnet wurde.

SL: "Mach einen Test, um zu bestimmen, wie leise du die Tür öffnen kannst."

Hätte der Spieler hingegen seine Handlung beschrieben als: "Ich öffne die Tür und schau in den dahinterliegenden Raum.", dann hätte der SL keinen Test verlangt und der Effekt der Handlung des SC wäre gewesen, dass die Wachen gehört hätten, dass die Türe geöffnet wurde.

Wären die Wachen am Schlafen gewesen, dann hätte der SL auch keinen Test verlangt und die Türe wäre unbemerkt geöffnet worden.

Genauso, wenn ein Ereignis widersprüchlich ist in dem Sinne, dass es unklar oder unsicher ist, was der Effekt des Ereignisses ist, z.B., ob das Ereignis den Effekt hat oder zu welchem Grad dies passiert, dann kann der Spielleiter einen Test verlangen. Dies ist z.B. der Fall, wenn auf ein Ereignis mit einer anderen Handlung reagiert wird.

Beispiel

Der Spieler beschreibt die Handlung seines Charakters: "Ich betrete den Raum und gehe zum Tisch beim Fenster."

Der SL weiss, dass der Fussboden stark verrottet ist und das Gewicht des Charakters nicht tragen kann. Auch hat der Spieler nicht beschrieben, dass er den Raum vorsichtig betritt oder irgendwie den Zustand der Bodenbretter prüfen will, bevor er den Raum betritt.

SL: "Als du dich zwei, drei Schritte auf den Tisch zubewegst hast, hörst du ein Knacken unter deinen Füßen als die Bodenbretter nachgeben und du in den Keller zu fallen drohst."

Spieler: "Ich versuche, mich nach vorne zu werfen und mich am Rande des Lochs festzuhalten – hoffentlich hat es dort einen stabilen Balken..."

SL: "Mach einen Test, ob du dich weit genug nach vorne werfen kannst, damit du aus der Gefahrenzone kommst."

2.4.5.3 Würfel

Würfel werden für Tests verwendet, um die Unsicherheit und Unvorhersehbarkeit von Handlungen zu imitieren.

"Dark Possum Roleplaying Game" verwendet 6-seitige Würfel, die wir im Folgenden als "W6" bezeichnen werden.

Sollen mehrere Würfel gerollt werden, so wird das durch die Zahl der zu rollenden Würfel vor "W6" indiziert.

Beispiel: vier 6-seitige Würfel sollen gerollt werden

4W6

3 Charaktere



3.1 Merkmale

Charaktere bestehen aus einer Summe von Merkmalen, die in den folgenden Kapiteln näher beschrieben werden

Charakter

Existenzen

Attribute

Qualitäten

Fertigkeiten

Zustände

Hintergrund

Tabelle 2: Charaktermerkmale

3.2 Existenzen

Eine **Existenz (E)** ist ein Merkmal eines Charakters. Charaktere bestehen aus bis zu drei Existenzen, die die unterschiedlichen Facetten des Charakters repräsentieren: Körper, Geist und Seele.

3.2.1 Körper

Existenz



Der **Körper (B)** ist die physische Repräsentation des Charakters, seine Körperlichkeit.

Ein Körper kann physische Effekte produzieren und kann von physischen Effekten beeinflusst werden.

3.2.2 Geist

Existenz



Der **Geist (G)** ist die mentale Repräsentation des Charakters, sein Bewusstsein.

Ein Geist kann geistige Effekte produzieren und kann von geistigen Effekten beeinflusst werden.

3.2.3 Seele

Existenz



Die **Seele (S)** ist die metaphysische Repräsentation des Charakters, seine Beseeltheit.

Eine Seele kann metaphysische Effekte produzieren und kann von metaphysischen Effekten beeinflusst werden.

3.2.4 Zustand von Existenzen

Eine Existenz befindet sich immer in einer der beiden grundsätzlichen Zustände: erwacht oder ruhend.

Eine **Erwachte Existenz** ist aktiv und kann von einem Charakter genutzt werden um zu handeln und um Einfluss auszuüben.

Eine **Ruhende Existenz** ist passiv und kann von einem Charakter nicht genutzt werden um zu handeln oder um Einfluss auszuüben.

3.2.5 Charaktererschaffung

Abhängig von der Spielwelt bilden bis zu drei Existenzen einen Charakter. In einem Leben nach dem Tod besitzen Charaktere keinen Körper, oder in einer Spielwelt ohne Metaphysik besitzen Charaktere keine Seele.

SPIELHINWEIS:

Kreuze auf dem Charakterblatt die Erwachten Existenzen an.

3.2.6 Charakterentwicklung

Ruhende Existenzen können erwachen, und umgekehrt. Z.B., kann die Seele zunächst ruhend sein und erst dann erwachen, wenn der Charakter lernt metaphysische Handlungen vorzunehmen.

Eine Existenz kann zu einem Charakter hinzukommen oder abgehen, z.B., wenn ein Charakter mit einem Körper stirbt und ein Leben nach dem Tod führt, oder wenn ein Charakter, der ein Leben nach dem Tod führt, von einem Körper in der physischen Welt Besitz ergreift.

SPIELHINWEIS:

Passe auf dem Charakterblatt die Kreuze für die neu Erwachten bzw. nun Ruhenden Existenzen an.

3.3 Attribute

Ein **Attribut (AT)** ist ein Merkmal einer Existenz. Jede Existenz besitzt vier Attribute: Agilität, Geschick, Konstitution und Stärke.

3.3.1 Agilität

Attribut



Agilität (AGI) beschreibt die Anpassungsfähigkeit einer Existenz und ihre Fähigkeit auf Effekte zu reagieren und Effekte zu vermeiden.

OPTIONALE REGEL: Benutze explizite Namen – "Reflexe" statt K-AGI und "Intuition" statt G-AGI und "Inspiration" statt S-AGI.

3.3.2 Geschick

Attribut



Geschick (GES) beschreibt die Präzision einer Existenz und ihre Fähigkeit, effizient Einfluss auszuüben.

OPTIONALE REGEL: Benutze explizite Namen – "Koordination" statt K-GES und "Intelligenz" statt G-AGI und "Erkenntnis" statt S-GES.

3.3.3 Konstitution

Attribut



Konstitution (KON) beschreibt die Robustheit einer Existenz und ihre Fähigkeit, Effekten zu widerstehen.

OPTIONALE REGEL: Benutze explizite Namen – "Zähigkeit" statt K-KON und "Unerschütterlichkeit" statt G-KON und "Harmonie" statt S-KON.

3.3.4 Stärke

Attribut



Stärke (STÄ) beschreibt die Kraft einer Existenz und ihre Fähigkeit, effektiv Einfluss auszuüben.

OPTIONALE REGEL: Benutze explizite Namen – "Muskelfraft" statt K-KRA und "Willenskraft" statt G-KRA und "Fokus" statt S-KRA.

3.3.5 Attributwerte

Jedes Attribut besitzt drei Werte:

Attributwert	Beschreibung
Grundwert (GW)	Der langfristige Wert eines Attributs.
Wertmodifikator (WM)	Temporäre Änderungen des Grundwerts eines Attributs – z.B. durch bestehende Stati oder wirkende Effekte.
Aktueller Wert (AW)	Die Summe des Grundwerts und aller Wertmodifikatoren. $AW = GW + \sum WM$

Tabelle 3: Attributwerte

3.3.5.1 Attributstufen

Wert	Beschreibung
1	Sehr schwach
2	Schwach
3	Eher schwach
4	Eher stark
5	Stark

Wert	Beschreibung
6	Sehr stark
7	Aussergewöhnlich stark
8	Enorm stark
9	Extrem stark
10+	Unglaublich stark

Tabelle 4: Attributstufen

3.3.6 Attributpunkte

Attributpunkte (ATp) können dazu verwendet werden, um Attribute zu trainieren und somit den Grundwert von Attributen zu erhöhen.

Das Trainieren eines Attributs kostet 1 ATp und erhöht den Grundwert um 1.

3.3.7 Charaktererschaffung

Jeder Charakter startet mit einem Grundwert von 1 für jedes Attribut und 6 ATp für jede Erwachte Existenz. Die Attributpunkte können frei genutzt werden, um Attribute während der Charaktererschaffung zu trainieren – bis zu einem maximalen Grundwert von 4.

Der SL kann sich dazu entscheiden, den initialen Grundwert zu erhöhen und/oder den maximalen Grundwert zu ändern.

SPIELHINWEIS:

Je höher die initialen Grundwerte, umso heroischer können Charaktere nach der Charaktererschaffung agieren. Der SL kann so die Stimmung der Spielwelt beeinflussen.

Attribute von Ruhenden Existenzen erhalten in der Charaktererschaffung keinen Grundwert und können deshalb auch nicht trainiert werden.

SPIELHINWEIS:

Notiere die resultierenden Grundwerte aller Attribute auf dem Charakterblatt.

3.3.8 Charakterentwicklung

Durch die Charakterentwicklung können sich die Grundwerte von Attributen ändern: der SL kann ATp vergeben – entweder spezifisch für ein bestimmtes Attribut oder für die Attribute einer bestimmten Existenz oder generisch, um irgendein Attribut zu trainieren.

Wenn eine Existenz erwacht, so starten all ihre Attribute mit einem Grundwert von 1. Der SL entscheidet, ob ATp für das Trainieren der Attribute der neu Erwachten Existenz zur Verfügung stehen.

Attribute von Ruhenden Existenzen können nicht trainiert werden, ausser der SL bestimmt dies anders.

3.4 Qualitäten

Eine **Qualität (QU)** ist ein Merkmal einer Existenz. Jede Existenz besitzt zwei Qualitäten: Substanz und Energie.

3.4.1 Substanz

Qualität



Substanz (SUB) beschreibt die langfristigen Reserven einer Existenz und ihre Möglichkeit zu existieren.

Existenz	Substanz
Körper	Leben
Geist	Verstand
Seele	Essenz

Tabelle 5: Substanz

Die Substanz leitet sich ab von den Attributen der Existenz:

SUB = AGI + DEX + CON + STR

3.4.2 Energie

Qualität



Energie (ENE) beschreibt die kurzfristigen Reserven einer Existenz und ihre Möglichkeit zu funktionieren und zu handeln.

Existenz	Energie
Körper	Stamina
Geist	Antrieb
Seele	Funke

Tabelle 6: Energie

Die Energie leitet sich ab von der Substanz der Existenz:

ENE = SUB

3.4.3 Qualitätswerte

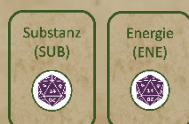
Jede Qualität besitzt vier Werte:

Qualitätswert	Beschreibung
Grundwert (GW)	Der langfristige Wert einer Qualität. Er leitet sich von Grundwerten ab.
Aktueller Grundwert (AGW)	Der mittelfristige Wert einer Qualität. Er leitet sich von Aktuellen Werten ab.
Wertmodifikator (WM)	Temporäre Änderungen des Grundwerts einer Qualität – z.B. durch bestehende Stati oder wirkende Effekte.
Aktueller Wert (AW)	Die Summe des Aktuellen Grundwerts und aller Wertmodifikatoren. $AW = AGW + \sum WM$

Tabelle 7: Qualitätswerte

SPIELHINWEIS:

Die Aktuellen Werte der Qualitäten ändern sich öfters im Spiel. Sie können einfacher nachgeführt werden, wenn die dafür vorgesehenen Karten verwendet werden und mit einem Würfel, z.B., einem W20, der AW indiziert wird.



3.4.3.1 Wertmodifikatoren

Qualitäten besitzen spezielle, weil benannte, Wertmodifikatoren: Schaden für die Substanz und Verbrauch für Energie.

3.4.3.1.1 Schaden

Wertmodifikator: SUB

Schaden (SDN) ist die verlorene Substanz einer Existenz. Er wird als negativer Substanz-WM geführt.

SUB-WM = -SDN

Beispiel: 3 Punkte geistiger Schaden

$M-SDN=3 \rightarrow M-SUB-WM=-3$

3.4.3.1.1.1 Regeneration

Regeneration ist die jeder Existenz eigene Fähigkeit, erlittenen Schaden zu entfernen.

3.4.3.1.1.2 Heilung

Heilung ist eine Handlung, um erlittenen Schaden zu entfernen.

3.4.3.1.2 Verbrauch

Wertmodifikator: ENE

Verbrauch (VRB) ist die verlorene Energie einer Existenz. Er wird als negativer Energie-WM geführt.

ENE-WM = -VRB

Beispiel: 2 Punkte körperlicher Verbrauch

$B-VRB=2 \rightarrow B-ENE-WM=-2$

3.4.3.1.2.1 Erholung

Erholung ist die jeder Existenz eigene Fähigkeit, erlittenen Verbrauch zu entfernen.

3.4.3.1.2.2 Auffüllen

Auffüllen ist eine Handlung, um erlittenen Verbrauch zu entfernen.

3.4.4 Zustand von Existenzen

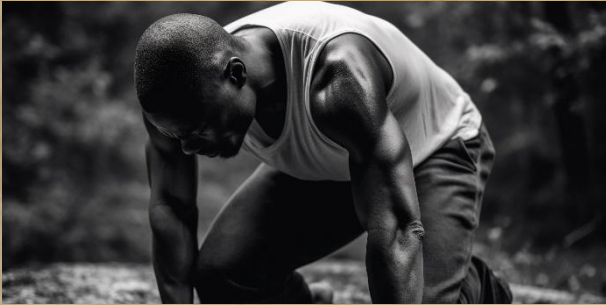
Abhängig von den Aktuellen Werten der Qualitäten einer Existenz besitzt die Existenz selbst weitere Zustände, nicht nur Erwacht bzw. Ruhend:

ENE-AW...	SUB-AW...	Zustand der Existenz
= ENE-GW	= SUB-GW	
< ENE-GW		Müde
	< SUB-GW	Beschädigt
=< 0		Erschöpft
=< - ENE-GW	=< 0	Handlungsunfähig
	=< -SUB-GW	Zerstört

Tabelle 8: Zustand von Existenzen

3.4.4.1 Müde

Status: Existenz



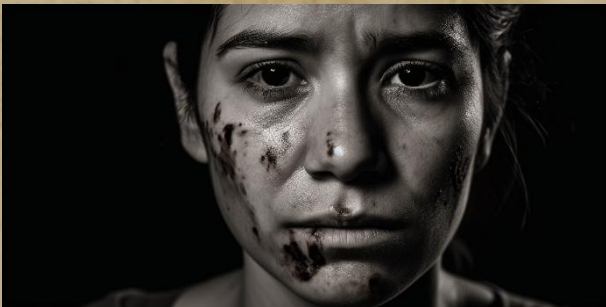
ENE-AW < ENE-GW

Eine müde Existenz hat Energie verloren.

Sie kann sich erholen oder aufgefüllt werden.

3.4.4.2 Beschädigt

Status: Existenz



SUB-AW < SUB-GW

Eine beschädigte Existenz hat Substanz verloren.

Sie kann sich regenerieren oder geheilt werden.

3.4.4.3 Erschöpft

Status: Existenz



ENE-AW =< 0

Eine erschöpfte Existenz hat ihre ganze Energie verloren.

Sie kann zwar noch handeln, aber sie kann keine anstrengenden Handlungen mehr durchführen. Sie kann sich erholen oder aufgefüllt werden.

Existenz	Erschöpft
Körper	Verausgabt
Geist	Unkonzentriert
Seele	Gequält

Tabelle 9: Zustand von Existenzen - Erschöpft

3.4.4.4 Handlungsunfähig

Status: Existenz



SUB-AW =< 0

ENE-AW=< -ENE-GW

Eine handlungsunfähige Existenz hat entweder ihre ganze Substanz verloren oder das Doppelte ihrer ganzen Energie.

Die Existenz kann nicht mehr handeln und der Charakter hat keine Kontrolle mehr über sie. Die Existenz wird zu einer Ruhenden Existenz. Sie kann sich regenerieren, sich erholen, und sie kann geheilt und aufgefüllt werden. Eine solchermaßen Ruhende Existenz wird wieder eine Erwachte Existenz, wenn sie nicht mehr handlungsunfähig ist.

Existenz	Handlungsunfähig
Körper	Kollabiert
Geist	Verwirrt
Seele	Gefangen

Tabelle 10: Zustand von Existenzen - Handlungsunfähig

3.4.4.5 Zerstört

Status: Existenz



SUB-AW =< -SUB-GW

Eine zerstörte Existenz hat das Doppelte ihrer ganzen Substanz verloren.

Die Existenz kann nicht mehr handeln und der Charakter hat keine Kontrolle mehr über sie. Die Existenz wird zu einer Ruhenden Existenz. Sie kann sich weder regenerieren, noch kann sie geheilt werden. Der SL entscheidet, ob eine zerstörte Existenz wieder erweckt werden kann und wie das zu bewerkstelligen sein könnte.

Existenz	Zerstört
Körper	Tot
Geist	Wahnsinnig
Seele	Verloren

Tabelle 11: Zustand von Existenzen - Zerstört

3.5 Hintergrund

Der Hintergrund eines Charakters wird während der Charaktergenerierung festgelegt – kann aber später ergänzt werden. Der Hintergrund dient vornehmlich der Ausgestaltung eines Charakters, hat aber auch einen Einfluss auf die Merkmale eines neu generierten Charakters. Herkunft, Kultur und Geschichte gehören zum Hintergrund eines Charakters.

3.5.1 Herkunft

Hintergrund



Die Herkunft ist dadurch definiert, wo der Charakter die Zeit bis zur Charaktererstellung verbracht hat. Typischerweise ist die Herkunft ein spezifischer Ort, eine Ansiedlung, eine Region, ein Land oder gar ein Planet. Es kann sich aber auch um mehrere Orte handeln, wenn der Charakter sich schon für signifikante Zeitabschnitte an verschiedenen Orten aufgehalten hat oder viel gereist ist.

3.5.2 Kultur

Hintergrund



Die Kultur beschreibt das soziale Umfeld, in dem der Charakter vor der Charaktererstellung gelebt hat. Dies umfasst Gebräuche, Religion, Stand, soziale Klasse, etc.

3.5.3 Geschichte

Hintergrund



Die Geschichte beschreibt das Leben eines Charakters bis zur Charaktererstellung. Sie umfasst auch Informationen zu Familie, Freundschaften, Bekanntschaften, Ausbildung und andere Erfahrungen, die der Charakter bislang gemacht hat.

SPIELHINWEIS:

Es ist nicht nötig eine detaillierte Geschichte des Charakters niederzuschreiben – einige wichtige Meilensteine im bisherigen Leben des Charakters bieten üblicherweise genug Inspiration für den Spieler und den Spielleiter, um die Geschichte des Charakters in die zukünftigen Erzählungen zu integrieren, wenn dies gewünscht wird.

3.6 Fertigkeiten

Eine **Fertigkeit (FE)** ist ein Merkmal einer Existenz. Sie beschreibt die Fähigkeit eines Charakters in einem gewissen Bereich.

3.6.1 Arten von Fertigkeiten

Es existieren zwei Arten von Fertigkeiten:

Art der Fertigkeit	Beschreibung
Erworbene Fertigkeit	Eine Erworbene Fertigkeit muss erlernt werden, bevor sie genutzt werden kann. Beispielsweise kann ein Charakter keinen Zauberspruch wirken, den er nicht gelernt hat.
Basisfertigkeit	Eine Basisfertigkeit gilt automatisch als erlernt und kann deshalb von jedem Charakter genutzt werden. Beispielsweise kann ein Charakter ein Stahlrohr als Waffe verwenden, ohne dies explizit erlernt zu haben.

Tabelle 12: Arten von Fertigkeiten

3.6.2 Fertigkeitswerte

Jede Fertigkeit besitzt drei Werte:

Fertigkeitswert	Beschreibung
Grundwert (GW)	Der langfristige Wert einer Fertigkeit.
Wertmodifikator (WM)	Temporäre Änderungen des Grundwerts einer Fertigkeit – z.B. durch bestehende Umstände oder wirkende Effekte.
Aktueller Wert (AW)	Die Summe des Grundwerts und aller Wertmodifikatoren. $AW = GW + \sum WM$

Tabelle 13: Fertigkeitswerte

3.6.2.1 Fertigungsstufen

Die Fertigungsstufe bietet eine Indikation der Kompetenz eines Charakters im Bereich einer Fertigkeit.

Wert	Beschreibung	Wert	Beschreibung
	Ungelernt *	5	Experte
0	Untrainiert **	6	Koryphäe
1	Anfänger	7	Gesegnet
2	Fortgeschritten	8	Heroisch
3	Kompetent	9	Legendär
4	Könnner	10+	Göttlich

Tabelle 14: Fertigungsstufen

* Erworbene Fertigkeit, die noch nicht erlernt wurde.

** Untrainierte Basisfertigkeit oder untrainierte Erworbene Fertigkeit, die erlernt wurde.

3.6.3 Fertigkeitspunkte

Fertigkeitspunkte (FEP) können dazu verwendet werden, um Erworbene Fertigkeiten zu erlernen, oder um beliebige Fertigkeiten zu trainieren und somit den Grundwert von Fertigkeiten zu erhöhen.

Das Erlernen einer Erworbenen Fertigkeit kostet 1 FEP setzt den Grundwert auf 0. Das Trainieren einer Fertigkeit kostet 1 FEP und erhöht den Grundwert um 1.

3.6.4 Charaktererschaffung

Auf Basis seines Hintergrunds erhält ein Charakter in der Charaktererschaffung die folgenden Fertigkeitspunkte:

Hintergrund	Beschreibung
Herkunft	5 FEP für G-FE-'Wissen: Ort' für Orte, wo der Charakter gemäss Herkunft seine Zeit verbracht hat und die er erlernt und trainiert hat.
Kultur	5 FEP für G-FE-'Wissen: Kultur' für Kulturen, in denen der Charakter gemäss Herkunft seine Zeit verbracht hat und die er erlernt und trainiert hat.
Herkunft / Kultur	5 FEP für G-FE-'Wissen: Sprache' für Sprachen oder spezifische Dialekte, die der Charakter gemäss Herkunft erlernt und trainiert hat.
Erfahrungen	Fertigkeiten basierend auf den Erfahrungen, die der Charakter bislang gemacht hat – idealerweise basierend auf seiner Geschichte: wähle 1 Fähigkeit mit GW=7, 2 Fertigkeiten mit GW=6, 3 Fertigkeiten mit GW=5, 4 Fertigkeiten mit GW=4, 6 Fertigkeiten mit GW=3, 8 Fertigkeiten mit GW=2 und 12 Fertigkeiten mit GW=1

Tabelle 15: Fertigkeiten aus der Charaktererschaffung

Der SL kann sich dazu entscheiden, eine andere Zahl an FEP bzw. andere Fertigkeiten und Grundwerte zu vergeben.

SPIELHINWEIS:

Je mehr FEP und Fertigkeiten vergeben werden und je höher die initialen Grundwerte, umso heroischer können Charaktere nach der Charaktererschaffung agieren. Der SL kann so die Stimmung der Spielwelt beeinflussen.

Fertigkeiten von Ruhenden Existenzen können weder erlernt noch trainiert werden.

SPIELHINWEIS:

Notiere die resultierenden Fertigkeiten und zugehörigen Grundwerte auf dem Charakterblatt.

3.6.5 Charakterentwicklung

Durch die Charakterentwicklung können neue Erworbene Fertigkeiten erlernt werden und die Grundwerte von Fertigkeiten können sich ändern: der SL kann FEP vergeben – entweder spezifisch für eine bestimmte Fertigkeit oder für die Fertigkeiten einer bestimmten Existenz oder generisch, um irgendeine Fertigkeit zu erlernen oder zu trainieren.

Fertigkeiten von Ruhenden Existenzen können nicht erlernt oder trainiert werden, ausser der SL bestimmt dies anders.

3.6.6 Fertigkeitsbereich

Eine Fertigkeit deckt einen gewissen Anwendungsbereich ab. Eine breit anwendbare Fertigkeit deckt mehr der generellen Konzepte, Wissensbereiche und Anwendungsbereiche ab. Eine spezifischere Fertigkeit deckt spezialisiertere Konzepte, Wissensbereiche und Anwendungsbereiche ab.

Beispiele

K-FE-'Attackieren' vs K-FE-'Attackieren: Schiessen' vs K-FE-'Attackieren: Schiessen, Bogen' vs K-FE-'Attackieren: Schiessen, Langbogen' vs K-FE-'Attackieren: Schiessen, "Der Langbogen von Bernard Klumper"

SPIELHINWEIS:

Es ist eine Frage des persönlichen Geschmacks, ob Fertigkeiten mit breiten oder engen Fertigkeitsbereichen verwendet werden.

3.6.7 Liste der Fertigkeiten

Ein Vorschlag für eine Liste von Fertigkeiten findet sich im Kapitel 4.3. Diese Liste kann nach eigenem Gutdünken verändert und erweitert werden.

3.7 Zustände

Ein **Zustand (ZU)** ist ein Merkmal einer Existenz. Es beschreibt eher temporäre Effekte, die auf einem Charakter wirken.

3.7.1 Zustandswerte

Jeder Zustand besitzt drei Werte:

Statuswert	Beschreibung
Grundwert (GW)	Der langfristige Wert eines Zustands.
Wertmodifikator (WM)	Temporäre Änderungen des Grundwerts eines Zustands – z.B. durch wirkende Effekte.
Aktueller Wert (AW)	Die Summe des Grundwerts und aller Wertmodifikatoren. $AW = GW + \sum WM$

Tabelle 16: Zustandswerte

3.7.1.1 Status von Zuständen

Ein Zustand ist in einem von zwei Stati: aktiv oder inaktiv.

Ein Zustand wird aktiv, wenn sein Grundwert mindestens 1 beträgt. Ein Zustand wird inaktiv, wenn sein Grundwert 0 oder weniger beträgt.

SPIELHINWEIS:

Trage einen neu aktiven Zustand auf dem Charakterblatt ein und lösche den Eintrag eines neu inaktiven Zustands vom Charakterblatt.

3.7.1.2 Zustandsstufen

Die Zustandsstufe bietet eine Indikation der Schwere des Effekts eines Zustands und seiner Langlebigkeit.

Wert	Beschreibung	Wert	Beschreibung
1	Sehr mild	6	Sehr schwer
2	Mild	7	Aussergewöhnlich schwer
3	Eher mild	8	Enorm schwer
4	Eher schwer	9	Extrem schwer
5	Schwer	10+	Unglaublich schwer

Tabelle 17: Zustandsstufen

3.7.2 Zustandseffekte

Mögliche Zustandseffekte sind:

- WMs für Attribute
- WMs für Qualitäten
- Neue Fertigkeiten oder WMs für bestehende Fertigkeiten
- Neue Zustände oder WMs für bestehende Zustände
- Effekte, die nicht als WMs abgebildet werden, z.B., eine veränderte Augenfarbe

3.7.3 Charakterentwicklung

Im Verlauf des Spiels kann ein neuer Zustand aktiv werden, die Werte eines aktiven Zustands können sich ändern und ein Zustand kann inaktiv werden.

3.7.4 Zustandsbereich

Ein Zustand kann sich in Zustandsbereiche aufteilen. Die unterschiedlichen Zustandsbereiche können unterschiedliche Zustandseffekte haben – sie werden dann wie unterschiedliche Zustände geführt.

Beispiel

K-ZU-'Krank: Malaria' vs K-ZU-'Krank: Schnupfen'

3.7.5 Liste der Zustände

Ein Vorschlag für eine Liste von Zuständen findet sich im Kapitel 4.4. Diese Liste kann nach eigenem Gutdünken verändert und erweitert werden.

4 Spiel

In diesem Kapitel finden sich die grundlegenden Spielmechaniken für "Dark Possum RPG". Als Beispiel dient uns eine Spielgruppe mit einem SL und vier Spielern:



Tabelle 18: Spielgruppe

* von links nach rechts: Edwin der Spielleiter, Andrea, Carla, Ben und Daniel

Die SC der vier sind:

Spieler 1 / Spielcharakter 1
Andrea / Anca



Spieler 2 / Spielcharakter 2
Ben / Barut



Spieler 3 / Spielcharakter 3
Carla / Cara'el



Spieler 4 / Spielcharakter 4
Daniel / Daliil



Die folgenden NSC tauchen in den Beispielen auf:

Nicht-Spielcharakter 1
Edda, Maat



Nicht-Spielcharakter 2
Farouk, Matrose



Nicht-Spielcharakter 3
Ging-Lin, Matrosin



Nicht-Spielcharakter 4
Hjalbor, Matrose



Nicht-Spielcharakter 5
Inga, Matrosin



Nicht-Spielcharakter 6
Jorwen, Wirtin



Nicht-Spielcharakter 7
Komosu, Dorfrat



Nicht-Spielcharakter 8
Larfgren, Heilerin



4.1 Tests

Ein **Test (T)** kann über das Resultat eines Ereignisses oder einer Handlung bestimmen.

4.1.1 Testsequenz

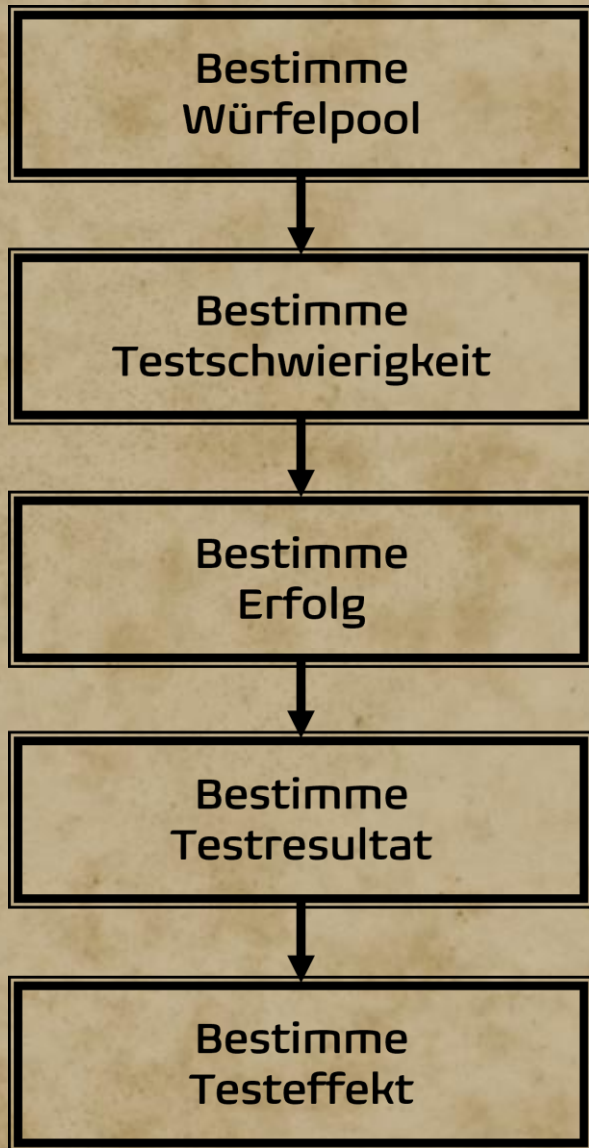


Tabelle 19: Testsequenz

4.1.2 Bestimme Würfelpool

Der **Würfelpool (WP)** ist die Anzahl von 6-seitigen Würfeln, die benutzt werden für einen Test.

Je grösser der Würfelpool, desto besser sind die Chancen für eine Handlung oder einen Effekt erfolgreich oder effektiv zu sein.

WP	Beschreibung
2	Sehr schwach
4	Schwach
6	Eher schwach
8	Eher stark
10	Stark

WP	Beschreibung
12	Sehr stark
14	Aussergewöhnlich stark
16	Enorm stark
18	Extrem stark
20+	Unglaublich stark

Tabelle 20: Würfelpool

4.1.2.1 Handlungen

Testart

Alles, was ein Charakter tut, stellt eine Handlung dar.

Der Würfelpool hängt von den Fähigkeiten des Charakters ab, die Handlung auszuführen. Der Test erfolgt auf zwei Merkmalen des Charakters.

Test: T(Merkmal₁/Merkmal₂)

Typischerweise ist das erste Merkmal ein Attribut des Charakters, eine Repräsentation für die inhärente Fähigkeit des Charakters die Handlung auszuführen, und das zweite Merkmal ist eine Fertigkeit, eine Repräsentation für die trainierte Fähigkeit des Charakters die Handlung auszuführen.

Test: T(AT/FE)

Typischerweise gehören beide Merkmale zur gleichen Existenz, abhängig davon, ob es sich um eine physische, mentale oder metaphysische Handlung handelt.

Der SL entscheidet, welche Merkmale verwendet werden sollen, um eine Handlung zu testen.

SPIELHINWEIS:

Ein SL kann die Wahl der Merkmale auch dem Spieler überlassen, wenn dieser die Wahl überzeugend 🗨️ argumentieren kann.

Beispiel: Einen Stein möglichst weit werfen.

Der SL bestimmt, dass K-STÄ und 'Attackieren' die Merkmale sein sollen, die für den Test verwendet werden sollen. Es gilt somit **Test:** T(K-STÄ/Attackieren')

Weitere Beispiele:

Finde ein verstecktes Objekt.

Test: T(G-AGI/'Wahrnehmen' | 'Fühlen' | 'Spüren')

Fange eine Vase auf, die vom Tisch fällt.

Test: T(K-AGI/'Verheimlichen: Taschenspielererei')

Greife jemanden mit einem Messer an.

Test: T(K-GES/'Attackieren: Nahkampf')

Wehre einen Angriff mit einem Schild ab.

Test: T(K-STÄ/'Abwehren: Blocken')

Weiche einem fallenden Felsbrocken aus.

Test: T(K-AGI/'Abwehren: Ausweichen')

Renne im Zickzack, um nicht von gegnerischen Geschossen getroffen zu werden.

Test: T(K-AGI/'Bewegen')

Überwinde den Drang dich zu übergeben, nachdem du etwas Ungenießbares gegessen hast.

Test: T(K-KON/'Aushalten' | 'Bewältigen')

Bereite dich auf den Schmerz vor, um ruhig zu halten, wenn deine Wunde mit einem heissen Eisen kauterisiert wird.

Test: T(K-KON/'Aushalten: Schmerzresistenz')

Lass dich nicht ablenken.

Test: T(G-KON/'Konzentrieren: Sich beherrschen')

Ein Charakter kann keinen Test machen, wenn eine Erworbene Fertigkeit involviert ist, die nicht gelernt wurde.

Beispiel: Lies die Gedanken eines Türstehers.

Der SL bestimmt, dass die Merkmale für den Test G-GES und S-FE-'Kraft: Gedanken lesen' sind. Die Fertigkeit ist eine Erworbene Fertigkeit, die der Charakter nicht erlernt hat. Der Test kann deshalb nicht gemacht werden.

Wenn eine Fertigkeit für einen Test verwendet wird, die ausserhalb des Fertigkeitsbereichs liegt:

- eine breitere Fertigkeit wird in einem engeren Sinne benutzt
- eine engere Fertigkeit wird in einem breiteren Sinne benutzt
- eine ähnliche Fertigkeit wird benutzt

Dann entscheidet der SL bzw. argumentiert der Spieler, ob die Fertigkeit genutzt werden kann.

Beispiel: In einem Chemielabor eine Flüssigkeit raffinieren.

Der Charakter besitzt die Fertigkeit G-FE-'Wissen: Brauen, Schnaps' und möchte diese nutzen, um mit Hilfe der schriftlichen Anweisungen eines Chemielaboranten die Handlung durchzuführen. Der SL erlaubt den Einsatz dieser ähnlichen Fertigkeit.

Die Summe der Aktuellen Werte der beiden Merkmale, die für den Test verwendet werden, ergibt den Würfelpool.

WP: Merkmal₁-CV + Merkmal₂-CV

WP: AT-CV + SK-CV

Beispiel: Wirf einen Stein so weit, wie möglich - T(K-STÄ/Attackieren: Werfen)

Der Charakter besitzt K-STÄ-AW=3, and 'Attackieren: Werfen'-AW=2.

WP = 3+2 = 5

Werden ähnliche Fertigkeiten eingesetzt, oder werden breitere Fertigkeiten in einem engeren Sinn benutzt oder umgekehrt, dann kann der SL bestimmen, dass ein verminderter AW verwendet wird, um der Diskrepanz zwischen den Fertigkeitsbereichen Rechnung zu tragen.

SPIELHINWEIS:

Der Einsatz von breiteren Fertigkeiten zeitigt typischerweise keinen verminderten AW, der Einsatz von engeren Fertigkeiten hingegen schon, genauso wie ähnliche Fertigkeiten auch.

4.1.2.1.1 Kombinierte Tests

Testart

Ein Kombiniertes Test wird eingesetzt, wenn mehr als ein Attribut bzw. mehr als eine Fertigkeit ein Merkmal ausmachen.

Kombinierter Test: T(Merkmal_{1,1}, Merkmal_{1,2}, .../ Merkmal_{2,1}, Merkmal_{2,2}, ...)

Kombinierter Test: T(AT, AT, .../FE, FE, ...)

Beispiel: Schiesse mit einem Bogen, während du auf einem Pferd reitest.

Kombinierter Test: T(K-GES/ 'Attackieren: Schiessen', 'Bewegen: Reiten')

Es wird der jeweils tiefste AW der kombinierten Merkmale verwendet, um den Würfelpool zu bestimmen.

WP: MIN(Merkmal_{1,1}, Merkmal_{1,2}, ...) + MIN(Merkmal_{2,1}, Merkmal_{2,2}, ...)

WP = MIN(AT-AW, AT-AW, ...) + MIN(FE-AW, FE-AW, ...)

Beispiel: Schiesse mit einem Bogen, während du auf einem Pferd reitest - T(K-GES/Attackieren: Schiessen', 'Bewegen: Reiten')

Der Charakter besitzt K-GES-AW = 3, 'Attackieren: Schiessen'-AW = 2, und 'Bewegen: Reiten'-AW = 1.

WP = 3 + MIN(2, 1) = 3 + 1 = 4

Ein Charakter kann keinen Kombinierten Test machen, wenn mindestens ein Merkmal eine Erworbene Fertigkeit ist, die nicht gelernt wurde.

4.1.2.1.2 Offene Tests

Testart

Offene Tests sind spezielle Kombinierte Tests.

SPIELHINWEIS:

Offene Tests können verwendet werden, wenn eine grössere Varianz für einen Test gewünscht ist, z.B., wenn die gleichen Tests für Wettbewerbe untereinander verglichen werden sollen.

Offener Test: T(Merkmal_{1,1} + Merkmal_{1,2} + .../ Merkmal_{2,1} + Merkmal_{2,2} + ...)

Offener Test: T(AT + AT + .../FE + FE + ...)

Beispiel: Wettbewerb, wo reitend mit einem Bogen auf ein Ziel geschossen wird.

Offener Test: T(K-GES/Attackieren: Schiessen' + 'Bewegen: Reiten')

Es wird die Summe der AW der kombinierten Merkmale verwendet, um den Würfelpool zu bestimmen.

WP: Merkmal_{1,1} + Merkmal_{1,2} + ... + Merkmal_{2,1} + Merkmal_{2,2} + ...

WP = AT-AW + AT-AW + ... + FE-AW + FE-AW + ...

Beispiel: Wettbewerb, wo reitend mit einem Bogen auf ein Ziel geschossen wird - T(K-GES/Attackieren: Schiessen' + K-FE-'Bewegen: Reiten')

Der Charakter besitzt K-GES-AW = 3, K-FE-'Attackieren: Schiessen'-AW = 2, und 'Bewegen: Reiten'-AW = 1.

WP = 3 + 2 + 1 = 6

Ein Charakter kann keinen Offenen Test machen, wenn alle Merkmale Erworbene Fertigkeiten sind, die alle nicht gelernt wurden.

4.1.2.1.2.1 Gruppen

Offene Tests eignen sich auch dafür, Tests für Gruppen von Charakteren zu machen, die alle gleichermassen beitragen.

Beispiel: Seilziehen zwischen 4 Charakteren, zwei auf jeder Seite.

Offener Test (für eine Seite): T(K-STÄ_{Charakter1} + K-STÄ_{Charakter2} / 'Sport: Seilziehen'_{Charakter1} + 'Sport: Seilziehen'_{Charakter2})

4.1.2.2 Ereignisse

Testart

Alles, was passiert ohne die Handlung eines Charakters, ist ein Ereignis.

Der Würfelpool eines Ereignisses hängt von seiner Potenz ab. Der SL bestimmt die Potenz.

Potenz	Beschreibung
2	Sehr schwach
4	Schwach
6	Eher schwach
8	Eher stark
10	Stark

Potenz	Beschreibung
12	Sehr stark
14	Aussergewöhnlich stark
16	Enorm stark
18	Extrem stark
20+	Unglaublich stark

Tabelle 21: Potenz von Ereignissen

Test: T(Potenz)

Würfelpool: Potenz

Beispiel: Ein eher schwaches Feuer mit einer Potenz von 5

WP = 5

4.1.2.3 Würfelpoolmodifikatoren

Modifikator

Ein **Würfelpoolmodifikator (WpM)** modifiziert die Zahl der Würfel im Würfelpool. Ein positiver Würfelpoolmodifikator vergrössert den Würfelpool um seinen Wert, ein negativer reduziert den Würfelpool.

Beispiel: WP = 3, WpM = -1

WP (modifiziert) = 3 - 1 = 2

Es können Würfelpoolmodifikatoren basierend auf den Umständen eines Tests angewendet werden, z.B., auf Basis des Zustands von Charakteren (siehe 4.4), wenn Charaktere Gegenstände benutzen, die einen Modifikator bieten (siehe **Error! Reference source not found.**), oder auf Basis der Umgebung.

Beispiel: Ein Charakter schiebt nachts Wache und ein jagender Waldlöwe nähert sich dem Lager. Kann der Charakter das Raubtier entdecken?

Test: T(G-KON/'Wahrnehmen' | 'Fühlen' | 'Spüren')

Der SL bestimmt einen WPM=-2 für den Test mit K-FE-'Wahrnehmen: Sicht', weil es sich um eine bewölkte, mondlose Nacht handelt, einen WPM=-1 für den Test mit K-FE-'Wahrnehmen: Gehör', weil dem Charakter immer noch die Ohren klingen, als er im Scharmützel am Abend einen Schlag gegen den Kopf abbekam.

Vorteile und Nachteile (siehe 4.1.6.1) können 1:1 in WPM umgewandelt werden, wenn der Vorteil bzw. der Nachteil sich auf den Test beziehen kann. Vorteile können sowohl als positive WPM (typischerweise für sich selbst oder Verbündete) oder als negative WPM (typischerweise für Gegner) eingesetzt werden. Umgekehrt können Nachteile sowohl als negative WPM (typischerweise für sich selbst oder Verbündete) oder als positive WPM (typischerweise für Gegner) eingesetzt werden.

VRT/NCT → WPM=1 oder VRT/NCT → WPM=-1

Beispiel: Ein Charakter schiebt nachts Wache und ein jagender Waldlöwe nähert sich dem Lager. Kann der Charakter das Raubtier entdecken?

Test: T(G-KON/'Wahrnehmen' | 'Fühlen' | 'Spüren')

Der Spieler verwendet einen VRT=2 als WPM+2 für den Test mit 'Wahrnehmen', weil er am Abend eine Klingelfalle rund um das Lager installiert hatte – der Test dafür brachte einen Vorteil von 2 und ist für diesen Test anwendbar.

4.1.3 Bestimme Testschwierigkeit

Die **Testschwierigkeit (TS)** beschreibt, wie herausfordernd ein Test ist, um den gewünschten Effekt zu erzielen. Die Testschwierigkeit wird vom SL bestimmt, basierend auf der Beschreibung der Handlung, für die der Test gemacht wird.

TS	Beschreibung
0	Simpel
1	Sehr einfach
2	Einfach
3	Eher einfach
4	Eher schwierig
5	Schwierig

TS	Beschreibung
6	Sehr schwierig
7	Aussergewöhnlich schwierig
8	Enorm schwierig
9	Extrem schwierig
10+	Unglaublich schwierig

Tabelle 22: Testschwierigkeit

SPIELHINWEIS:

Die beschriebenen Testschwierigkeiten in obiger Tabelle sind nicht konform mit Offenen Tests, da dort mehr als zwei Merkmale bzw. AW von Merkmalen verwendet werden.

Beispiel: Stosse eine Steinsäule um.

Auch wenn die Steinsäule schon alt ist, wurde sie doch stabil gebaut und deshalb bestimmt der SL, dass es schwierig ist, die Steinsäule umzustossen: TS=5.

SPIELHINWEIS:

Der SL kann sich entscheiden, ob er die Testschwierigkeit für einen Test eines SC kommunizieren will oder nicht. Durch das Ankündigen der Testschwierigkeit kann die Spannung erhöht werden, genauso wie das Gefühl etwas erreicht zu haben, wenn eine hohe TS überwunden wird, bzw. versagt zu haben, wenn ein Test mit einer tiefen TS misslingt.

Ein SC sollte eine Chance haben, die Testschwierigkeit einzuschätzen, wenn er explizit danach fragt. Der SL kann aber auch bewusst vage ("...nicht einfach...") oder gar falsch kommunizieren.

4.1.3.1 Kompetitive Tests

Testart

Bei einem Kompetitiven Test entscheidet zwischen zwei oder mehr Tests, wer den Test im Vergleich zu seinen Konkurrenten am erfolgreichsten durchführt.

T(...) vs T(...)

Beispiel: Seilziehen zwischen zwei Charakteren.

Kompetitiver Test: T(K-STÄ_{Charakter1}/' Sport: Seilziehen'_{Charakter1}) vs T(K-STÄ_{Charakter2}/' Sport: Seilziehen'_{Charakter2})

In diesem Fall wird keine Testschwierigkeit definiert.

4.1.3.2 Beitragende Tests

Testart

Ein SL kann sehr hohe Testschwierigkeiten verwenden, wenn es darum geht, dass die Testschwierigkeit über mehrere Tests hinweg gemeistert wird und jeder Test für sich zum Erfolg beitragen soll.

Beispiel: Ein Charakter nimmt an einem Holzfällerwettbewerb teil. Es geht darum einen grossen Baum zu fällen – etwas, das nicht mit einem Schlag einer Axt erreicht werden kann.

Der SL bestimmt eine TS von 30, um den Baum mit einem Schlag der verwendeten Axt zu fällen.

4.1.4 Bestimme Erfolg

Der **Erfolg (ER)** beschreibt, wie gut ein Test gelingt, wie effizient die Handlung bzw. das Ereignis ist.

ER	Beschreibung
0	Gar nicht
1	Sehr schlecht
2	Schlecht
3	Eher schlecht
4	Eher gut
5	Gut

ER	Beschreibung
6	Sehr gut
7	Aussergewöhnlich gut
8	Enorm gut
9	Extrem gut
10+	Unglaublich gut

Tabelle 23: Erfolg

4.1.4.1 Würfelwurf

Um den Erfolg zu bestimmen, wird mit einer Anzahl W6 gewürfelt, die dem WP entspricht. Jeder Würfel, der ein Resultat von 4 oder mehr zeigt, gilt als Erfolg – der Erfolg ist also die Gesamtzahl der gewürfelten W6, die ein Resultat von 4 oder mehr zeigen.

Beispiel: WP=5; Würfelwurf=1, 2, 4, 5, 6

Drei geworfene W6 zeigen ein Resultat von 4 oder mehr (4, 5, 6) und gelten als Erfolge. Der Erfolg beträgt somit 3: ER=3.

4.1.4.2 Erfolg bestimmen

OPTIONALE REGEL:

Benutze diese Regel, wenn euch Würfelwürfe zuwider sind oder sie euch zu lange dauern. Diese Regel beschleunigt das Spiel, entnimmt ihm aber auch einen Grossteil der Varianz und somit der Spannung und der Herausforderung, mit extremen Erfolgen und Misserfolgen von Tests umgehen zu müssen.

Anstatt zu würfeln, kann einfach der halbe Würfelpool (abgerundet) als Erfolg bestimmt werden.

SPIELHINWEIS:

Auch wenn diese Regel für Handlungen nicht gebraucht wird, kann sie für Ereignisse gebraucht werden, wo der SL sowieso die Potenz und somit den WP bestimmt – dann kann auch gleich der Erfolg bestimmt werden 😊.

Beispiel: WP=5

Der Erfolg beträgt somit 2: $ER = 5/2$ (abgerundet) = 2.

4.1.5 Bestimme Testresultat

Das Testresultat bestimmt, wie effektiv die Handlung oder das Ereignis ist. Es ist abhängig vom Erfolg und von der Testschwierigkeit.

$$TR = ER - TS$$

TR	Beschreibung
0-	Gar nicht
1	Sehr ineffektiv
2	Ineffektiv
3	Eher ineffektiv
4	Eher effektiv
5	Effektiv

TR	Beschreibung
6	Sehr effektiv
7	Aussergewöhnlich effektiv
8	Enorm effektiv
9	Extrem effektiv
10+	Unglaublich effektiv

Tabelle 24: Testresultat

4.1.5.1 Kompetitive Tests

Testart

Bei einem Kompetitiven Test wird statt der Testschwierigkeit der Erfolg des/der anderen Tests verwendet.

$$TR = ER - ER_{\text{Kompetitor}}$$

4.1.5.2 Beitragende Tests

Testart

Bei einem Beitragenden Test wird der Erfolg von der Testschwierigkeit abgezogen und das Ergebnis stellt die verbleibende Testschwierigkeit dar.

$$TS_{\text{verbleibend}} = TS - ER$$

Beispiel: Ein Charakter will einen grossen Baum mit seiner Axt fällen – $TS=30$, $TR=4$.

$$TS_{\text{verbleibend}} = 30 - 4 = 26$$

Wenn der Charakter so weitermacht, braucht er noch 7 Schläge, um den Baum zu fällen.

4.1.6 Bestimme Testeffekt

Der **Testeffekt (TE)** wird bestimmt, abhängig vom Testresultat. Der Testeffekt ist abhängig von der Handlung bzw. vom Ereignis. Generell gilt allerdings: je grösser das Testresultat, desto stärker der Testeffekt.

Der angestrebte Effekt tritt ein, wenn das Testresultat mindestens 1 ist. Der Test war erfolgreich.

Ein Testresultat von 0 oder weniger bedeutet, dass der angestrebte Effekt nicht eintritt. Der Test ist misslungen.

Beispiel: Ein Schloss knacken.

TR = 1 oder mehr: Das Schloss konnte geknackt werden. Der Test war erfolgreich.

TR = 0 oder weniger: Das Schloss konnte nicht geknackt werden. Der Test ist misslungen.

4.1.6.1 Vorteile und Nachteile

Vorteile (VRT) und **Nachteile (NCT)** sind Zusatzeffekte eines Tests.

Wenn das Testresultat grösser als 1 ist, können positive Zusatzeffekte auftreten, die z.B. den angestrebten Effekt verstärken.

$$VRT = TR - 1$$

Ist das Testresultat kleiner als 0, können negative Zusatzeffekte auftreten.

$$NCT = -TR$$

Vor- und Nachteile können direkt in Zusatzeffekte gewandelt werden. Zusatzeffekte aus Vorteilen werden typischerweise vom Spieler definiert, dessen Charakter die Handlung ausführt hat – der SL stellt aber sicher, dass die Verhältnismässigkeit gegeben ist. Zusatzeffekte aus Nachteilen können vom Spieler definiert werden, für dessen Charakter der Test misslungen ist – der SL stellt aber sicher, dass die Verhältnismässigkeit gegeben ist.

Beispiel: Ein Schloss knacken.

TR > 1: Das Schloss konnte geknackt werden. Abhängig vom TR können positive Zusatzeffekte definiert werden, z.B., könnte das Knacken des Schlosses keine Spuren einer solchen Manipulation hinterlassen haben, die Handlung könnte weniger Zeit beansprucht haben, oder das Schloss konnte lautlos geknackt werden.

Beispiel: Ein Schloss knacken.

TR < 0: Das Schloss konnte nicht geknackt werden. Abhängig vom TR können negative Zusatzeffekte definiert werden, z.B., könnte das Knacken des Schlosses klare Spuren einer solchen Manipulation hinterlassen haben, die Handlung könnte mehr Zeit beansprucht haben, oder das Werkzeug, das zum Knacken verwendet wurde, ist kaputt und steckt im Schloss fest.

Es muss nicht das vollständige Testresultat in einen Testeffekt gewandelt werden – manchmal ist es sinnvoll, dass der entsprechende Vor- oder Nachteil erst später angewendet wird.

Beispiel: Eine Falle stellen.

Das Testresultat gibt an, wie gut die Falle gestellt wurde. Erst später wird ein Kompetitiver Test darüber entscheiden, ob die Falle zuschnappt.

Alternativ kann der Test für das Stellen der Falle erst später gemacht werden – nämlich dann, wenn der Kompetitive Test mit dem "Opfer" ansteht, das eventuell in der Falle landen wird.

SPIELHINWEIS:

Die Vorteils- und Nachteilskarten können dazu verwendet werden, um nicht eingesetzte Vorteile und Nachteile nicht zu vergessen.

Vorteil
(VRT)



Nachteil
(NCT)



4.1.6.1 Kompetitive Tests

Die Seite, die mehr Erfolge hatte, bestimmt, wie das Testresultat verwendet wird: es kann beliebig in eigene Vorteile und/oder Nachteile für die andere Seite verwandelt werden.

Beispiel: Kompetitiver Test mit 2 Erfolgen für den ersten Charakter und 4 Erfolgen für den zweiten Charakter.

Der zweite Charakter war erfolgreich und hat ein $TR = 4 - 2 = 2$ erreicht. Er kann nun entscheiden, ob er 2 Vorteile für sich bucht, 1 Vorteil für sich und 1 Nachteil für den ersten Charakter oder 2 Nachteile für den ersten Charakter.

4.1.6.2 Testeffektmodifikatoren

Modifikator

Ein **Testeffektmodifikator (TE_m)** modifiziert einen bestimmten Testeffekt. Ein positiver Testeffektmodifikator vergrössert das Testresultat um seinen Wert für den Effekt, ein negativer reduziert das Testresultat entsprechend.

Beispiel: $TR = 3$, $TE_m = -1$

$$TE(\text{modifiziert}) = 3 - 1 = 2$$

Es können Testeffektmodifikatoren basierend auf den Umständen eines Tests angewendet werden, z.B., wenn Charaktere Gegenstände benutzen, die einen Modifikator bieten (siehe **Error! Reference source not found.**), oder auf Basis der Umgebung.

4.1.7 Wiederholen von Tests

Ob und wie ein misslungener Test wiederholt werden kann, sollte der SL situativ entscheiden.

Wenn es sich um einen Test handelt, wo die Situation und die Bedingungen für das Gelingen des Tests sich mit jedem Versuch verschlechtern, dann kann der SL das Testresultat als negativen Würfelpoolmodifikator für den nächsten Versuch verwenden.

Beispiel: Ein Schloss knacken.

Die Manipulation des Schlosses bei jedem Versuch führt dazu, dass sich Schloss und Werkzeug abnutzen, verklemmen, o.ä.

Wenn es sich um einen Test handelt, wo die Situation und die Bedingungen für das Gelingen des Tests sich mit jedem Versuch verbessern, dann kann der SL das Testresultat als positiven Würfelpoolmodifikator für den nächsten Versuch verwenden.

Beispiel: Ein Schloss knacken.

Der Charakter gewinnt mit jedem Versuch Erkenntnisse über den Aufbau des Schlosses und wie es zu knacken ist.

4.1.8 Versteckte Tests

Typischerweise macht ein Spieler Tests für seinen SC und der SL macht Tests für alle NSC und für Ereignisse.

Davon wird abgewichen, wenn ein Spieler bzw. sein SC sich des Tests nicht bewusst sind. In diesem Fall kann der SL für den Spieler würfeln. Der SL kann den Spieler auf den Tests aufmerksam machen oder nicht, und typischerweise kennt der Spieler den Erfolg des Tests nicht.

SPIELHINWEIS:

Einem Spieler die Möglichkeit zu geben, Tests für NSC oder Ereignisse zu machen, ist in den meisten Fällen eine positive Erfahrung, die den Einbezug des Spielers verstärkt.

4.1.9 Tests für Gruppen

Sind mehrere Charaktere an einem Test beteiligt, gibt es einige, auch kombinierbare, Optionen für den SL, den Test zu definieren:

- Offene Tests (siehe 4.1.2.1.2.1), wenn jeder Charakter gleich beiträgt zum Erfolg
- Ein Charakter macht den Test und der SL vergibt WPM für Charaktere, die unterstützen und zum Erfolg beitragen können
- Mehrere Charaktere machen den Test und es wird der erfolgreichste Test benutzt, wenn das beste Ergebnis zählen soll und die Charaktere sich nicht gegenseitig unterstützen können – z.B., wenn mehrere Charaktere versuchen ein Ziel zu treffen
- Mehrere Charaktere machen den Test und es wird der am wenigsten erfolgreiche Test benutzt, wenn das schlechteste Ergebnis zählen soll und die Charaktere sich nicht gegenseitig unterstützen können – z.B., wenn mehrere Charaktere sich anschleichen
- etc.

4.2 Erzählmodus

Im "Dark Possum RPG" werden zwei Erzählmodi unterschieden: Strategischer Erzählmodus und Taktischer Erzählmodus. Der Erzählmodus bestimmt die Prozesse, die beim Spielen ablaufen.

4.2.1 Strategischer Erzählmodus

Grundsätzlich wird das Spiel im Strategischen Erzählmodus gespielt, wenn sich die Handlungen von Charakteren nicht gegenseitig beeinflussen, oder wenn der SL die parallelen und sich überlappenden Effekte der Handlungen problemlos koordinieren kann.

4.2.1.1 Sequenz

Im Strategischen Erzählmodus folgt das Spiel dem grundsätzlichen Erzählzyklus, wie er bereits (siehe 2.4.2) eingeführt wurde:



Tabelle 25: Strategischer Erzählmodus - Sequenz

Beispiel

SL: "Ihr führt eure Pferde weg von der Strasse und aus dem Wäldchen auf eine grosse Blumenwiese, durch die sich ein kleiner, glitzernder Bergbach zieht, um euer Lager für die Nacht aufzuschlagen."

Andrea/Anca: "Ich werde unsere Wasservorräte auffrischen und dann unser Zelt für die Nacht aufbauen."

Ben/Barut: "Ich such nach Feuerholz im Dickicht des Wäldchens, aus dem wir kamen und baue uns ein Lagerfeuer."

Carla/Cara'el: "Ich werde unsere Reittiere versorgen und anpflocken für die Nacht. Danach helfe ich Anca mit dem Zeltaufbau."

Daniel/Daliil: "Ich kümmere mich ums Essen."

SL: "Nach kaum eine Stunde habt ihr euer Lager aufgebaut und eine Gemüsesuppe simmert im Topf über eurem Lagerfeuer."

Der SL kann Tests verwenden, um Handlungen aufzulösen.

Beispiel

SL: "Ihr beendet euer herzhaftes Frühstück im 'Wagen'. Die Stadt ist nun erwacht: durch das offene Fenster hört ihr die Leute, die am Wirtshaus vorbeigehen, miteinander plaudernd; von der anderen Strassenseite hört ihr das rhythmische Hämmern des Schmieds auf Stahl und Amboss."

Andrea/Anca: "Wir machen uns auf den Weg 'Zum Grünen Krug'. Wir verlassen das Wirtshaus separat und nacheinander, nehmen unterschiedliche Wege um Treffpunkt, damit wir nicht zusammen gesehen werden, und wir stellen sicher, dass uns niemand folgt."

SL: "Macht alle einen Test auf körperliche Agilität und 'Verheimlichen', um euch unauffällig durch die Gassen von Grünberg zu bewegen und einen Test auf geistiges Geschick und 'Gefühl' oder 'Wahrnehmung' oder 'Spüren', um herauszufinden, ob ihr einen Verfolger bemerkt."

Hätte Anca nicht beschrieben, dass die Spielgruppe nach Verfolgern Ausschau hält, hätte der SL nur den Test auf 'Verheimlichen' verlangt und selbst einen Test für die SC auf 'Gefühl' gemacht und einen negativen WPm darauf vergeben.

Der SL entscheidet, dass der Informant des Bandenführers, der die SC beschattet, seit sie die Stadt betreten haben, Barut verfolgen wird.

Der SL hätte diese Tests verlangt, auch wenn niemand die SC verfolgen würde. Da Anca diese Beschreibung ihrer Handlung geliefert hat, spielt er auf jeden Fall mit bei Ancas von Vorsicht geprägtem Plan.

Ben/Barut: "2 Erfolge für 'Verheimlichen' und 3 Erfolge für 'Wahrnehmen'."

Der SL entscheidet, für beide Tests Kompetitive Tests zu machen: 'Wahrnehmen' gegen Baruts 'Verheimlichen', um festzustellen, ob der Informant Barut folgend kann, und 'Verheimlichen' gegen Baruts 'Wahrnehmen', um festzustellen, ob Barut den Verfolger bemerkt.

4 Erfolge für 'Wahrnehmen' und 4 Erfolge für 'Verheimlichen' – der Verfolger kann Barut zum Treffpunkt folgen und Barut bemerkt ihn nicht.

SL: "Einer nach der anderen trifft ihr innert kurzer Zeit alle im Haus 'Zum Grünen Glas' ein und werdet in ein dunkles Hinterzimmer mit bedrückend tiefer Decke geleitet. Niemand scheint euch gefolgt zu sein."

Mit 3 Erfolgen auf 'Verheimlichen' für den Informanten, hätte der SL Barut informiert, dass er das Gefühl hat, verfolgt zu werden, dass er aber keinen Verfolger ausmachen kann.

Mit 2 Erfolgen auf 'Verheimlichen' für den Informanten, hätte der SL Barut informiert, dass er den Verfolger entdeckt und hätte ihn Barut beschrieben.

4.2.2 Taktischer Erzählmodus

Der SL wechselt in den Taktischen Erzählmodus, wenn die Effekte von Ereignissen und von Handlungen der Charaktere sich gegenseitig stark beeinflussen, z.B., in einem Kampf.

4.2.2.1 Sequenz

Im Taktischen Erzählmodus wird die Zeit in Runden und Phasen segmentiert innerhalb derer die Sequenz des Erzählzyklus in erweiterter Form jeweils verwendet wird.

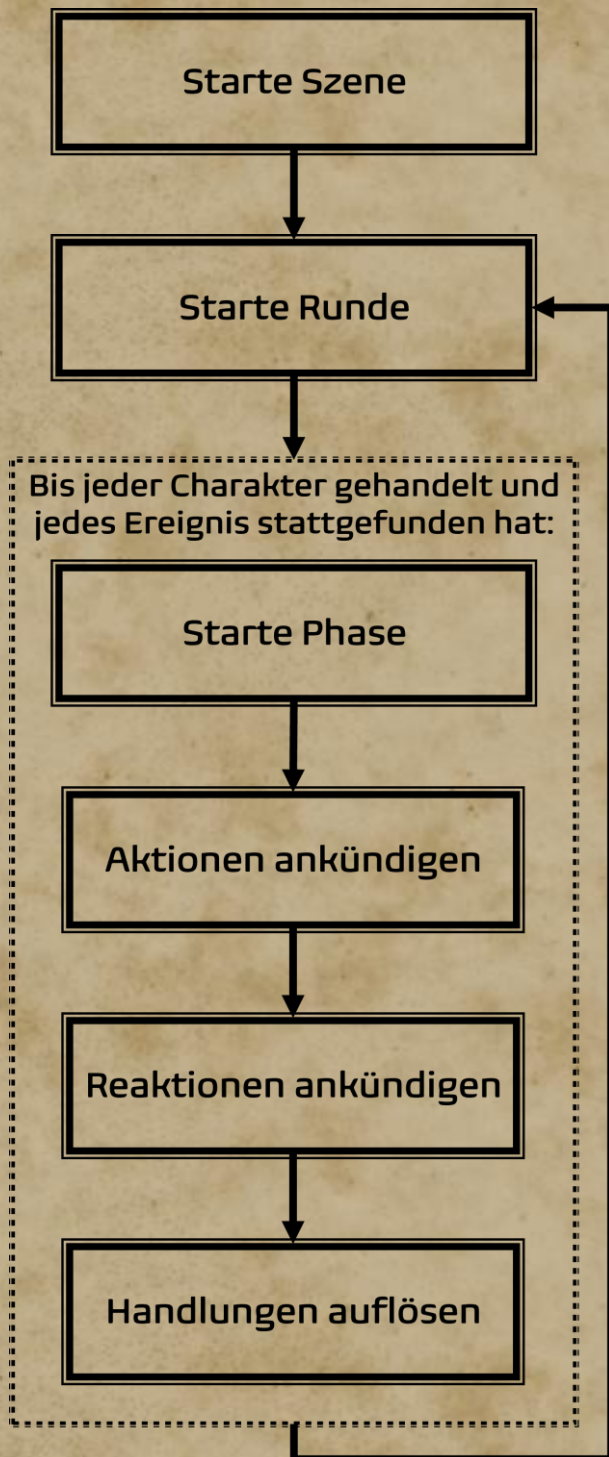


Tabelle 26: Taktischer Erzählmodus - Sequenz

4.2.2.2 Starte Szene

Der Wechsel in den Taktischen Erzählmodus startet eine neue Szene, die beendet wird, sobald wieder zurück in den Strategischen Erzählmodus gewechselt wird.

4.2.2.2.1 Szene beschreiben

Der SL beschreibt die initiale Szene, wenn in den Taktischen Erzählmodus gewechselt wird.

Beispiel

Andrea/Anca: "Als ich bemerke, dass der Seemann Farouk ein Paar Würfel in den Händen hat, schlage ich ihm ein Würfelspiel vor. Ich möchte noch etwas Geld verdienen und werde meine gewichteten Würfel verwenden. Die Mannschaft des 'Falken' trinkt schon den ganzen Nachmittag – ich nehme mal an, dass sie nicht mehr so aufmerksam sind."

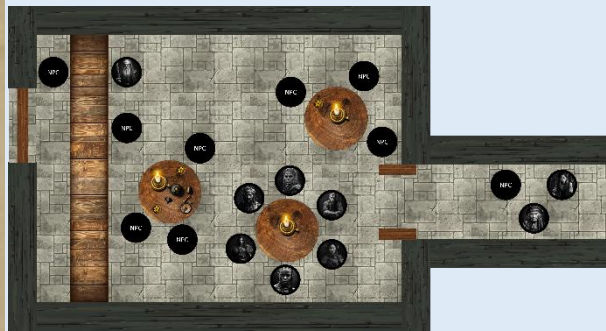
SL zu Andrea/Anca: "Mach einen Test auf K-GES und 'Verheimlichen'."

Andrea/Anca: "Hmmm, 2 Erfolge."

SL zu den Andrea/Anca, die initiale Szene beschreibend nach einem Test auf 'Wahrnehmen' der versammelten Mannschaft des 'Falken' mit 4 Erfolgen: "Für eine Weile klappt's ganz gut und du gewinnst einen hübschen Stapel Bronzemünzen von Farouk, bis deine Würfel sich auf eine Art bewegen, wie dies normale Würfel nicht tun: sie wackeln von links nach rechts und zurück, bis sie wieder mal auf einer sechs landen und du den Pot gewinnen würdest. Die Stimmung am Tisch ändert sich schlagartig, als Edda, Maat auf dem 'Falken' und Farouks Kumpanin, bemerkt, dass du betrügst mit deinen gewichteten Würfeln. Sie springt auf und droht dir: 'Dafür wirst du bezahlen, du Betrügerin...schnappt sie euch!'. Farouk springt ebenfalls auf."

SPIELHINWEIS:

Ihr könnt Spielhilfen wie Karten und Marken oder Miniaturen für die Charaktere verwenden, um euch eine solche Szene zu veranschaulichen und um taktische Entscheidungen zu treffen, wie sich die Charaktere bewegen und wie sie mit der Umgebung interagieren in der Szene.



4.2.2.2.2 Initiative

Die **Initiative (INI)** beschreibt, wann ein Charakter agieren kann oder wann ein Ereignis stattfindet.

Eine hohe Initiative verbessert die Chance, dass die Aktion eines Charakters oder das Eintreten eines Ereignisses vor anderen Aktionen oder Ereignissen stattfindet.

4.2.2.2.2.1 Initiative für Charaktere

Die Initiative einer Existenz basiert auf der Summe der körperlichen und geistigen Agilität und der körperlichen und geistigen Konstitution.

INI-GW = K-AGI-AW + K-KON-AW + G-AGI-AW + G-KON-AW

SPIELHINWEIS:

Der Grundwert der Initiative (INI-GW) wird auf dem Charakterblatt automatisch berechnet.

Der INI-AW eines Charakters wird im Verlauf einer Szene ständig angepasst, z.B., wenn der Charakter Handlungen durchführt.

SPIELHINWEIS:

Der Aktuelle Wert der Initiative ändert sich öfters im Spiel. Er kann einfacher nachgeführt werden, wenn die dafür vorgesehene Karte verwendet wird und mit einem Würfel, z.B., einem W20, der AW indiziert wird.



4.2.2.2.2 Initiative für Ereignisse

Ereignisse besitzen zwei Initiative-Werte: INI-GW und INI-AW. Der SL bestimmt die INI-GW eines Ereignisses. Eine hohe Initiative erhöht die Chance, dass ein Ereignis stattfindet bevor Charaktere handeln können oder bevor andere Ereignisse stattfinden.

4.2.2.2.2.3 Belastung

OPTIONALE REGEL:

Diese Regel trägt zu den taktischen Möglichkeiten innerhalb einer Szene bei. Sie erfordert zusätzlichen Aufwand während einer Szene.

Die **Belastung (BEL)** beeinträchtigt die Initiative längerfristig.

Jede Existenz eines Charakters hat eine Belastung. Die Belastung einer Existenz ist initial 0.

$$\text{E-BEL-GW} = 0$$

4.2.2.2.2.3.1 Belastung durch Zustände

Die Effekte sind hier lediglich zusammengefasst - für die ausführlichen Regeln und Beispiele siehe 4.4.

$$\text{BEL-GW} = \text{BEL-GW} - \text{ZU 'Geschockt'}\text{-AW}$$

$$\text{BEL-GW} = \text{BEL-GW} - 3 \cdot \text{ZU 'Überrascht'}\text{-AW}$$

$$\text{BEL-GW} = \text{BEL-GW} - \text{ZU 'Verwundet'}\text{-AW}$$

4.2.2.2.2.3.2 Belastung durch kontinuierliche Effekte

Die Belastung einer Existenz wird modifiziert durch kontinuierliche Effekte, z.B., der Belastung durch das Tragen einer sperrigen Rüstung.

Beispiel

Anca hat $\text{K-BEL-WM} = 3$ durch getragene Rüstung und somit $\text{K-BEL-AW} = 0 + 3 = 3$.

SPIELHINWEIS:

Trage die Wertmodifikatoren der Belastung jeder Existenz als BEL-WM im Charakterblatt ein. Trage nur die gerade gültige BEL dort ein, z.B. die BEL der aktuell getragenen Rüstung.

Der Mechanismus der Belastung kann von einem SL sehr vielfältig verwendet werden, kann das Spiel aber komplizierter machen, weil die Belastung für jede Existenz festgehalten werden muss.

4.2.2.2.2.3.3 Belastung eines Charakters

Die Belastung eines Charakters selbst ist die Summe der Belastungen aller Erwachten Existenzen. Sie kann nicht kleiner als 0 sein.

$$\text{BEL-GW} = \text{K-BEL-AW} + \text{G-BEL-AW} + \text{S-BEL-AW} (\text{MIN } 0)$$

SPIELHINWEIS:

Die Werte der Belastungen (K|G|S-BEL-GW, K|G|S-BEL-AW, BEL-GW) werden auf dem Charakterblatt automatisch berechnet.

Beispiel

Anca, hat $\text{K-BEL-AW} = 3$. Der BEL-GW des Charakters beträgt 3, da keine andere Existenz eine BEL-AW besitzt.

4.2.2.2.2.4 Verzögerung

OPTIONALE REGEL:

Diese Regel trägt zu den taktischen Möglichkeiten innerhalb einer Szene bei. Sie erfordert zusätzlichen Aufwand während einer Szene.

Die **Verzögerung (VRZ)** beeinträchtigt die Initiative kurzfristig. Wenn eine Verzögerung stattfindet, wird die INI-AW um den Wert der Verzögerung reduziert.

$$\text{INI-AW} = \text{INI-AW} - \text{VRZ}$$

4.2.2.2.3 Starte Initiative

Zu Beginn einer Szene beträgt die INI-AW eines Charakters oder Ereignisses 0.

$$\text{INI-AW} = 0$$

4.2.2.2.3.1 Überraschung

OPTIONALE REGEL:

Diese Regel trägt zu den taktischen Möglichkeiten innerhalb einer Szene bei.

Ein Charakter ist überrascht, wenn er die initiale Handlung oder das initiale Ereignis, das eine Szene auslöst, nicht erwartet oder nicht bemerkt hatte.

Typischerweise wird ein Kompetitiver Test benutzt, um festzustellen, wie gross die Überraschung ist.

Überraschte Charaktere erhalten den Zustand 'Überrascht' (siehe 4.4.74.4.7) in Höhe des Erfolgs der Gegenseite.

Beispiel

Eine Gruppe von Briganten haben einen Hinterhalt gelegt am Weg, auf dem die SCs reisen. Sie haben sich hinter den Büschen und Bäumen am Wegesrand versteckt und wollen die SCs überfallen.

Der SL legt einen Test T(G-AGI/'Verheimlichen') ab für jeden Gesetzlosen, um festzustellen, wie gut sie sich verstecken und wählt den tiefsten Erfolg: 3.

Jeder SC kann nun einen Test T(G-KON/'Wahrnehmen') | 'Fühlen' | 'Spüren') ablegen. Die Erfolge der SC sind: 1, 2, 3 und 4. Entsprechend sind zwei SC nicht überrascht (3 und 4) und zwei SC wurden überrascht: sie erhalten den Zustand 'Überrascht' mit $\text{GW} = 3 - 2 = 1$ bzw. mit $\text{GW} = 3 - 1 = 2$.

Wenn zu überraschende Charaktere nicht formulieren, dass sie mit einer Überraschung rechnen, sollte der SL den überraschenden Charakteren einen positiven WPM zugestehen. Das Gleiche gilt, wenn zu überraschende Charaktere es schwierig haben, die Überraschung zu entdecken, weil sie z.B. abgelenkt sind oder schlafen.

Beispiel

Bart/Barut: "Auf diesem Wegstück hatten die Räuber den Wagenzug gemäss den Leuten im Dorf vor drei Tagen überfallen. Ich halte meinen Schild bereit und beobachte die Büsche am Wegrand vor uns aufmerksam, ob ich die Bande nicht entdecken kann."

Der SL wird den Briganten im Hinterhalt keinen positiven WPM zugestehen.

4.2.2.3 Starte Runde

Im Taktischen Erzählmodus wird die Zeit in **Runden (R)** aufgeteilt. Eine Runde dauert 2 Sekunden.

4.2.2.3.1 Erhalte Initiative

Zu Beginn einer Runde erhalten Charaktere und Ereignisse Initiative. Dadurch wird die INI-AW verändert: die INI-GW wird zur INI-AW addiert.

$$\text{INI-AW} = \text{INI-AW} + \text{INI-GW}$$

Beispiel

Anca, $\text{INI-GW} = 11$ und $\text{INI-AW} = 0$, erhält Initiative zu Beginn der Runde und hat nun $\text{INI-AW} = 0 + 11 = 11$.

4.2.2.3.1.1 Initiative für Charaktere

Eine negative INI-GW für einen Charakter indiziert, dass alle Existenzen dieses Charakters entweder erschöpft, handlungsunfähig oder zerstört sind und der Charakter keine anstrengenden Handlungen durchführen kann. Setze die INI-AW auf 0.

4.2.2.3.1.1.1 Belastung

OPTIONALE REGEL

Charaktere erhalten einen Malus von BEL-GW auf die INI-AW.

$$\text{INI-AW} = \text{INI-AW} - \text{BEL-GW}$$

Beispiel

Anca, mit $\text{INI-AW} = 11$ und $\text{BEL-GW} = 3$ erhält einen Malus und hat nun $\text{INI-AW} = 11 - 3 = 8$.

4.2.2.4 Starte Phase

Die Phasen innerhalb einer Runde folgen der Initiative aller Charaktere und Ereignisse, die teilnehmen, von der höchsten INI-AW zur tiefsten INI-AW; je höher die INI-AW eines Charakters oder Ereignisses, desto früher kann er handeln bzw. desto früher tritt es ein.

4.2.2.4.1 Bestimme Handelnde

In absteigender Reihenfolge der INI-AW von Ereignissen und Charakteren wird geprüft, wer die Handelnden sind in dieser Phase. Nur Charaktere und Ereignisse mit INI-AW > 0 können Handelnde werden.

Ein Charakter kann entscheiden, ob er ein Handelnder sein will in dieser Phase, Ereignisse werden immer zu Handelnden, wenn sie an der Reihe sind. Ereignisse und Charaktere mit der gleichen INI-AW können gemeinsam Handelnde sein in einer Phase.

Beispiel

Die Auseinandersetzung zwischen den SC und den NSC am Spieltisch beginnt: Anca INI-AW=8, Barut INI-AW=6, Edda INI-AW=10, Farouk INI-AW=8.

Edda hat den höchsten INI-AW. Der SL entscheidet, dass Edda handeln will. Edda ist Handelnde in dieser Phase.

Hätte der SL entschieden, dass Edda abwarten will, hätten sich Anca und Farouk, beide mit INI-AW=8, entscheiden können, ob sie die Handelnden werden wollen in dieser Phase. Beide, einer oder keiner dieser Charaktere hätte dann Handelnder sein können.

SPIELHINWEIS:

Es vereinfacht den Ablauf ungemein, wenn die INI-AW aller Charaktere für den SL sichtbar sind, sodass er den richtigen SC fragen kann, ob er handeln will bzw. entscheiden kann, ob ein NSC handeln möchte. Dazu sei die Verwendung der INI-Karten mit einem W20 noch einmal herzlichst empfohlen.

Initiative
(INI)



Konnte nicht mindestens ein Handelnder bestimmt werden, weil kein Charakter handeln wollte oder weil kein Ereignis oder Charakter handeln konnte, so wird diese Runde beendet und eine neue Runde beginnt (siehe 4.2.2.3).

SPIELHINWEIS:

Den richtigen Zeitpunkt für das Handeln in einer Runde zu wählen ist eine wertvolle taktische Option für Charaktere. Manchmal ist es sinnvoll vor einem anderen Charakter oder einem Ereignis zu handeln, weil man damit z.B. die Handlungsoptionen des anderen Charakters einschränken kann oder weil eine eigene Handlungsoption nicht mehr möglich wäre, wenn ein Ereignis bereits eingetreten ist. Andererseits kann es sinnvoll sein nach einem anderen Charakter zu handeln, damit man sein eigenes Handeln optimieren oder mit anderen koordinieren kann.

4.2.2.5 Aktionen ankündigen

Aktionen sind Handlungen von handelnden Charakteren, die einen Effekt auslösen sollen.

Alle Handelnden kündigen ihre Aktionen an – Spieler für ihre SC und der SL für NSC und Ereignisse.

SPIELHINWEIS:

Streng genommen finden alle Handlungen innerhalb einer Phase zur gleichen Zeit statt. Es ist jedoch sehr umständlich, wenn alle Handelnden ihre Handlung zunächst aufschreiben und dann miteinander aufdecken. Wenn ihr euch diesen Aufwand ersparen möchtet, steht es euch frei, ob der SL oder die Spieler zuerst die Handlungen ankündigen, oder ob dies z.B. abwechselungsweise geschieht.

Es kann ein taktischer Vorteil sein, wenn man weiss, was die "Gegenseite" macht... 😊

4.2.2.5.1 Handlungsgeschwindigkeit

Alle Handelnden erhalten Verzögerung und reduzieren ihre INI-AW abhängig von der Handlungsgeschwindigkeit der Handlung, die angekündigt wurde. Der SL entscheidet über die Handlungsgeschwindigkeit bzw. Verzögerung.

Handlungsgeschwindigkeit	VRZ	Beispiele
Frei *	0	Gegenstand fallenlassen
Sehr schnell	1	Gegenstand fassen, greifen, nehmen Um die Ecke schauen
Schnell	3	Waffe / Munition ziehen Waffe / Gegenstand wegstecken Waffe laden Bewegen (Gehen) Ducken / Aufrichten Gegenstand aufheben
Mittel	5	Angreifen Verteidigen Bewegen (Joggen) Aufstehen
Langsam	7	
Sehr langsam	9	Bewegen (Rennen, Schleichen, Klettern, Schwimmen, Tauchen)
Extrem langsam	11	

* eine Freie Handlung kann mit einer anderen Handlung kombiniert werden

Tabelle 27: Handlungsgeschwindigkeit und Verzögerung

SPIELHINWEIS:

Die Handlungsgeschwindigkeit ist nicht nur ein Mass für die beanspruchte Zeit einer Handlung, sondern auch, wieviel Aufmerksamkeit des Charakters die Handlung beansprucht, ob die Handlung zur vorherigen Handlung passt etc. Der SL ist frei, die Handlungsgeschwindigkeit den individuellen Umständen anzupassen und sollte die Beschreibung der Handlung durch den Spieler mitberücksichtigen.

Beispiel

SL: "Edda greift sich deine Würfel vom Tisch, Anca."

Edda hat INI-AW=10 und verliert 1 INI-AW. Ihre INI-AW ist neu 10 - 1 = 9.

Wenn für eine Handlung Gegenstände benutzt werden, die eine Verzögerung besitzen, so wird diese ebenfalls von der INI-AW subtrahiert (siehe [Error! Reference source not found.](#)).

Beispiel

Ein Charakter führt eine Schnelle Handlung mit einem Gegenstand mit VRZ=2 aus.

Der Charakter verliert 3 INI-AW auf Grund der Handlungsgeschwindigkeit und weitere 2 INI-AW auf Grund der Verzögerung des Gegenstands.

4.2.2.5.2 Kombinierte Aktionen

Ein Charakter kann Aktionen sinnvoll kombinieren, d.h. sie gleichzeitig durchführen, wenn der SL dies erlaubt. Die VRZ entspricht der höchsten VRZ der kombinierten Aktionen.

Beispiel

SC: "Ich renne hinter die Bar, schiesse dabei auf Dr. Margiaux und verstecke mich hinter der Bar."

SL: "Du kannst das Rennen und das Schiessen kombinieren. Wenn du dich hinter die Bar ducken möchtest, findet das danach statt – wenn du dich hinter der Bar zu Boden werfen willst, dann kannst du das ebenfalls kombinieren."

SC: "Ich werde mich danach ducken."

Die VRZ für die kombinierte Handlung beträgt 9 für das Rennen. Die VRZ für das Schiessen (Angriff) ist 5 und somit kleiner. Wäre die Bar mit Gehen (VRZ 3) erreichbar gewesen, so wäre die VRZ der kombinierten Handlung 5 gewesen.

SPIELHINWEIS:

Der Effekt von Kombinierten Aktionen wird vermindert (siehe 4.2.2.7). Deshalb ist es wichtig zu wissen, wie viele Handlungen kombiniert werden.

4.2.2.5.3 Anhaltende Aktionen

Anhaltende Aktionen, also wenn man eine kontinuierliche Aktion in der vorherigen Runde durchgeführt hat und weiter durchführen möchte, werden zu Beginn einer Runde angekündigt. Anhaltende Aktionen haben keine Handlungsgeschwindigkeit bzw. Verzögerung.

Beispiel

Ein Charakter kündigt zu Beginn der Runde eine anhaltende Aktion an: "Ich halte weiterhin die Türe zu."

Die INI-AW des die anhaltende Aktion ausübenden Charakters entspricht immer der Initiative der aktuellen Phase, bis er sich entscheidet die anhaltende Aktion abbrechen oder bis er sie abbrechen muss. Danach wird der Charakter wie jeder andere Charakter behandelt, mit dem niedrigeren Wert aus seiner INI-AW und der INI-AW der aktuellen Phase.

4.2.2.6 Reaktionen ankündigen

Eine Reaktion ist eine Handlung eines Charakters, das den Effekt einer Aktion beeinflussen soll. Der Effekt einer Aktion kann durch eine Reaktion verstärkt, reduziert, verändert oder verhindert werden.

Wie beim Ankündigen einer Aktion, erfährt der reagierende Charakter eine Verzögerung entsprechend der angekündigten Reaktion – inklusive Verzögerung der für die Reaktion verwendeten Gegenstände. Eine Reaktion kann nur angekündigt werden, wenn die INI-AW > 0 ist.

Beispiel

Andrea/Anca: "Ich schlag Eddas Hand weg, bevor sie meine Würfel schnappt."

Anca hat INI-AW=8. Der SL entscheidet, dass es sich bei Ancas Reaktion ebenfalls um eine sehr schnelle Handlung handelt. Anca verliert deshalb 1 INI-AW. Ihre INI-AW ist neu $8 - 1 = 7$.

Als Reaktion können keine Aktionen ausgelöst werden, wenn man nicht selbst Handelnder ist.

Beispiel

Edda, die Handelnde, hat INI-AW=10; Anca, die Reagierende, hat INI-AW=8. Sie kann sich die Würfel nicht selber greifen, da sie als Reagierende nicht agieren kann. Mit ihrer Reaktion kann sie aber die Aktion von Edda verhindern.

Es kann nur auf Handlungen reagiert werden, die erlebt (wahrgenommen, gefühlt oder gespürt) wurden.

Beispiel

Daliil hat sich Edda von hinten genähert und will sie packen und festhalten.

Der SL macht einen Test T(G-KON/'Wahrnehmung') gegen eine TS von 5 (schwer) um herauszufinden, ob Edda Daliil bemerkt hat, trotz ihres aufbrausenden Disputs mit Anca. Mit 3 Erfolgen gelingt ihr das nicht und sie kann nicht reagieren.

SL zu Daniel/Daliil: "Edda scheint sich dir nicht bewusst zu sein und wehrt sich nicht gegen deine Umklammerung."

Eine Handlung muss nicht gegen den Charakter gerichtet sein, der darauf reagiert.

Beispiel

Der SL entscheidet, dass Ging-Lin, eine weitere Matrosin des 'Falken', sieht, wie Daliil sich Edda nähert, um sie festzuhalten, und dass Ging-Lin versuchen wird, Daliils Handlung zu verhindern.

SL zu Daniel/Daliil: "Ging-Lin fährt dazwischen und versucht deine Umklammerung von Edda zu verhindern."

4.2.2.6.1 Passive Reaktionen

Passive Reaktionen sind unbewusste Reaktionen, über die der SL entscheidet – auch wenn es einen SC betrifft. Passive Reaktionen können auch angekündigt werden, wenn sich ein Charakter der Handlung, auf die reagiert wird, nicht bewusst ist, im erschöpften, handlungsunfähigen oder sogar zerstörten Status einer Existenz oder wenn die INI-AW 0 oder weniger beträgt.

Typischerweise werden passive Reaktionen angekündigt, wenn ein Charakter nicht bewusst reagieren kann, aber der Effekt einer Handlung trotzdem beeinflusst wird, z.B., wenn einer Handlung mit einer Resistenz (siehe 4.4.6) entgegengewirkt wird.

Beispiel

SL zu Carla/Cara'el, eine passive Reaktion ankündigend: "Du bemerkst den Angriff erst, als dich der Pfeil surrend in den Rücken trifft. 5 SDN. Das verursacht eine Wunde. Reagiere mit einem TK-FE-'Aushalten: Schmerzresistenz' gegen TS=1 um den Zustand 'Verwundet: K' zu vermeiden."

Passive Reaktionen können Verzögerung bewirken.

Beispiel

SL zu Carla/Cara'el, eine passive Reaktion ankündigend: "Als du so plötzlich aufspringst, fühlst du die Auswirkungen deiner Trinkerei mit Hjalbor vom 'Falken'. Ein unsägliches Schwindelgefühl überkommt dich. Für einen Moment musst du inne- und dich festhalten, um nicht umzukippen. Du verlierst 2 INI-AW."

4.2.2.6.2 Ersetzen einer Handlung

Wenn ein Charakter ein Handelnder ist in dieser Phase, so kann die von ihm angekündigte Aktion durch eine Reaktion ersetzt werden – dies auch dann, wenn die INI-AW 0 oder weniger beträgt.

Beispiel

Andrea/Anca: "Anstatt Farouk anzugreifen, verteidige ich mich gegen ihn."

Der SL bestimmt zusätzliche Verzögerung, wenn die Reaktion langsamer ist als die zuvor angekündigte Handlung oder generell, wenn er in Betracht ziehen will, dass der Wechsel INI kostet.

4.2.2.7 Handlungen auflösen

Alle angekündigten Handlungen, Aktionen und Reaktionen, und Ereignisse treten gleichzeitig ein.

Handlungen und Ereignisse, die keinen Test erfordern werden vom SL aufgelöst und der Effekt wird beschrieben.

Beispiel

SL zu Carla/Cara'el: "Du stehst auf, rennst zur Tür, wirst sie zu und stemmst dich dagegen, damit niemand rein kann."

4.2.2.7.1 Auslösende Aktionen

Auslösende Aktionen sind angekündigte Handlungen, die erst ausgelöst werden, wenn eine bestimmte Bedingung eintritt. Sie werden durch die Ankündigung aufgelöst.

Beispiel

Carla/Cara'el, kündigt eine Auslösende Handlung an: "Ich schnapp mir meine leere Suppenschale und werfe sie dem ersten Mannschaftsmitglied des 'Falken', das durch die Tür aus dem Korridor in den Schankraum tritt."

Wenn Auslösende Handlungen irgendwann mal ausgelöst werden, dann werden sie, wie andere angekündigte Handlungen, zusammen mit der auslösenden Handlung bzw. dem auslösenden Ereignis aufgelöst.

Bis zur Auslösung wird die Auslösende Handlung wie eine Anhaltende Handlung behandelt.

4.2.2.7.2 Zu testende Handlungen

Für Handlungen und Ereignisse, die einen Test erfordern, wird der Test durchgeführt und, basierend auf dem Testresultat, der Effekt beschrieben.

Beispiel: Daliil versucht sich durch die dichte Menge der Gäste von der Bar zurück zum Tisch zu bewegen.

SL zu Daniel/Daliil: "Mach einen Test T(K-AGI/K-FE-'Bewegen') gegen TS 3."

Daniel: "4 Erfolge"

SL zu Daniel/Daliil: "Du schiebst dich gekonnt an den dicht gedrängten Gruppen der Gäste im Schankraum vorbei, weichst Bechern und Ellbogen aus und schaffst es bin zu eurem Tisch zurück."

Bestehende Vorteile und Nachteile können eingesetzt werden, um Tests zu modifizieren:

- 1 Vorteil: WPM +1 für eine eigene Handlung oder WPM -1 für die Handlung von jemand anderem, auf die man reagiert.
- 1 Nachteil: WPM -1 für eine eigene Handlung oder WPM +1 für die Handlung von jemand anderem, die gegen einen gerichtet ist.

Typischerweise entscheidet ein Spieler, ob und wie die bestehenden Vorteile seines Charakters eingesetzt werden und ob und wie Nachteile von jemand anderem eingesetzt, der eine Handlung gegen den SC richtet.

Typischerweise entscheidet der SL, ob und wie die bestehenden Vorteile eines NSC eingesetzt werden und ob und wie Nachteile von jemand anderem eingesetzt, der eine Handlung gegen einen NSC richtet.

4.2.2.7.2.1 Kompetitive Tests

Für Handlungen und Ereignisse, die einen Kompetitiven Test erfordern, werden die Tests durchgeführt und, basierend auf dem Testresultat, der Effekt beschrieben.

Beispiel: Edda versucht Ancas Würfel vom Tisch zu greifen – Ancas Reaktion war, dass sie ebenfalls danach greift.

SL zu Andrea/Anca: "Mach einen Test T(K-AGI/K-FE-'Taschenspielererei') um herauszufinden, wer schneller ist."

SL, macht ebenfalls einen Test T(K-AGI/K-FE-'Taschenspielererei') für Edda: "4 Erfolge".

Andrea: "3 Erfolge"

SL zu Andrea/Anca: "Edda schnappt sich die Würfel und deine Hand greift ins Leere."

Hätte Edda nur 3 Erfolge erreicht, wäre ihre Handlung nicht erfolgreich gewesen – aber auch Anca hätte die Würfel nicht erwischt.

SL zu Andrea/Anca: "Fast gleichzeitig versucht ihr die Würfel zu greifen – mit dem Resultat, dass ihr sie vom Tisch stösst. Sie verschwinden irgendwo zwischen den Beinen der Gäste im Schankraum."

Hätte Edda nur 2 Erfolge erreicht, wäre Ancas Reaktion erfolgreich gewesen.

SL zu Andrea/Anca: "Du schnappst dir die Würfel und Eddas Hand greift ins Leere."

4.2.2.7.2.2 Vorteile und Nachteile

Abhängig von der Art der Handlung können Vorteile und Nachteile im Taktischen Erzählmodus verwendet werden für:

- **Schaden:** 1 Schaden pro Vorteil
- **Verbrauch:** 1 Verbrauch pro Vorteil
- **Verzögerung:** 2 Verzögerung pro Vorteil

Beispiel: Anca versucht Farouk einen Faustschlag zu verabreichen – Farouk versucht dem Schlag auszuweichen.

SL zu Andrea/Anca: "Mach einen Test T(K-GES/K-FE-'Attackieren: Nahkampf'). Farouk versucht dir auszuweichen."

SL, macht einen Test T(K-AGI/K-FE-'Abwehren: Ausweichen') für Farouk: "1 Erfolg".

Andrea: "5 Erfolge"

Andrea/Anca zum SL: "Ich schlage ihm direkt ins Gesicht: 4 SCD für Farouk." ODER "Ich schlage ihm in den Bauch, sodass ihm die Luft ausgeht: 4 VRB für Farouk." ODER "Ich dränge ihn zurück, sodass er rückwärts über seinen Stuhl stolpert: 8 VRZ für Farouk."

SPIELHINWEIS:

Mit einem Vorteil kann, wenn das sinnvoll erscheint, auch ein Ereignis verzögert werden, sodass es später in der Runde eintrifft, eine Runde später eintrifft oder gar ganz ausbleibt.

Vorteile und Nachteile können auch unverwendet bleiben. Sie können dann später eingesetzt werden, um WPM zu vergeben.

- **Würfelpoolmodifikator:**
 - WPM -1 pro Nachteil
 - WPM +1 pro Vorteil

Beispiel: Anca hat Farouk angegriffen und ein TR=4 erreicht.

Andrea/Anca zum SL: "Ich behalte 2 Vorteile und gebe Farouk 2 Nachteile."

Unverwendete Vorteile und Nachteile verfallen typischerweise am Ende einer Szene.

SPIELHINWEIS:

Die Vorteils- und Nachteilsarten können dazu verwendet werden, um nicht eingesetzte Vorteile und Nachteile nicht zu vergessen.



4.2.2.7.2.3 Zustände

OPTIONALE REGEL:

Verwendet diese Regel, wenn Charaktere weitere taktische Möglichkeiten besitzen sollen. Diese Regel macht das Spiel komplizierter.

Abhängig von der Art der Handlung können Vorteile und Nachteile im Taktischen Erzählmodus verwendet werden, um Zustände (siehe 4.4) hervorzurufen. Der SL entscheidet über die Anwendbarkeit.

Spezielle Fertigkeiten (siehe 4.3) oder verwendete Gegenstände können es erlauben, dass Zustände initiiert werden (siehe **Error! Reference source not found.**).

4.2.2.7.3 Kombinierte Handlungen

Eine Kombinierte Handlung, deren Effekt von einem Test abhängig ist, erfährt eine Modifikation des WPM:

WP = WP / (Anzahl Kombinierte Handlungen) (abgerundet)

Beispiele

- Ein Charakter verteidigt sich mit 2 Kombinierten Handlungen mit dem halben WP

Eine Kombinierte Handlung, deren Effekt skaliert werden kann, erfährt eine Modifikation des Effekts selber:

Effekt = Effekt / (Anzahl Kombinierte Handlungen) (abgerundet)

Beispiele

- Ein Charakter bewegt sich mit 2 Kombinierten Handlungen halb so weit

Eine Kombinierte Handlung, deren Effekt weder von einem Test abhängig noch skalierbar ist, kann durchgeführt werden, wenn der SL es erlaubt.

Beispiele

- Ein Charakter drückt einen Knopf mit einer Kombinierten Handlung.

4.3 Fertigkeiten

In diesem Kapitel werden die Fertigkeiten der Basisliste beschrieben und es wird erklärt, wie diese Fertigkeiten im Spiel als Handlungen verwendet werden können. Es werden Fertigkeiten mit breiten Fertigkeitsbereichen verwendet. Diese Liste der Fertigkeiten ist als Vorschlag zu verstehen: ihr könnt die Fertigkeiten nach Belieben ändern, ergänzen und ersetzen.

4.3.1 Eigenschaften

Eine Fertigkeit besitzt Eigenschaften, die die Fertigkeit beschreiben.

Eigenschaft	Beschreibung
Quelle	Die Existenz, der die Fertigkeit zugehörig ist. <i>Körper, Geist, Seele</i>
Bereiche	Die möglichen Fertigkeitsbereiche und eine kurze Beschreibung, was diese Bereiche abdecken.
Handlungen	Mögliche Handlungen, die durchgeführt werden können mit dieser Fertigkeit.
<i>Für eine Handlung:</i>	
Modus	Der Erzählmodus bzw. die Erzählmodi, in denen die Handlung durchgeführt werden kann. <i>strategisch, taktisch</i>
Test	Ob ein Test durchgeführt wird, um den Erfolg der Handlung zu bestimmen, und was für ein Test dies ist. <i>T(...)</i>
vs.	Wie wird die Testschwierigkeit bestimmt? Welche Reaktionen sind möglich auf diese Handlung?
Effekte	Mögliche Effekte, die die Handlung zeitigen kann.

Tabelle 28: Eigenschaften von Fertigkeiten

4.3.2 Fertigungsgruppen

Fertigungsgruppen enthalten Fertigkeiten, die in jeder Existenz vorhanden sind und die mit den gleichen, oder zumindest sehr ähnlichen, Regeln verwendet werden.

Symbol	Fertigungsgruppe	Beschreibung
✖	Agieren Aktion	Die Fertigkeit in der Welt zu agieren.
✓	Angreifen Angriff	Die Fertigkeit einen Angriff durchzuführen. Kompetitive Fertigkeit vs. Verteidigen.
◉	Erleben Erlebnis	Die Fertigkeit die Welt über Sinneserfahrungen zu erleben - zu entdecken, zu unterscheiden, zu beurteilen und zu verstehen. Kompetitive Fertigkeit vs. Verschleiern.
☞	Verschleiern Verschleierung	Die Fertigkeit zu handeln, ohne erlebt zu werden oder um ein falsches Erlebnis zu bieten. Kompetitive Fertigkeit vs. Erleben.
♥	Verteidigen Verteidigung	Die Fertigkeit sich gegen Angriffe zu verteidigen. Kompetitive Fertigkeit vs. Angreifen.
💧	Widerstehen Widerstand	Die Fertigkeit Effekten zu widerstehen.

Tabelle 29: Fertigungsgruppen

4.3.3 Körperliche Fertigkeiten

Körperliche Fertigkeiten sind Teil eines Körpers und werden genutzt, um physische Handlungen durchzuführen.

4.3.3.1 Abwehren

Körperliche Fertigkeit, Verteidigen/Verteidigung, Basis oder erworben



Die Fertigkeit eines Körpers sich gegen physische Angriffe zu verteidigen.

♥ Abwehren

Quelle: *Körper*

Bereiche: *Kampfstil*

Kampfstile: *Ausweichen, Blocken*

Ausweichen: einem Angriff durch Körperbewegung entgehen

Blocken: nutze eine Nahkampfwaffe (Knüttel, Messer, Schwert, Speer, etc.), einen Schild oder eine Kampfkunst (Aikido, boxen, Judo, Karate, prügeln, etc.) um einen Angriff zu stoppen

Handlung:

Abwehren

abblocken, abfälschen, abhalten, ablenken, abschirmen, abschrecken, absichern, abwehren, abweisen, abwenden, aufhalten, ausbremsen, ausschlagen, ausweichen, beenden, behindern, behüten, beschützen, blocken, blockieren, durchkreuzen, enden, entgegen, fernhalten, hemmen, hindern, in den Weg stellen, in die Quere kommen, parieren, schützen, sichern, sperren, stoppen, stören, umleiten, umlenken, unterbinden, unterbrechen, vereiteln, verhindern, verhüten, verlagern, vermeiden, versperren, verteidigen, vorbeugen, wahren, wehren, zerstreuen, zurückdrängen, zurückhalten, zurücktreiben, etc.

Modus: strategisch, taktisch

Test: T(K-<AT>/K-FE-'Abwehren: <Kampfstil>'); typischerweise K-AGI (wenn die Verteidigung vor allem auf Reflexen und Schnelligkeit beruht) ODER K-KON (wenn die Verteidigung vor allem ein Abblocken und Dagegenhalten ist)

Der angegriffene Charakter muss eine sinnvolle Möglichkeit für eine Abwehr besitzen oder der SL modifiziert den WP fürs Abwehren entsprechend - z.B. ist ein Abwehren eines Pfeils mit einem Messer zumindest sehr schwierig (WPM-6), während das Abwehren des Pfeils mit einem Schild sehr gut funktioniert.

Beispiele

Blockieren mit Arm/Waffe/Schild: T(K-KON/K-FE-'Blocken')

Faustschlag ausweichen: T(K-AGI/K-FE-'Ausweichen')

In Deckung gehen: T(K-AGI/K-FE-'Ausweichen')

Aus der Gefahrenzone springen: T(K-AGI/K-FE-'Ausweichen')

4.3.3.2 Attackieren

Körperliche Fertigkeit, Angreifen/Angriff, Basis oder erworben



Die Fertigkeit eines Körpers einen physischen Angriff durchzuführen.

✂ Attackieren

Quelle: Körper

Bereiche: Kampfstil

Kampfstile: Nahkampf, Schiessen, Werfen

Nahkampf: nutze eine Nahkampfwaffe (Knüttel, Messer, Schilde, Schwerter, Stäbe, etc.) oder eine Kampfkunst: Aikido, boxen, Judo, Karate, prügeln, etc.) um anzugreifen

Schiessen: nutze eine Schusswaffe (Arbalest, Armbrust, Ballista, Bogen, Gewehr, Kanone, Katapult, Mörser, Pistole, Raketenwerfer, Schrotflinte, Steinschleuder, etc.) um anzugreifen

Werfen: nutze eine Wurfswaffe (Schleuder, Wurfbeil, Wurfmesser, etc.) um anzugreifen

Handlung:

Attackieren

abknallen, abstechen, ballern, betäuben, einfangen, einklemmen, entwaffnen, erdrücken, erschiessen, fange, festhaken, festhalten, festnageln, feuern, halten, hauen, kämpfen, kicken, niederhalten, niederknüppeln, niederschlagen, niederstechen, ringen, schießen, schlagen, schleudern, schmeissen, schneiden, stechen, stossen, treffen, treten, überwältigen, umreißen, umstossen, umwerfen, verdrehen, werfen, würgen, zielen, zurückdrängen, ...

Modus: strategisch, taktisch

Test: T(K-<AT>/K-FE-'Attackieren: <Kampfstil>'); typischerweise K-GES ODER K-STÄ. Das verwendete Attribut ist abhängig von der verwendeten Waffe: K-GES, wenn v.a. die Präzision entscheidet, ob eine Attacke erfolgreich ist, K-STÄ, wenn v.a. die Wucht entscheidet, ob eine Attacke erfolgreich war.

Vs.: Abwehren ODER TS ODER Kompetitive Handlung

Beispiele

Jemanden umstossen: T(K-STÄ/K-FE-'Nahkampf')

Mit einem Gewehr schießen: T(K-GES/K-FE-'Schiessen')

Messerstich: T(K-GES/K-FE-'Nahkampf')

Stein werfen: T(K-STÄ/K-FE-'Werfen')

4.3.3.3 Aushalten

Körperliche Fertigkeit, Widerstehen/Widerstand, Basis oder erworben



Die Fertigkeit eines Körpers physischen Effekten zu widerstehen.

♦ Aushalten

Quelle: Körper

Bereiche: physische Mühsal

Physische Mühsal: Fitness, Schmerzresistenz, Durst, Gift, Hitze, Hunger, Kälte, Krankheit, Schlafmangel, ...

Belastung: den Folgen von körperlicher Belastung widerstehen

Schaden: den Folgen von erlittenem körperlichem Schaden widerstehen

Verbrauch: den Folgen von erlittenem körperlichem Verbrauch widerstehen

Handlung:

Aushalten

ablehnen, abschütteln, absorbieren, akzeptieren, aushalten, ausstehen, beharren, bestehen, bewältigen, bezwingen, dulden, durchhalten, erdulden, ertragen, etwas durchziehen, gefallen lassen, hinnehmen, ignorieren, immun sein, in Kauf nehmen, mit etwas fertig werden, sich abfinden, sich weigern, tolerieren, überdauern, überstehen, überwinden, verweigern, weitermachen, zurückweisen, ...

Modus: strategisch, taktisch

Test: T(K-KON/K-FE-'Aushalten: <physische Mühsal>'); K-FE-'Aushalten: Verbrauch' wird kombiniert mit K-FE-'Fähigkeit' um zu bestimmen, wie lange eine körperliche Aufgabe bewältigt werden kann.

Vs.: Effekt ODER TS, z.B., Zustandsstufe ODER Attackieren ODER Kompetitive Handlung

Beispiele

Nicht ohnmächtig werden, wenn einen ein harter Schlag am Kopf trifft: T(K-KON/K-FE-'Schmerzresistenz')

Giftwirkung widerstehen: T(K-KON/K-FE-'Aushalten: Gift')

Wassertreten: T(K-KON/K-FE-'Fitness')

4.3.3.4 Bewegen

Körperliche Fertigkeit, Agieren/Aktion, Basis oder erworben



Die Fertigkeit eines Körpers sich zu bewegen. Dies beinhaltet die Sinne für Balance, Körperbewusstsein, Bewegung und Orientierung im Raum.

✂ Bewegen

Quelle: *Körper*

Bereiche: *Art der Bewegung*

Art der Bewegung: Akrobatik, Fliegen, Klettern, Rennen, Schwimmen, Springen, Tanzen, Tauchen, ...

Handlung:

Bewegen

<Art der Bewegung>: abrollen, abseilen, Akrobatik, balancieren, dehnen, Eisklettern, Eislaufen, entgehen, entkommen, entziehen, erklimmen, fallen, fliegen, fliehen, gehen, hochspringen, hüpfen, in Deckung gehen, klettern, krabbeln, kriechen, langlaufen, marschieren, meiden, rennen, Rollschuh fahren, robben, Salto machen, schwimmen, schwingen, sich entziehen, sich hindurch quetschen, sich hinein quetschen, sich lösen, sich verrenken, Skateboarden, Skifahren, Skispringen, springen, sprinten, tauchen, umgehen, unterlaufen, vermeiden, weitspringen, ...

Modus: strategisch, taktisch

Test: T(K-<AT>/K-FE-'Bewegen: <Art der Bewegung>')

Vs.: TS ODER Kompetitive Handlung

Beispiele

Wand erklettern: T(K-GES/K-FE-'Klettern')

Kriechen: T(K-AGI/ K-FE-'Klettern')

Lang rennen: T(K-KON/ K-FE-'Rennen')

Schnell rennen: T(K-STÄ/ K-FE-'Rennen')

Weitsprung: T(K-STÄ/ K-FE-'Springen')

4.3.3.4.1 Bewegungsgeschwindigkeit

Art der Bewegung	Bewegungsgeschwindigkeit (Schritte/s)
Gehen	(K-ENE-AW* + 'Rennen'-AW) / 9
Joggen	(K-ENE-AW* + 'Rennen'-AW) / 6
Klettern	(K-ENE-AW* + 'Klettern'-AW) / 9
Rennen	(K-ENE-AW* + 'Rennen'-AW) / 3
Schwimmen	(K-ENE-AW* + 'Schwimmen'-AW) / 9
Tauchen	(K-ENE-AW* + 'Schwimmen'-AW) / 12

*: Wenn ohne Energie (ENE) gespielt wird, wird Substanz (SUB) verwendet

Tabelle 30: Bewegungsgeschwindigkeit – Bewegen

4.3.3.5 Verheimlichen

Körperliche Fertigkeit, Verschleiern/Verschleierung, Basis oder erworben



Die Fertigkeit eines Körpers physisch zu handeln, ohne wahrgenommen zu werden oder um eine falsche physische Wahrheit darzustellen.

☞ Verheimlichen

Quelle: *Körper*

Bereiche: *Verstecken, Taschenspielererei*

verstecken: Sich bewegen ohne wahrgenommen oder bemerkt zu werden oder um den Sinn einer Bewegung zu verschleiern.

Taschenspielererei: Handlungen durchführen, die nicht bemerkt oder wahrgenommen werden oder um den Sinn einer Handlung zu verschleiern. Tricks mit den Händen durchführen.

Handlung:

Verheimlichen

Verstecken: anpirschen, anschleichen, auflauern, einschleichen, folgen, fortschleichen, heranschleichen, herumschleichen, hineinschlüpfen, infiltrieren, leise bewegen, leise sein, pirschen, schleichen, schlüpfen, sich tarnen, sich verbergen, sich verstecken, spionieren, Spuren verwischen, tarnen, überfallen, überraschen, verfolgen, verheimlichen, verschleiern, verstecken, vorbeischieben, wegschleichen, ...

Taschenspielererei: ablenken, Aufmerksamkeit auf sich ziehen, betrügen, einsacken, entwenden, etwas tarnen, etwas verbergen, falsch spielen, fangen, jonglieren, klauen, stehlen, Taschendiebstahl, täuschen, unbemerkt austauschen, unterjubeln, verheimlichen, verschleiern, ...

Modus: strategisch, taktisch

Test: T(K-<AT>/K-FE-'Verheimlichen: <verstecken | Taschenspielererei>'); kombiniert mit anderen körperlichen Handlungen, um diese unbemerkt durchzuführen.

Vs.: Erleben, typischerweise Wahrnehmen ODER TS

Beispiele

Ein fallendes Objekt auffangen: T(K-AGI/K-FE-'Taschenspielererei')

Jemanden verfolgen: T(K-GES/K-FE-'Verstecken')

Etwas einstecken: T(K-GES/K-FE-'Taschenspielererei')

Möbel lautlos verschieben: T(K-STÄ/K-FE-'Verstecken')

Sich verstecken: T(K-GES/K-FE-'Verstecken')

4.3.3.5.1 Bewegungsgeschwindigkeit

Art der Bewegung	Bewegungsgeschwindigkeit (Schritte/s)
Schleichen	(K-ENE-AW* + 'Verstecken'-AW) / 12

*: Wenn ohne Energie (ENE) gespielt wird, wird Substanz (SUB) verwendet

Tabelle 31: Bewegungsgeschwindigkeit - Verheimlichen

4.3.3.6 Wahrnehmen

Körperliche Fertigkeit, Erleben/Erlebnis, Basis oder erworben



Die Fertigkeit eines Körpers die Welt über physische Sinneserfahrungen zu erleben - zu entdecken, zu unterscheiden, zu beurteilen und zu verstehen.

◉ Wahrnehmen

Quelle: Körper

Bereiche: physische Sinne

Physische Sinne: Bemerkten, Suchen, <zusätzliche physische Sinne> (elektrische Felder, magnetische Felder, Gammastrahlung, Röntgenstrahlung, ultraviolette-, infrarotes Licht, Mikrowellen, Radiowellen, Lippen lesen, ...)

Bemerkten: etwas Unbemerktes bemerken

Suchen: etwas Verstecktes entdecken

Handlung:

Wahrnehmen

abgrenzen, abschätzen, absuchen, abtasten, alarmiert sein, analysieren, aufdecken, auffassen, auffinden, aufmerksam sein, aufnehmen, aufspüren, auseinanderhalten, ausfindig machen, Ausschau halten, auswerten, beachten, begreifen, bemerken, beobachten, bereit sein, besichtigen, betasten, beurteilen, bewachen, bewerten, bewusst sein, detektieren, differenzieren, durchblicken, durchforschen, durchkämmen, durchsuchen, einschätzen, einsehen, entdecken, entschleiern, enttarnen, entziffern, erblicken, erfahren, erfassen, erkennen, erkunden, erleben, ermitteln, fahnden, feststellen, finden, forschen, gewahr sein, gewarnt sein, herausbekommen, herausfinden, heraushören, herumstöbern, hören, identifizieren, lesen, merken, messen, nachempfinden, nachweisen, perzipieren, prüfen, riechen, schmecken, sehen, sichten, stöbern, suchen, tasten, überwachen, unterscheiden, untersuchen, vermerken, vernehmen, verstehen, vormerken, wahrnehmen, wiedererkennen, zur Kenntnis nehmen, zusammenreimen, ...

Modus: strategisch, taktisch

Test: T(K|G-<AT>/K-FE-'Wahrnehmen: <physischer Sinn>')

Vs.: Verschleiern, typischerweise Verheimlichen (Bemerkten vs Taschenspielererei, Entdecken vs Verstecken) ODER TS

Beispiele

Ein Geräusch bemerken: T(K-GES/K-FE-'Bemerkten')
Vergiftetes Essen ausspucken: T(K-AGI/K-FE-'Bemerkten')
Einen Raum durchsuchen: T(G-GES/K-FE-'Bemerkten')
Einen versteckten Gegenstand finden: T(K-GES/K-FE-'Entdecken')
Einer Spur folgen: T(G-AGI/K-FE-'Bemerkten')
Jemanden auf Distanz erkennen: T(G-GES/K-FE-'Bemerkten')
Eine verkleidete Person erkennen: T(K-AGI/K-FE-'Entdecken')
Eine versteckte Person entdecken: T(G-GES/K-FE-'Entdecken')

4.3.3.7 Fähigkeiten

Körperliche Fertigkeit, Basis oder erworben



Die Fähigkeit eines Körpers eine spezifische körperliche Aufgabe durchzuführen.

Fähigkeit

Quelle: Körper

Bereiche: körperliche Aufgabe

Körperliche Aufgaben: Handwerk (Art des Handwerks), Instrument spielen (Art des Instruments), Reiten (Art des Reittiers), Rudern, Singen, Steuern (Art des Fahrzeugs), ...

Handlung:

Körperliche Aufgabe erfüllen

adaptieren, ändern, arbeiten, ausführen, basteln, bauen, fabrizieren, können, konstruieren, kreieren, leisten, machen, reparieren, tun, verarbeiten, vollbringen, ...

Modus: strategisch, taktisch

Test: T(K-<AT>/K-FE-'<körperliche Aufgabe>')

Vs.: TS ODER Kompetitive Handlung

Beispiele

Mauer bauen: T(K-GES/K-FE-'Mauern')
Eine Waffe schmieden: T(K-KON/K-FE-'Schmieden')
Ein Lied singen: T(K-AGI/K-FE-'Singen')

4.3.4 Geistige Fertigkeiten

Geistige Fertigkeiten sind Teil eines Geistes und werden genutzt, um mentale Handlungen durchzuführen.

4.3.4.1 Bewältigen

Geistige Fertigkeit, Widerstehen/Widerstand, Basis oder erworben



Die Fertigkeit eines Geistes geistigen Effekten zu widerstehen.

♣ Bewältigen

Quelle: *Geist*

Bereiche: *geistige Mühsal*

Geistige Mühsal: *Motivation, Stressresistenz, Gift, Krankheit, ...*

Motivation: den Folgen von erlittenem geistigem Verbrauch widerstehen

Stressresistenz: den Folgen von erlittenem geistigem Schaden widerstehen

Handlung:

Bewältigen

ablehnen, abschütteln, absorbieren, akzeptieren, aushalten, ausstehen, beharren, bestehen, bewältigen, bezwingen, dulden, durchhalten, erdulden, ertragen, etwas durchziehen, gefallen lassen, hinnehmen, ignorieren, immun sein, in Kauf nehmen, mit etwas fertig werden, sich abfinden, sich weigern, tolerieren, überdauern, überstehen, überwinden, verweigern, weitermachen, zurückweisen, etc.

Modus: strategisch, taktisch

Test: T(G-KON/M-FE-'Bewältigen: <geistige Mühsal>); G-FE-'Bewältigen: Verbrauch' wird oft kombiniert mit G-FE-<Wissen> um zu bestimmen, wie lange eine geistige Aufgabe bewältigt werden kann.

Vs.: Effekt ODER TS, z.B., Zustandsstufe ODER Manipulieren ODER Kompetitive Handlung

Beispiele

Sich wieder fokussieren: T(G-KON/G-FE-'Bewältigen: Verbrauch')

Einem Effekt einer geistigen Krankheit widerstehen: T(G-KON/G-FE-'Bewältigen: Krankheit')

Lange geistig arbeiten: T(G-KON/G-FE-'Bewältigen: Verbrauch', G-FE-'<geistige Aufgabe>')

4.3.4.2 Fühlen

Geistige Fertigkeit, Erleben/Erlebnis, Basis oder erworben



Die Fertigkeit eines Geistes die Welt über mentale Sinneserfahrungen zu erleben - zu entdecken, zu unterscheiden, zu beurteilen und zu verstehen.

♣ Fühlen

Quelle: *Geist*

Bereiche: *mentale Sinne*

Mentale Sinne: *Empathie* (Eindrücke, Emotionen, Gefühle, Gemüt, Spannungen, Stimmung, ...), *Psychologie* (Absichten, Bedürfnisse, Einstellungen, Haltungen, Leidenschaften, Meinungen, Moral, Standpunkte, Überzeugungen, Wünsche, ...), *Gefahreninstinkt*, *Richtungssinn*, *Stil*, *Zeitgefühl*, ...

Handlung:

Fühlen

abgrenzen, abschätzen, absuchen, abtasten, ahnen, alarmiert sein, analysieren, anfühlen, argwöhnen, aufdecken, auffassen, auffinden, aufmerksam sein, aufnehmen, aufspüren, auseinanderhalten, ausfindig machen, Ausschau halten, auswerten, begreifen, bemerken, beachten, beobachten, bereit sein, besichtigen, betasten, beurteilen, bewachen, bewerten, bewusst sein, detektieren, differenzieren, durchblicken, durchforschen, durchsuchen, einschätzen, einsehen, empfinden, entdecken, entschleiern, enttarnen, entziffern, erblicken, erfahren, erfassen, erkennen, erkunden, erleben, ermitteln, erspüren, fahnden, feststellen, finden, forschen, fühlen, gewahr sein, gewarnt sein, herausbekommen, herausfinden, heraushören, herumstöbern, hören, identifizieren, lesen, merken, messen, misstrauen, nachempfinden, nachweisen, perzipieren, prüfen, riechen, schmecken, sehen, sichten, spüren, stöbern, suchen, tasten, überwachen, unterscheiden, untersuchen, Verdacht schöpfen, verdächtigen, vermerken, vernehmen, verspüren, verstehen, vormerken, wahrnehmen, wiedererkennen, zur Kenntnis nehmen, zusammenreimen, ...

Modus: strategisch, taktisch

Test: T(G-<AT>/G-FE-'Fühlen: <mentaler Sinn>')

Vs.: Verschleiern, typischerweise Vorgeben ODER TS

Beispiele

Bemerkten, dass etwas nicht stimmt: T(G-AGI/G-FE-'Gefahreninstinkt')

Den Weg durch ein Labyrinth finden: T(G-GES/G-FE-'Richtungssinn')

Die Absichten von jemandem erkennen: T(G-GES/G-FE-'Motivation')

Eine Lüge erkennen: T(G-KON/G-FE-'Empathie')

4.3.4.3 Interagieren

Geistige Fertigkeit, Agieren/Aktion, Basis oder erworben



Die Fertigkeit eines Geistes zu kommunizieren und Beziehungen zu haben.

* Interagieren

Quelle: Geist

Bereiche: *Kommunizieren, Beziehung (verbündet, bekannt, gegnerisch)*

Kommunizieren: Effektiv und effizient mit anderen kommunizieren.

Beziehung: Beziehungen mit anderen eingehen, aufbauen und unterhalten. Eine Beziehung wird immer charakterisiert durch die Art der Gefühle zwischen den Parteien: verbündet (positive Gefühle), bekannt (neutrale Gefühle), gegnerisch (negative Gefühle). Die Bekanntheit kann positive oder negative Gefühle ergänzen.

Handlung:

Interagieren

Kommunizieren: abfassen, abkommandieren, anführen, anleiten, anmerken, anordnen, anweisen, artikulieren, aufklären, aufzeigen, aufzeichnen, ausarbeiten, ausbilden, ausdrücken, ausführen, äussern, aussprechen, beauftragen, beibringen, belehren, berichten, beschreiben, betreuen, bezeichnen, bilden, coachen, darlegen, darstellen, detaillieren, diskutieren, einarbeiten, eintragen, entwerfen, erfassen, erklären, erläutern, erzählen, erziehen, feststellen, formulieren, führen, instruieren, interagieren, klarmachen, kommandieren, kommentieren, konstatieren, korrespondieren, gliedern, lehren, leiten, lenken, lustig sein, Marketing, mitteilen, nennen, plaudern, plauschen, präsentieren, Propaganda, protokollieren, reden, registrieren, sagen, schildern, schreiben, schriftstellern, schulen, schwatzen, sich ausdrücken, sich benehmen, sprechen, trainieren, umschreiben, unterhalten, unterrichten, unterweisen, verbalisieren, verfassen, verzeichnen, vorstellen, vortragen, wiedergeben, zeigen, ...

Beziehung: anfreunden, assoziieren, auseinandergelien, auseinandersetzen, befehlen, befreunden, bekriegen, binden, distanzieren, konkurrieren, Kontakt knüpfen, kontaktieren, paaren, rivalisieren, trennen, Umgang haben, verabschieden, verbinden, verbrüdern, verbünden, vereinigen, verkehren, vernetzen, verprellen, vor den Kopf stossen, wetteifern, zanken, zusammenschliessen, zusammentun, ...

Modus: strategisch, taktisch

Test: T(G-<AT>/G-FE-'Interagieren: Kommunizieren | Beziehung')

Vs.: TS ODER Kompetitive Handlung

Beispiele

Jemanden befreunden: T(G-GES/G-FE-'Beziehung')

Führen: T(G-STR/G-FE-'Kommunizieren')

4.3.4.3.1 Fertigkeitsstufen

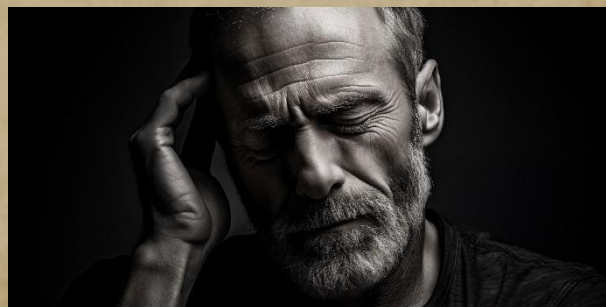
GW	bekannt	verbündet	gegnerisch
1	Bewusst	Angenehm	Unangenehm

GW	bekannt	verbündet	gegnerisch
2	Kaum bekannt	Gemocht	Abgelehnt
3	Wenig bekannt	Kollegialität	Herausforderung
4	Bekannt	Kameradschaft	Wettbewerb
5	Wohl bekannt	Team	Opposition
6	Sehr wohl bekannt	Allianz	Rivalität
7	Ziemlich vertraut	Freundschaft	Feindschaft
8	Vertraut	Partnerschaft	Fehde
9	Sehr vertraut	Liebe	Hass
10+	Ultimativ vertraut	Seelenverwandschaft	Erzfeindschaft

Tabelle 32: Fertigkeitsstufen für Beziehungen

4.3.4.4 Konzentrieren

Geistige Fertigkeit, Verteidigen/Verteidigung, Basis oder erworben



Die Fertigkeit eines Geistes sich gegen geistige Angriffe zu verteidigen.

* Konzentrieren

Quelle: Geist

Bereiche: *Sich beherrschen, Standhaft bleiben*

Sich beherrschen: zu seinen kurzfristigen Verhaltensfaktoren stehen: Eindrücke, Emotionen, Gefühle, Gemüt, Spannungen, Stimmung, ...

Sich durchsetzen: zu seinen langfristigen Verhaltensfaktoren stehen: Absichten, Bedürfnisse, Einstellungen, Haltungen, Leidenschaften, Meinungen, Moral, Standpunkte, Überzeugungen, Wünsche, ...

Handlung:

Konzentrieren

abblocken, abfälschen, abhalten, ablenken, abschirmen, abschrecken, absichern, abwehren, abweisen, abwenden, aufhalten, ausbremsen, ausschlagen, beenden, behindern, behüten, beschützen, blocken, blockieren, durchkreuzen, enden, entgegen, fernhalten, hemmen, hindern, in den Weg stellen, in die Quere kommen, parieren, schützen, sichern, sperren, stoppen, stören, umleiten, umlenken, unterbinden, unterbrechen, vereiteln, verhindern, verhüten, verlagern, vermeiden, versperren, verteidigen, vorbeugen, wahren, wehren, zerstreuen, zurückdrängen, zurückhalten, zurücktreiben, etc.

Modus: strategisch, taktisch

Test: T(G-<AT>/G-FE-'Konzentrieren: Sich durchsetzen | Sich beherrschen'); typischerweise, G-AGI ODER G-KON

Vs.: Manipulieren ODER TS

Beispiele

Sich nicht überzeugen lassen: T(G-KON/G-FE-'Sich durchsetzen')

Sich nicht provozieren lassen: T(G-KON/G-FE-'Sich beherrschen')

4.3.4.5 Manipulieren

Geistige Fertigkeit, Angreifen/Angriff, Basis oder erworben



Die Fertigkeit eines Geistes eine geistige Attacke durchzuführen.

✓ Manipulieren

Quelle: Geist

Bereiche: *Provozieren, Überzeugen*

Provozieren: kurzfristige Verhaltensfaktoren manipulieren: Eindrücke, Emotionen, Gefühle, Gemüt, Spannungen, Stimmung, ...

Überzeugen: langfristigen Verhaltensfaktoren manipulieren: Absichten, Bedürfnisse, Einstellungen, Haltungen, Leidenschaften, Meinungen, Moral, Standpunkte, Überzeugungen, Wünsche, ...

Handlung:

Manipulieren

Provozieren: abbringen, abhalten, ablenken, abregen, abschrecken, agitieren, ängstigen, anregen, anreizen, antreiben, ärgern, aufhetzen, aufmuntern, aufreizen, beeinflussen, befeuern, befriedigen, begeistern, beleidigen, beruhigen, beunruhigen, bezaubern, bezirzen, einschläfern, einschüchtern, entmutigen, erfreuen, erheitern, ermutigen, erregen, erschrecken, frustrieren, herausfordern, hetzen, inspirieren, kränken, langweilen, manipulieren, motivieren, provozieren, rausreden, reizen, schmähen, sticheln, stimulieren, überraschen, überreden, verängstigen, verärgern, verführen, vergnügen, vergraulen, verhöhnen, verleiten, verletzen, verlocken, verprellen, verscheuchen, verschrecken, verspotten, versuchen, verunsichern, wütend machen, zerstreuen, ...

Überzeugen: abraten, argumentieren, beanspruchen, beeinflussen, befragen, behaupten, beschliessen, besprechen, bestechen, beurteilen, beweisen, debattieren, Diplomatie, erörtern, folgern, fordern, handeln, hehlen, interviewen, korrumpieren, manipulieren, sich einigen, schmieren, streiten, überzeugen, unterhandeln, unterreden, verhandeln, verheören, verteidigen, verurteilen, vorschlagen, ...

Modus: strategisch, taktisch

Test: T(G-<AT>/G-FE-'Manipulieren: Provozieren | Überzeugen'); typischerweise G-GES ODER G-STÄ

Vs.: Konzentrieren ODER TS ODER Kompetitive Handlung

Beispiele

Verärgern: T(G-GES/G-FE-'Provozieren')
Einschüchtern: T(G-STÄ/G-FE-'Provozieren')
Verhandeln: T(G-STÄ/G-FE-'Überzeugen')
Handeln: T(G-GES/G-FE-'Überzeugen')

4.3.4.6 Vorgeben

Geistige Fertigkeit, Verschleiern/Verschleierung, Basis oder erworben



Die Fertigkeit eines Geistes geistig zu handeln, ohne gefühlt zu werden oder um eine falsche geistige Wahrheit darzustellen.

☞ Vorgeben

Quelle: Geist

Bereiche: *Imitieren, Lügen*

Imitieren: vorgeben jemand oder etwas anderes zu sein.

Lügen: Unwahrheiten kommunizieren oder Wahrheiten verbergen oder wenn andere fühlen.

Handlung:

Vorgeben

Imitieren: ausgeben als, benehmen, darstellen, etwas tarnen, etwas verstecken, fälschen, fingieren, fungieren, gebärden, imitieren, maskieren, mimen, nachäffen, nachahmen, nachmachen, parodieren, schauspielern, simulieren, spielen, täuschen, unverdächtig sein, verhalten, verkleiden, vernebeln, verschleiern, verstellen, verwirren, vorgeben, vortäuschen, wirken, ...

Lügen: abzocken, anschmieren, ausnutzen, begaunern, beirren, beschwindeln, betrügen, bluffen, ergaunern, erschleichen, ertricksen, ertrügen, etwas anhängen, geloben, Gerüchte verbreiten, hereinlegen, herunterspielen, heucheln, hintergehen, hinters Licht führen, hochspielen, hochstapeln, in Sicherheit wiegen, irreführen, kleinreden, linken, lügen, missbrauchen, munkeln, prellen, reinlegen, schwindeln, schwören, Streich spielen, täuschen, trügen, überlisten, übertölpeln, übertreiben, unterschieben, verarschen, verfälschen, verharmlosen, verheimlichen, verheissen, verraten, verschleiern, versprechen, ...

Modus: strategisch, taktisch

Test: T(G-<AT>/G-FE-'Vorgeben: <imitieren | lügen>'); kombiniert mit anderen geistigen Handlungen, um diese unbemerkt oder unwahr durchzuführen.

Vs.: Erleben, typischerweise Fühlen ODER TS

Beispiele

Stimme verstellen: T(G-KON/G-FE-'Imitieren')
Vogelruf nachmachen: T(G-GES/G-FE-'Imitieren')
Sich als jemanden ausgeben: T(G-AGI/G-FE-'Imitieren'); evtl. kombiniert mit G-FE-'Beziehung'
Lügen: T(G-AGI/G-FE-'Lügen')

4.3.4.7 Wissen

Geistige Fertigkeit, Basis oder erworben



Das Wissen eines Geistes, um eine spezifische geistige Aufgabe durchzuführen.

Wissen

Quelle: *Geist*

Bereiche: *geistige Aufgabe*

Geistige Aufgaben: Wissensbereich (Biologie, Buchhaltung, Pflanzenkunde, Religion, ...), Backen, Kochen, Komponieren, Programmieren, ...

Handlung:

Geistige Aufgabe erfüllen

arbeiten, ausführen, deduzieren, denken, durchführen, entsinnen, erinnern, folgern, herleiten, kennen, können, leisten, machen, nachdenken, tun, überdenken, überlegen, verrichten, verstehen, vollbringen, wissen, ...

Modus: strategisch, taktisch

Test: T(G-<AT>/G-FE-'<geistige Aufgabe>')

Vs.: TS ODER Kompetitive Handlung

Beispiele

Eine biologische Abhandlung verstehen: T(G-AGI/G-FE-'Biologie')

Etwas berechnen: T(G-GES/G-FE-'Mathematik')

Eine Wunde versorgen: T(G-GES/G-FE-'Medizin')

Sich an ein Gedicht erinnern: T(G-KON/G-FE-'Dichtung')

4.3.5 Seelische Fertigkeiten

Seelische Fertigkeiten sind Teil einer Seele und werden genutzt, um metaphysische Handlungen durchzuführen.

4.3.5.1 Gewalten

Seelische Fertigkeiten sind immer einer metaphysischen Gewalt zugeordnet. Eine Gewalt ist ein metaphysisches Konzept, dem die zugehörigen Fertigkeiten unterliegen.

Der SL entscheidet, welche Gewalten in einer Spielwelt zugänglich sind für Charaktere und somit auch, welche metaphysischen Fertigkeiten erlernt werden können. Die Wahl der zugänglichen Gewalten ist abhängig von der Spielwelt und kann diese zutiefst prägen.

Gewalt	Beschreibung
Alchemie	Verankere metaphysische Effekte in Objekten, die wirken, indem sie appliziert oder in irgendeiner Form in einen Körper aufgenommen wurden.
Kosmologie	Der Kosmos kann metaphysische Effekte produzieren. Über ritualistische Handlungen – Zeremonien und Riten, Skandieren und Singen, Tanzen, Gesten, Meditation, Bewegung, Musik etc. – können solche Effekte gezielt hervorgerufen werden.
Magie	Durch Zaubersprüche, metaphysische Muster, die mit metaphysischer Energie oder Substanz gespiesen werden, können metaphysische Effekte hervorgerufen werden.
Mutationen	Die Mutation einer Seele gibt ihr Zugriff auf metaphysische Fertigkeiten und Effekte.
PSI-Kräfte	Seelen besitzen metaphysische Fertigkeiten und können metaphysische Effekte hervorbringen.
Religion	Metaphysische Effekte werden durch göttliche Wesen produziert. Liturgien, Wunder und Gebete erlauben es einer Seele diese Effekte zu kanalisieren und einzusetzen.
Runen	Wörter und Symbole besitzen inhärente metaphysische Fertigkeiten. Sie auszusprechen oder in einer anderen Art zu formulieren, erlaubt es metaphysische Effekte hervorzubringen.
Technologie	Geräte produzieren metaphysische Effekte. Seelen können solche Geräte nutzen, um metaphysische Effekte hervorzubringen.

Tabelle 33: Beispiele für Gewalten

Beispiel: Einsatz von Magie als metaphysische Gewalt

SC: "Ich beginne mit einem gutturalen Gesang, während ich die frisch gesammelten Kräuter vor mir ablege. Der Gesang wird leiser und leiser während ich mit meinen Fingern das magische Muster spinne und dann, Blatt um Blatt, Blume um Blume, die Pflanzen auf die Wunde meines Kameraden presse und meine magische Energie durch sie in die Wunde fließen lasse."

4.3.5.2 Erleiden

Seelische Fertigkeit, Widerstehen/Widerstand, Basis oder erworben



Die Fertigkeit einer Seele metaphysischen Effekten zu widerstehen.

♦ Erleiden

Quelle: Seele

Bereiche: Gewalten | Seelische Mühsal

Seelische Mühsal: (Belastung), Gift, Krankheit, Schaden, Verbrauch, ...

Belastung: den Folgen von seelischer Belastung widerstehen

Schaden: den Folgen von erlittenem seelischem Schaden widerstehen

Verbrauch: den Folgen von erlittenem seelischem Verbrauch widerstehen

Handlung:

Erleiden

ablehnen, abschütteln, absorbieren, akzeptieren, aushalten, ausstehen, beharren, bestehen, bewältigen, bezwingen, dulden, durchhalten, erdulden, ertragen, etwas durchziehen, gefallen lassen, hinnehmen, ignorieren, immun sein, in Kauf nehmen, mit etwas fertig werden, sich abfinden, sich weigern, tolerieren, überdauern, überstehen, überwinden, verweigern, weitermachen, zurückweisen, etc.

Modus: strategisch, taktisch

Test: T(S-KON/S-FE-'Erleiden: <seelische Mühsal>'); S-FE-'Erleiden: Verbrauch' wird oft kombiniert mit S-FE-<Kraft> um zu bestimmen, wie lange eine metaphysische Aufgabe bewältigt werden kann.

Vs.: Effekt ODER TS, z.B., Zustandsstufe ODER Kraft ODER Kompetitive Handlung

4.3.5.3 Repräsentieren

Seelische Fertigkeit, Verschleiern/Verschleierung, Basis oder erworben



Die Fertigkeit einer Seele metaphysisch zu handeln, ohne gespürt zu werden oder um eine falsche metaphysische Wahrheit darzustellen.

☞ Repräsentieren

Quelle: Seele

Bereiche: Gewalten

Handlung:

Repräsentieren

auflauern, ausgeben als, benehmen, darstellen, fälschen, folgen, fingieren, fungieren, gebärden, imitieren, infiltrieren, maskieren, mimen, nachäffen, nachahmen, nachmachen, parodieren, schauspielern, simulieren, spielen, spionieren, Spuren verwischen, tarnen, täuschen, überfallen, überraschen, unbemerkt sein, unverdächtig sein, verbergen, verfolgen, verhalten, verheimlichen, verkleiden, vernebeln, verschleiern, verstecken, verstellen, verwirren, vorgeben, vortäuschen, wirken, ...

Modus: strategisch, taktisch

Test: T(S-<AT>/S-FE-'Repräsentieren'); kombiniert mit anderen metaphysischen Handlungen, um diese unbemerkt oder unwahr durchzuführen.

Vs.: Erleben, typischerweise Spüren ODER TS

4.3.5.4 Spüren

Seelische Fertigkeit, Erleben/Erlebnis, Basis oder erworben



Die Fertigkeit einer Seele die Welt über metaphysische Sinneserfahrungen zu erleben - zu entdecken, zu unterscheiden, zu beurteilen und zu verstehen.

☞ Spüren

Quelle: Seele

Bereiche: Gewalten | Metaphysische Sinne

Metaphysische Sinne: Erkennen (Gegenwart, Vergangenheit, Zukunft), Präsenz (Körper, Geist, Seele; Attribute, Zustand, Fertigkeit; Identität, Beziehung; Effekt; ...), ...

Handlung:

Spüren

abgrenzen, abschätzen, absuchen, abtasten, ahnen, alarmiert sein, analysieren, anfühlen, argwöhnen, aufdecken, auffassen, auffinden, aufmerksam sein, aufnehmen, aufspüren, auseinanderhalten, ausfindig machen, Ausschau halten, auswerten, begreifen, bemerken, beachten, beobachten, bereit sein, besichtigen, betasten, beurteilen, bewachen, bewerten, bewusst sein, detektieren, differenzieren, durchblicken, durchforschen, durchsuchen, einschätzen, einsehen, empfinden, entdecken, entschleiern, enttarnen, entziffern, erblicken, erfahren, erfassen, erkennen, erkunden, erleben, ermitteln, erspüren, fahnden, feststellen, finden, forschen, fühlen, gewahr sein, gewarnt sein, herausbekommen, herausfinden, heraushören, herumstöbern, hören, identifizieren, lesen, merken, messen, misstrauen, nachempfinden, nachweisen, perzipieren, prüfen, riechen, schmecken, sehen, sichten, spüren, stöbern, suchen, tasten, überwachen, unterscheiden, untersuchen, Verdacht schöpfen, verdächtigen, vermerken, vernehmen, verspüren, verstehen, vormerken, wahrnehmen, wiedererkennen, zur Kenntnis nehmen, zusammenreimen, ...

Modus: strategisch, taktisch

Test: T(S-<AT>/S-FE-'Spüren: <metaphysischer Sinn>')

Vs.: Verschleiern, typischerweise Repräsentieren ODER TS

4.3.5.5 Kräfte

Seelische Fertigkeit, Basis oder erworben



Das Wissen einer Seele, um eine spezifische Kraft zu nutzen.

Kraft

Quelle: *Seele*

Bereiche: *Gewalten | Kräfte*

Handlung:

Kraft nutzen

aktivieren, anrufen, auslösen, bannen, beschwören, beten, bezaubern, heraufbeschwören, herbeirufen, herbeizaubern, hervorbringen, hervorrufen, hexen, manifestieren, nutzen, verfluchen, verhexen, verwünschen, verzaubern, Wunder wirken, Zauber sprechen, zaubern, ...

Modus: strategisch, taktisch

Test: T(S-<AT>/S-FE-'<Kraft>')

Vs.: TS ODER Erleiden ODER Kompetitive Handlung

4.4 Zustände

In diesem Kapitel werden die Zustände der Basisliste beschrieben und es wird erklärt, wie diese Zustände im Spiel verwendet werden können. Diese Liste der Zustände ist als Vorschlag zu verstehen: ihr könnt die Zustände nach Belieben ändern, ergänzen und ersetzen.

4.4.1 Eigenschaften

Ein Zustand besitzt Eigenschaften, die den Zustand beschreiben.

Eigenschaft	Beschreibung
Quelle	Die Existenz, der der Zustand zugehörig ist. <i>Körper, Geist, Seele</i>
Bereiche	Die möglichen Zustandsbereiche und eine kurze Beschreibung, was diese Bereiche abdecken.
Grund	Die möglichen Gründe, wie der Zustand präsent werden kann.
Effekte	Die möglichen Effekte, wenn der Zustand präsent ist und wie der Zustand sich ändern kann.

Tabelle 34: Eigenschaften von Zuständen

SPIELHINWEIS:

Notiert euch Zustände und den zugehörigen GW im entsprechenden Bereich des Charakterblatts, wenn es sich um einen Zustand handelt, der zumindest für eine Szene persistent ist.

Beim Effekt dazu kann festgehalten werden, was die Ursache für den Zustand ist, wie lange der Zustand andauert, etc., wenn dies hilfreich ist.

4.4.2 Anfällig

Zustand, existenziell

Anfällig

Quelle: *Körper, Geist, Seele*

Bereiche: *Effekt*

Grund: Effekte, Umstände, Gegenstände

Effekte: Ein Testeffekt auf den sich die Anfälligkeit des Charakters bezieht wird erhöht (positiver TEm) um die Höhe des ZU-'Anfällig'-AW. Die Anfälligkeit gilt typischerweise auch dann, wenn es keine Reaktion auf den Effekt gab.

Beispiel

Wenn ein Charakter mit Benzin übergossen wurde, erhält er einen ZU-'Anfällig' für körperlichen Schaden mit Flammen.

4.4.3 Belastet

Zustand, existenziell

Belastet

Quelle: *Körper, Geist, Seele*

Bereiche: *Existenz*

Grund: Effekte, Umstände, Gegenstände

Effekte: Verursacht zusätzliche BEL für die Existenz in Höhe von ZU-'Belastet: <Existenz>'. Der Effekt hält an, solange der Grund für die Belastung existiert.

Beispiel

Wenn ein Charakter eine Rüstung trägt, erhält er einen ZU-'Belastet: K' in Höhe der BEL der Rüstung.

4.4.4 Geschockt

Zustand, existenziell

Geschockt

Quelle: *Körper, Geist, Seele*

Bereiche: *Existenz*

Grund: Wenn eine Existenz durch einen einzigen Effekt mindestens so viel VRB erleidet, wie ihr KON-AW angibt, dann erleidet sie einen Schock 1. Der Schock erhöht sich um 1 für jeweils KON-AW in VRB, den die Existenz erlitten hat (abrunden).

Der geschockte Charakter kann dem Schock widerstehen, wenn ein T(♣/FE-'Widerstehen: Verbrauch) gegen eine TS=Schock gelingt. Ansonsten wird ZU-'Geschockt: <Existenz>'-GW um den negativen TE (TS-TR) erhöht.

Effekte: Verursacht zusätzliche BEL für die Existenz in Höhe von ZU-'Geschockt: <Existenz>'.
Abbau: Der Effekt ist vorübergehend; nachdem die BEL durch den ZU-'Geschockt' beim Erhalt von Initiative einberechnet wurde oder nach einer Handlung 'Pausieren' (siehe 4.5.2), kann der Charakter einen T(♣/FE-'Widerstehen: Verbrauch) gegen eine TS= ZU-'Geschockt: <Existenz>'-AW ablegen. Bei einem Erfolg wird der ZU-'Geschockt: <Existenz>'-GW um den TE reduziert. Eine Handlung 'Rasten' (siehe 4.5.3) entfernt den Zustand 'Geschockt' typischerweise.

Ein Auffüllen der entsprechenden Energie reduziert den ZU-GW um 1 pro 3 Punkte Auffüllen.

Beispiel

Charakter mit G-KON-AW = 3 erleidet durch einen einzigen Effekt G-VRB = 8.

Der Charakter erhält einen ZU-'Geschockt: G'-GW = $8 / 3 = 2,666 = 2$. Ist der ZU-'Geschockt: G'-GW bereits 1 oder mehr, so wird er um 2 erhöht.

4.4.5 Krank

Zustand, existenziell

Krank

Quelle: *Körper, Geist, Seele*

Bereiche: *Krankheiten*

Krankheiten: Krankheiten sind Teil der Spielwelt und werden deshalb hier nicht beschrieben. Grund und Effekte sind individuell für die einzelnen Krankheiten.

4.4.6 Resistent

Zustand, existenziell

Resistent

Quelle: *Körper, Geist, Seele*

Bereiche: *Effekt*

Grund: Effekte, Umstände, Gegenstände

Effekte: Ein Testeffekt, auf den sich die Resistenz des Charakters bezieht wird erniedrigt (negativer TEm) um die Höhe des ZU-'Resistent'-AW. Die Resistenz gilt typischerweise auch dann, wenn es keine Reaktion auf den Effekt gab.

Beispiel

Das Tragen von Rüstung gewährt den ZU-'Resistent' gegen körperlichen Schaden.

4.4.7 Überrascht

Zustand, existenziell

Überrascht

Quelle: *Charakter*

Bereiche: -

Grund: Umstände

Effekte: Verursacht zusätzliche BEL-GW für die jeweilige Existenz in Höhe von $3 \cdot \text{ZU-'Überrascht'}$.

Der Effekt ist vorübergehend: nachdem die BEL durch den ZU-'Überrascht' beim Erhalt von Initiative einberechnet wurde, wird ZU-'Überrascht'-GW auf 0 gesetzt.

Beispiel

Ein Charakter mit ZU-'Überrascht'-GW=2, erhält in der zum Start der nächsten Runde $\text{BEL} = 3 \cdot 2 = 6$ und somit -6 auf seine INI-AW. Danach wird der ZU-'Überrascht'-GW auf 0 gesetzt.

4.4.8 Vergiftet

Zustand, existenziell

Vergiftet

Quelle: *Körper, Geist, Seele*

Bereiche: *Gifte, Giftstoffe*

Gifte / Giftstoffe: Gifte und Giftstoffe sind Teil der Spielwelt und werden deshalb hier nicht beschrieben. Grund und Effekte sind individuell für die einzelnen Gifte und Giftstoffe.

4.4.9 Verwundet

Zustand, existenziell

Verwundet

Quelle: *Körper, Geist, Seele*

Bereiche: *Existenz*

Grund: Wenn eine Existenz durch einen einzigen Effekt mindestens so viel SDN erleidet, wie ihr KON-AW angibt, dann erleidet sie eine Wunde 1. Die Wunde erhöht sich um 1 für jeweils KON-AW in SDN, den die Existenz erlitten hat (abrunden).

Der verwundete Charakter kann der Wunde widerstehen, wenn ein $T(\heartsuit/FE\text{-}Widerstehen: \text{Schaden})$ gegen eine $TS=Wunde$ gelingt. Ansonsten wird ZU-'Verwundet: <Existenz>' -GW um den negativen TE ($TS-TR$) erhöht.

Effekte: Verursacht zusätzliche BEL für die Existenz in Höhe von ZU-'Verwundet: <Existenz>'.

Abbau: Der Effekt ist anhaltend bis der Charakter eine Handlung 'Rasten' durchführt (siehe 4.5.3): nach der Rast kann der Charakter einen $T(\heartsuit/FE\text{-}Widerstehen: \text{Schaden})$ gegen eine $TS= \text{ZU-'Verwundet: <Existenz>' -AW}$ ablegen. Bei einem Erfolg wird der ZU-'Verwundet: <Existenz>' -GW um den TE reduziert.

Ein Heilen der entsprechenden Substanz reduziert den ZU-GW um 1 pro 3 Punkte Heilen.

Beispiel

Charakter mit $K\text{-}KON\text{-}AW = 3$ erleidet durch einen einzigen Effekt $K\text{-}SCD = 7$.

Der Charakter erhält einen ZU-'Verletzt: $K\text{-}GW = 7 / 3 = 2.333 = 2$. Ist der ZU-'Verletzt: $K\text{-}GW$ bereits 1 oder mehr, so wird er um 2 erhöht.

4.4.10 Weitere Zustände

Als Spielgruppe könnt ihr die existierende Liste der Zustände beliebig ausbauen. Nachfolgend findet ihr einige Beispiele für mögliche weitere Zustände.

4.4.10.1 Körperlich

Beispiele

Auffallend, Beschleunigt, Betäubt, Betrunkene, Blind, Blutend, Brennend, Durstig, Erfroren, Erstarrt, Erstickend, Ertrinkend, Festgehalten, Frierend, Geblendet, Gebrannt, Gebrochen, Gefesselt, Gehalten, Gelähmt, Getarnt, Gewürgt, Hungrig, Niedergehalten, Schlafend, Schläfrige, Schwerhörig, Sehbehindert, Steif, Taub, Unsichtbar, Unwohl, Verborgene, Verhüllt, Versteckt, Versteinert, Wachsam, ...

4.4.10.2 Geistig

Beispiele

Abgelenkt, Angewidert, Ängstlich, Bequem, Bezaubert, Demotiviert, Deprimiert, Durchgedreht, Ekstatisch, Emotional, Entsetzt, Entzückt, Ermutigt, Erstaunt, Fassungslos, Fokussiert, Friedlich, Glückliche, Hasserfüllt, Inspiriert, Motiviert, Mutig, Gestört, Ruhig, Sicher, Traurig, Unglücklich, Verärgert, Verblüfft, Verlegen, Verliebt, Verwirrt, Wütend, Zufrieden, ...

4.5 Handlungen

4.5.1 Eigenschaften

Eine Handlung besitzt Eigenschaften, die die Handlung beschreiben.

Eigenschaft	Beschreibung
Quelle	Die Existenz, die die Handlung ausführt. <i>Körper, Geist, Seele</i>
Modus	Der Erzählmodus bzw. die Erzählmodi, in denen die Handlung durchgeführt werden kann. <i>strategisch, taktisch</i>
Test	Ob ein Test durchgeführt wird, um den Erfolg der Handlung zu bestimmen, und was für ein Test dies ist. <i>T(...)</i>
vs.	Wie wird die Testschwierigkeit bestimmt? Welche Reaktionen sind möglich auf diese Handlung?
Effekte	Mögliche Effekte, die die Handlung zeitigen kann.

Tabelle 35: Eigenschaften von Handlungen

4.5.2 Pausieren

Handlung

Eine Handlung, um sich zu erholen.

Pausieren

Der Charakter vermeidet jegliche Art von anstrengender Aktivität, d.h., Handlungen, die Verbrauch produzieren, für 10s.

Atem holen, durchatmen, durchschnaufen, fokussieren, Pause machen, pausieren, sich erholen, sich sammeln, sich zusammennehmen, sich zusammenreißen, verschnaufen, warten, ...

Quelle: *Körper, Geist, Seele*

Modus: *strategisch, taktisch*

Test / vs.: -

Effekte (nach dem Pausieren):

- KON-AW Erholung für jede Existenz **UND**
- ZU 'Geschockt' reduzieren (siehe 4.4.4)

4.5.3 Rasten

Handlung

Eine Handlung, um zu regenerieren.

Rasten

Der Charakter rastet etwa ein Drittel eines Tages. Rasten besteht typischerweise grösstenteils aus schlafen, kann aber auch mit anderen Methoden erreicht werden, z.B., durch Meditation, Transzendenz, Euphorie, etc. Ein Charakter kann in zwei Abschnitten rasten. Einen ganzen Tag zu rasten, zählt als zweimal rasten.

erholen, genesen, gesund werden, gesunden, regenerieren, rekonvaleszieren, wiederherstellen, zu Kräften kommen, ...

Quelle: *Körper, Geist, Seele*

Modus: *strategisch, taktisch*

Test / vs.: -

Effekte (nach dem Rasten):

- Vollständige Erholung für jede Existenz **UND**
- Vollständige Reduktion der ZU 'Geschockt' **UND**
- KON-AW Regeneration für jede Existenz **UND**
- ZU 'Verwundet' reduzieren (siehe 4.4.9)

4.6 Szenario

In diesem Abschnitt finden sich Themen, die abhängig sind vom Szenario in dem gespielt wird. Die Informationen dienen als Grundlage und werden in einem spezifischen Szenario präzisiert, ergänzt oder verändert.

4.6.1 Lebensstil

Der Lebensstil eines Charakters indiziert, welche Mittel ihm zur Verfügung stehen, in welchen Kreisen er sich bewegt, was für ein soziales Ansehen er genießt, etc.

4.6.1.1 Lebensstil

Stufe	Lebensstil
0	Absolute Armut
1	Armut
2	Untere Einkommensschicht
3	Untere Mittelschicht
4	Mittlere Mittelschicht
5	Obere Mittelschicht
6	Untere Oberschicht
7	Mittlere Oberschicht
8	Obere Oberschicht
9	Wohlstand
10	Reichtum

Tabelle 36: Lebensstil-Stufen

In einem bestimmten Szenario kann der Lebensstil weiter präzisiert werden, indem festgelegt wird, über welches Vermögen ein Charakter mit einem bestimmten Lebensstil verfügt, welches Einkommen ihm zur Verfügung steht, in welchen Gebieten er wohnt, etc.

4.6.2 Gegenstände

Gegenstände unterstützen oder ermöglichen Handlungen.

4.6.2.1 Merkmale

Merkmal	Beschreibung
Funktionalität (FU)	Die Funktionalität beschreibt, wozu der Gegenstand dient. Es werden nur die typischen Funktionalitäten des Gegenstands beschrieben.

Tabelle 37: Gegenstände – Merkmale

4.6.2.1.1 Funktionalität

Jeder Gegenstand besitzt eine oder mehrere Funktionalitäten.

4.6.2.1.1.1 Eigenschaften

Eine Funktionalität besitzt folgende Eigenschaften:

Eigenschaft	Beschreibung
Konstruktion	Wie wird der Gegenstand konstruiert?
Funktionswert (FW)	Wie gut erfüllt der Gegenstand die Funktionalität?
Funktionsart	Wie funktioniert der Gegenstand bzw. wie kann er benutzt werden?
Test	Wird ein Test gemacht, wenn der Gegenstand funktioniert? Wenn ja, was für ein Test ist das?

Tabelle 38: Gegenstände – Eigenschaften von Funktionalitäten

4.6.2.1.1.1.1 Konstruktion

Funktionsart	Beschreibung
typisiert	Der Gegenstand hat immer dieselben Eigenschaften.
angefertigt	Der Gegenstand hat Eigenschaften, die abhängig von der Fertigkeit des Charakters sind, der ihn angefertigt hat.
vorbereitet	Der Gegenstand hat Eigenschaften, die abhängig von der Fertigkeit des Charakters sind, der ihn installiert, konfiguriert, aufgesetzt oder auf eine andere Weise vorbereitet hat.

Tabelle 39: Gegenstände – Konstruktion

4.6.2.1.1.1.2 Funktionswert

Ein Gegenstand kann einen generellen Funktionswert besitzen oder einen Funktionswert für eine spezifische Funktionalität.

Der Funktionswert bestimmt, wie effizient, effektiv, resistent, belastbar, etc. ein Gegenstand ist. Er hat je nach Gegenstand unterschiedliche Auswirkungen.

Ein Funktionswert kann negativ, 0 oder positiv sein - je höher die Zahl, desto besser die Funktionalität des Gegenstands.

4.6.2.1.1.1.2.1 Typisiert

Ein typisierter Gegenstand hat einen fixen, von seinem Typ abhängigen Funktionswert.

FW

Beispiel

Regal: Der Funktionswert eines Regals bestimmt, wie viele Bücher es beherbergen kann. Er ist abhängig von der Grösse des Regals.

4.6.2.1.1.1.2.2 Angefertigt

Ein angefertigter Gegenstand hat einen Funktionswert, der abhängig ist von der Qualität der Anfertigung, d.h., vom Ergebnis des Tests für die Anfertigung.

FW ~ T(<Anfertigung>)

Beispiel

Wildfalle: Der Funktionswert einer Wildfalle bestimmt die Qualität der Falle: ob das Wild die Falle bemerkt, ob die Falle das Wild fangen kann, ob das Wild sich aus der Falle befreien kann, etc. Vom Erfolg des Tests des Fallenstellers bei der Konstruktion der Falle wird der Funktionswert abgeleitet.

Software: Der Funktionswert einer Software bestimmt die Qualität der Software: wie einfach kann die Software bedient und unterhalten werden, wie effektiv funktioniert die Software, etc. Vom Erfolg des Tests des Softwareengineers beim Design und der Programmierung der Software wird der Funktionswert abgeleitet.

4.6.2.1.1.1.2.3 Vorbereitet

Ein vorbereiteter Gegenstand kann ein typisierter oder angefertigter Gegenstand sein. Durch die Vorbereitung wird der entsprechende FW modifiziert.

FW = FW_{typisiert/angefertigt} ~+ T(FE-‘<Vorbereitung>’)

Beispiel

Selbstschussanlage: Die Funktionalität einer Selbstschussanlage ist es, ein Ziel zu erkennen und es zu treffen. Sie ist typisiert und wurde von einem Charakter vorbereitet (installiert und konfiguriert), um diese Funktionalität wahrzunehmen und dieser Charakter hat dazu einen Test gemacht, um festzustellen, wie gut die Vorbereitung gelungen ist. Der Einfluss der Vorbereitung ist gross und kann auch negativ sein, wenn die Anlage am falschen Ort installiert oder falsch konfiguriert wurde.

Applikation (Standardprogramm): Eine Applikation wurde angefertigt und wurde von einem Charakter vorbereitet (konfiguriert) und dieser Charakter hat dazu einen Test gemacht, um festzustellen, wie gut die Vorbereitung gelungen ist. Der Einfluss der Vorbereitung ist klein.

4.6.2.1.1.1.3 Preis

Für Gegenstände mit einem Funktionswert wird ein Preis berechnet, der abhängig ist vom **Basispreis (BP)** und einem Preismodifikator. Letzterer ist wiederum abhängig von der **Preissensitivität (PS)** und dem Funktionswert.

- **PS:1:** Gegenstände mit wenig Wirkung im Spiel; Funktionalität/FW wird eher rollenspielerisch genutzt
- **PS:2:** Gegenstände mit Wirkung im Spiel; Funktionalität/FW wird regeltechnisch genutzt
- **PS:3:** Gegenstände mit grosser Wirkung im Spiel; Funktionalität/FW wird regeltechnisch für Schlüsselemente des Spiels genutzt
- **PS:4:** Spezielle Gegenstände, Kunst, etc.

Preisentwicklung durch Preissensitivität:

- **PS:2** = PS:1 * PS:1
- **PS:3** = PS:1 * PS:2
- **PS:4** = PS:2 * PS:3

FW	PS:1	PS:2	PS:3	PS:4
1	1	1	1	1
2	1.3	1.69	2.2	3.71
3	1.7	2.89	4.91	14.2
4	2	4	8	32
5	3	9	27	243
6	4	16	64	1'024
7	6	36	216	7'776
8	10	100	1'000	100'000
9	20	400	8'000	3'200'000
10	40	1'600	64'000	102'400'000

Tabelle 40: Gegenstände – Preismodifikator für FW

4.6.2.1.1.1.4 Funktionsart

Funktionsart	Beschreibung
autonom	Ein autonomer Gegenstand funktioniert unabhängig von einem Charakter.
ermöglichend	Der Gegenstand erlaubt einem Charakter eine Handlung, die nicht möglich wäre, ohne den Gegenstand.
unterstützend	Der Gegenstand beeinflusst eine Handlung, die ein Charakter auch ohne diesen Gegenstand ausführen könnte.

Tabelle 41: Gegenstände – Funktionsart

4.6.2.1.1.1.5 Test

Es gibt Funktionalitäten, für die kein Test notwendig ist.

Beispiel

Feuerzeug: Ein Charakter kann ein Feuerzeug (typischerweise) ohne Test benutzen, um eine Flamme zu produzieren.

Wenn ein Test notwendig ist, um den Erfolg einer Funktionalität zu bestimmen, dann ist dieser abhängig von der Art der Funktionalität. Der Beitrag eines Gegenstands zu einem Test ist aber immer abhängig von seinem Funktionswert.

4.6.2.1.1.1.5.1 Autonom

Ein autonomer Gegenstand macht einen eventuellen Test mit seinem Funktionswert als WP:

$T(FW_{\text{Gegenstand}})$

Beispiel

Gift: Die Funktionalität eines Gifts könnte sein, einem Charakter, der Gift eingenommen hat, Schaden zuzufügen. Das Gift erfüllt diese Funktionalität autonom.

Ein Gift mit $FW_{\text{SDN}}=3$ (1x pro Stunde), macht jede Stunde einen Test mit $WP=3$ und das TR resultiert in einem entsprechenden TE_{SDN} .

4.6.2.1.1.1.5.2 Ermöglichend

Ein Gegenstand, der eine Funktionalität bzw. die zugehörige Handlung ermöglicht, erlaubt es einem Charakter die Handlung auszuführen. Der eventuelle Test dafür ist abhängig vom Funktionswert des Gegenstands und einem Attribut oder einer Fertigkeit des Charakters den Gegenstand anzuwenden:

$T(FW_{\text{Gegenstand}}/FE_{\text{Charakter}})$ ODER $T(AT_{\text{Charakter}}/FW_{\text{Gegenstand}})$

Beispiel

Gleitschirm: Die Funktionalität eines Gleitschirms ist es, dass ein Charakter damit durch die Luft gleiten kann. Ohne den Gleitschirm kann ein Charakter das nicht. Die zugehörige Fertigkeit des Charakters kann ohne den Gegenstand auch nicht genutzt werden.

Ein Charakter mit $FE\text{'Gleitschirm fliegen'}=3$ und einem Gleitschirm mit $FW_{\text{gleiten}}=4$ macht einen Test mit einem $WP = 4 + 3 = 7$.

4.6.2.1.1.1.5.3 Unterstützend

Ein Gegenstand, der eine Funktionalität bzw. die zugehörige Handlung unterstützt, hilft dem Charakter die Handlung auszuführen.

Varianten	Beschreibung
Erleichterung	Verbessert einen Test durch einen positiven WPm
Erschwerung	Verschlechtert einen Test durch einen negativen WPm
Verstärkung	Verbessert einen Effekt durch einen positiven TEM
Abschwächung	Verschlechtert einen Effekt durch einen negativen TEM

Tabelle 42: Gegenstände – Varianten der Funktionsart "unterstützend"

4.6.2.1.1.1.5.3.1 Erleichterung

Eine Erleichterung ist das Gegenstück zu einer Erschwerung.

4.6.2.1.1.1.5.3.2 Die Erleichterung eines Gegenstands für eine Handlung erhöht den WP eines entsprechenden Tests um den FW:

$WPm=FW_{\text{Gegenstand}}$

Beispiel

Brecheisen: Die Funktionalität eines Brecheisens ist es, z.B. eine Tür aufzubrechen. Ein Charakter kann, abhängig von der Situation, auch ohne Brecheisen versuchen, die Tür aufzubrechen, indem er sich zum Beispiel dagegen wirft. Nutzt er aber das Brecheisen, so erleichtert der Gegenstand den Test.

4.6.2.1.1.1.5.3.3 Erschwerung

Eine Erschwerung ist das Gegenstück zu einer Erleichterung.

Die Erschwerung eines Gegenstands für eine Handlung vermindert den WP eines entsprechenden Tests um den FW:

$WPm=-FW_{\text{Gegenstand}}$

Beispiel

Gegengift: Die Funktionalität eines Gegengifts ist es, ein Gift zu neutralisieren.

Wenn ein Gegengift mit FW=4 eingenommen wird um ein Gift mit FW=6 zu neutralisieren, so wird der WP von 6, um 4 auf 2 reduziert.

4.6.2.1.1.5.3.4 Verstärkung

Eine Verstärkung ist das Gegenstück zu einer Abschwächung.

Die Verstärkung eines Gegenstands für einen Effekt erhöht den Effekt um das TR eines Tests auf dem FW:

$$TEm = T(FW_{\text{Gegenstand}})$$

Die Verstärkung wirkt nur, wenn ein entsprechender Effekt auftreten würde.

Beispiel

Waffe: Die Funktionalität einer Waffe ist es, Schaden anzurichten. Nutzt ein Charakter eine Waffe, so verstärkt der Gegenstand den Schadenseffekt, wenn der Angriff erfolgreich war.

Ein Charakter greift einen anderen Charakter an. Der Angreifer nutzt eine Waffe mit $FW_{SDN}=2$. Der Angriff resultiert in einem $TR=1$. Wenn der Angreifer SDN als Effekt wählt, wird der Effekt um $T(2)$ verstärkt.

Wenn der Angreifer einen anderen Effekt wählt, dann verstärkt die Waffe den Effekt nicht.

Wenn der Angriff nicht erfolgreich war ($TR=0$ oder weniger), dann bleibt die Waffe ebenfalls wirkungslos.

4.6.2.1.1.5.3.5 Abschwächung

Eine Abschwächung ist das Gegenstück zu einer Verstärkung.

Die Abschwächung eines Gegenstands für einen Effekt vermindert den Effekt um das TR eines Tests auf dem FW:

$$TEm = -T(FW_{\text{Gegenstand}})$$

Die Abschwächung wirkt nur, wenn ein entsprechender Effekt auftreten würde.

Beispiel

Rüstung: Die Funktionalität einer Rüstung ist es, den Träger vor Schaden zu schützen. Nutzt ein Charakter eine Rüstung, so schwächt der Gegenstand den Schadenseffekt ab, wenn der Angriff erfolgreich war.

Ein Charakter greift einen anderen Charakter an. Der Verteidiger trägt eine Rüstung mit $FW_{SDN}=3$. Der Angriff resultiert in einem $TR=4$. Wenn der Angreifer SDN als Effekt wählt, wird der Effekt um $T(4)$ abgeschwächt.

Wenn der Angreifer einen anderen Effekt wählt, dann schützt die Rüstung nicht.

4.6.2.1.2 Beschaffungsschwierigkeit

Die **Beschaffungsschwierigkeit (BS)** von Gegenständen gibt an, wie schwierig es ist, in den Besitz eines solchen Gegenstands zu kommen. Sie hängt ab von der **Qualität**, der **Verfügbarkeit** und von der **Legalität** eines Gegenstands ab – alle Faktoren sind aktualitäts- und lokalitätsgebunden. Werden grössere Mengen eines Gegenstands benötigt erhöht sich die Beschaffungsschwierigkeit zusätzlich.

Die Beschaffungsschwierigkeit wird auf einer Skala von 0 bis 10+ gemessen und entspricht grundsätzlich dem höchsten der drei Werte für die Qualität, Verfügbarkeit und Legalität.

Die Beschaffungsschwierigkeit kann als TS für einen entsprechenden Test verwendet werden, um einen solchen Gegenstand ausfindig zu machen.

Kontakte können Werte besitzen, die indizieren, bis zu welcher Beschaffungsschwierigkeit sie Gegenstände beschaffen können. Dieser Wert kann sich auf eine bestimmte Kategorie beziehen, zum Beispiel "Waffen", "Elektronik", "Chemie", "Medizin", "Technologie", "Sammlerstücke", etc. Ein Charakter kann einen passenden Kontakt nutzen, um einen Gegenstand für ihn zu beschaffen. Dazu kann die Beschaffungsschwierigkeit als TS für einen $T(G-KON/$ "Beziehung") verwendet werden.

SPIELHINWEIS:

Als Daumenregel hat ein NSC, Zugang zu Gegenständen mit einer Beschaffungsschwierigkeit, die seinem Lebensstil entspricht.

Der SL kann diese Regel für Alltagsgegenstände auch auf die SC anwenden.

4.6.2.1.2.1 Qualität

Die Qualität entspricht dem FW eines Gegenstands.

4.6.2.1.2.2 Verfügbarkeit

Die Verfügbarkeit gibt an, wie leicht es ist, an einen Ausrüstungsgegenstand heranzukommen. Sie wird auf einer Skala von 0 bis 10+ gemessen – je höher die Zahl, desto seltener ist der Gegenstand.

Verfügbarkeit	Beschreibung
0	Alltagsgegenstand: Diese Sachen kriegt man praktisch überall. Wenn man sich in einer halbwegs zivilisierten Gegend befindet, muss man schlimmstenfalls ein paar Strassen weit gehen, um einen Laden zu finden, der so etwas verkauft.
1	Massenprodukt: Diese Dinge sind schon etwas spezieller, was aber eigentlich nur bedeutet, dass man einen Laden suchen muss, der auf solche Waren spezialisiert ist.
2	Grossmarktprodukt / Fachprodukt: Hierfür braucht man schon ein Fachgeschäft, es sind Sachen für Liebhaber oder Dinge, die in relativ kleiner Stückzahl hergestellt werden. Sie sind nicht wirklich selten, aber man muss in einem Sprawl schon suchen, um einen Laden dafür zu finden.
3	Spezialprodukt: Diese Dinge findet man nur bei Spezialhändlern. Sie sind nicht für den Massenmarkt gedacht, und ihre spezialisierte Funktion ist auch nichts für jeden. Nur wenige Leute im Sprawl besitzen sie, und ihre Vorräte sind begrenzt.
4	Werkstück / Sammlerstück: Wirklich spezielle Sachen. Es können Sammlerstücke sein oder Dinge, die für einen kleinen Nischenmarkt produziert werden, aber sie sind alles andere als leicht zu finden. Man findet sie nur in speziellen Läden (z.B. Pfand- und 2nd Hand-Shops) oder bei Privaten.
5	Werkstück / Sammlerstück: Hierbei handelt es sich um recht seltene, oft handgefertigte Dinge. Kleine Werkstätten und spezielle Hersteller produzieren sie. Mit etwas Glück findet man private Verkäufer.
6	Werkstück / Sammlerstück: Hierbei handelt es sich um seltene, oft handgefertigte Dinge. Exklusive Werkstätten und Hersteller produzieren sie oder sie sind nicht mehr erhältlich. Mit viel Glück findet man private Verkäufer.
7	Werkstück / Sammlerstück: Diese Sachen sind nicht von der Stange erhältlich. Sie werden nur auf Bestellung spezialgefertigt.
8	Werkstück / Sammlerstück: Wie 7, aber die Bestellung ist zusätzlich beschränkt, z.B. durch eine gründliche Hintergrundüberprüfung oder nach irgendwelchen, möglicherweise obskuren Kriterien, auf die der Hersteller Wert legt.
9	Einzelstück: Die exklusivsten Dinge, die man für Geld kaufen kann – man muss nur jemanden finden, der so etwas hat und es auch verkauft. Der Besitz eines dieser Dinge kennzeichnet einen als jemand, der zur Elite gehört, und wenn man es verkauft, bringt es wegen seiner Seltenheit zusätzliches Geld.
10+	Einzelstück: Obskure Einzelstücke, Prototypen und Gegenstände, die eine schon mystische Existenz besitzen.

Tabelle 43: Gegenstände – Verfügbarkeit

4.6.2.1.2.3 Legalität

Die Legalität eines Gegenstandes hängt stark von der lokalen Gesetzgebung und der Umsetzung derselben ab.

Legalität	Beschreibung
0	Legal
1	Legal, aber eingeschränkt und einfach lizenzierbar, z.B. durch eine Registrierung
2	Illegal oder vertraulich, aber einfach lizenzierbar, z.B. durch eine Registrierung.
3	Legal, aber eingeschränkt und lizenzierbar mit Auflagen, z.B. Hintergrundprüfung
4	Illegal oder vertraulich, aber lizenzierbar mit Auflagen, z.B. Hintergrundprüfung
5	Illegal oder vertraulich, aber lizenzierbar mit strengen Auflagen, z.B. Mitglied einer Sicherheitsorganisation
6	Illegal oder streng vertraulich, aber lizenzierbar mit sehr strengen Auflagen, z.B. Mitglied bestimmter Sicherheitsorganisationen (nur Regierungs-/Konzernsicherheit).
7	Illegal oder streng vertraulich. Legal nur für ausgesuchte Personenkreise, z.B. spezielle Rollen von bestimmten Sicherheitsorganisationen.
8	Illegal oder streng vertraulich. Legal nur für ausgesuchte Personenkreise, z.B. nur auf dem Werksgelände des Herstellers.
9	Streng illegal oder geheim. Legal nur für ausgesuchte Personen, z.B. im Forschungslabor des Herstellers.
10+	Höchst illegal oder streng geheim. Legal nur für wenige ausgesuchte Personen.

Tabelle 44: Gegenstände – Legalität

4.6.2.2 Gegenstandsliste

Nachfolgend werden einige Gegenstände bzw. Gruppen von Gegenständen beschrieben und es wird erklärt, wie diese im Spiel verwendet werden können.

SPIELHINWEIS:
Für Waffen und Rüstungen wird ein sehr einfaches System implementiert – es wird nicht berücksichtigt, dass es verschiedene Schadensarten geben kann (Stichschaden, Schlagschaden, Schnittschaden, Feuerschaden, Explosionsschaden, etc.), und dass Rüstungen unterschiedlich wirksam gegen einzelne Schadensarten sein könnten.

4.6.2.2.1 Schilde

Schilde sind Gegenstände, die verwendet werden können, um Verteidigungen zu Erleichtern.

Die Nutzung eines Schilds verzögert Handlungen.

Werte: FW♥, VRZ

Funktionalität	Eigenschaften
verteidigen	Art: unterstützend Funktionswert (FW): abhängig von der Art des Schilds Test: T(AT/FE-♥/Verteidigen') mit WPM=FW♥ Verzögerung (VRZ): abhängig von der Art des Schilds

Tabelle 45: Funktionalität von Schilden

4.6.2.2.2 Rüstungen

Waffen sind getragene Gegenstände, die Schadenseffekte von Angriffen abschwächen können, unabhängig davon, ob der Charakter sich aktiv verteidigt.

Das Tragen einer Rüstung belastet einen Charakter.

Werte: FW_{SDN}♥, BEL

Funktionalität	Eigenschaften
tragen	Art: schützend Funktionswert (FW): abhängig von der Art der Rüstung Test: TEM _{SDN} =FW _{SDN} ♥ OPTIONALE REGEL Belastung (BEL): abhängig von der Art der Rüstung

Tabelle 46: Funktionalität von Rüstungen

SPIELHINWEIS:
Effektiv bietet eine Rüstung einen ZU-Resistent: SDN' mit AW=FW_{SDN}♥.

4.6.2.2.3 Waffen

Waffen sind Gegenstände, die Angriffe und Verteidigungen erleichtern und Schadenseffekte von Angriffen verstärken können.

Die Nutzung einer Waffe verzögert Handlungen. Handlungen können sein:

- **ziehen:** Waffen, die nicht gehalten werden, sondern noch getragen werden, z.B. in einer Waffenscheide, einem Holster, etc., müssen gezogen werden, damit sie gehalten und nutzbar sind.
- **nutzen:** Die Nutzung von Waffen beinhaltet Angriffe und Verteidigungen, für die die Waffe eingesetzt wird.

Werte: FW✓, FW_{SDN}✓, FW♥, VRZ_{ziehen}, VRZ_{nutzen}

Funktionalität	Eigenschaften
angreifen	Art: unterstützend und/oder verstärkend Funktionswert (FW): abhängig von der Art der Waffe Test: T(AT/FE-✓/Angreifen') mit WPM=FW✓ und TEM _{SDN} =FW _{SDN} ✓ Verzögerung (VRZ): abhängig von der Art der Waffe
verteidigen	Art: unterstützend Funktionswert: abhängig von der Art der Waffe Test: T(AT/FE-♥/Verteidigen') mit WPM=FW♥ Verzögerung (VRZ): abhängig von der Art der Waffe

Tabelle 47: Funktionalität von Waffen

4.6.2.2.3.1 Distanzwaffen

Distanzwaffen sind Waffen, die auch ausserhalb des Nahkampfs eingesetzt werden können, namentlich Schuss- und Wurf Waffen.

Werte: RW, VRZ_{laden}, VRZ_{anvisieren}

Distanzwaffen besitzen eine **Reichweite (RW)**. Sie können bis auf die doppelte (weit) und vierfache Distanz (extrem) ihrer Reichweite eingesetzt werden. Ein Einsatz über der Reichweite resultiert in einem WPM für Angriffe mit der Waffe:

- Weit: WPM = -2 (ungenau)
- Extrem: WPM = -4 (sehr ungenau)

Die Nutzung einer Distanzwaffe verzögert Handlungen. Handlungen können sein:

- **laden:** Distanzwaffen, die ungeladen sind, müssen geladen werden, damit sie nutzbar sind. Der Lademechanismus ist abhängig von der Art der Distanzwaffe, z.B. Blasrohrpfeil einführen, Schleuderstein laden, Magazin einführen, etc.
- **nachladen:** Grundsätzlich entspricht das Nachladen dem Laden – es gibt jedoch Distanzwaffen, die automatisch nachladen (z.B. eine automatische Pistole mit einem Magazin)

- **anvisieren:** Bevor eine Distanzwaffe für einen Angriff genutzt werden kann, muss das Ziel anvisiert werden. Es kann immer maximal ein Ziel anvisiert sein, d.h. ein Wechsel des Ziels erfordert erneut ein Anvisieren. Das Anvisieren eines Ziels über weite Distanz verdoppelt die Verzögerung – dasjenige über extreme Distanz vervierfacht die Verzögerung.
- **zielen:** Durch das Zielen erhält man einen WPM = 2 für einen Angriff. Nur auf anvisierte Ziele kann gezielt werden. Es kann einfach oder doppelt gezielt werden – die Verzögerung entspricht der Verzögerung für das Anvisieren.

5 Anhang

5.1 Abkürzungen

Abkürzung	Beschreibung
AGI	Agilität, ein Attribut
AGW	Aktueller Grundwert einer Qualität
ANG	Angewöhnung, ein möglicher Effekt
AT	Attribut, Merkmal einer Existenz
ATp	Attributpunkt
AW	Aktueller Wert eines Attributs, einer Qualität, einer Fertigkeit, eines Zustands oder einer Funktionalität
BEL	Belastung
BP	Basispreis von Gegenständen
BS	Beschaffungsschwierigkeit von Gegenständen
C	Charakter
E	Existenz, Merkmal eines Charakters
ENE	Energie, eine Qualität
ER	Erfolg
FE	Fertigkeit, Merkmal einer Existenz
FEp	Fertigkeitspunkt
FU	Funktionalität, Merkmal eines Gegenstands
FW	Funktionswert, Eigenschaft einer Funktionalität eines Gegenstands
G	Geist, eine Existenz; geistig; einem Geist zugehörig; mental
GES	Geschick, ein Attribut
GW	Grundwert eines Attributs, einer Qualität, einer Fertigkeit, eines Zustands oder einer Funktionalität
H	Handlung; etwas, das ein Charakter macht
INI	Initiative, eine Qualität
K	Körper, eine Existenz; körperlich; einem Körper zugehörig; physisch
KON	Konstitution, ein Attribut
m	Modifikator; modifizierend; einen Wert ändernd
NCT	Nachteil, ein möglicher Effekt
NSC	Nicht-Spielcharakter
PS	Preissensitivität

Abkürzung	Beschreibung
QU	Qualität; Merkmal einer Existenz
R	Runde
RW	Reichweite, eine Eigenschaft von Gegenständen, v.a. von Schuss- und Wurfaffen
S	Seele, eine Existenz; seelisch; einer Seele zugehörig; metaphysisch
SC	Spielcharakter
SDN	Schaden, ein Wertmodifikator auf der Qualität "Substanz"; ein möglicher Effekt
SG	Spielgruppe
SL	Spielleiterin, Spielleiter, Spielleitung
STÄ	Stärke, ein Attribut
SUB	Substanz, eine Qualität
T	Test
TE	Testeffekt
TEm	Testeffektmodifikator
TR	Testresultat
TS	Testschwierigkeit
VRB	Verbrauch, ein Wertmodifikator auf der Qualität "Energie"; ein möglicher Effekt
VRT	Vorteil, ein möglicher Effekt
VRZ	Verzögerung, ein möglicher Effekt
WM	Wertmodifikator eines Attributs, einer Qualität, einer Fertigkeit, eines Zustands oder einer Funktionalität
WP	Würfelpool; eine Menge an Würfeln, die für einen Test verwendet wird
WPm	Würfelpoolmodifikator
WW	Würfelwurf
WX	X-seitiger Würfel; z.B., W6 für einen sechsseitigen Würfel
ZU	Zustand, Merkmal einer Existenz

Tabelle 48: Abkürzungen

5.2 Glossar

Term	Description
Bonus, Boni	Ein positiver Modifikator auf einen Wert; das Gegenteil eines Malus Beispiel: Ein Wert von 7 mit einem Bonus von 3 wird zu einem Wert von $7 + 3 = 10$.
Malus, Mali	Ein negativer Modifikator auf einen Wert; das Gegenteil eines Bonus Beispiel: Ein Wert von 6 mit einem Malus von 2 wird zu einem Wert von $6 - 2 = 4$.
Runde, Runden	Messgrösse für die Zeit 1 Runde entspricht zwei Sekunden.
Schritt, Schritte	Messgrösse für Distanz 1 Schritt entspricht einem Meter oder einem Yard.

Tabelle 49: Glossar

5.3 Tabellen

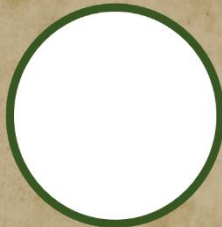
Tabelle 1: Erzählzyklus	9	Tabelle 26: Taktischer Erzählmodus - Sequenz	26
Tabelle 2: Charaktermerkmale	11	Tabelle 27: Handlungsgeschwindigkeit und Verzögerung	28
Tabelle 3: Attributwerte	13	Tabelle 28: Eigenschaften von Fertigkeiten	32
Tabelle 4: Attributstufen	13	Tabelle 29: Fertigungsgruppen	32
Tabelle 5: Substanz	14	Tabelle 30: Bewegungsgeschwindigkeit - Bewegen	34
Tabelle 6: Energie	14	Tabelle 31: Bewegungsgeschwindigkeit - Verheimlichen	34
Tabelle 7: Qualitätswerte	14	Tabelle 32: Fertigungsstufen für Beziehungen	37
Tabelle 8: Zustand von Existenzen	14	Tabelle 33: Beispiele für Gewalten	40
Tabelle 9: Zustand von Existenzen - Erschöpft	15	Tabelle 34: Eigenschaften von Zuständen	43
Tabelle 10: Zustand von Existenzen - Handlungsunfähig	15	Tabelle 35: Eigenschaften von Handlungen	45
Tabelle 11: Zustand von Existenzen - Zerstört	15	Tabelle 36: Lebensstil-Stufen	46
Tabelle 12: Arten von Fertigkeiten	17	Tabelle 37: Gegenstände - Merkmale	46
Tabelle 13: Fertigungswerte	17	Tabelle 38: Gegenstände - Eigenschaften von Funktionalitäten	46
Tabelle 14: Fertigungsstufen	17	Tabelle 39: Gegenstände - Konstruktion	46
Tabelle 15: Fertigkeiten aus der Charaktererschaffung	17	Tabelle 40: Gegenstände - Preismodifikator für FW	47
Tabelle 16: Zustandswerte	18	Tabelle 41: Gegenstände - Funktionsart	47
Tabelle 17: Zustandsstufen	18	Tabelle 42: Gegenstände - Varianten der Funktionsart "unterstützend"	47
Tabelle 18: Spielgruppe	19	Tabelle 43: Gegenstände - Verfügbarkeit	48
Tabelle 19: Testsequenz	20	Tabelle 44: Gegenstände - Legalität	49
Tabelle 20: Würfelpool	20	Tabelle 45: Funktionalität von Schilden	49
Tabelle 21: Potenz von Ereignissen	21	Tabelle 46: Funktionalität von Rüstungen	49
Tabelle 22: Testschwierigkeit	22	Tabelle 47: Funktionalität von Waffen	49
Tabelle 23: Erfolg	22	Tabelle 48: Abkürzungen	51
Tabelle 24: Testresultat	23	Tabelle 49: Glossar	52
Tabelle 25: Strategischer Erzählmodus - Sequenz	25		

5.4 Spielmaterial

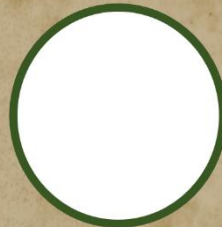
5.4.1 Karten

Diese Karten können, ausgedruckt, auf einer festen Unterlage – Spielkarte, Karton, etc. – angebracht werden. Wir empfehlen ein Set der Karten für jeden SC auszudrucken und ein paar Sets für den SL bzw. seine NSC.

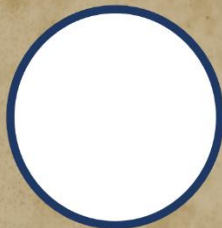
Substanz
(SUB)



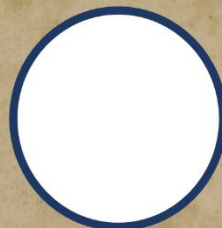
Energie
(ENE)



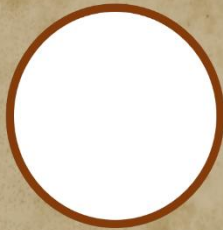
Substanz
(SUB)



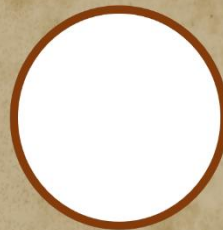
Energie
(ENE)



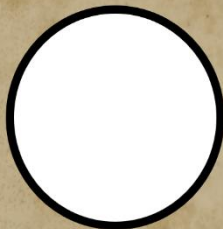
**Substanz
(SUB)**



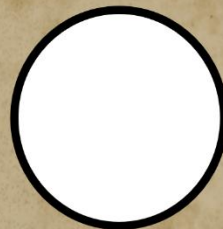
**Energie
(ENE)**

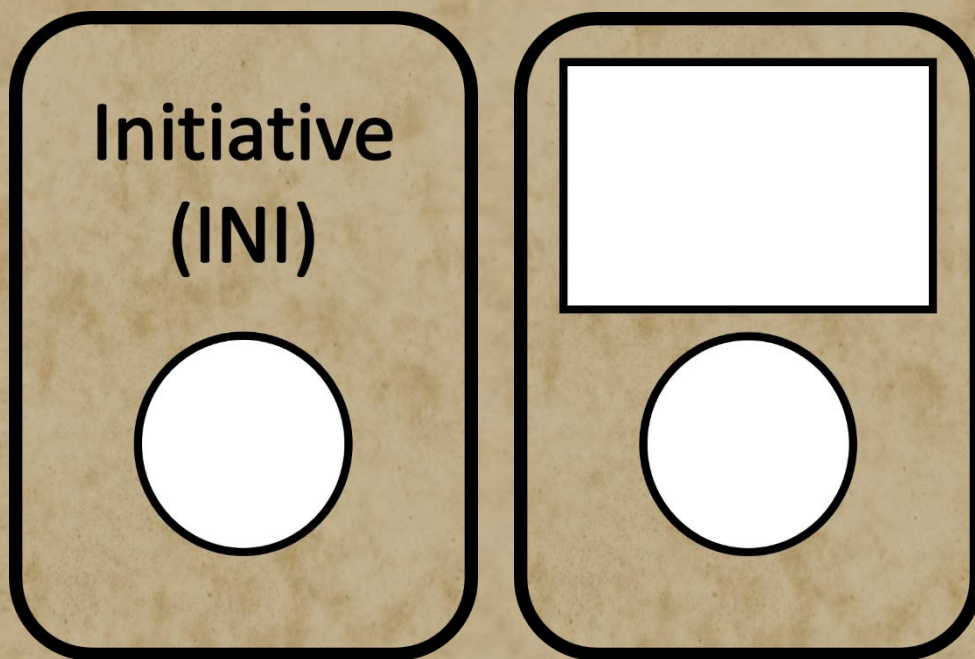


**Vorteil
(VRT)**



**Nachteil
(NCT)**



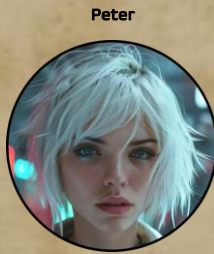


5.5 Danksagung

Besonderer Dank gebührt den Spielern und ihren Charakteren, die "Dark Possum RPG" in meiner Spielrunde getestet und unendlich wertvolles Feedback geliefert haben:



Tom Chase



Dr. h.c. Dasha Mikhalyova



Amaia Azzurra Ruiz Álvarez



John McIntire

Vielen herzlichen Dank!

Patrick Giesinger
Dark Possum Publishing
www.darkpossum.com

