

1928 – Die Auktion Regeln



Regeln 1928 – Die Auktion (basierend auf den 1919-Regeln)

Inhalt

Allgemeines	2
Kurzübersicht	
Sicherheit	
Gegenstände und Farbcodes	
Besonderheiten der Charaktere	
Moral	
Psyche	3
Leben und Sterben	5
Kampf und seine Auswirkungen	
Allgemeines zu Waffen	
Sonstige Waffen	
Schlägerei	
Verwundungen	6
Behandlung von Wunden	
Drogen und Gifte	
Gifte	
Drogen	7
Fertigkeiten	8
Basteln und Reparieren	
Betäuben	
Drogen herstellen	
Entgiften	
Erdrosseln	
Ermitteln	9
Erste Hilfe	
Exorzismus	
Expertenwissen	
Expertenwissen speziell	
Experten befragen – Kontakt	
Experten befragen – Mythos	
Fälschungen erkennen	10
Gifte herstellen	
Glücksspiel	
Medizin	
Meucheln	
Orakel befragen	
Psychologische Behandlungsmethoden	11
Schlösser öffnen	
Sprengstoff und Granaten herstellen	
Stehlen	
Widerstand	

Allgemeines

Kurzübersicht

Diese Regeln bilden Grundlage und Richtlinie für alle Mitspieler*innen. Insbesondere die Angaben zu Kampf, Schlägerei, Verwundung und Tod sowie die Wirkung von Gifte und Drogen gelten als Anhaltspunkte für ein schönes Spiel. Bitte verzichtet darauf Superhelden zu sein. Auch die Entwicklung der Psyche – das Immer-Verrückter-Werden – soll euch und den anderen Freude und Spielspaß bereiten. Eure Moralstufe gibt euer Verhalten vor. Habt keine Angst davor zu sterben, ihr bekommt schöne neue Rollen!

Grundsätzlich kann ein Charakter, was er entsprechend seiner Lebensgeschichte kann. Wir werden euch in eurer Charakterbeschreibung die Fertigkeiten, anfänglichen **Psychopunkte** und den **Moralwert** vorgeben.

Ein **Kampf** kann sehr schnell tödlich verlaufen, schon nach einem Treffer muss man behandelt werden, um nicht zu verbluten. Außer Waffen gibt es auch Gifte und einige andere Dinge, durch die man Verwundungen erhalten kann oder die anderweitig zum Tod führen können.

Sicherheit

Das Wort „STOPP“ bedeutet den sofortigen Spielstopp für alle. Außer von der Orga kann und soll von jedem „STOPP“ gerufen werden, sobald eine für einen Spieler real kritische Situation eintritt, die sofortige Hilfe erfordert oder in der ein Weiterspielen aus anderen Gründen unangebracht ist.

Wird „Stopp“ gerufen, frieren alle Spieler ihre momentane Aktivität ein bis die Situation geklärt ist und der Aufruf „WEITERSPIELEN“ erfolgt.

Gegenstände und Farbcodes

Gegenstände oder Orte können mit farbigen Aufklebern (kreisförmig bzw. Punkt) versehen sein. Diese haben folgende Bedeutung:

Gegenstände mit einem **orangen** Aufkleber sind keine Spielgegenstände und zu ignorieren. Türen, die mit einem **orangen** Aufkleber versehen sind, sind keine Türen und dürfen nicht geöffnet werden.

Nur Spielgegenstände, die mit einem **blauen** Aufkleber versehen sind, dürfen real zerstört werden.

Gegenstände, die mit einem **weißen unbeschrifteten** Aufkleber versehen sind, können nicht mitgenommen oder gestohlen werden.

Diese drei Farbcodes sind nicht zu verwechseln mit Markierungen, die anzeigen, wie viele Psychopunkte man erhält.

Schriftstücke mit der Aufschrift „Kein Spielgegenstand“ (wie z. B. der Charakterbogen) repräsentieren Wissen eines Charakters und dürfen nicht entwendet und von niemand anderem als dem Eigentümer selbst gelesen werden. (Ausnahme: Fertigkeit Ermitteln.)

Besonderheiten der Charaktere

Moral

Der Moralwert eines Charakters hängt von der individuellen Lebensgeschichte ab und wird von der Orga zugeteilt. Diese bestimmt unter anderem, ob und in welcher Situation man eine

Waffe für aggressive Handlungen einsetzen kann. Durch eine Veränderung des psychischen Zustands eines Charakters kann sich auch sein Moralwert verändern.

Das moralische Bewusstsein der Charaktere ist in drei Stufen eingeteilt und wirkt sich vor allem in Kampfsituationen aus.

Moralstufe 1: Gewissenlos „Jeder ist sich selbst der Nächste.“

Der Charakter hat keine Scheu, eine Waffe bis in letzte Konsequenz einzusetzen (darf töten) oder anderes Unmoralische oder Verbotenes zu tun.

Moralstufe 2: Rechtschaffen „Tu du mir nichts, dann tu ich dir auch nichts“

Der Charakter wird eine Waffe als letztes Mittel einsetzen, um sein Leib und Leben oder das eines anderen Menschen zu schützen, aber niemanden absichtlich töten. Generell wird er keine verbotenen oder unmoralischen Dinge tun, außer er hat sehr gewichtige Gründe dafür.

Moralstufe 3: Friedliebend „Ein schlechtes Gewissen ist kein gutes Ruhekissen.“

Der Charakter ist unfähig von einer Waffe Gebrauch zu machen und würde sein Heil immer in der Flucht suchen. Auch sonst macht er unter keinen Umständen etwas Verbotenes oder Anrühiges, auch nicht indirekt indem er andere einspannt.

Lieber opfert er sich selbst. (Wie würde sich Ghandi oder Mutter Teresa oder Jesus in dieser Situation tun?)

Psyche

Jeder Charakter erhält zu Spielbeginn eine bestimmte Anzahl **Psychopunkte**, welche die psychische Verfassung darstellen. Im Verlauf des Spiels können Situationen oder Gegenstände und Ereignisse zu einer Erhöhung der Punkte führen, die die Psyche verändern und unter Umständen auch die moralische Einstellung verändern.

Selbstverständlich kann sich jeder von euch selbst Psychopunkte addieren, wenn eine Situation euren Charakter geistig belastet.

Der psychische Zustand eines Charakters wird grob in vier Stufen eingeteilt:

Psychostufe 1: Gesund (0 bis 9): geistig völlig gesund mit normalen Ängsten, Macken und Ticks.

Psychostufe 2: Labil (ab 10): Der Charakter hat eine leichte Phobie, er neigt zu auffälligen Ticks.

Psychostufe 3: Psychotisch (ab 20): Der Charakter hat starke Phobien bis hin zu einer schwerer Psychose. Auf andere wirkt er „durchgeknallt“.

Psychostufe 4: Wahnsinnig (ab 30): Nichts geht mehr, der Charakter sitzt nur noch da, brabbelt vor sich hin und ist nicht mehr alleine lebensfähig. Da hilft nur noch das Sanatorium.

Die aktuelle Stufe ergibt sich aus einer Anzahl von Psychopunkten, die ein Charakter erhalten hat. Schreckliche Erlebnisse, unbegreifliche Geschehnisse, mystische Wahrnehmungen und erschütternde Erkenntnisse erteilen einem Charakter – je nach Schwere – einen **kleinen, mittleren oder großen Schock**, wodurch er 2, 6 oder 10 Punkte dazu bekommen kann.

Sobald man 10 Psychopunkte angesammelt hat, erreicht man die 2. Stufe usw.

Ein Charakter sollte sich stets entsprechend seiner aktuellen Stufe und Punktezahl verhalten. Auch mit Stufe 1 hat man normale Ängste oder kleine Macken, die man

ausspielen sollte. Beim Erreichen von Stufe 2 sowie Stufe 3 wird eine signifikante psychische Veränderung ausgelöst, die dem Spieler **über einen persönlichen Infozettel** mitgeteilt wird.

Beispiele für einen kleinen Schock (2 Punkte):

- ein Mensch in der Umgebung stirbt unerwartet oder auf seltsame Art und Weise
- eine Begegnung mit einem übernatürlichen Wesen
- die nähere Betrachtung eines nicht von Menschenhand stammenden Gegenstand
- das Hören von unerklärlichen, angsteinflößenden Geräuschen (etwa von Monstern?)
- das eigene Leben wird ernsthaft bedroht
- extreme Schmerzen oder eine schwere Verletzung
- das Lesen glaubhafter Berichte über die Existenz von übernatürlichen Wesenheiten oder magischen Kräften*

Beispiele für einen mittleren Schock (6 Punkte):

- es sterben in der Nähe mehrere Menschen auf gewaltsame Weise
- ein guter Freund oder Verwandter stirbt gewaltsam vor den eigenen Augen
- man wird gewaltsam schwer verletzt oder brutal gefoltert
- das Töten eines unschuldigen Menschen
- ein übernatürliches Monster greift an und bedroht das eigene Leben
- Die Erkenntnis, dass das eigene Schicksal durch unerklärliche Mächte (übernatürliche Wesenheiten) bestimmt wird*

Beispiele für einen großen Schock (10 Punkte):

- es sterben um einen herum reihenweise Menschen auf grausame Weise
- einer muss hilflos zusehen, wie dessen liebste Menschen getötet werden
- grauenerregende Wesen setzen dir und deinen Freunden nach, um euch zu töten
- ein riesige Kreatur hält dich gefangen und will dich grausam zerfleischen
- Die Erkenntnis, dass unerklärliche Mächte den Untergang der ganzen Menschheit in ihrer Hand haben*

Grundsätzlich kann man für die gleichen Erlebnisse auch mehrfach Punkte erhalten (Ausnahme: Erkenntnisse mit *). Bei einigen Erlebnissen kann sich irgendwann eine Abstumpfung einstellen. (Je Wiederholung 2 Punkte weniger)

Jeder Schock sollte entsprechend schön ausgespielt werden, auch wenn man dadurch noch keine höhere Psychostufe erreicht.

Ein Charakter erhält die Punkte für einen Schock auch, wenn er sich zu seinem geistigen Schutz eine völlig natürliche Erklärung für Dinge zurechtlegt, an die er sich klammert.

Einmal pro Tag kann man durch spezielle psychologische Behandlungen angesammelte Psychopunkte reduzieren, **jedoch nicht unter den Wert einer bereits erreichten Stufe (-> 10, 20 oder 30).**

Ab Stufe 4 (30 Punkte) kann man nur stationär behandelt werden (->Einweisung).

Wichtig: Die Wirkung von Drogen können die Auswirkungen eines psychischen Schocks beeinflussen (siehe Drogen).

Leben und Sterben

Ein Charakter stirbt durch zu viele Treffer, einen Todesstoß oder durch eine nicht behandelte Verwundung (Verblutung). Auch Gifte und Drogen wirken bei entsprechender Dosierung oder Verabreichung tödlich.

Stirbt ein Charakter, bleibt er so 30 Minuten am Todesort liegen. Ein Toter muss sich wie ein solcher verhalten, also nicht reden, Zeichen geben oder ähnliches. Nach dieser Zeit legt er alle Spielgegenstände, die er dabei hat, am Todesort ab. Wer seinen Mörder beschreiben kann, macht dies, soweit möglich, auf der Rückseite seines Charakterbogens mit drei Worten: (1. männlich oder weiblich, 2. klein, groß, mittel, 3. eine Besonderheit/Auffälligkeit nennen). Danach faltet er den Charakterbogen zusammen. Diese Informationen dürfen nur von einem Charakter mit der Fertigkeit „Ermitteln“ gelesen werden.

Auf der Vorderseite des Charakterbogens bitte den Zustand der Leiche beschreiben, der für jeden ersichtlich ist.

Dann begibt sich der Spieler möglichst unauffällig zur Orga.

Kampf und seine Auswirkungen

Allgemeines zu Waffen

Auf dem Spiel sind nur Waffen erlaubt, die von der Orga ausgegeben oder ausdrücklich genehmigt wurden.

Als Hand- und Wurfaffen dürfen nur speziell gepolsterte Waffen verwendet werden. Diese können grundsätzlich von jedem Charakter benutzt werden – sofern es der Moralwert erlaubt.

Kopf- und Genitaltreffer sind verboten und zählen nicht. Bitte keine Stakkato-Hiebe!

Nur mit der Fertigkeit **Schusswaffen** und die passende Munition trifft man einen Gegner. (Das Zündplättchen muss knallen!) Ein Schütze muss beim ersten Schuss die Person ansagen, auf die er schießt. Schießt er auf ein bestimmtes Körperteil, muss er es ansagen. (Ansagen auf Kopf machen nicht mehr Schaden.) Wer die Fertigkeit nicht hat, kann mit Schusswaffen drohen und feuern, trifft aber nicht.

Treffer bitte deutlich ausspielen.

Sonstige Waffen

Sprengstoff und Granaten: Granaten können von jedem benutzt werden, Sprengstoffe können nur von Spezialisten platziert werden, was einige Zeit dauert. Eine Sprengung auslösen kann jeder. Jeder weiß, wie tödlich eine Explosion ist.

Schlägerei

Diese Regel ist mehr für schönes Ausspielen vor anderen Spielern gedacht. Jeder Charakter hat eine Stufe für Schlägerei von 0 bis 5, wodurch der Sieger vorher bestimmt ist. Wer nicht kämpfen will, muss weglaufen. Während des Kampfes sollten sich die Charaktere leise ihre Werte nennen. Der Verlierer braucht auf alle Fälle *Erste Hilfe*.

Bei einer Massenschlägerei (mindestens 3 Leute) werden alle Beteiligten verletzt.

Die Fertigkeit Schlägerei kann nicht gegen bewaffnete Personen eingesetzt werden.

Verwundung

Waffen machen Wunden, die versorgt werden müssen. Mehrere Treffer führen zu schweren Verwundungen. Ein Charakter kann schon nach wenigen Treffern tödlich verletzt sein, um einen besonders schwachen oder körperlich versehrten Charakter darzustellen. Was wir umgekehrt nicht wollen, sind Superhelden, die alles vorteilhaft auslegen.

Die Fertigkeit Widerstand erlaubt zusätzliche Treffer. Manche Waffen oder Ereignisse (Sprengstoff) verursachen schwere Verwundungen oder bewirken den sofortigen Tod.

Verwundungen verursachen körperliche Einschränkungen, die entsprechend ausgespielt werden sollten. Wie immer gilt: spielt es schön.

Nicht versorgte Wunden führen nach einer gewissen Zeit zum Tod durch Verbluten.

Es folgen Anhaltspunkte für das Verhalten aufgrund von Verwundungen:

Leicht verwundet: Nahkampfhandlungen sind nicht mehr möglich. Das verletzte Körperteil muss geschont werden. Unversorgt, verblutet der Charakter nach wenigen Stunden.

Schwer bis tödlich verwundet: Das Opfer kann sich nicht mehr selbst bewegen oder nur unter sehr großen Schmerzen, die womöglich zur Bewusstlosigkeit oder gleich zum Tod führen. Fertigkeiten können nicht mehr angewendet werden. Sprechen oder um Hilfe rufen ist möglich. Unversorgt, stirbt der Charakter nach kurzer Zeit.

Ein Mediziner hat einen Versuch den Toten kurz nach Todeseintritt wiederzubeleben.

Behandlung von Wunden

Mit den Fertigkeiten **Medizin** oder **Erste Hilfe** kann das Verbluten gestoppt werden.

Der Charakter muss, nachdem er Wunden erhalten hat (und nach der Stillung einer Blutung), weiter behandelt werden, um nicht zu sterben. Je schwerwiegender die Verwundung ist, desto schwieriger wird die Behandlung und desto stärker sind die damit verbundenen Einschränkungen. Schwere Wunden können nur mit der Fertigkeit **Medizin** versorgt werden.

Damit das Heilen der Verwundung erfolgreich bleibt, muss ein bereits Behandelter sich für eine gewisse Zeit schonen. Die Wunde kann sonst wieder aufgehen. Je schwerer die Wunde, umso länger die Erholungsphase.

Gifte und Drogen

Gifte und Drogen können dann zum Tod führen, wenn man 3 Dosen auf einmal oder während der Wirkungsdauer mindestens zwei weitere Dosen eingeflößt bekommt oder zu sich nimmt.

Sollte der Vergiftete eine tödliche Dosis erleiden, kann er mit Glück (50:50 Chance, Münze oder W6) durch eine sofortige Herzmassage von einem Charakter mit der Fertigkeit Medizin wiederbelebt werden.

Charaktere mit der Fertigkeit **Erste Hilfe** oder **Medizin**, können Gifte und Drogen erkennen und entgiften, insofern ihnen die entsprechenden Substanzen zur Verfügung stehen.

Drogenabhängige erkennen Drogen.

Gifte

Es gibt drei Kategorien von Giften: Lähmungs-, Schlaf- und Todesgifte. Alle diese Gifte können oral verabreicht werden. Es gibt keine Waffengifte.

Die Herstellung von Giften ist nur demjenigen möglich, der die nötigen Grundstoffe, die technische Ausrüstung und die Fertigkeit **Gifte herstellen** besitzt.

Spritzt ein Charakter einem anderen Charakter Gift, wirkt dieses tödlich. In Kampfsituationen oder wenn sich das Opfer wehrt, ist das Spritzen/Injizieren nicht möglich.

Nur Mediziner können Gifte dosiert injizieren, sodass sie nicht tödlich sind.

Die Wirkung setzt nach wenigen Minuten ein und lässt nach rund einer halben Stunde wieder nach (das Todesgift führt stattdessen zum sofortigen Tod).

Bei einer erfolgten tödlichen Vergiftung muss der Täter der Orga schnellstmöglich Folgendes mitteilen: „Name des Opfers“ und „Name des Giftes (Giftyp)“.

Lähmungsgifte (z. B. Curare, Akonitin) schmecken intensiv süß. Das Opfer fällt in eine Starre (kein Bewegen, kein Sprechen). Brechmittel schaffen Abhilfe.

Schlafgifte (z. B. Chlorhydrat, Rohypnol, Chloroform) schmecken intensiv scharf. Das Opfer kann nicht geweckt werden. Eine injizierte Kochsalzlösung schafft Abhilfe.

Todesgift (wie Arsen, Zyankali, Schlangengifte, Amatoxine, Strychnin) schmecken intensiv salzig. Nach wenigen Minuten ist das Opfer tot. Ein Mediziner kann den Vergifteten innerhalb von drei Minuten nach Todeseintritt mit einer Herzmassage retten.

Drogen

Drogen beeinflussen den psychischen Zustand eines Charakters, sie können diesen verschlechtern aber auch verbessern und Auswirkungen auf **Psyche** haben.

Wer erstmals auf dem Spiel eine beliebige Droge zu sich nimmt, erhält 3 Psychopunkte.

Charaktere leiden an Entzugserscheinungen, sobald die Wirkung der Droge nachlässt (außer bei Halluzinogenen).

Downer (z. B. Heroin, Morphin, Opium. Wirkung: Die Welt ist schön. Der Charakter ist glücklich) wirken länger als **Upper** (Kokain. Wirkung: Ich bin toll, Charakter redet viel und ist voller Tatendrang). Sollte die bevorzugte Droge auf dem Spiel nicht zu bekommen sein, kann der abhängige Charakter eine andere Droge nehmen, um die Entzugserscheinungen zu mildern. **Halluzinogene** (Stechapfel, Tollkirsche, Psilos): Keine Entzugserscheinungen, die Nutzer leben in ihrer eigenen Welt, die nur für sie existiert. Die Dauer beträgt einige Stunden.

Entzug (außer bei Halluzinogenen): Nach Ende der Wirkungsdauer setzt unweigerlich der Entzug ein. Die Auswirkungen des Entzuges steigern sich stündlich. Die Gedanken des Abhängigen beginnen sich alleinig um die Wiederbeschaffung der Droge zu drehen. Er fühlt sich sehr angespannt. Der Abhängige kann durch erneute Einnahme einer Dosis den Entzug jederzeit beenden.

Während des Spiels ist kein erfolgreicher Entzug möglich, das heißt der Charakter braucht Drogen oder muss mit den Entzugserscheinungen leben und ist permanent auf der Suche nach Drogen.

Auswirkungen auf Psychopunkte:

Upper. Ein bereits abhängiger Charakter beginnt mit einem fünf Punkte höheren psychischen Wert (siehe Charakterbogen). Auf Upper kann er kleine Schocks ignorieren. Auf Entzug allerdings bekommt er immer einen Punkt mehr.

Downer. Ein bereits abhängiger Charakter beginnt mit einem um eine Stufe höheren psychischen Wert (siehe Charakterbogen). Auf Droge bekommt der Abhängige nur die

Hälfte der angegebenen Psychopunkte (aufrunden). Auf Entzug allerdings immer drei Punkte mehr.

Halluzinogene: Ein Charakter, der Halluzinogene schon länger benutzt, beginnt mit einem fünf Punkte höheren psychischen Wert (siehe Charakterbogen) und erhält immer nur die Hälfte der Psychopunkte (aufrunden). Nimmt ein Charakter während des Spiels erstmals Halluzinogene, bekommt er solange er auf Droge ist, jeweils drei Psychopunkte mehr.

Fertigkeiten

Jeder Charakter weiß grundsätzlich selbst, was er laut Lebenslauf (Charakterbogen) kann und was nicht. Hat jemand z. B. Griechisch studiert, dann kann er diese Sprache auch sprechen und lesen (auch wenn der Spieler das real nicht kann). Passend zu eurem Charakter erhaltet ihr von der Orga zusätzlich einige **Fertigkeiten**. Diese können nur diese Charaktere ausführen oder anwenden. Auch hier gilt, je schöner gespielt, umso besser für alle. (Beispiel Ermitteln: Es reicht nicht, dass ein Charakter diese Fertigkeit besitzt, sondern er muss einen Tatort genau untersuchen, Hinweise finden ...)

Basteln und Reparieren

Wer diese Fähigkeit besitzt, kann defekte Gegenstände reparieren oder neue Gegenstände herstellen. Werkzeuge und notwendige Ersatz-, Bau- oder Bestandteile müssen besorgt bzw. hergestellt werden, was Zeit in Anspruch nimmt (Richtlinie: mindestens eine Stunde). Ob und wie ein Gegenstand einsatzfähig ist, bitte mit der Orga absprechen.

Betäuben

Charaktere können ihr Opfer mit einer Schaumstoffkeule für 5 Minuten betäuben. Dafür versetzen sie dem Opfer drei leichte Schläge auf den Hinterkopf. Der Betäubte wacht sofort auf, wenn er angegriffen wird. Das Opfer vergisst, was die letzten 5 Minuten vor seiner Betäubung passiert ist.

Diese Fertigkeit kann nur überraschend und nicht während eines Kampfes eingesetzt werden.

Drogen herstellen

Ein Charakter kann mit den nötigen Zutaten und geeigneter Ausstattung Drogen herstellen.

Entgiften

Charaktere können die Wirkung eines Giftes durch die Gabe eines Gegengifts neutralisieren. (siehe Gifte und Drogen) Sie kennen außerdem Mittel, die einem beim Entzug helfen, die sie auch herstellen können.

Erdrosseln

Mit dieser Fertigkeit darf ein Charakter mit einem speziellen Seidentuch lautlos töten. Dafür muss dem Opfer das Tuch komplett um den Hals gelegt werden. Ein Erdrosselter kann keine Angaben über seinen Täter machen (auf seinem Charakterbogen).

Niemand kann während eines Kampfes erdrosselt werden.

Ermitteln

Wer diese Fertigkeit besitzt, kann Diebeszinken wahrnehmen und darf sie an sich nehmen, Tatorte untersuchen und die Rückseite von Charakterbögen verstorbener Charaktere lesen. Ist die Ermittlung erfolgreich, erhält der Ermittler von der Orga Informationen, um ein Täterprofil zu erstellen.

Erste Hilfe

Mit dieser Fertigkeit können Verwundete vor dem Verbluten gerettet werden und leichte Verwundungen geheilt werden. Schwer Verwundete und Sterbende müssen ihre Verwundung von einem Charakter mit der Fertigkeit **Medizin** behandeln lassen. Mit dieser Fertigkeit kann man Gifte und Drogen identifizieren.

Exorzismus

Mit dieser Fertigkeit kann eine besessene Person oder einen „verseuchten“ Raum von allem Übel befreit werden. Dies muss in Form eines Rituals geschehen (das mindestens eine Stunde dauern sollte). Je nach Kultur oder Religion werden dafür mindestens zwei Ingredienzen oder Artefakte benötigt (z. B. Weihwasser, Weihrauch, Fetisch).

Expertenwissen

Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kann durch eine eingehende Untersuchung (mindestens 15 Minuten) feststellen, um was für einen Gegenstand es sich handelt und ob der untersuchte Gegenstand in einem rituellen oder okkulten oder magischen Kontext verwendet wird. Diese Fertigkeit bezieht sich auf das Fachgebiet des Charakters. Manche Gegenstände muss ein Experte auch nicht untersuchen, da sie ihm bekannt sind.

Expertenwissen, speziell

Einmal am Tag kann ein Charakter mit dieser Fertigkeit durch spezielle Untersuchungen (mindestens halbe Stunde) feststellen, wofür und wie ein Gegenstand (in rituellem, okkultem oder magischem Kontext) verwendet wird. Diese Fertigkeit bezieht sich auf das Fachgebiet des Charakters. Manche Gegenstände muss ein Experte auch nicht untersuchen, da sie ihm bekannt sind.

Experten befragen – Kontakt

Einmal täglich kann ein Charakter versuchen, Informationen von Kollegen, Familienangehörigen oder Spezialisten per Telefon oder Telegraph zu bekommen. Der Charakter kann nur einen Experten anrufen, dessen Name und Telefonnummer ihm bekannt ist. Er darf eine Frage stellen.

Sollte keine Durchwahl möglich sein, leitet die Vermittlung die Frage weiter und er wird zurückgerufen. (Telefonieren kann natürlich jeder – sofern ein Telefon verfügbar ist.)

Experten befragen – Mythos

Einmal im Spiel kann ein Charakter mit dieser Fertigkeit „etwas“, das er für magisch, übernatürlich oder okkult hält, per Telefon oder Telegraf von einem ihm bekannten Spezialisten identifizieren lassen. Der muss das Objekt genau beschreiben und begründen,

warum er glaubt, dass dieses „Etwas“ magische, okkulte oder übernatürliche Eigenschaften hat.

Fälschungen erkennen

Diese Fertigkeit erlaubt es einem Charakter Fälschungen zu erkennen, indem er die Gegenstände/Schriften usw. einer genauen Untersuchung unterzieht. Diese Fähigkeit bezieht sich auf das Fachgebiet des Charakters.

Gifte herstellen

Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kann mit den nötigen Zutaten und der geeigneten Ausstattung Gifte herstellen. Außerdem kann er sie identifizieren und Gegengifte herstellen.

Glücksspiel

Der Charakter kann beim Würfelspiel einen Würfelwurf wiederholen, beim Kartenspiel kann er beliebig viele Karten zurückgeben und bekommt dafür neue. Bei Black Jack gewinnt der Spieler auch bei einer 22. Dies gilt jede Runde neu. Diese Regel gilt nur für Spieler niemals für die Bank.

Medizin

Charaktere mit dieser Fertigkeit können Blutungen stoppen, sowie Operationen ausführen, also leicht und schwer verwundete Charaktere heilen.

Mit dieser Fertigkeit kann man einmalig durch eine Herzmassage versuchen, Charaktere innerhalb von drei Minuten nach Eintritt des Todes wiederzubeleben. Ob die Wiederbelebung erfolgreich war entscheidet eine 50:50 Chance (W6 oder Münze werfen). Verletzungen müssen natürlich anschließend behandelt werden. Ein Wiederbelebter muss angemessen lang ruhen, bevor er wieder agieren kann.

Nur ein Charakter mit dieser Fertigkeit kann anderen Charakteren etwas (dossiert) injizieren. Nur Charaktere mit dieser Fertigkeit können Leichen obduzieren. Dadurch kann man ein Gift oder eine andere Todesursache ermitteln.

Meucheln

Charaktere mit dieser Fertigkeit können jemanden meucheln, indem sie ein (weiches!) Schaumstoffmesser an der Kehle des Opfers entlangführen. Ein Gemeuchelter ist sofort tödlich verwundet und bewusstlos. Er stirbt nach wenigen Minuten, wenn er keine **Medizinische** Versorgung erhält. Der Gemeuchelte kann keine Angaben zum Täter auf dem Charakterbogen machen.

Diese Fertigkeit kann nicht während eines Kampfes eingesetzt werden.

Orakel befragen

Darunter fallen Sterndeutung, Seancen, Karten legen, Ahnen befragen etc. Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kann einmal im Spiel ein Orakel ausführlich befragen. Eine solche Befragung dauert mindestens eine Stunde.

Die Frage muss vorher formuliert werden und zusammen mit der Beschreibung der jeweiligen Orakelmethode der Orga gegeben werden. Nach Erhalt der Antwort wird die Orakelbefragung ausgespielt, um die Antwort öffentlich zu machen.

Psychologische Behandlungsmethoden

Ein Charakter, der eine psychologische Behandlungsmethode, wie das Anleiten zum Meditieren, oder Psychoanalyse beherrscht, kann den psychischen Zustand eines Charakters verbessern.

1. Psychologische Behandlung oder angeleitete Meditation: Eine halbe Stunde Gruppen-Therapie oder angeleitete Meditation senkt den aktuellen Psychowert bei jedem Teilnehmer um zwei Punkte.
2. Eine Stunde individuelle Behandlung (Psychoanalyse, Hypnose, Elektroschocks) senkt den aktuellen Psychowert um vier Punkte.

Pro Tag kann ein Spieler aus 1. und 2. jeweils eine Behandlung in Anspruch nehmen.

Schlösser öffnen

Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kann Schlösser mit einem Spezialwerkzeug, wie Dietrich, selbst mit Hutnadel oder Büroklammer lautlos öffnen. (Zahlenschlösser repräsentieren Schlösser, für die es auch Schlüssel gibt.)

Sprengstoff und Granaten herstellen

Wer diese Fertigkeit besitzt, weiß, aus welchen Substanzen Sprengstoff und Granaten bestehen und kann sie herstellen. Dafür benötigt er die entsprechenden Grundstoffe, die technische Ausrüstung und Zeit.

Stehlen

Charaktere mit dieser Fertigkeit können Gegenstände entwenden und somit in ihren Besitz bringen. Jeder mit dieser Fertigkeit bekommt mehrere „Diebeszinken“.

Die Charaktere müssen ihren „Diebeszinken“ am Ort ihres Diebstahls hinterlassen. Ein Diebeszinken hat einen orangen Punkt und nur Charaktere mit der Fähigkeit **Ermitteln** dürfen diesen an sich nehmen.

Gestohlene Gegenstände sind spätestens bei Ende des Spiels wieder abzugeben. Persönliche Gegenstände (wie Geldbeutel, Papiere, Handy, Medikamente) dürfen nicht entwendet werden. Der versehentliche Diebstahl realer Wertgegenstände muss sofort bei der Orga gemeldet werden.

Gegenstände, die mit einem weißen Punkt versehen sind, können auch mit „Stehlen“ nicht entwendet werden. Genauso wenig dürfen Dinge, auf denen „kein Spielgegenstand“ steht, mitgenommen werden. Schriftstücke mit dieser Aufschrift repräsentieren Wissen eines Charakters und dürfen nur von diesem gelesen werden.

Widerstand

Charaktere mit dieser Fertigkeit sind so robust, dass sie mehr aushalten als andere. Unverwundbare Superhelden sind sie dennoch nicht.

Zauberei und Magie

soll es auch geben, heißt es, wird gemunkelt. Wer weiß das schon ...