

REGELN FÜR DIE RÜCKKEHR – ZURÜCK NACH BERLIN

1	WICHTIG	2
2	VERHALTEN	2
3	FARBCODES	2
4	LEBEN UND TOD	2
5	ALLGEMEIN	3
5.1	MORALWERT	3
5.2	PSYCHISCHER ZUSTAND UND PSYCHOPUNKTE.....	3
5.3	ZAUBER	4
5.4	EMAILS AN DIE ORGA	4
6	KAMPF UND WAFFEN	4
6.1	WAFFEN.....	4
6.2	VERHALTEN NACH TREFFERN	5
6.3	TOD.....	5
6.4	REANIMATION.....	5
7	GIFTE UND DROGEN	5
7.1	GIFTE	6
7.2	DROGEN.....	6
8	FERTIGKEITEN	7
	BASTELN UND REPARIEREN	7
	BETÄUBEN	7
	DROGEN HERSTELLEN	8
	ENTGIFTEN	8
	ERDROSSELN	8
	ERMITTELN	8
	ERSTE HILFE	8
	EXORZISMUS.....	8
	EXPERTEN BEFRAGEN	8
	FALSCHSPIEL	8
	FÜHRERSCHEIN	8
	GEGENSTÄNDE IDENTIFIZIEREN	8
	GIFTE HERSTELLEN	9
	HACKEN.....	9
	MEDIZIN	9
	MEUCHELN	9
	ORAKEL BEFRAGEN	9
	PSYCHOLOGISCHE BEHANDLUNGSMETHODEN.....	9
	SCHLÄGEREI	9
	SCHLÖSSER ÖFFNEN.....	10
	SPRENGSTOFF HERSTELLEN UND BENUTZEN	10
	STEHLEN.....	10
	VERHÖR.....	10
	WIDERSTAND.....	10
	ZAUBERSPRÜCHE.....	10
9	ANHANG	11

Regeln für „Die Rückkehr - Zurück nach Berlin“

Dies sind die offiziellen Regeln für „Die Rückkehr - Zurück nach Berlin“. Sie entsprechen grundsätzlich den Regeln der 1919-Spiel-Reihe und wurden der Zeit 2009 und dem Stadtspiel-Szenario angepasst. Obwohl wir am liebsten auf Regeln verzichten würden, sind ein paar grundlegende Dinge für unser Szenario notwendig. Im Vordergrund steht das Rollenspiel, die Regeln sollen dem Ganzen nur einen Rahmen geben.

1 Wichtig

Das Wort „STOPP“ bedeutet sofortigen Spielstopp. Aus physischen oder psychischen Gründen kann ein Spieler das Spiel mit dem Wort „Stopp“ sofort unterbrechen. Auch durch die Orga kann das Spiel mit dem Wort „Stopp“ unterbrochen werden.

Es kann vorkommen, dass ihr in Situationen geratet, in denen euch nicht klar ist, ob es sich bei eurem Gegenüber tatsächlich um einen Mitspieler handelt. Um klar zu stellen, dass es sich um eine gespielte Intime-Aktion handelt, das Codewort „**DILLI**“ sagen. Alle Spieler und NSCs antworten mit „**SPIEL**“. Sollte diese Antwort nicht kommen, seid ihr wohl in eine Reallife-Szene geplatzt.

2 Verhalten

Da wir in der Stadt spielen, können potenziell sehr viele unfreiwillige Zuschauer vor Ort sein, die vor allem bei gewalttätigen Situationen die Polizei rufen würden. Um dies ins Spiel einzubinden, kann also jederzeit die „Intime“-Polizei auftauchen und entsprechende Ermittlungen aufnehmen. Denkt daran, die Polizei ist oft schneller vor Ort als einem lieb ist. Werden im Spiel kriminelle Handlungen begangen, für die es Zeugen gibt, kann die „Intime“-Polizei auch Spieler verhaften; je nach schwere des Delikts kann dies effektiv das Ende des Charakters bedeuten (weil dieser jetzt erstmal ein paar Jährchen einsitzt).

3 Farbcodes

Gegenstände oder Orte können mit farbigen Aufklebern (kreisförmig bzw. Punkt) versehen sein, dabei haben sie folgende Bedeutung.

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

Nur Spielgegenstände, die mit einem **grünen** Punkt versehen sind, dürfen zerstört werden.

Gegenstände, die mit einem **weißen** Punkt versehen sind, können nicht gestohlen werden.

4 Leben und Tod

Ein Charakter lebt so lange, bis er einen Todesstoß erhält (siehe Kampf). Sollte ein Charakter sterben, bleibt er noch 15 Minuten am Todesort liegen. In der Öffentlichkeit setzt oder stellt euch bitte hin.

Anschließend legt er seinen Charakterbogen, auf dem die Spielgegenstände, die er bei sich hatte, verzeichnet werden sollten, am Todesort ab.

Er hat jetzt noch die Möglichkeit auf der Rückseite seines Charakterbogens seinen Mörder mit drei Worten zu beschreiben (1. männlich oder weiblich, 2. klein, groß, mittel, 3. eine Besonderheit). Diese Informationen können nur von einem Charakter mit der Fertigkeit „Ermitteln“ gelesen werden. Danach faltet er den Charakterbogen zusammen und beschreibt auf der Vorderseite des Charakterbogens den Zustand der Leiche, bevor er den Todesort verlässt.

Dann ist es Zeit sich bei der Orga zu melden.

5 Allgemein

Neben Kampfregeln und Fertigkeiten gibt es in diesem Spiel charakterbezogene Werte, die Einfluss auf sein Verhalten nehmen. Das ist zum Einen der **Moralwert**, der in erster Linie auf das Kampfverhalten des Charakters Einfluss nimmt. Das hat zur Folge, dass nicht jeder eine Waffe aggressiv benutzen kann. Zum Anderen kann sich im Laufe des Spiels der psychische Zustand eines Spielers ändern, deshalb beginnt jeder Spieler mit einem bestimmten Wert. Im weiteren Verlauf erhalten sie die sogenannten **Psychopunkte**. Ändert sich der psychische Zustand einer Person, kann dies Einfluss auf den Moralwert nehmen.

5.1 Moralwert

Es gibt drei Stufen, die sich am deutlichsten auf Kämpfe auswirken.

1. Stufe 1, niedriger Moralwert: Das heißt, der Charakter hat keine Scheu, eine Waffe zu benutzen. Er ist gewissenlos und handelt nach dem Motto: „Jeder ist sich selbst der nächste.“
2. Stufe 2, mittlerer Moralwert: Das heißt, der Charakter überlegt es sich mehrmals, ob er eine Waffe benutzt oder nicht, er würde sie allerdings immer zur Notwehr einsetzen. Auch sonst geht er Gewalttätigkeiten aus dem Weg.
3. Stufe 3, hoher Moralwert: Der Charakter benutzt keine Waffe, er würde sein Heil immer in der Flucht suchen. Auch sonst steht er Verbotenen und Anröchigen eher ablehnend gegenüber. „Ein schlechtes Gewissen ist kein gutes Ruhekitzen.“

5.2 Psychischer Zustand und Psychopunkte

Je nach Vorleben, familiärer Besonderheiten und psychischer Stabilität startet jeder Charakter mit einem persönlichen Psychowert. Dieser zeigt seinen derzeitigen psychischen Zustand an und ist an individuelle Charaktereigenschaften geknüpft. Ändert (verschlechtern oder verbessern) sich im Laufe des Spiels der psychische Zustand, äußert sich dies auch im Rollenspiel. Welche Entwicklung euer Charakter nimmt, erfahrt ihr von der Orga.

Eingeteilt ist der psychische Zustand in 4 Stufen, wobei die Veränderung von Stufe zu Stufe nicht schlagartig sondern allmählich (innerhalb von drei Stunden) einsetzt.

1. Stufe 1 (0 bis 9 Punkte): Der Charakter ist völlig gesund und hat keinerlei Phobien. Normale Ängste und Macken kennt er natürlich und spielt sie auch aus.
2. Stufe 2 (10 bis 24 Punkte): Der Charakter hat eine leichte Phobie, er neigt zu kleineren Psychosen und Ticks.
3. Stufe 3 (25 bis 39 Punkte): Der Charakter hat starke Phobien und leidet an einer schweren Psychose. Auf andere wirkt er durchgeknallt.
4. Stufe 4 (ab 40 Punkte): Nichts geht mehr, der Charakter sitzt nur noch rum, brabbelt vor sich hin und ist nicht mehr lebensfähig. Die Einweisung in die Psychiatrie erfolgt umgehend.

Spezielle Behandlungen, die den Zustand verbessern, sind einmal täglich möglich (psychologische Behandlungsmethode). Drogen beeinflussen den psychischen Zustand ebenfalls.

Veränderungen des psychischen Zustands im Spiel

Sieht oder hört ein Charakter während des Spiels etwas, das seine Psyche belastet, erhält er Psychopunkte. Diese sind entweder sichtbare Farbcodes (farbige Punkte) oder werden von der Orga angesagt. Sie stehen in Bezug zu der psychischen Stufe, in der sich ein Charakter befindet. Sobald er eine höhere Stufe erreicht, ist er gegen die darunter liegende(n) immun.

Stufe 1 **gelber Punkt**: 1 Psychopunkt

Stufe 2 **blauer Punkt**: 3 Psychopunkte

Stufe 3 **roter Punkt**: 5 Psychopunkte.

Natürlich bekommen auch Charaktere, die all diese Dinge für Humbug halten, Psychopunkte. Denn je mehr Menschen in ihrer Umgebung immer verrückter werden, umso unsicherer und selbstzweifelnd werden sie.

5.3 Zauber

Im Cthulhu-Mythos gibt es Kräfte, die Unwissende als Zauber bezeichnen. Ihr könnt diesen Kräften ebenfalls im Spiel in Form von Zeichen begegnen. Diese können an Dingen angebracht sein, aber es soll auch Wesen geben, die solche wirken können. Dann ist oftmals noch eine magische Formel notwendig, um die Wirkung zu entfalten. Bekannt sind euch bisher folgende Zeichen und ihre Auswirkungen.



Du wirst sofort an Ort und Stelle 5 min. bewusstlos

2 Treffer (siehe Kampf, Handwaffen)

Sofort an Ort und Stelle stehen bleiben und 5 min. verharren

Du bist drei min. geblendet

5.4 Emails an die Orga

Es gibt bestimmte Fertigkeiten, bei denen zwischen Charakter und Orga Emails verschickt werden. Allgemeine Out-time Fragen werden mit „Orgamail“ überschrieben. Emails mit einem Sternchen im Betreff (Basteln*, Ermitteln*, Hacken*, Orakel befragen*, Orgamail*) dürfen nur von den Besitzern des jeweiligen Accounts gelesen werden und sind kein Spielgegenstand.

Anfrageemails bitte nach folgendem Schema verfassen:

Betreff: „Name der Fertigkeit“ oder „Orgamail“

Wer fragt: „Name des Charakters“

Was gibt's: „Anliegen beschreiben: konkrete Anfrage + Hintergrund (kurz)“

6 Kampf und Waffen

Es gibt verschiedene Formen von Kämpfen. Schlägerei, Kämpfe mit Waffen und der Einsatz von Schusswaffen. Jeder kann, wenn es der Moralwert erlaubt, Hand- und Wurfwaffen benutzen. Alle anderen Waffen können nur von denjenigen benutzt werden, in deren Charakterbogen dies angegeben ist.

Alle Waffen und Munition werden von der Orga ausgegeben. Die Benutzung einer Waffe, die nicht von der Orga ausgegeben wurde, führt zu sofortigem Spielausschluss.

Hand-, Wurf- und Schusswaffen machen pro Treffer einen Schaden. Davon abweichende Schäden sind bei den Waffen angegeben. Tränengas und Pfefferspray machen keinen Schaden.

6.1 Waffen

- Hand- und Wurfwaffen: Bunte Schaumstoffwaffen. Kopf- und Genitaltreffer sind verboten und zählen nicht.
- Schusswaffen: Wir benutzen Wasserpistolen. Nur, wer laut Charakterbogen Schusswaffen benutzen kann, darf diese abfeuern. Alle anderen können mit Schusswaffen nur drohen und nicht schießen; sie wissen einfach nicht, wie sie funktionieren. Es gelten auch Kopftreffer und pro Schuss muss das Wort PENG laut gerufen werden. Natürlich muss beim Schuss auch Wasser rauskommen und getroffen werden.

- Tränengasgranate: Raumspray. Alle, die es riechen, sind getroffen. Die Augen fangen an zu tränen und man muss fünf Minuten die Hände vors Gesicht halten, außerdem kann man fünf Minuten keine aktiven Fähigkeiten mehr ausführen. Sobald man die Augen mit Wasser ausspült, ist man wieder einsatzfähig.
- Sprengstoff: Kann nur von denjenigen benutzt werden, die die Fertigkeit Sprengstoff haben. Alle Personen, die sich im Umkreis von drei Metern um eine Sprengstoffexplosion befinden, erhalten vier Treffer, bis zu sechs Metern noch zwei Treffer.
- Pfefferspray: Parfümzerstäuber mit Wasser. Um zu wirken, muss es direkt ins Gesicht gesprüht werden. Die Augen fangen an zu tränen und man muss fünf Minuten die Hände vors Gesicht halten. Währenddessen können keine aktiven Fähigkeiten ausgeführt werden. Sobald man die Augen mit Wasser ausspült, ist man wieder einsatzfähig.

6.2 Verhalten nach Treffern

Ein Charakter, der zwei oder drei (mit „Widerstand“ drei oder vier) Treffer abbekommen hat, benötigt „Erste Hilfe“ und muss nach der Behandlung eine halbe Stunde ruhen. Verletzte Körperteile kann er drei Stunden nicht benutzen. Der verletzte Charakter kann sich aufgrund der Treffer nur langsam bewegen.

Ein Charakter der vier (mit „Widerstand“ fünf) Treffer kassiert hat oder gemeuchelt wurde, ist bewusstlos und muss sich von einem Charakter mit der Fertigkeit „Medizin“ behandeln lassen und anschließend mindestens sechs Stunden ruhen. Mit „Erster Hilfe“ kann er aus der Bewusstlosigkeit erweckt werden. Für die nächsten sechs Stunden kann er verletzte Körperteile nicht mehr bewegen. Der Charakter kann sich, selbst wenn er nicht mehr bewusstlos ist, nicht ohne Begleitung fortbewegen.

Sollte sich ein verletzter Charakter nicht innerhalb von 1 Stunde behandeln lassen (Erste Hilfe oder Medizin), verblutet er bzw. erleidet eine tödliche Blutvergiftung.

Sollte kein Arzt in der Nähe sein, ist einmal im Spiel ein Krankenhausbesuch möglich. Dazu muss sich der Spieler insgesamt zwei Stunden im Foyer eines echten Krankenhauses aufhalten. Nach einer Stunde ruft er die Orga an (eventuell muss er dafür kurz das Krankenhaus verlassen, da dort in der Regel Handyverbot) besteht, um einige Fragen zu beantworten. Nach einer weiteren Stunde kann er das Krankenhaus behandelt verlassen.

6.3 Tod

Um einen Charakter zu töten, muss man einen Todesstoß ansagen. Das heißt, wenn man einem Charakter der bereits vier (mit Widerstand fünf) Treffer bekommen hat, mit einer Waffe einen weiteren Treffer zufügt und Todesstoß ansagt, stirbt der Charakter.

6.4 Reanimation

Ein Charakter mit der Fertigkeit Medizin kann innerhalb von drei Minuten nach Todeseintritt versuchen, den Toten mit einer Herzmassage wieder zu beleben. Ob es klappt, entscheidet ein Münzenwurf. Der so wiederbelebte Charakter muss dann nach allen weiteren erforderlichen Eingriffen acht Stunden ruhen.

7 Gifte und Drogen

Gifte und Drogen können dann zum Tod führen, wenn man während der Wirkungsdauer mindestens zwei weitere Dosen eingeflößt bekommt oder zu sich nimmt. Sollte der Vergiftete einen Herzstillstand erleiden, kann er durch eine sofortige Herzmassage durch einen Charakter mit der Fertigkeit „Medizin“ wiederbelebt werden.

Charaktere mit der Fertigkeit Medizin können Gifte und Drogen erkennen.

7.1 Gifte

Es gibt drei Kategorien von Giften. Alle diese Gifte können oral verabreicht werden. Gifte injizieren können nur Charaktere mit der Fertigkeit Medizin. Als Waffengifte sind Gifte völlig untauglich. Die Herstellung von Giften ist jedem möglich, der die nötigen Grundstoffe und das technische Equipment besitzt.

Bei einer direkten Injektion (siehe Medizin) sind alle Gifte entsprechend ihrer Wirkung tödlich. Nach einer erfolgreichen tödlichen Vergiftung muss der Täter schnellstmöglich der Orga folgendes mitteilen: „Name des Opfers“ und „Name des Giftes (Giftyp)“.

Lähmungsgift (Curare, Aconitin)

Erkennung: intensiver süßlicher Geschmack

Wirkung: Das Opfer fällt ca. 5 Minuten nach der oralen Einnahme in eine komplette körperliche Stasis (Starre). Es kann sich weder bewegen noch sprechen, bleibt aber bei vollem Bewusstsein.

Wirkungsdauer: 1/2 Stunde

Maßnahmen zur Entgiftung: Um einen Vergifteten zu entgiften, muss ihm ein Brechmittel verabreicht werden. Nach 5 Minuten erholt er sich gänzlich von den Folgen der Vergiftung.

Wechselwirkung: Auf „Downer“-Abhängige hat die orale Verabreichung keine Wirkung.

Schlafgifte (Chlorhydrat, Rohypnal, Chloroform)

Erkennung: intensiver scharfer Geschmack

Wirkung: Das Opfer fällt innerhalb von 3 Minuten nach der oralen Einnahme in einen tiefen Schlaf aus dem es nicht geweckt werden kann. Es kann sich weder bewegen, sprechen noch etwas wahrnehmen.

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Maßnahmen zur Entgiftung: Um Vergiftete zu entgiften, muss ihnen eine Kochsalzlösung injiziert werden. Nach 5 Minuten erholt er sich gänzlich von den Folgen der Vergiftung.

Wechselwirkung: Auf „Upper“-Abhängige hat die orale Verabreichung keine Wirkung.

Todesgift (Arsen, Zyankali, Schlangengifte, Amatoxine, Strychnin)

Erkennung: intensiver salziger Geschmack

Wirkung: Das Opfer stirbt 30 Sekunden (bitte mitzählen!) nach der oralen Einnahme. Innerhalb dieser Frist kann noch ein Gegenmittel verabreicht werden.

Wirkungsdauer: tödlich

Maßnahmen zur Entgiftung: Nur eine Herzmassage kann den Charakter vor dem Tod retten.

Wechselwirkung: keine

7.2 Drogen

Drogen beeinflussen den psychischen Zustand eines Charakters, den sie verschlechtern aber auch verbessern können. Außerdem verändern sie die Wirkung von Giften. Charaktere, die während des Spiels erstmals Drogen zu sich nehmen, leiden bei fehlender Einnahme nicht an Entzugserscheinungen. Dafür steigt ihr Psychowert nach der erstmaligen Einnahme um drei Punkte. Charaktere, die schon drogenabhängig auf das Spiel kommen, leiden an Entzugserscheinungen, sobald sie keine Drogen mehr nehmen. Sollte die bevorzugte Droge auf dem Spiel nicht zu bekommen sein, kann der abhängige Charakter auch eine andere Droge nehmen, um die Entzugserscheinungen zu mildern. Während des Spiels ist kein Entzug möglich, das heißt der Charakter braucht Drogen.

Upper (wie Kokain, Speed, XTC)

Wirkung: Auf Upper ist der Charakter aufgedreht und redet sehr viel. Er wirkt etwas fahrig und ist von sich überzeugt. (Hört sich gerne selbst reden)

Wirkungsdauer pro Dosis: 1 Stunde

Wechselwirkung: Auf Upper-Abhängige hat die orale Verabreichung von Schlafgift keine Wirkung

Abhängigkeit: nach der dritten Einnahme

Psyche: Der Charakter beginnt mit einem fünf Punkte höheren psychischen Wert.

Während des Spiels bekommt der Abhängige immer einen Psychopunkt weniger, das heißt die Stufe1-Punkte lassen ihn kalt. Auf Entzug allerdings bekommt er immer einen Punkt mehr.

Entzug: 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.

Downer (Heroin, MDMA-Kristalle, Ketamin)

Abhängigkeit: nach der ersten Einnahme

Wirkung: Der Charakter ist sehr ruhig, sitzt mehr oder weniger auf ein und demselben Platz und wirkt mit sich und der Welt zufrieden. Er ist ansprechbar.

Wirkungsdauer pro Dosis: Drei Stunden

Psyche: Der Charakter beginnt mit einem um eine Stufe höheren psychischen Wert.

Während des Spiels bekommt der Abhängige nur die Hälfte der angegebenen Psycho-Punkte (aufrunden). Auf Entzug allerdings immer drei Punkte mehr.

Wechselwirkung: Auf Downer-Abhängige hat die orale Verabreichung von Lähmungsgift keine Wirkung

Entzug: 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.

Halluzinogene (LSD, Psylos)

Abhängigkeit: keine

Psyche: Der Charakter beginnt mit einem fünf Punkte höheren psychischen Wert.

Der Charakter erhält nur die Hälfte der Psycho-Punkte. Nimmt er während des Spiels erstmals Halluzinogene bekommt er während des Spiels immer drei Psycho-Punkte mehr.

Wirkungsdauer pro Dosis: sechs Stunden

Wechselwirkung: keine

Entzug: keiner

8 Fertigkeiten

Jeder Charakter weiß selbst, was er laut Fragebogen und Lebenslauf kann und was nicht. Hat jemand Griechisch studiert, dann kann er diese Sprache schreiben, sprechen und lesen. Die folgenden Fertigkeiten sind spezielle, die nur diejenigen einsetzen können, die sie haben. Das heißt, nur diejenigen können stehlen, auf deren Charakterbogen die Fertigkeit angegeben ist.

Basteln und Reparieren

Wer diese Fähigkeit besitzt, kann defekte Gegenstände reparieren oder neue Gegenstände herstellen. Dazu muss ein Spezialist zu Rate gezogen werden, mit dem per Email in Kontakt getreten werden kann. Adresse: 2009@dilettanten.de (Betreff: Basteln*) Werkzeuge und notwendige Ersatz-, Bau- oder Bestandteile müssen besorgt werden um den Gegenstand zu reparieren oder herzustellen (was mindestens eine Stunde dauert). Ob und wie ein Gegenstand einsatzfähig ist, muss mit der Orga abgesprochen werden.

Betäuben

Charaktere mit der Fertigkeit Betäuben können ihr Opfer mit einer Schaumstoffkeule für 5 Minuten betäuben. Dazu versetzen sie dem Opfer drei leichte Schläge auf den Hinterkopf. Das Opfer vergisst, was die letzten 5 Minuten vor seiner Betäubung passiert ist. Der Betäubte wacht auf, sobald er angegriffen wird. Diese Fertigkeit kann nicht während eines Kampfes eingesetzt werden.

Drogen herstellen

Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kann mit den nötigen Zutaten und der geeigneten Ausstattung Drogen herstellen.

Entgiften

Wer diese Fertigkeit hat, kann die Wirkung eines Giftes oder einer Droge erkennen (Name des Wirkstoffes) und entsprechende Gegenmaßnahmen ergreifen, wie Gegengift verabreichen, um die Wirkung zu neutralisieren (siehe Gifte und Drogen). Charaktere mit der Fertigkeit Medizin beherrschen diese Fähigkeit automatisch.

Erdrosseln

Nur Charaktere mit dieser Fertigkeit können jemanden mit einem speziellen Seidentuch (von der Orga ausgegeben) lautlos töten. Dafür muss dem Opfer das Tuch vorsichtig um den Hals gelegt werden. Niemand kann während eines Kampfes erdrosselt werden.

Ermitteln

Ein Charakter ist befähigt Diebeszinken an sich zu nehmen, Tatorte zu untersuchen und die Rückseite von Charakterbögen verstorbener Charaktere zu lesen. Diese Fertigkeit muss schön ausgespielt werden (mindestens eine Stunde). Danach schickt ihr eine Email (2009@dilettanten.de (Betreff: Ermitteln*)) an die Orga, um entsprechende Informationen zu erhalten.

Erste Hilfe

Charaktere mit dieser Fertigkeit können im Kampf niedergestreckte (bis maximal drei Treffer) und Gemeuchelte verbinden, damit die Opfer nicht verbluten. Gemeuchelte Charaktere müssen anschließend noch von einem Charakter mit der Fertigkeit „Medizin“ behandelt werden.

Exorzismus

Ein Charakter mit dieser Fertigkeit hat die Möglichkeit, eine besessene Person oder einen „verseuchten“ Raum von allem Übel zu befreien. Dies muss in Form eines Rituals geschehen und mindestens eine Stunde dauern. Außerdem sind mindestens zwei Ingredienzien je nach Kultur oder Religion z. B. Weihwasser oder Hühnerfüße dafür notwendig.

Experten befragen

Dreimal im Spiel kann ein Charakter einem Experten per Email (2009@dilettanten.de Betreff: Experten befragen) eine Frage stellen. Dies können Kollegen, Familienangehörige oder Spezialisten sein. Der Charakter kann nur die Experten kontaktieren, deren Namen, Telefonnummer oder Adresse ihm bekannt sind. Diese Rahmendaten und das Wissensgebiet des Experten müssen der Orga spätestens beim Einchecken genannt werden.

Falschspiel

Der Charakter mit dieser Fertigkeit kann 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. Diese Regel gilt nur für Spieler, niemals für die Bank. Der Falschspieler muss immer einen Würfel dabei haben und bei jedem Einsatz der Fertigkeit Falschspiel offen würfeln: fällt eine 1, so wurde er von den anderen Spielern erwischt.

Führerschein

Nur wer die Fertigkeit Führerschein hat, darf im Spiel ein Auto fahren.

Gegenstände identifizieren

Dies ist eine Bonusfertigkeit zu der Fertigkeit „Experten befragen“. Sollte ein Charakter einen besonderen Gegenstand haben, kann er per Email (2009@dilettanten.de, Betreff: Gegenstände identifizieren) diesen von einem ihm bekannten Spezialisten identifizieren lassen. Dabei muss er den Gegenstand genau beschreiben und begründen, warum er ihn identifiziert haben möchte. Diese Fertigkeit kann nur einmal während des Spiels eingesetzt werden.

Gifte herstellen

Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kann mit den nötigen Zutaten und der geeigneten Ausstattung Gifte herstellen.

Hacken

Der Charakter hat ein umfangreiches Wissen im Bereich Software und Computer- bzw. Internetsicherheit. Diese Fertigkeit ermöglicht es dem Spieler dreimal im Spiel die Sicherheitseinstellungen an einem Computer oder im Internet zu überwinden und an Daten zu gelangen. Per Mail (2009@dilettanten.de Betreff: Hacken*) tritt er mit der Orga in Kontakt und bekommt von dieser per Mail eine Antwort (z.B. Passwort oder den Inhalt einer Seite, je nach Anfrage). Diese Fertigkeit muss 2 Stunden schön ausgespielt werden.

Medizin

Charaktere mit dieser Fertigkeit können Operationen ausführen, also auch Charaktere mit vier (mit Widerstand fünf) Treffern heilen. Außerdem können sie Tote innerhalb von drei Minuten nach Todeseintritt durch eine Herzmassage wiederbeleben. Münzwurf! Der Reanimierte muss acht Stunden ruhen. Das Gleiche gilt für eine Herzmassage nach einem Tod durch Gift oder einer Überdosis Drogen. Nur ein Charakter mit dieser Fertigkeit kann anderen Spielern etwas injizieren. Nur Charaktere mit dieser Fertigkeit können Leichen obduzieren. Bitte genau untersuchen und dann per Email mit der Orga in Kontakt treten (2009@dilettanten.de, Betreff: Obduzieren).

Meucheln

Charaktere mit dieser Fertigkeit können jemanden meucheln, indem sie ein Messer an der Kehle des Opfers entlang führen. Der Gemeuchelte kann sich nur noch kriechend bewegen und röcheln und verblutet innerhalb von drei Minuten, sollte er nicht innerhalb dieser Zeit von einem Charakter, der mindestens die Fertigkeit „Erste Hilfe“ hat, versorgt werden. Anschließend muss ein Meuchelopfer sich ärztlich behandeln lassen, sonst stirbt es innerhalb einer Stunde. Das Opfer vergisst, was die letzten fünf Minuten vor und während des Meuchelns passiert ist. Diese Fertigkeit kann nicht während eines Kampfes eingesetzt werden.

Orakel befragen

Darunter fallen Sterndeutung, Seancen, Karten legen, Ahnen befragen..... Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kann dreimal pro Spiel einem Orakel eine Frage stellen. Die Frage muss vorher formuliert werden und zusammen mit der Beschreibung der jeweiligen Orakelmethode per Email an die Orga geschickt werden (2009@dilettanten.de Betreff: Orakel befragen*). Nach Erhalt der Antwort muss die Orakelbefragung für mindestens eine halbe Stunde ausgespielt werden, um die Antwort öffentlich zu machen.

Psychologische Behandlungsmethoden

Ein Charakter, der eine psychologische Behandlungsmethode wie Meditieren oder Psychoanalyse beherrscht, kann den psychischen Zustand eines Charakters verbessern. Ein Patient kann einmal täglich behandelt werden.

1. Eine halbe Stunde Meditation senkt den Psychowert um einen Punkt.
2. Eine Stunde Therapie wie Psychoanalyse, Hypnose, Elektroschocks senkt den Psychowert um drei Punkte.

Schlägerei

Schlägereien können durch Antippen an der Schulter und die Ansage „Schlägerei“ eröffnet werden. Der angetippte Charakter hat die Wahl wegzurennen oder sich durch die Antwort „Schlägerei“ auf den Kampf einzulassen. Die Charaktere sagen ihren Schlägereiwert an und zeigen diesen mit einer Hand (0, 1, 2, 3, 4, 5). Die beteiligten Charaktere spielen die Schlägerei aus, wobei der Charakter mit dem höheren Wert gewinnt. Der Verlierer einer Schlägerei geht zu Boden und erhält Schaden entsprechend der Differenz ihrer Schlägereiwerte.

Beteiligen sich mehrere Charaktere an einer Schlägerei, so addieren sich die Schlägereiwerte der jeweiligen Parteien. Die Verlierer einer Massenschlägerei erhalten alle den gleichen Schaden in Höhe der Gesamtdifferenz.

Die Fertigkeit Schlägerei kann nicht gegen bewaffnete Personen eingesetzt werden. Sobald ein in eine Schlägerei involvierter Charakter mit einer Waffe angegriffen wird, endet die Schlägerei, ohne dass der Schlägereischaden zählt. Mit der Fertigkeit Schlägerei kann niemand getötet werden.

Schlösser öffnen

Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kann Schlösser mit einem Spezialwerkzeug wie Hutnadel oder Büroklammer lautlos öffnen. Um Zahlenschlösser zu öffnen erhalten alle Spieler mit der Fertigkeit eine bestimmte Anzahl an Kombinationen zu Spielbeginn ausgehändigt. Eine davon stimmt.

Sprengstoff herstellen und benutzen

Wer diese Fertigkeit besitzt, weiß, aus welchen Substanzen Sprengstoff besteht und kann Sprengstoff herstellen. Dafür benötigt er die entsprechenden Grundstoffe, das technische Equipment und 30 Minuten Zeit. Nur wer Sprengstoff herstellen kann, weiß ihn auch zu benutzen. (siehe Waffen)

Stehlen

Charaktere mit dieser Fertigkeit können Gegenstände entwenden und somit in ihren Besitz bringen. Zu Beginn des Spiels geben die Charaktere bei der Orga ihren Diebeszinken ab und müssen dieses Zeichen am Ort eines Diebstahls zu hinterlassen.

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

Gegenstände, die mit einem weißen Punkt versehen sind, können nicht gestohlen werden.

Verhör

Eine Person mit dieser Fähigkeit kann nach einer halbstündigen Befragung und der Ansage „Verhör“ eine andere Person dazu zwingen, eine Frage wahrheitsgemäß mit „ja“ oder „nein“ zu beantworten. Frage und Antwort sind Out-time und werden geflüstert. Diese Fertigkeit simuliert, dass der Verhörende diesen Sachverhalt richtig durchschaut hat, was auch von dem Verhörten erkannt wird.

Widerstand

Charaktere mit dieser Fertigkeit sind so robust, dass sie erst nach fünf Treffern zu Boden gehen.

Zaubersprüche

Sollten solche im Spiel vorkommen, erfährt ihr deren Wirkung noch früh genug.

9 Anhang

	Oranger Punkt	kein Spielgegenstand, kein Spielort
	Weißer Punkt	Spielgegenstand kann nicht gestohlen oder entfernt werden
	Grüner Punkt	Dieser Spielgegenstand kann zerstört werden
	Gelber Punkt	1 Psychopunkt
	Blauer Punkt	3 Psychopunkte
	Roter Punkt	5 Psychopunkte

Codes

„STOPP“ heißt sofortiger Spielstopp, sollte nur in dringenden Notfällen benutzt werden.

In unklaren Situationen Spiel-Reallife gilt das Codewort „DILLI“ und die Antwort lautet „SPIEL“.

Emails an die Orga:

2009@dilettanten.de Betreff: Orgamail oder Fertigkeit