

NEBEL

1928 = Die Auktion

Regeln 1928 – Die Auktion

Ergänzung: Regeln (basierend auf den 1919-Regeln)

Inhaltsverzeichnis

Allgemeines	2
Kurzübersicht	2
Sicherheit	2
Gegenstände und Farbcodes	2
Besonderheiten der Charaktere	3
Moral	3
Psyche	3
Kampf und seine Auswirkungen	5
Leben und Sterben	5
Allgemeines zu Waffen	6
Schusswaffen	6
Sonstige Waffen	6
Verwundung	6
Schlägerei	7
Gifte und Drogen	8
Gifte	8
Drogen	8
Fertigkeiten	10
Basteln und Reparieren	10
Betäuben	10
Drogen herstellen	10
Entgiften	10
Erdrosseln	10
Ermitteln	11
Erste Hilfe	11
Exorzismus	11
Expertenwissen (Gebiet)	11
Expertenwissen, speziell (Gebiet)	11
Experten befragen – Kontakt	12
Experten befragen – Mythos	12
Fälschungen erkennen (Gebiet)	12
Gifte herstellen	12
Glücksspiel	12
Medizin	12
Meucheln	13
Orakel befragen	13
Psychologische Behandlungsmethoden	13
Schlösser öffnen	14
Schusswaffen benutzen	14
Sprengstoff und Granaten herstellen	14
Stehlen	14
Widerstand	14
Zauberei und Magie	14

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 Giften 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 Spieler*innen Freude und Spielspaß bereiten. Eure Moral gibt euer Verhalten vor. Habt keine Angst davor zu sterben, ihr bekommt eine neue Rolle!

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

Ein **Kampf** kann sehr schnell tödlich verlaufen, schon nach einem Treffer ist eine Behandlung notwendig, um nicht zu verbluten. Außer Waffen gibt es auch Gifte und einige andere Dinge, durch die Verwundungen möglich sind oder die anderweitig zum Tod führen können.

Sicherheit

Das Wort „**STOPP**“ bedeutet den **sofortigen Spielstopp für Alle**.

Es kann und soll von jedem Spielenden „STOPP“ gerufen werden, sobald eine für einen Spielenden real kritische Situation eintritt, die sofortige Hilfe erfordert oder in der ein Weiterspielen aus anderen Gründen unangebracht ist.

Die **ORGA** kann in Ausnahmefällen auch aus spieltechnischen Gründen ein STOPP rufen. Evtl. werden dann alle Spielenden aufgefordert, die Augen zu schließen und zu summen.

Wird „Stopp“ gerufen, frieren alle Spielenden 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 **orange** Aufkleber sind keine Spielgegenstände und komplett zu ignorieren. Eine **Tür** mit einem **orange** Aufkleber darf also 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 die Psychopunkte anzeigen, die es bei der Untersuchung eines Gegenstandes gibt.

Schriftstücke mit der Aufschrift „Kein Spielgegenstand“ (wie z. B. der Charakterbogen) repräsentieren Wissen eines Charakters und dürfen nicht entwendet und von niemand anderem als der/m Eigentümer/in selbst gelesen werden. (Ausnahme: Hinweise für die Fertigkeit Ermitteln auf der Rückseite eines Charakterbogens.)

Besonderheiten der Charaktere

Moral

Der Moralwert eines Charakters hängt von der individuellen Lebensgeschichte ab und wird von der Orga zugeteilt. Dieser Wert bestimmt das Verhalten eines Charakters, insbesondere, ob und in welcher Situation **eine Waffe (oder anderes) für aggressive Handlungen** eingesetzt werden 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:

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 Unmoralisches und Verbotenes zu tun. Seine Fähigkeit zur Empathie ist allenfalls gespielt, er hat keine Skrupel andere zu seinem Vorteil zu manipulieren.

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 Anrüchiges, auch nicht indirekt, indem er andere dafür einspannt. Lieber opfert er sich selbst. (Was würde Ghandi, 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, Gegenstände oder Ereignisse zu einer Erhöhung der Punkte führen, was die Psyche verändern und manchmal auch die **moralische Einstellung** verändern kann.

Psychostufen

Die aktuelle **Stufe der Psyche** ergibt sich aus der Anzahl von Psychopunkten, die ein Charakter von Anfang an besitzt, zuzüglich derer, die er im Verlauf des Spiels erhält. Sobald ein Charakter 10 Psychopunkte angesammelt hat, erreicht er die 2. Stufe usw.

Der psychische Zustand eines Charakters wird in vier Stufen eingeteilt:

Psychostufe 1: Gesund (0 bis 9): Geistig relativ gesund und gefestigt, mit normalen Ängsten, Macken und Ticks.

Psychostufe 2: Labil (ab 10): Der Charakter hat leichte Phobien oder besitzt ausgeprägte Ticks. Er legt gelegentlich ein äußerst seltsames Verhalten an den Tag.

Psychostufe 3: Psychotisch (ab 20): Der Charakter hat starke Phobien oder schwere Psychosen. Auf andere wirkt er klar „durchgeknallt“ und verhält sich häufig völlig irrational.

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

Psychostufeninfos

Ticks und Macken sind von Anfang an auszuspielen (Psychostufe 1). Beim Erreichen von **Stufe 2 und Stufe 3** wird eine signifikante psychische Veränderung ausgelöst, für die die Spieler*innen einen **persönlichen Infozettel** besitzen, dessen entsprechenden Abschnitt sie dann zu lesen und zu befolgen haben. Dadurch kann sich das allgemeine Verhalten wie auch den **Moralwert** eines Charakters verändern.

Schocks und Psychopunkte

Schreckliche Erlebnisse, unbegreifliche Geschehnisse, mystische Wahrnehmungen und erschütternde Erkenntnisse erteilen einem Charakter einen psychischen Schock, der traumatische Auswirkungen hat. Je nach Schwere wird dies über einen **kleinen, mittleren oder großen Schock** symbolisiert, wodurch ein Charakter entsprechend **2, 5 oder 8 Psychopunkte** dazu bekommt.

Die Schwere eines Schocks ist – sofern allein bei Betrachtung ausgelöst – mit farbigen Punkten gekennzeichnet: **Grün: 2, Gelb: 5, Rot: 8.**

Die **Untersuchung von Gegenständen** oder das **Lesen oder auch Hören von bestimmten Texten** können ebenfalls einen Schock auslösen.

Hier einige Beispiele:

Beispiele für Lebensbedrohung, Tod und Schmerzen:

Klein, 2 Punkte: Du wirst lebensbedrohlich angegriffen; ein Mensch stirbt in deiner Nähe einen gewaltsamen Tod; du erleidest extreme Schmerzen.

Mittel, 5 Punkte: ein*e nahe*r Freund*in/Verwandte*r stirbt vor deinen Augen eines klar unnatürlichen Todes; du (oder ein*e Freund*in) wirst schwer gefoltert oder verstümmelt.

Groß: 8 Punkte: Du musst hilflos zusehen, wie deine Liebsten vor deinen Augen umgebracht oder verstümmelt werden.

Beispiele für übernatürliche Erfahrungen und mystische Erkenntnisse:

Klein, 2 Punkte (grüner Punkt): Du hörst (oder siehst) etwas Angsteinflößendes, das nicht von dieser Welt zu stammen scheint; du erlangst klare Beweise für die Existenz übernatürlicher Mächte oder Wesen; ein Gegenstand (z.B. bei Untersuchung) oder eine magische Handlung haben übernatürliche Auswirkungen auf dich oder die Umgebung.

Mittel, 5 Punkte (gelber Punkt): Du begegnest lebhaftig einem übernatürlichen Wesen; du lernst, wie übernatürliche Mächte die Menschheit lenken; magische Kräfte verhindern, dass du nach deinem eigenen Willen handeln kannst.

Groß: 8 Punkte (roter Punkt): Ein grauenerregendes Wesen setzt dir nach und es gibt keine Möglichkeit zu entkommen; du begreifst, dass übernatürliche Wesen die gesamte Menschheit beherrschen und vernichten können.

Grundsätzlich gibt es für gleiche Erlebnisse mehrfach Punkte. Bei den meisten Erlebnissen wird sich irgendwann eine Abstumpfung einstellen. Die Schwere des Schocks sinkt dann um (maximal) eine Stufe nach unten. Das bedeutet, dass ein identischer kleiner Schock (frühestens ab dem 2. Erleben) keine Psychopunkte mehr gibt, entsprechendes gilt für die anderen Stufen (mittel wird zu klein, groß zu mittel).

Die gleiche Erkenntnis erhält ein Charakter natürlich nur einmal selbst beim erneuten Hören oder Erfahren.

Selbstverständlich kann sich jeder Charakter darüber hinaus selbst Psychopunkte addieren, wenn eine Situation diesen Charakter geistig besonders belastet, auch wenn diese hier nicht als Beispiel aufgeführt ist. Je nach Veranlagung des Charakters können auch weniger dramatische Dinge schon zu einem Schock führen.

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

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

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.

Therapie

Durch spezielle psychologische Behandlungen können angesammelte Psychopunkte maximal **zweimal pro Tag** (pro Behandlungsmethode eine, siehe Psychologische Behandlungsmethoden) reduziert werden, jedoch **nicht unter den Wert einer bereits erreichten Stufe** (also 10 oder 20 Punkte), d.h. eine einmal erreichte Psychostufe und damit einhergehende Psychosen etc. bleiben bis Spielende bestehen.

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

Ab Stufe 4 (30 Punkte) ist eine stationäre Behandlung notwendig (->Einweisung).

Kampf und seine Auswirkungen

Leben und Sterben

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

Stirbt ein Charakter, bleibt er ca. 30 Minuten am Todesort liegen. Tote müssen sich entsprechend verhalten, also nicht reden, Zeichen geben oder ähnliches. Nach dieser Zeit bitte **alle Spielgegenstände**, die die Leiche dabei hat, am Todesort ablegen. Wer seinen Mörder beschreiben darf (also nicht gemeuchelt oder erdrosselt wurde), macht dies auf der Rückseite seines Charakterbogens mit drei Worten: (z.B. 1. männlich oder weiblich, 2. klein, groß, mittel, 3. eine Besonderheit/Auffälligkeit). Falls das erst durch nähere Untersuchung erkennbar ist, bitte auch die **Todesursache aufschreiben**. Danach den Charakterbogen zusammengefaltet am Ort der Leiche

ablegen. 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 jede*n ersichtlich ist. Dann begibt sich der Spieler/die Spielerin möglichst unauffällig zur Orga.

Allgemeines zu Waffen

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

Als *Hand- oder Wurfwaffen* 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! Treffer aller Waffen bitte immer deutlich ausspielen!

Schusswaffen

Nur mit der Fertigkeit *Schusswaffen benutzen* und der *passenden Munition* kann ein Charakter eine andere Person treffen. (Das Zündplättchen muss knallen!) Beim ersten Schuss bitte ansagen, auf welche Person geschossen wird. Wird auf ein bestimmtes Körperteil geschossen, dies bitte ebenfalls ansagen. (Ansagen auf Kopf machen nicht mehr Schaden.)

Wer die Fertigkeit nicht hat, kann mit Schusswaffen drohen und feuern, trifft aber nicht.

Sonstige Waffen

Sprengstoff und Granaten: Granaten können von allen benutzt werden. Sprengstoffe können nur von Spezialist*innen platziert werden, was eine angemessene Zeit dauert (Montieren, Kabel anbringen und verlegen etc.). Eine Sprengung auslösen kann jede*r.

Jede*r weiß, wie tödlich eine Explosion ist: Alle im näheren Umkreis (ca. 2m) sind tödlich verletzt. Weiter entfernte Personen erhalten eine schwere Wunde, bei größerer Entfernung (ab 10m) eine leichte Verwundung. Wer weiter als rund 30 Meter entfernt ist oder sich hinter einem Schutzwall befindet, erhält keinen Schaden.

Gasgranate: Sichtbarer Rauch, der im Umkreis von 5 Metern wirkt, auch wenn man sich nicht direkt im Rauch befindet. Die Spieler in diesem Bereich sind desorientiert, haben starken Hustenreiz und außerdem ein Schwindelgefühl. Diese Wirkung hält noch 5 Minuten an, auch wenn man sich von dem Rauch entfernt hat.

Verwundung

Waffen erzeugen Wunden, die einen Charakter einschränken und die medizinisch versorgt werden müssen. Mehrere Treffer führen zu einer schweren Verwundung. 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.

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

Manche Waffen oder Ereignisse (Sprengstoff) verursachen schwere Verwundungen oder bewirken den sofortigen Tod.

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 oder tödlich verwundet

Der Charakter kann sich nicht mehr selbst fortbewegen (oder nur unter sehr großen Schmerzen, was allerdings nach einigen Metern zur Bewusstlosigkeit oder zum baldigen Tod führt). Es können keine Fertigkeiten mehr angewendet werden. Sprechen oder um Hilfe rufen ist möglich.

Schwer Verwundete sterben unversorgt **nach einigen Minuten** durch Verbluten.

Tödlich Verwundete sterben ohne sofortigen medizinischen Eingriff **nach wenigen Sekunden**.

Behandlung von Wunden

Mit den Fertigkeiten **Erste Hilfe** oder **Medizin** 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. Eine tödliche Verwundung kann durch einen sofortigen medizinischen Eingriff auf eine schwere Wunde reduziert werden.

Damit eine Verwundung heilen kann, muss der/die Verletzte sich für eine gewisse Zeit schonen. Die Wunde kann sonst wieder aufgehen und es ist eine erneute Behandlung nötig, um die Ausheilung zu ermöglichen.

Je schwerer die Wunde, umso länger die Erholungsphase.

Charaktere mit der Fertigkeit **Medizin** haben einen Versuch eine*n Tote*n kurz nach Todeseintritt wiederzubeleben.

Schlägerei

Diese Regel ist mehr für schönes Ausspielen von körperlichen Auseinandersetzungen vor anderen Spielern gedacht. Jeder Charakter hat eine **Stufe für Schlägerei von 0 bis 5** (steht auf dem Charakterbogen), wodurch der **Sieger vorherbestimmt** ist. Jeder Charakter kann einen anderen zu einer Schlägerei herausfordern. Wer sich nicht auf einen Kampf einlassen will, muss weglaufen.

Während des Kampfes sollten sich die Charaktere leise ihre Werte nennen oder mit Fingern zeigen. Nach einer Weile „Schaukampf“ geht der Unterlegene zu Boden und **erhält eine leicht Wunde und braucht Erste Hilfe**.

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

Eine Schlägerei kann nicht gegen bewaffnete Personen angezettelt werden.

Gifte und Drogen

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

Sollte der/die Vergiftete eine tödliche Dosis erleiden, kann er/sie 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. Auch 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.

Gifte herstellen kann nur, wer die nötigen Grundstoffe, die technische Ausrüstung und die Fertigkeit **Gifte herstellen** besitzt.

Lähmungsgifte (z. B. Curare, Akonitin) schmecken intensiv **süß**. Das Opfer fällt in eine Starre (kein Bewegen, kein Sprechen). Die Verabreichung von Brechmittel schafft Abhilfe.

Schlafgifte (z. B. Chlorhydrat, Rohypnol, Chloroform) schmecken intensiv **scharf**. Das Opfer kann nicht geweckt werden. Die Injektion einer Kochsalzlösung schafft Abhilfe.

Die Wirkung von oral verabreichtem Lähmungs- oder Schlafgift setzt nach wenigen Minuten ein und lässt nach rund **einer halben Stunde** wieder nach.

Todesgift (wie Arsen, Zyankali, Schlangengifte, Amatoxine, Strychnin) schmeckt intensiv **salzig**. Nach wenigen Minuten ist das Opfer tot.

Spritzt ein Charakter einem anderen Charakter ein beliebiges Gift, **wirkt dieses tödlich**. Nur Charakter mit der Fertigkeit **Medizin** können Gifte dosiert injizieren, sodass sie nicht tödlich sind. In Kampfsituationen oder wenn sich das Opfer wehrt, ist das Spritzen/Injizieren nicht möglich.

Ein Charakter mit der Fertigkeit **Medizin** kann Vergiftete innerhalb von drei Minuten nach Todeseintritt mit einer Herzmassage retten.

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

Drogen

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

Wer **erstmal**s auf dem Spiel eine beliebige Droge zu sich nimmt, **erhält 3 Psychopunkte**.

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

Downer (z. B. Heroin, Morphin, Opium) haben eine beruhigende Wirkung: Die Welt ist schön. Der Charakter ist glücklich und möchte möglichst wenig machen.

Upper (Kokain etc.) machen einen Charakter überaktiv und selbstbewusst: Ich bin toll. Der Charakter redet viel und ist voller Tatendrang.

Halluzinogene (Stechapfel, Tollkirsche, Psilos): Die Nutzer dieser Drogen leben im Rausch in ihrer eigenen Welt, die nur für sie existiert. Sie bleiben normal aktiv, aber verhalten immer wieder völlig irrational.

Die Wirkungsdauer einer Dosis beträgt in der Regel **mehrere Stunden**, maximal jedoch einen halben Tag.

Entzug

Nach Ende der Wirkungsdauer setzt – außer bei Halluzinogenen – unweigerlich der Entzug ein. Die Auswirkungen des Entzuges steigern sich stündlich. Die Gedanken der Abhängigen beginnen sich alleinig um die Wiederbeschaffung der Droge zu drehen. Sie fühlen sich sehr angespannt. Abhängige können durch erneute Einnahme einer Dosis den Entzug jederzeit beenden.

Upper- oder Downer-Abhängiger können eine andere Droge konsumieren, um die Entzugerscheinungen der bevorzugten Droge zu mildern.

Während des Spiels ist kein erfolgreicher Entzug möglich (Ausnahme: mit Begleitung von **Entgiftung**), das heißt der Charakter nimmt regelmäßig Drogen ein oder er muss mit den Entzugerscheinungen kämpfen und ist dann ständig auf der Suche nach Drogen.

Auswirkungen auf Psychopunkte

Downer: Ein bereits abhängiger Charakter beginnt das Spiel mit einem **um eine Stufe höheren psychischen Wert** (10 Punkte mehr, auf Charakterbogen vermerkt).

Auf Downer-Drogen bekommen Abhängige nur **die Hälfte** der angegebenen Psychopunkte (aufrunden). Auf **Entzug** erhalten sie bei jedem Schock allerdings **immer drei Punkte** mehr.

Upper: Ein bereits abhängiger Charakter beginnt mit einem **fünf Punkte höheren** psychischen Wert (auf Charakterbogen vermerkt).

Auf Upper-Drogen kann ein Charakter alle **kleinen Schocks ignorieren** (bis 2 Punkte). Alles darüber wirkt sich normal aus. Auf **Entzug** bekommt er bei jedem Schock immer **einen Punkt mehr**.

Halluzinogene: Ein Charakter, der Halluzinogene schon länger benutzt, beginnt das Spiel mit **fünf Psychopunkten mehr** (auf Charakterbogen vermerkt).

Im Rausch erhält er immer nur die **Hälfte der Psychopunkte** (ggf. aufrunden).

WICHTIG: Nimmt ein Charakter **während des Spiels erstmals** Halluzinogene, bekommt er, **solange er auf Droge ist, bei jedem Schock immer drei Psychopunkte extra**.

Halluzinogene erzeugen **keine Entzugerscheinungen**.

Fertigkeiten

Jeder Charakter weiß grundsätzlich selbst, was er laut Lebenslauf (Charakterbogen) kann und was nicht. Wer z. B. Griechisch studiert hat, kann 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: eine Stunde, gern länger). Ob und wie ein neuer oder reparierter Gegenstand einsatzfähig ist, bitte mit der Orga absprechen.

Betäuben

Charaktere mit dieser Fertigkeit können ein Opfer für **5 Minuten bewusstlos** machen. Dafür versetzen sie dem Opfer mit **einer dafür vorgesehenen Schaumstoffkeule** drei leichte Schläge auf den Hinterkopf.

Das Opfer erleidet eine leichte Gehirnerschütterung und **vergisst, was die letzten 5 Minuten** vor seiner Betäubung passiert ist.

Betäubte wachen sofort auf, sobald sie angegriffen werden.

Diese Fertigkeit kann nicht auf einen Charakter angewendet werden, solange er (als Angreifer*in oder Bedrohte*r) in ein Kampfgeschehen involviert ist.

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 von einer Drogenabhängigkeit helfen. Sie können diese Mittel mit den nötigen Zutaten und geeigneter Ausstattung selbst herstellen.

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. **Nach einer Minute** des stillen Verharrens sinkt das Opfer tot zu Boden.

Ein Erdrosselter kann keine Hinweise über seinen Täter auf seinem Charakterbogen machen. Falls das Opfer durch eine Wiederbelebung gerettet wird, weiß es nichts über den Täter zu sagen.

*Diese Fertigkeit kann nicht auf einen Charakter angewendet werden, solange er (als Angreifer*in oder Bedrohte*r) in ein Kampfgeschehen involviert ist.*

Ermitteln

Wer diese Fertigkeit besitzt, kann *Diebeszinken* wahrnehmen und darf sie an sich nehmen. Er kann außerdem Tatorte untersuchen und darf die *Rückseite von Charakterbögen* verstorbener Charaktere lesen.

Ist die Ermittlung erfolgreich, erhält der Ermittlende von der Orga Informationen, um ein Täter*innenprofil 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 können *Gifte und Drogen identifiziert* werden.

Exorzismus

Mit dieser Fertigkeit kann eine besessene Person oder ein „verseuchter“ 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 (Gebiet)

Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kann durch eine intensive Untersuchung (mindestens eine viertel Stunde) feststellen, um was für einen Gegenstand es sich handelt und wofür er gedacht ist. Er kann durch diese Untersuchung unter anderem erkennen, ob der Gegenstand *in einem rituellen oder okkulten oder magischen Kontext* verwendet wird.

Diese Fertigkeit bezieht sich nur auf Gegenstände, die zum angegebenen Fachgebiet des Charakters gehören. Bestimmte Gegenstände braucht ein Experte nicht zu untersuchen, da sie ihm bekannt sind (ist dann in der Charakterinfo vermerkt).

Auch ein Text kann als Gegenstand gelten (er muss übersetzt sein).

Expertenwissen, speziell (Gebiet)

Mit dieser Fertigkeit kann ein Charakter durch eine eingehende Untersuchung (mindestens halbe Stunde) genauere Informationen über einen Gegenstand in Erfahrung bringen, z.B. *wofür genau und ungefähr wie ein Gegenstand in einem rituellen, okkulten oder magischen Kontext verwendet wird*.

Diese Fertigkeit bezieht sich nur auf Gegenstände, die zum angegebenen Fachgebiet des Charakters gehören. Bestimmte Gegenstände braucht ein Experte nicht zu untersuchen, da sie ihm bekannt sind (ist dann in der Charakterinfo vermerkt).

Auch ein Text kann als Gegenstand gelten (er muss übersetzt sein).

Experten befragen – Kontakt

Einmal täglich kann ein Charakter per Telefon oder Telegraph versuchen, von Spezialisten (Kollegen, Familienangehörigen, etc.) eine Information z.B. zu einem Gegenstand zu bekommen. Der Charakter kann nur eine Person anrufen, deren Name und Telefonnummer ihm bekannt ist und ihr eine Frage stellen.

Sollte keine Durchwahl möglich sein, leitet die Vermittlung die Frage weiter und der Charakter wird zurückgerufen. (Telefonieren können alle – 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 oder einer Spezialistin identifizieren oder einen Verdacht bestätigen lassen. Er muss das Objekt genau beschreiben und begründen, warum er glaubt, dass dieses „Etwas“ magische, okkulte oder übernatürliche Eigenschaften hat.

Fälschungen erkennen (Gebiet)

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 angegebene 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

Ein Charakter mit dieser Fertigkeit hat bei Glücksspielen jeder Art einen unerklärlichen Vorteil, ohne dabei zu betrügen. Der Spieler darf dabei kreativ bestimmen, wie der Vorteil in einem bestimmten Spiel entsteht. Z.B. darf er beim Würfelspiel einen Würfel erneut werfen. Beim Kartenspiel kann er Karten von seiner Hand mit Karten aus dem Stapel tauschen. Beim Black Jack gewinnt der Spieler auch bei einer 22. Etc.

Die Fertigkeit wirkt unbegrenzt oft und jede Runde von neuem.

Die Regel gilt nur für echte Spieler, niemals für „die Bank“.

Medizin

Charaktere mit dieser Fertigkeit können Blutungen stoppen, sowie Operationen ausführen, also verwundete Charaktere heilen bzw. die Verletzungsschwere reduzieren.

Durch einen medizinischen Eingriff kann eine tödliche Verwundung abgewendet und auf eine schwere Verwundung reduziert werden, solange der Tod noch nicht eingetreten ist.

Darüber hinaus kann der Charakter versuchen, einen gerade gestorbenen Charakter *innerhalb von drei Minuten nach Eintritt des Todes* durch eine Herzmassage wiederzubeleben. Ob die Wiederbelebung erfolgreich war, entscheidet eine 50:50 Chance (W6 oder Münze werfen), es kann

nur einmal versucht werden. Verletzungen müssen natürlich anschließend entsprechend weiter behandelt werden. Ein Wiederbelebter muss (wie ein Schwerverletzter) angemessen lang ruhen, bevor er wieder agieren kann.

Nur ein Charakter mit dieser Fertigkeit kann anderen Charakteren Gifte (und Drogen) **dosiert injizieren** (siehe Drogen und Gifte).

Nur Charaktere mit dieser Fertigkeit können **Leichen obduzieren**. Dadurch kann ein Gift oder eine andere Todesursache ermittelt werden.

Meucheln

Charaktere mit dieser Fertigkeit können jemanden meucheln, indem sie ein (weiches!) Schaumstoffmesser an der Kehle des Opfers entlangführen. Ein Gemeuchelter ist sofort **bewusstlos und tödlich verwundet**. Er stirbt nach wenigen Minuten, wenn er keine medizinische Versorgung erhält.

Falls der Gemeuchelte nicht stirbt, weiß er nichts über den/die Täter*in. Ein*e Meuchler*in hinterlässt keine Spuren: Ein*e Gemeuchelte*r darf keine Hinweise auf den/die Täter*in auf dem Charakterbogen machen.

Diese Fertigkeit kann nicht auf einen Charakter angewendet werden, solange er (als Angreifer oder Bedrohter) in ein Kampfgeschehen involviert ist.

Orakel befragen

Darunter fallen Sterndeutung, Seancen, Karten legen, Ahnen befragen etc. Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kann **einmal im gesamten Spiel** ein Orakel ausführlich befragen.

Dies ist entsprechend schön und angemessen lang auszuspielen

Die Frage muss vorab formuliert werden und zusammen mit der Beschreibung der jeweiligen Orakelmethode an die Orga gegeben werden. Nach Erhalt der Antwort kann die Orakelbefragung entsprechend ausgespielt werden, um die Antwort zu präsentieren.

Psychologische Behandlungsmethoden

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

1. **Gruppentherapie** (Gesprächsrunde, angeleitete Meditation, etc.) senkt den aktuellen Psychowert bei allen Teilnehmern **um jeweils zwei Punkte**.
2. **Individuelle Behandlung** (Psychoanalyse, Hypnose, Elektroschocks) senkt den aktuellen Psychowert **um vier Punkte**.

Dies ist entsprechend schön und angemessen lang auszuspielen.

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

Die Psycho-Punkte können durch diese Methoden nicht unter die Grenze zu einer bereits erreichten Psychostufe sinken (10 oder 20).

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.)

Schusswaffen benutzen

Nur ein Charakter, der diese Fertigkeit besitzt, trifft einen anderen Charakter oder ein Wesen, auf den oder das geschossen wird. Eine Waffe abfeuern (oder damit drohen) kann jeder Charakter (sofern es der Moralwert zulässt), die Kugeln werden jedoch nie treffen.

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*, kleine Schnipsel mit Symbolen darauf.

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 der Fertigkeit Stehlen nicht mitgenommen werden. Schriftstücke, auf denen *kein Spielgegenstand* steht oder auf denen ein *orangene Punkt* klebt (oder auf *orangemem Papier* gedruckt sind), repräsentieren Wissen eines bestimmten Charakters und dürfen nur von diesem gelesen werden.

Widerstand

Charaktere mit dieser Fertigkeit sind so robust, dass sie deutlich 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 ...