

TERSP

Taysals Erzählrollenspiel

Stand
04. 12. 2008

TERSP ist unter einer **Creative Commons-Lizenz** lizenziert.
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/de/>

Inhalt

| | |
|---|----|
| Inhalt | 2 |
| Vorwort | 6 |
| Grundregeln | 7 |
| Regelkonzept | 7 |
| Würfel | 7 |
| Tests | 7 |
| Erfolge | 7 |
| Automatische Erfolge | 7 |
| Zusatzerfolge | 7 |
| Schlimmer Misserfolg | 8 |
| Erfolgsgrade | 8 |
| Beispieltest: Schuss auf eine Zielscheibe | 8 |
| Eigenverantwortlichkeit | 8 |
| Charaktere | 9 |
| Charakterkonzept | 9 |
| Eigenschaften | 9 |
| Kenntnisse | 9 |
| Grundkenntnisse | 9 |
| Detailkenntnisse | 9 |
| Wissensgebiete | 9 |
| Sprachen | 9 |
| Vorteile | 9 |
| Nachteile | 9 |
| Prestige | 9 |
| Soziale Kontakte | 9 |
| Vermögen | 10 |
| Schicksalspunkte | 10 |
| Charaktererschaffung | 11 |
| Wahl der Optionen | 11 |
| Wahl der Grundkenntnisse | 11 |
| Wahl der Detailkenntnisse | 11 |
| Wahl der Wissensgebiete | 11 |
| Wahl der Sprache | 11 |
| Wahl der Vorteile und Nachteile | 12 |
| Vermögen, Prestige und Schicksal | 12 |
| Wahl der sozialen Kontakte | 12 |
| Freie Profilpunkte | 12 |
| Wahl der wichtigen Kleinigkeiten | 12 |
| Charakterentwicklung | 13 |
| Eigenschaft erhöhen | 13 |
| Grundkenntnis ausbauen | 13 |
| Detailkenntnis ausbauen | 13 |

| | |
|---|----|
| Wissen erwerben | 13 |
| Sprache lernen | 13 |
| Charaktervorteil erhalten | 13 |
| Charaktervorteil verlieren | 13 |
| Charakternachteil ablegen | 13 |
| Charakternachteil erhalten | 13 |
| Prestige erhalten | 13 |
| Vermögen anhäufen | 13 |
| Schicksalspunkt erwerben | 13 |
| Regelsysteme | 14 |
| Systemkonzept | 14 |
| Tests | 14 |
| Aktionstests | 14 |
| Wissenstest | 14 |
| Sprachtest | 15 |
| Vermögenstest | 15 |
| Prestigetest | 15 |
| Vergleichende Tests | 16 |
| Gesundheit | 16 |
| Wunden | 16 |
| Wunden erhalten | 16 |
| Wundpunkte senken | 16 |
| Wundstufen senken | 16 |
| Psyche | 17 |
| Psychischen Schaden erhalten | 17 |
| Psychopunkte senken | 17 |
| Psychostufen senken | 17 |
| Stürze | 17 |
| Objekte zerstören | 17 |
| Anhang | 19 |
| Vorteile | 19 |
| Klettermaxe [keine Voraussetzung] | 19 |
| Fassadenkletterer [Klettermaxe] | 19 |
| Geborener Redner [keine Voraussetzung] | 19 |
| Geborener Lügner [Geborener Redner] | 19 |
| Geborener Diplomat [Geborener Redner] | 19 |
| Spürhund [keine Voraussetzung] | 19 |
| Suchhund [Spürhund] | 19 |
| Hart im Nehmen [keine Voraussetzung] | 19 |
| Zäh wie Drachenleder [Hart im Nehmen] | 19 |
| Unverwundbar? [Zäh wie Drachenleder] | 19 |
| Dickes Fell [keine Voraussetzung] | 19 |
| Haut wie Eisen [Dickes Fell] | 19 |
| Panzer auf zwei Beinen [Haut wie Eisen] | 19 |
| Umgang mit Geld [keine Voraussetzung] | 19 |

| | |
|--|----|
| Buchhalter [Umgang mit Geld] | 19 |
| Finanzgenie [Buchhalter] | 19 |
| Wohlhabend [keine Voraussetzung] | 19 |
| Reich [Wohlhabend] | 19 |
| Stinkreich [Reich] | 20 |
| Strebsamer Arbeiter [keine Voraussetzung] | 20 |
| Flinke Finger [keine Voraussetzung] | 20 |
| Empathie mit Lebewesen [keine Voraussetzung] | 20 |
| Gespür für Magie [keine Voraussetzung] | 20 |
| Zauberkunst [Gespür für Magie] | 20 |
| Elfische Hochmagie [Zauberkunst] | 20 |
| Beidhändigkeit [keine Voraussetzung] | 20 |
| Gute Kontakte [keine Voraussetzung] | 20 |
| Gute Beziehungen [Gute Kontakte] | 20 |
| Mein Freund Dein Herr [Gute Beziehungen] | 20 |
| Gute Nase [keine Voraussetzung] | 20 |
| Hervorragende Nase [Gute Nase] | 20 |
| Exzellente Nase [Hervorragende Nase] | 21 |
| Kampfkünstler [Keine Voraussetzung] | 21 |
| Meister der Kampfkunst [Kampfkünstler] | 21 |
| Großmeister der Kampfkunst [Meister der Kampfkunst] | 21 |
| Biegsam [Keine Voraussetzung] | 21 |
| Gummikörper [Biegsam] | 21 |
| Schlangenkörper [Gummikörper] | 21 |
| Unauffällig [keine Voraussetzung] | 21 |
| Bin nicht hier! [Unauffällig] | 21 |
| Sie sehen mich einfach nicht! [Graue Maus] | 21 |
| Unbeachtet [Keine Voraussetzung] | 21 |
| Graue Maus [Unbeachtet] | 21 |
| Schattenmann [Graue Maus] | 21 |
| Nachteile | 21 |
| Krankhafter Ehrgeiz [Keine Voraussetzung] | 21 |
| Mattigkeit [Krankhafter Ehrgeiz] | 22 |
| Ausgebrannt [Mattigkeit] | 22 |
| Vielfraß [keine Voraussetzung] | 22 |
| Unaufmerksam [keine Voraussetzung] | 22 |
| Unbedarf [keine Voraussetzung] | 22 |
| Prestigesüchtig [keine Voraussetzung] | 22 |
| Ich habe Stil! [keine Voraussetzung] | 22 |
| Schaut mal alle her! [Ich habe Stil] | 22 |
| Ich bin der Mittelpunkt der Welt! [Schaut mal alle her!] | 22 |
| Friedfertig [keine Voraussetzung] | 22 |
| Pazifist [Friedfertig] | 22 |
| Absoluter Pazifist [Pazifist] | 22 |
| Sozialer Außenseiter [keine Voraussetzung] | 22 |
| Dick [keine Voraussetzung] | 22 |
| Fettleibig [Dick] | 22 |

| | |
|---|----|
| Lebende Fleischkugel [Fettleibig] _____ | 23 |
| Leichter Sprachfehler [Keine Voraussetzung] _____ | 23 |
| Schwerer Sprachfehler [Leichter Sprachfehler] _____ | 23 |
| Hä? [Leichter Sprachfehler] _____ | 23 |
| Verlangen [keine Voraussetzung] _____ | 23 |
| Starkes Verlangen [Verlangen] _____ | 23 |
| Sucht [Starkes Verlangen] _____ | 23 |

Vorwort

Taysals Erzählrollenspiel – kurz **TERSP** genannt – ist keine Simulation der Realität, sondern ein Werkzeug, um etliche Aktionen der Charaktere regeltechnisch umsetzen zu können. Dabei sollen die Regeln das Erzählrollenspiel unterstützen, anstatt es zu dominieren. Außerdem richtet sich **TERSP** an den erfahrenen Rollenspieler, an die Leute, die wissen worauf sie sich einlassen.

TERSP ist im Rahmen der in diesem Dokument angegebenen **Creative Commons-Lizenz** kostenfrei.

Auszug aus der zu **TERSP** geltenden **Creative Commons-Lizenz**

Sie dürfen:

- Das Werk vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen.

Zu den folgenden Bedingungen:

- **Namensnennung.** Sie müssen den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen (wodurch aber nicht der Eindruck entstehen darf, Sie oder die Nutzung des Werkes durch Sie würden entlohnt).
- **Keine kommerzielle Nutzung.** Dieses Werk darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden.
- **Keine Bearbeitung.** Dieses Werk darf nicht bearbeitet oder in anderer Weise verändert werden.

Im Falle einer Verbreitung müssen Sie anderen die Lizenzbedingungen, unter welche dieses Werk fällt, mitteilen. Am Einfachsten ist es, einen Link auf diese Seite (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/de/>) einzubinden.

Jede der vorgenannten Bedingungen kann aufgehoben werden, sofern Sie die Einwilligung des Rechteinhabers dazu erhalten.

Diese Lizenz lässt die Urheberpersönlichkeitsrechte unberührt.

Die gesetzlichen Schranken des Urheberrechts bleiben hiervon unberührt.

Grundregeln

Regelkonzept

TERS basiert auf der Grundidee, dass ein Charakter alles machen kann, was er möchte. Ob er damit schlussendlich Erfolg hat, ist eine ganz andere Sache.

Möchten Sie mit Ihrem Charakter eine Aktion ausführen und der Moderator ist der Meinung diese Aktion müsse durch einen Regelmechanismus abgedeckt werden, so wird ein Test abgelegt. Alle Tests Ihres Charakters werden wiederum auf der Grundlage seiner Eigenschaften durchgeführt. Bestimmte Kenntnisse und Vorteile können die Aktion dann weiterhin positiv beeinflussen.

Ist Ihr Charakter in einer bestimmten Aktion besonders gut, kann er automatisch Erfolg haben, ohne dass Sie einen Test ablegen müssen. Durch äußere Umstände wie Ausrüstung oder besondere Vorteile, kann Ihr Charakter Zusatzfolge erzielen.

Würfeln

Bei **TERS** werden einfache sechsseitige Würfel benutzt, wie Sie in jeder Spielwarenhandlung zu beziehen sind. Sie können **TERS** in drei Varianten spielen, die unterschiedliche Herausforderungen an Sie und Ihre Spieler richten.

In der Variante „Leicht & Locker“ stellen drei Seiten die Erfolgsseiten dar: Gehen Sie einfach davon aus, dass eine gewürfelte 4, 5 oder gewürfelte 6 einen Erfolg darstellen. Sie können auch drei andere Zahlen dazu bestimmen oder Würfel mit verschiedenen Farben einsetzen. Den Charakteren wird meistens alles gelingen.

In der Variante „Locker“ stellen zwei Seiten die Erfolgsseiten dar: Gehen Sie einfach davon aus, dass eine gewürfelte 1 und eine gewürfelte 6 einen Erfolg darstellen. Sie können auch zwei andere Zahlen dazu bestimmen oder Würfel mit verschiedenen Farben einsetzen. Zahlen und Farben die einen Erfolg angeben, sollten sich gegenüberliegen. Den Charakteren wird oft gelingen, was sie sich vornehmen.

In der Variante „Hart“ stellt nur eine Seite die Erfolgsseite dar: Gehen Sie einfach davon aus, dass eine gewürfelte 6 einen Erfolg darstellen. Sie können auch eine andere Zahlen dazu bestimmen oder Würfel mit unterschiedlichen Farben einsetzen.

Tests

Bei einem Test wird Ihnen der Moderator zwei Eigenschaften Ihres Charakters benennen, mit denen Sie einen Test machen sollen. Diese beiden Eigenschaften bilden den Würfelvorrat.

Sie können bei einem Test jederzeit eine Grundkenntnis, eine dazugehörige Detailkenntnis, ein Talent oder beliebig viele Schicksalspunkte Ihres Charakters einsetzen und somit dessen Würfelvorrat erhöhen. Allerdings muss der Einsatz der Kenntnisse, Begabungen und Talente logisch zu begründen sein. Zutreffende Nachteile müssen Sie immer auf einen Test anwenden.

Denken Sie bitte daran, dass ausgegebene Schicksalspunkte verloren sind und mit Profipunkten neu gekauft werden müssen.

Erfolge

Sie würfeln nun den gesamten Würfelvorrat Ihres Charakters und zählen anschließend die Erfolge. Je mehr Erfolge, um so besser hat Ihr Charakter den Test bestanden. Haben Sie keinen einzigen Erfolg gewürfelt, so ist Ihr Charakter bei dem Test durchgefallen und gescheitert.

Meistens bestimmen bei einem Test die Anzahl der Erfolge die Qualität des Tests, manchmal kann es jedoch vorkommen, dass eine Mindestzahl an Erfolgen benötigt wird, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen.

Bsp.: Heike möchte Ihren Meuchelmörder ein tödliches Gift brauen lassen. Keine einfache Sache. Deswegen teilt der Moderator mit, dass mindestens 4 Erfolge nötig sind, um solch eine Mischung richtig herzustellen.

Automatische Erfolge

Hat Ihr Charakter genügend Würfel im Würfelvorrat, so verfügt er eventuell über genügend automatische Erfolge. Für jeweils 5 Würfel in seinem Würfelvorrat bekommt er einen automatischen Erfolg. Sie können diese Erfolge akzeptieren und auf einen Test verzichten, oder Sie würfeln den Test und dürfen anschließend so viele Misserfolge durch Erfolge ersetzen, wie Ihr Charakter automatische Erfolge besitzt. Durch diese Vorgehensweise kann ein automatisch bestandener Test aufgewertet werden, um ein besseres Endergebnis zu erzielen.

Üblicherweise beträgt der Faktor für automatische Erfolge 5. Durch bestimmte Situationen kann dieser Faktor nach oben verschoben werden, was stets einen Nachteil bedeutet. So kann es selbst einem meisterlichen Taschendieb passieren, dass er durch die Umstände scheitert.

Wichtig: Automatische Erfolge sind Charakterbedingt.

Zusatzfolge

Selbst hervorragende Ausrüstungsgegenstände sind nur so gut, wie die Person, von der sie benutzt werden. Je nach Situation oder Gegenstand kann Ihr Charakter bei einem Test Zusatzfolge erzielen. Nach einem Test werden die Zusatzfolge auf das Ergebnis angerechnet. Anders als die Automatischen Erfolge werden damit keine Misserfolge ersetzt. Stattdessen können nur so viele Zusatzfolge geltend gemacht werden, wie echte Erfolge vorhanden sind.

Wichtig: Zusatzfolge sind Ausrüstungs- oder Situationsbedingt.

Mehrerfolge

Auf Grund von persönlichen Beeinträchtigungen wie den Einsatz der schwachen Hand, Verletzungen und Krankheiten können sogenannte Mehrerfolge benötigt werden. Das bedeutet, dass die

normalerweise benötigten Erfolge um einen bestimmten Wert nach oben gesetzt werden.

Schlimmer Misserfolg

Sollten Sie beim Test Ihres Charakters keinen Erfolg, aber einen Pasch würfeln (alle Augen zeigen den gleichen Zahlenwert oder die gleiche Farbe), ist das ein schlimmer Misserfolg, der Sanktionen durch Ihren Moderator zulässt. So könnte Ihr Moderator bei einem Schuss mit schlimmen Misserfolg bestimmen, dass die Waffe Ladehemmungen hat oder Ihr Charakter erlitt beim balancieren über das Seil einen schlimmen Misserfolg und verletzte sich beim Absturz erst noch am Seil, bevor er oder sie in die Tiefe stürzte. Je besser Ihr Charakter in seinem Handeln ist, um so weniger riskiert er einen schlimmen Misserfolg – behalten Sie das immer im Hinterkopf.

Erfolgsgrade

Die Anzahl der Erfolge gibt den Erfolgsgrad an und ist eine ungefähre Richtlinie, wie gut ein Test bestanden wurde.

Bei der Festlegung der Erfolgsgrade wird von einem durchschnittlichen Menschen ausgegangen, der einem einfachen Beruf nachgeht. Dieser würde zwei durchschnittliche Eigenschaften, eine durchschnittliche Grund- und eine durchschnittliche Detailkenntnis bei einem Test anwenden, was einen Würfelvorrat von 8 Würfeln ergibt und somit 1 automatischen Erfolg, mit der Möglichkeit sich zu verbessern. Ein ungelernter durchschnittlicher Mensch mit durchschnittlichen Eigenschaften besäße einen Würfelvorrat von 4 Würfeln und ein unterdurchschnittlich begabter und ungelernter Mensch nur 2 Würfeln im Würfelvorrat. Sehen Sie die Erfolgsgrade bitte als das an was sie sind: Richtlinien.

0 Erfolge: Kein Erfolg

1 Erfolg: Ein normaler Erfolg

2 Erfolge: Ein guter Erfolg

3 Erfolge: Ein sehr guter Erfolg

Beispieltest: Schuss auf eine Zielscheibe

Magnus Johanson nimmt am jährlichen Schützenwettbewerb teil. Die Zielscheibe ist zwar weit entfernt, doch der gute Magnus besitzt einen hervorragenden Langbogen.

Der Moderator gibt für den Schuss einen Test auf Kraft (1) und Geschick (2) vor. Maria, die Spielerin von Magnus, möchte nun die Kenntnis Kampf (2) und die Detailkenntnis Fernkampf (2) einbringen, was der Moderator akzeptiert. Außerdem setzt Magnus sein Talent Langbogen (1) ein. Der Bogen ist die meisterliche Arbeit des berühmten Bogenmachers Ulf Svenson und gibt Anrecht auf Zusatzwürfel (2). Dadurch ergibt sich ein Würfelvorrat von 8 Würfeln, was 1 automatischen Erfolg entspricht.

Da Magnus aber seine Mitbewerber übertreffen möchte, wagt Maria die Probe. Sie erzielt 2 Erfolge, kann einen Misserfolg gegen 1 automatischen Erfolg austauschen und bekommt 2 Zusatzerfolg. Insgesamt also 5 Erfolge – ein guter Schuss, den die anderen Schützen erst einmal übertreffen müssen ...

Eigenverantwortlichkeit

Bei **TERS**P stehen Sie ständig in der Verantwortung Ihrem Charakter, Ihren Mitspielern und Ihrem Moderator gegenüber. Bringen Sie sich ein, spielen Sie aktiv und verändern Sie die Spielwelt mit. **TERS**P wird Ihnen keinen fertigen Kuchen auf den Teller schieben, sondern stellt nur die Zutaten bereit. Backen müssen Sie schon selbst. Viel Spaß dabei!

Charaktere

Charakterkonzept

Jeder Charakter sollte einem Konzept folgen, das ihn leitet. Das Konzept kann zwar einem Wandel unterworfen sein und sich ändern, doch es sollte ein Leitstern sein, an dem Sie sich orientieren können, um Ihren Charakter überzeugend darstellen zu können und ihm oder ihr Leben einzuhauchen. Die Spielwerte sind nur eine Krücke, um sich in der Spielwelt ein wenig besser fortbewegen zu können. Auch der Moderator sollte seine Charaktere nach einem entsprechenden Konzept entwerfen, um die Welt mit Leben zu füllen.

Legen Sie für Ihren Charakter im Vorfeld Punkte seines Sozialverhaltens (wie der Charakter also auf andere Wesen reagiert – seinesgleichen, andere Völker, Tiere etc.) und einige Verhaltensmuster (wie sich Ihr Charakter in bestimmten Situationen meistens verhält) fest. Dabei sollte es sich um lockere Vorgaben handeln, die später einfach das Spielen Ihres Charakters erleichtern.

Eigenschaften

Ihr Charakter besitzt drei grundlegende Eigenschaftsgruppen. Jeder dieser Eigenschaftsgruppen beinhaltet nochmals drei Eigenschaften, die Ihren Charakter definieren: Körperlich (Kraft, Geschick, Zähigkeit), Geistig (Intelligenz, Sinnesschärfe, Erfahrung) und Sozial (Erscheinung, Ausstrahlung, Manipulation). Legt der Moderator fest, das für eine bestimmte Spielsituation ein Test benötigt wird, so wird dieser immer auf Basis zweier Eigenschaften durchgeführt.

Kenntnisse

Ihr Charakter verfügt über bestimmte Kenntnisse. Diese Kenntnisse geben auf bestimmte situationsabhängige Tests zusätzliche Würfel in den Würfelvorrat. Sie sind angehalten - in Absprache mit dem Moderator - weitere Grundkenntnisse und Detailkenntnisse hinzuzufügen, falls dies erforderlich und vernünftig erscheint.

Grundkenntnisse

Es gibt mindestens folgende Grundkenntnisse: Athletik, Handwerk, Technik, Heimlichkeit, Wahrnehmung, Reflexe, Kampf, Fahrzeuge, Sozialkompetenz, Magie, Medizin und Natur.

Detailkenntnisse

Bei den Detailkenntnissen handelt es sich um weiterführende Kenntnisse, die jeweils einer bestimmten Grundkenntnis untergeordnet sind. Die folgenden Detailkenntnisse stellen eine kleine Auswahl dar: Athletik (Balancieren, Klettern, Schwimmen), Handwerk (Glasbläser, Goldschmied, Zahnarzt), Technik (Maschinenbau, Denkmachines, Programmieren, Sprengstoff), Heimlichkeit (Taschendiebstahl, Verstecken), Wahrnehmung (Entdecken, Suchen), Reflexe (Kampfrelexe, Ausweichen),

Kampf (Schusswaffen, Wurfaffen, Nahkampfwaffen, Waffenloser Kampf), Fahrzeuge (Bodenfahrzeuge, Luftfahrzeuge, Wasserfahrzeuge), Sozialkompetenz (Umgang, Lügen, Einschüchtern, Führungskraft, Verhandeln, Ablenkung), Magie (Zauberei, Beschwörung), Medizin (Erstversorgung, Behandlung, Psychologie) und Natur (Überleben).

Wissensgebiete

Ihr Charakter ist sicherlich kein Dummkopf und wird sich das ein oder andere Wissen erworben haben. Das können Wissensgebiete in Bezug auf Kenntnisse sein, akademisches Wissen oder auch nur Straßenwissen.

Sprachen

Sprachen sind wichtig und Ihr Charakter wird mindestens eine Sprache beherrschen. Falls Ihr Charakter stumm ist, so sollte er mindestens eine Zeichensprache beherrschen, um sich mitzuteilen – oder die Pantomime beherrschen.

Vorteile

Jeder Charakter verfügt über gewisse Vorteile, die ihn in sehr bestimmten Situationen aus der Masse hervorheben. Auch hier können Sie in Absprache mit dem Moderator neue Vorteile entwerfen und ins Spiel einbringen. Eine Liste mit vorgeschlagenen Vorteilen finden Sie im Anhang.

Nachteile

In **TERS**P sind Nachteile eine der wenigen Möglichkeiten, um den Würfelvorrat Ihres Charakters zu senken. Sie müssen zwingend auf passende Situationen angewandt werden, können aber im Laufe eines Charakterlebens abgelegt oder aus dem Weg geschafft werden. Nachteile bereichern das Leben, denn wo Licht, da auch Schatten. Sie sind ein Stilmittel, um Charaktere glaubhafter werden zu lassen. In Absprache mit dem Moderator können Sie auch neue Nachteile entwerfen und ins Spiel einbringen. Eine Auflistung mit denkbaren Nachteilen finden Sie im Anhang. Gibt Ihr Charakter seinen Nachteilen zu sehr nach, können sich diese im Laufe des Spiels verstärken.

Prestige

Im Leben geht es oftmals nur um Anerkennung. Und Anerkennung ist auch in **TERS**P eine wichtige Triebfeder. Mit entsprechendem Prestige kann Ihr Charakter Einfluss nehmen oder wichtige Entscheidungen für sich positiv beeinflussen. Eine berühmte Kämpferin kann ihre Herausforderer zwar ungewollt alleine durch ihren Ruf anlocken, aber sie kann den Feind mit ihrem Ruf vielleicht auch einschüchtern.

Soziale Kontakte

Ihr Charakter hat natürlich auch soziale Kontakte geknüpft, auf die er im Spiel zurückgreifen kann. Er hat Umgang mit

verschiedenen Gesellschaftsschichten und Bekanntenkreisen, ist bei den Einen beliebt und bei den Anderen vielleicht unbeliebt. Damit sind natürliche Vorteile und Nachteile verbunden, die das Spiel einfacher gestalten oder Herausforderungen darstellen.

Vermögen

Das Vermögen wird in **TERS** abstrakt dargestellt, ähnlich einer Charaktereigenschaft. Sie müssen für Ihren Charakter kein Buch über seine Credits führen oder akribisch Goldmünzen zählen. Das Vermögen spielt zwar auch eine wichtige Rolle, doch sollten Rollen- und Erzählspiele niemals in einer Wirtschaftssimulation ausarten. Da sind andere Spiele besser geeignet.

Der Wert Vermögen beinhaltet mehr als eine Summe Geld. Zum Vermögen gehören auch Aktienpakete, Schmuck, Stickeralben, Beziehungen, Gefälligkeiten und vieles mehr. Vermögen umfasst all die Dinge, die Ihrem Charakter helfen an den gewünschten Gegenstand oder die verlangte Dienstleistung heranzukommen.

Schicksalspunkte

Das kleine Quäntchen Glück, der holde Blick Fortunas oder auch das Glück des Glücklichen sind ebenfalls wichtige Bestandteile des Charakterlebens. Manchmal reicht es kaum aus sich anzustrengen oder muss alles auf eine Karte gesetzt werden. Und seien wir mal ehrlich: In einem Erzählspiel sollen manchmal auch Heldentaten möglich sein. Dafür gibt es die Schicksalspunkte, über die Ihr Charakter verfügt. Mit Ihnen kann jeder Würfelvorrat erhöht werden, doch Vorsicht: Schicksalspunkte sind endlich.

Charaktererschaffung

Wahl der Optionen

Nach dem Sie sich für Ihren Charakter ein Konzept überlegt haben, sollten Sie sich ein leeres Charakterprofil nehmen und Ihrem Charakter verschiedene Optionen zuweisen. Bei der Charaktererschaffung stehen Ihrem Charakter 8 Optionen zur Verfügung (Römisch 1 bis Römisch 8 / I bis VIII). Jede Option kann bei der Charaktererschaffung nur einmal gewählt werden. Jede Option beinhaltet einen bestimmten Wert, der bei der Erschaffung eingesetzt werden darf.

Bsp.:

Um hohe Eigenschaften zu bekommen, wählt die Spielerin bei der Charaktererschaffung für die Eigenschaften Option I. Da sie für ihren Charakter keine Nachteile in Kauf nehmen möchte, weist sie den Nachteilen Option II zu. Der Charakter soll begabt sein und bekommt für die Vorteile Option IV, während die Kenntnisse Option III erhalten. Den Grundkenntnissen wird Option V zugewiesen, Die Wissensgebiete erhalten Option VI. Damit sich der Charakter etwas leisten kann, weist die Spielerin Option VII dem Vermögen zu und somit bleibt für die Sprachen Option VIII.

Eigenschaften sind sehr wichtig. Sie können ihre gewählten Optionspunkte nun frei auf die Eigenschaften verteilen. Keine Eigenschaft darf allerdings weniger als 1 und mehr als der für die Art mögliche Höchstwert betragen - bei Menschen wäre das 3.

I: Eigenschaften (17), Grundkenntnisse (8), Detailkenntnisse (7), Wissensgebiete (9), Sprachen (7), Vorteile (3), Nachteile (0), Vermögen & Prestige (5).

II: Eigenschaften (16), Grundkenntnisse (7), Detailkenntnisse (6), Wissensgebiete (8), Sprachen (6), Vorteile (3), Nachteile (0), Vermögen & Prestige (4).

III: Eigenschaften (15), Grundkenntnisse (6), Detailkenntnisse (5), Wissensgebiete (7), Sprachen (5), Vorteile (2), Nachteile (1), Vermögen & Prestige (4).

IV: Eigenschaften (14), Grundkenntnisse (5), Detailkenntnisse (4), Wissensgebiete (6), Sprachen (4), Vorteile (2), Nachteile (1), Vermögen & Prestige (3).

V: Eigenschaften (13), Grundkenntnisse (4), Detailkenntnisse (3), Wissensgebiete (5), Sprachen (3), Vorteile (1), Nachteile (2), Vermögen & Prestige (3).

VI: Eigenschaften (12), Grundkenntnisse (3), Detailkenntnisse (2), Wissensgebiete (4), Sprachen (2), Vorteile (1), Nachteile (2), Vermögen & Prestige (2).

VII: Eigenschaften (11), Grundkenntnisse (2), Detailkenntnisse (1), Wissensgebiete (3), Sprachen (1), Vorteile (0), Nachteile (3), Vermögen & Prestige (2).

VIII: Eigenschaften (10), Grundkenntnisse (1), Detailkenntnisse (0), Wissensgebiete (2), Sprachen (0), Vorteile (0), Nachteile (3), Vermögen & Prestige (0).

Wahl der Grundkenntnisse

Ihr Charakter verfügen über bestimmte Grundkenntnisse. Diese Grundkenntnisse geben auf bestimmte situationsabhängige Tests Boni. Sie können nun, anhand ihrer gewählten Option, diese Punkte auf frei wählbare Grundkenntnisse verteilen. Auch hier gilt: Kein Grundkenntnisse darf mehr als 3 betragen.

Es gibt mindestens folgende Grundkenntnisse: Athletik, Handwerk, Technik, Heimlichkeit, Wahrnehmung, Reflexe, Kampf, Fahrzeuge, Sozialkompetenz, Magie, Medizin und Natur.

Wahl der Detailkenntnisse

Nun können Sie die Punkte frei auf Detailkenntnisse verteilen, die sie mittels Optionen zugewiesen haben. Bei den Detailkenntnissen handelt es sich um weiterführende Kenntnisse, die jeweils einer bestimmten Grundkenntnis untergeordnet sind. Hierbei ist zu beachten: Kein Detailkenntnis darf mehr als 3 betragen. Sie können auch Detailkenntnisse auswählen, ohne das Ihr Charakter die entsprechende Grundkenntnis besitzt.

Die folgenden Detailkenntnisse stellen eine kleine Auswahl dar: Athletik (Balancieren, Klettern, Schwimmen, Laufen), Handwerk (Glasbläser, Goldschmied, Zahnarzt), Technik (Maschinenbau, Denkmachines, Programmieren, Sprengstoff), Heimlichkeit (Taschendiebstahl, Verstecken), Wahrnehmung (Entdecken, Suchen), Reflexe (Kampfreflexe, Ausweichen), Kampf (Schusswaffen, Wurfaffen, Nahkampfwaffen, Waffenloser Kampf), Fahrzeuge (Bodenfahrzeuge, Luftfahrzeuge, Wasserfahrzeuge), Sozialkompetenz (Umgang, Lügen, Einschüchtern, Führungskraft, Verhandeln), Magie (Zauberei, Beschwörung), Medizin (Erstversorgung, Behandlung, Psychologie) und Natur (Überleben).

Wahl der Wissensgebiete

Als nächstes verteilen Sie die Punkte auf verschiedene Wissensgebiete, die Ihrem Charakter anhand der gewählten Option zur Verfügung stehen. Dabei können Sie jedes Wissensgebiet wählen, das Ihnen einfällt und das logisch erscheint. Hierbei gilt: Kein Wissen darf mehr als 3 betragen.

Wahl der Sprache

Seine Muttersprache (Abhängig vom Volk) beherrscht Ihr Charakter bei der Erschaffung mit 2. Zusätzlich kann er eine allgemeine Sprache der Kampagnenwelt mit 1 beherrschen, falls der Moderator entsprechen entscheidet. Eine gemeinsame Sprache für alle Charaktere kann das Spiel etwas vereinfachen.

Jetzt können Sie die Punkte frei auf Sprachen verteilen, die sie mittels Optionen ausgewählt haben. Dabei können Sie neue Sprachen wählen oder auch die Muttersprache steigern. Beherrscht Ihr Charakter eine Sprache mit 1 oder mehr Punkten, können Sie sich entschließen, das er diese Sprache auch schriftlich beherrscht. Das kostet 1 zusätzlichen Punkt. Hierbei gilt: Keine Sprache darf mehr als 3 betragen.

Wahl der Vorteile und Nachteile

Wählen Sie für Ihren Charakter nun so viele Vorteile und Nachteile aus, wie Sie ihm anhand der Optionen zugewiesen haben. Dabei ist die Angabe der Nachteile nur als Vorgabe zu verstehen. Sie können auch mehr Nachteile in Kauf nehmen, doch bleiben Sie bitte im Rahmen.

Sie auch Informationen zum Leben Ihres Charakters, seiner Familie und andere Kleinigkeiten. Dadurch wird Ihr Charakter mit Leben gefüllt und gewinnt an Tiefe.

Vermögen, Prestige und Schicksal

Das Startvermögen des Charakters ist durch die von Ihnen ausgewählt Priorität vorgegeben. Sie können aus dem Katalog Besitz wählen, die als Kosten maximal ihren Vermögenswert beträgt. Dabei sollten Sie allerdings darauf achten im Rahmen Ihres Charakterkonzepts zu bleiben und es keineswegs übertreiben.

Die durch bei den Optionen vorgegebenen Punkte müssen zwischen Vermögen und Prestige aufgeteilt werden. Dabei darf keiner der beiden Werte mehr als 2 Punkte über dem anderen Wert liegen. Vermögen und Prestige sind meistens untrennbar miteinander verbunden.

Ihr Charakter beginnt das Spiel mit 10 Schicksalspunkten.

Wahl der sozialen Kontakte

Ihr Charakter hat natürlich auch soziale Kontakte geknüpft, auf die er im Spiel zurückgreifen kann. Sie können zu Beginn ein oder zwei Gesellschaftsschichten wählen, mit denen Ihr Charakter Umgang pflegt und auch Bekannte hat. Für jede hier eingetragene Gesellschaftsschicht (Bekannt bei...), können Sie auch eine weitere Gesellschaftsschicht wählen, in der Ihr Charakter besonders gut zurechtkommt (Beliebt bei ...). Sie können auch noch eine dritte Gesellschaftsschicht wählen (Bekannt bei...), die keine weitere Auswirkung hat. Sobald Sie jedoch eine vierte oder fünfte Schicht hinzufügen (Bekannt bei...) müssen sie auch jeweils eine oder zwei Gesellschaftsschichten wählen (davon abhängig, ob sie vier oder fünf Gesellschaftsschichten weingetragen haben, bei denen Ihr Charakter bekannt ist), mit der Ihr Charakter weniger gut zurechtkommt (Unbeliebt bei...). Je mehr Leute jemand kennt, um so größer die Gefahr, sich irgendwo auch unbeliebt zu machen.

Freie Profilpunkte

Nach dem die Werte Ihres Charakters festgelegt sind, erhalten sie freie Profilpunkte, die sie entsprechend der Charakterentwicklung ausgeben dürfen. Die genaue Anzahl der Profilpunkte legt der Moderator fest. Als Richtlinie sollten 5 Profilpunkte für unerfahrene Charaktere vergeben werden, 10 Profilpunkte für erfahrene Charaktere und 15 Punkte für sehr erfahrene Charaktere.

Wahl der wichtigen Kleinigkeiten

Legen Sie nun noch einige körperliche Merkmale Ihres Charakters fest und ob er Rechts- oder Linkshänder ist. Notieren

Charakterentwicklung

Eigenschaft erhöhen

Um eine Eigenschaft um 1 zu erhöhen, müssen Sie 4 Profipunkte multipliziert mit dem neuen Wert ausgeben. Es wird jeweils eine Steigerung nach der anderen durchgeführt.

Grundkenntnis ausbauen

Um eine Grundkenntnis um 1 zu erhöhen oder auf 1 zu erwerben, müssen Sie 3 Profipunkte multipliziert mit dem neuen Wert ausgeben. Es wird jeweils eine Steigerung nach der anderen durchgeführt.

Detailkenntnis ausbauen

Um eine Detailkenntnis um 1 zu erhöhen oder auf 1 zu erwerben, müssen Sie 2 Profipunkte multipliziert mit dem neuen Wert ausgeben. Es wird jeweils eine Steigerung nach der anderen durchgeführt.

Wissen erwerben

Um Wissen um 1 zu erhöhen oder auf 1 zu erwerben, müssen Sie 2 Profipunkte multipliziert mit dem neuen Wert ausgeben. Es wird jeweils eine Steigerung nach der anderen durchgeführt.

Sprache lernen

Um eine Sprache um 1 zu erhöhen oder auf 1 zu erwerben, müssen Sie 2 Profipunkte multipliziert mit dem neuen Wert ausgeben. Es wird jeweils eine Steigerung nach der anderen durchgeführt. Für 1 Profipunkt können Sie eine Sprache ihres Charakters auswählen, die er dann auch schriftlich beherrscht.

Charaktervorteil erhalten

Um einen neuen Charaktervorteil zu erwerben muss Ihr Charakter die nötigen Voraussetzungen erfüllen. Ein neuer Vorteil kostet 5 Profipunkte.

Charaktervorteil verlieren

Einen Charaktervorteil abzulegen kostet 5 Profipunkte. Ihr Charakter darf keinen Charaktervorteil verlieren, der Voraussetzung für einen anderen Charaktervorteil ist.

Dermaßen vom Schicksal gebeutelt zu sein bedeutet aber auch, dass an anderer Stelle ausgeglichen wird. Pro im Spiel verlorenen Vorteil erhalten sie 1 Schicksalspunkt den Sie für Ihren Charakter normal ausgeben können, der aber in der nächsten Spielsitzung wieder zur Verfügung steht. Bevor Sie die durch verlorene Charaktervorteile erhaltenen Schicksalspunkte ausgeben dürfen, müssen Sie die normalen Schicksalspunkte aufbrauchen.

Charakternachteil ablegen

Einen Charakternachteil abzulegen kostet 5 Profipunkte. Ihr Charakter darf keinen Charakternachteil ablegen, der Voraussetzung für einen anderen Charakternachteil ist.

Charakternachteil erhalten

Falls Sie möchten, können Sie auch einen weiteren Charakternachteil erwerben. Ihr Charakter muss allerdings die nötigen Voraussetzungen erfüllen. Ein Charakternachteil kostet 5 Profipunkte.

Dermaßen vom Schicksal gebeutelt zu sein bedeutet aber auch, dass an anderer Stelle ausgeglichen wird. Pro im Spiel gekauften Nachteil erhalten sie 1 Schicksalspunkt den Sie für Ihren Charakter normal ausgeben können, der aber in der nächsten Spielsitzung wieder zur Verfügung steht. Bevor Sie die durch erhaltene Charakternachteile erworbenen Schicksalspunkte ausgeben dürfen, müssen Sie die normalen Schicksalspunkte aufbrauchen.

Prestige erhalten

Um das Prestige Ihres Charakters um 1 zu erhöhen, müssen Sie 3 Profipunkte multipliziert mit dem neuen Wert ausgeben. Es wird jeweils eine Steigerung nach der anderen durchgeführt.

Vermögen anhäufen

Um das Vermögen Ihres Charakters um 1 zu erhöhen, müssen Sie 3 Profipunkte multipliziert mit dem neuen Wert ausgeben. Es wird jeweils eine Steigerung nach der anderen durchgeführt.

Schicksalspunkt erwerben

Ein Schicksalspunkt kostet 1 Profipunkt.

Regelsysteme

Systemkonzept

Die Regelsysteme von TERSP erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Lücken werden und müssen sogar von der Spielgruppe gefüllt werden. Die hier angeführten Systeme sind eher Hilfestellungen fürs Spiel und keineswegs in Stein gemeißelt. Sind Sie der Meinung etwas sollte wegfallen, hinzugefügt oder geändert werden – nur zu, es ist Ihre Spielgruppe am Tisch, mit der Sie sich einigen müssen.

Tests

In TERSP werden Sie für Ihren Charakter sicherlich oft einen Test ablegen müssen, um den Erfolg einer Aktion oder den Ausgang einer Situation zu bestimmen. Spieler und Moderator sollten sich vor jedem Test einig sein, wie der Test genau abgehandelt wird.

So kann der Moderator beim Klettern einen Test für jeweils zehn Meter Weg verlangen. Oder er verlangt nur einen einzigen Test für die ganze weite Strecke. Der Ausgang könnte ungewiss sein. Oder der Moderator teilt vorher allen mit, was ein Scheitern genau bedeutet. Eventuell möchten Sie die Tests in Ihrer Spielrunde so handhaben, dass bei einem Erfolg die Aktion wie gewünscht ausgeführt wird, bei einem Misserfolg gilt die Aktion als gar nicht erst angegangen – was ein sehr cineastisches und Heldenhaftes Spiel bedeutet. Vielleicht bevorzugen Sie auch einen Mittelweg. Schlussendlich ist es die Entscheidung der Spielrunde.

Aktionstests

Ihr Charakter ist in der Lage alles zu versuchen. Es ist nur fraglich, ob er damit Erfolg hat.

Sobald Ihr Charakter eine Aktion ausführen möchte, bewertet der Moderator ob ein Test nötig ist. Das wird oftmals nur dann der Fall sein, wenn es um etwas Besonderes geht.

Bei einem Aktionstest sagt der Moderator wie üblich zwei Eigenschaften an, die Sie addieren und somit den Würfelvorrat Ihres Charakters ermitteln. Mit diesem Würfelvorrat wird nun gewürfelt. Die Anzahl der Erfolge gibt oft an, wie gut eine Aktion ausgeführt wurde. Kenntnisse und Charaktervorteile können wie üblich eingebracht werden.

1 Erfolg: Ein einfacher Erfolg

2 Erfolge: Ein guter Erfolg

3 Erfolge: Ein herausragender Erfolg.

Vergleichende Tests oder bestimmte Situationen, können einen anderen Maßstab anlegen.

Legt Ihr Charakter einen Aktionstest ab in dem wichtig ist mit was für einer Hand dieser ausgeführt wird und Ihr Charakter führt diesen Test mit seiner schwachen Hand aus (ein Linkshänder der auf Grund eines Umstandes mit Rechts agieren muss), so benötigt er 1 Erfolg mehr als normalerweise nötig.

Gesundheitliche Beeinträchtigungen können ebenfalls dazu führen, das zusätzliche Mehrerfolge benötigt werden.

Bsp.: Guido Flinkfuß verfolgt einen Einbrecher über die Dächer der Stadt. Der gute Mann läuft über eine Planke und kippt diese dann in die Tiefe. Guido beschließt, den Abgrund einfach zu überspringen. Der Moderator verlangt dafür allerdings einen Test auf Kraft und Geschick und sagt an, dass hier ein außerordentlicher Erfolg (4 Erfolge) nötig ist. Guido addiert nun Kraft (1) und Geschick (2) zusammen. Außerdem besitzt er die Grundkenntnis Athletik (2) und die Detailkenntnis Springen (1). Hinzu kommt, dass Guido die Begabung Weitsprung (1) hat. Somit kommt er auf einen Vorrat von insgesamt 7 Würfel. Guido denkt, dass es eine knappe Sache wird und gibt noch 2 Schicksalspunkte aus, um auf 9 Würfel zu kommen. Er setzt zum Sprung an und ...

Manche Aktionen benötigen eine bestimmte Dauer, die für die Szene tatsächlich relevant ist. Der Moderator legt für jede Aktion eine maximale und eine minimale Dauer fest. Außerdem nennt er einen bestimmten Faktor, um den die maximale Dauer pro Erfolg beim Test verkürzt wird, bis sie eventuell sogar die minimale Dauer erreicht.

Wissenstest

Auch falls Sie von der Spielwelt kaum etwas wissen, so besitzt Ihr Charakter sicherlich ein bestimmtes Wissen über die Welt in der er lebt. Sobald er dieses abfragt, legen Sie für Ihn in der Regel einen Test auf *Intelligenz/Sinnesschärfe* ab, sobald Ihr Charakter bei diesem Test Wissen einsetzt. Ohne den Einsatz von Wissen wird der Test mit *Sinnesschärfe/Erfahrung* durchgeführt. Die Anzahl der Erfolge bestimmt meistens, wie genau die Informationen sind:

1 Erfolg: Grundlegende Informationen, die manchmal kaum mehr als unbestätigte Tatsachen sind.

2 Erfolge: Informationen, die auf bestätigten Tatsachen beruhen.

3 Erfolge: Sehr genaue Informationen.

4+ Erfolge: Geheime oder vergessene Informationen, die kaum jemanden zugänglich sind oder von denen nur die wenigstens Personen Kenntnis haben.

Im Grunde kann Ihr Charakter in der Lage sein alles zu wissen. Immerhin kann man ja einiges aufschnappen. Durch den Erwerb von Wissensfertigkeiten besteht jedoch die Möglichkeit, dass er auf einigen Wissensgebieten immer eine Antwort weiß.

In bestimmten Situationen kann das Wissen Ihres Charakters sehr nützlich sein und einen Vorteil bei anderen Tests geben. In diesem Falle würfeln Sie für Ihren Charakter einen Wissenstest und rechnen Sie die Erfolge zu dem unterstützten Test hinzu. Das Maximum liegt allerdings bei 3 zusätzlichen Würfeln für den Würfelvorrat, falls Ihr Charakter tatsächlich eine entsprechende Wissensfertigkeit besitzt. Ohne eine passende Wissensfertigkeit liegt das Maximum bei 1.

Sprachtest

Sprachen sind wichtig um Umgang mit anderen Individuen. Spricht Ihr Charakter die Sprache seines Gegenübers nicht, so hat er bei sozialer Interaktion eindeutig ein Problem. Bei sozialer Interaktion dürfen für einen Test keine Kenntnis, keinen Vorteil und keinen Bonus mehr Würfel eingesetzt werden, als die jeweilige Sprache beträgt.

Bsp.: Angela sucht im Gebiet der Elfen nach einem entlaufenen Sträfling. Sie stößt auf einen Informanten, der vielleicht etwas weiß, aber nur Elfish spricht. Angela beherrscht Elfish mit 2. Somit stehen ihr beim folgenden Test zwar 5 Würfel auf Grund ihrer Eigenschaften zu (Sinnesschärfe 3, Manipulation 2), aber nur 4 statt 5 Würfel durch Kenntnisse (Sozialkompetenz 3, Umgang 2), da ihre Sozialkompetenz wegen mangelnder Sprachfähigkeiten von 3 auf 2 reduziert wird. So stehen Angela insgesamt also nur 9 Würfel statt 10 zu ...

Vermögenstest

Vermögen ist ein Wert, der normalerweise kein Maximum kennt. Als Faustregel gilt jedoch, dass Ihr Charakter bei 1 automatischem Erfolg als wohlhabend, bei 2 automatischen Erfolgen als vermögend und bei 3 automatischen Erfolgen als reich gilt.

Gegenstände und Dienstleistung besitzen einen Kostenwert. Gegenstände mit einem Wert von 0 gelten als billig, mit einem Wert von 1 als angemessen, mit einem Wert von 2 als teuer und mit einem Wert von 3 als sehr teuer.

Möchte Ihr Charakter einen Gegenstand erwerben oder eine Dienstleistung bezahlen, so legt er mit seinem Vermögenswert einen Test ab. Es werden mindestens so viele Erfolge benötigt, wie der Kostenwert beträgt. Bei Erfolg gilt die Bezahlung als durchgeführt. Bei einem Misserfolg würde Ihr Charakter den Gegenstand nicht bezahlen oder besorgen können. Sie haben allerdings die Möglichkeit die fehlenden Erfolge zu kaufen und dauerhaft vom Vermögenswert Ihres Charakters abzuziehen.

Es kann immer wieder mal vorkommen, dass Sie einen Ausrüstungsgegenstand zu kaufen vergessen haben oder man davon ausgehen kann, dass ein bestimmter Gegenstand vielleicht in der Kammer liegt oder sich in einer brenzligen Situation doch in der Tasche befindet.

Um festzustellen, ob Ihr Charakter zufällig doch über einen bestimmten Gegenstand verfügt, legen Sie einen Vermögenstest gegen den dreifachen Normalwert des gewünschten Gegenstands ab. Gelingt der Test, so verfügt Ihr Charakter über den Gegenstand – doch denken Sie bitte daran, dass es sich im ein Stilmittel handelt und keineswegs eine Möglichkeit darstellen soll, um Ihren Charakter mit unzähligen Gütern auszustatten. Deswegen sollte pro Spielszene und Charakter nur ein Gegenstand zugelassen sein.

Bsp.: Don Diego und Konsorten entdecken eine geheime Falltüre in der Bibliothek des alten Schlosses. Don Diego hebt die Falltüre auf und Finsternis erstreckt sich unter ihm. Der

muffigen Geruch mit dem Hauch von Verwesung ignorierend, sucht er in seinen Taschen eine kleine Taschenlampe.

Die Verfügbarkeit des Gegenstands beträgt 1, Don Diegos Vermögen 4. Um die Lampe tatsächlich zur Hand zu haben, benötigt Don Diego in seinem Test 3 Erfolge – doch es gibt nur 2 Erfolge.

„Hat einer von euch vielleicht eine Taschenlampe dabei? Ich glaube da unten hat sich was bewegt ...“

Prestigetest

Das Prestige Ihres Charakters kann ein Segen und ein Fluch sein. Ein hohes Prestige sorgt dafür, dass Ihr Charakter auf der Straße leicht erkannt wird - wohlhabende Speichellecker werden ihre Dienste anbieten, Orkschläger vielleicht sofort zur Waffe greifen. Doch es kommt auch aufs Umfeld an.

Sobald Ihr Charakter eine neue Szene betritt - und diese mit seinem sozialen Umfeld in Verbindung steht - machen Sie einen Prestigetest. Jeder Erfolg bedeutet einen Würfel, der auf soziale Interaktion angerechnet werden kann (zum Vorteil Ihres Charakters) oder muss (zum Nachteil Ihres Charakters).

Ist Ihr Charakter im entsprechenden Umfeld beliebt, so können sie die zusätzlichen Würfel in dieser Szene beliebig nutzen, um bei Tests für soziale Interaktion den Würfelvorrat zu erhöhen. Dabei baut sich der Prestigevorrat entsprechend ab.

Ist Ihr Charakter im entsprechenden Umfeld unbeliebt, so wird bei jedem Test für eine soziale Interaktion der Würfelvorrat seines Gegenübers entweder erhöht (bei vergleichenden Tests) oder Ihr Charakter benötigt für jeden der zusätzlichen Würfel auch einen zusätzlichen Erfolg, für eine Anzahl von Tests die seinen Erfolgen entspricht.

Ist Ihr Charakter im entsprechenden Umfeld nur bekannt, so bekommt er nur den halben Prestigevorrat für soziale Interaktion gutgeschrieben – bei einem ungraden Prestigevorrat wird zugunsten Ihres Charakters entschieden. Dabei baut sich der Prestigevorrat bei Benutzung entsprechend ab.

Sie können das Prestige Ihres Charakters für eine Szene absichtlich senken. Dafür eignet sich eine Verkleidung hervorragend, damit man Ihren Charakter nicht erkennt. Jeder Erfolg beim Verkleiden bedeutet 1 Punkt, den Sie beim Prestige abziehen können.

Bsp.: KillGunJonny besitzt ein Prestige von 6, immerhin ist er als intergalaktischer Kopfgeldjäger schon weit herumgekommen. Auf der Suche nach einem gefährlichen Flüchtling verschlägt es ihn in eine üble Kneipe und an der Zielscheibe des Holodarts pappt sein Foto – hier ist KillGunJonny einfach unbeliebt.

Pepe, der Spieler von KillGunJonny (Prestige 6), würfelt und erzielt 2 Erfolge. Mittels dem automatischen Erfolg kommt er somit auf ein Endergebnis von 3. Das macht die Sache schwerer, als KillGunJonny dachte, denn der Prestigevorrat von 3 wird seinem jeweiligen Gegenüber gutgeschrieben. Um das Eis zu brechen und den Prestigevorrat des Moderators abzubauen, beschließt Pepe, dass KillGunJonny erst einmal Smalltalk

betreibt und unwichtige Informationen in Erfahrung zu bringen versucht, bevor er sich an die schwierigen Themen heranwagt.

Vergleichende Tests

Vergleichende Tests sind ein Wettstreit von zwei oder mehr Parteien. Im Grunde werden sie wie alle anderen Tests ausgeführt und die beteiligten Parteien vergleichen ihre Ergebnisse miteinander. Die Partei mit dem höheren Ergebnis obsiegt. Dabei ist manchmal jeder zusätzliche Erfolg über dem Ergebnis des Kontrahenten auch eine Verbesserung des Ergebnisses. Das ist vor allem wichtig um einen Gegner niederzustrecken oder um eine bestimmte Dauer zu ermitteln.

Bsp.: Graf von Stollensturz und Baron von Überfluss haben Streit miteinander und dieser soll in einem fairen Wettlauf beigelegt werden. Der Test wird auf Kraft/Zähigkeit abgelegt. Von Stollensturz fügt seinem Würfelvorrat noch 2 Würfel zu, auf Grund seiner Kenntnisse in Athletik. Somit kommt er auf 5 Würfel (was einen automatischen Erfolg bedeutet). Von Überfluss vertraut ganz seinen Eigenschaften, setzt aber auch seinen Vorteil Hasenfuß ein – immerhin geht es ums Laufen und einer seiner Diener hat extra eine knurrende Dogge mitgebracht, die hungrig aussieht. Das macht 4 Würfel im Würfelvorrat für den Baron.

Von Stollensturz erzielt keinen Erfolg und muss sich auf seine automatischen Erfolg verlassen, von Überfluss kommt allerdings mit 2 Erfolgen daher. Somit steht es 1 zu 2 und der Baron gewinnt der Wettlauf.

Gesundheit

Die Gesundheit eines Charakters kann in bestimmten Situationen von großer Wichtigkeit sein. Ihr Charakter ist erst einmal Gesund, doch gibt es sieben weitere Gesundheitszustände: Angekratzt, Verletzt, Schwer verletzt, Kränkelnd, Krank und Schwer krank. Am Ende steht der Tod. Dieser Zustand ist endgültig.

Verletzungen sind offensichtlich von körperlicher Natur, während Krankheiten manchmal kaum wahrnehmbar sind. Verletzungen und Krankheiten haben vor allem Auswirkungen auf automatische Erfolge, denn je kränker ein Charakter, um so schwerer kann er sich konzentrieren.

Normalerweise ergeben jeweils 5 Würfel des Würfelvorrats 1 automatischen Erfolg. Jede Verschlechterung der Gesundheit setzt die erforderliche Würfelzahl um 1 hoch. So würde ein kranker Charakter jeweils 7 Würfel für 1 automatischen Erfolg benötigen. Wäre der Charakter zusätzlich noch schwer verletzt, so gäbe es nur für jeweils 10 Würfel im Würfelvorrat 1 automatischen Erfolg.

Für jeden negativen Gesundheitszustand benötigt Ihr Charakter bei seinen Tests auch einen Erfolg mehr als nötig. Ein angekratzt Charakter würde für einen einfachen Erfolg statt 1 gewürfelten Erfolg 2 gewürfelte Erfolge benötigen.

Bestimmte Verletzungen oder Krankheiten können noch ganz andere Auswirkungen haben, doch das ist dann Entscheidung des Moderators.

Wunden

Immer wenn Ihr Charakter verletzt wird erhält er einen Wundpunkt und muss sofort einen entsprechenden Test ablegen. Bei einem erfolgreichen Test verfällt Ihr Charakter eine Wundstufe.

Sobald Ihr Charakter eine neue Wundstufe erreicht, müssen Sie für ihn einen Verletzungseffekt wählen. TERSP hält für Sie einige Vorschläge bereit, aber entwickeln Sie ruhig Verletzungseffekte, die auf Ihren Charakter abgestimmt sind.

Nach dem Erreichen einer neuen Wundstufe betragen die Wundpunkte wieder 0 und werden neu aufgebaut.

Wenn Ihr Charakter die dritte Wundstufe überschreitet müssen Sie ihn aus dem Spiel entfernen, da er tot ist.

Wunden erhalten

Körperliche Gewalt und Unfälle kennen viele Formen und jede dieser Formen zieht Verletzungseffekte nach sich. Kommt es zu einem Test bei dem Ihr Charakter Wundpunkte erhalten kann, so werden diese anhand der Erfolge des Gegners oder der Unfallursache ermittelt. Jeder Erfolg wird dabei mit dem Schadenswert (Leicht 1, Mittel 2, Schwer 3) multipliziert und gibt die Wundpunkte an, die Ihr Charakter erhält. So würde der Schlag mit einem Knüppel oder der Stich mit einem Messer leichten Schaden machen, eine Pistolenkugel mittleren Schaden. Erzielt der Gegner bei seinem Test nun 3 Erfolge mehr und ist somit erfolgreich, würde er mit Knüppel und Messer 3 Wundpunkte verursachen. Die Pistolenkugel würde 6 Wundpunkte verursachen.

Wundpunkte senken

Sobald Ihr Charakter Wundpunkte erhält kann er aktiv gegen die neuen Wundpunkte vorgehen. Dazu muss ihr Charakter sich sofort nach dem Ereignis erst einmal medizinisch versorgen: *Intelligenz + Geschick* (30 Minuten).

Ihr Charakter kann durch andere Charaktere Unterstützung erhalten, in dem diese ihn ebenfalls medizinisch versorgen: *Intelligenz + Geschick*.

Jeder Erfolg beim Test senkt die Wundpunkte um 1, bis zu einem Minimum von 0 der aktuellen Wundstufe. Es ist nicht möglich die Punkte der nächst niedrigeren Wundstufe ebenfalls zu senken.

Wundstufen senken

Hat Ihr Charakter bereits Wundstufen erhalten, können diese mit einem langwierigen Prozess entfernt werden. Allerdings ist Ihr Charakter dabei auf fremde Hilfe angewiesen. Ihr Charakter muss aktiv auf Wunden behandelt werden und jede

Behandlungsphase senkt nur eine Wundstufe. Lange Untersuchungen und Behandlungen sind nötig: *Intelligenz + Geschick* (30 Tage je Wundstufe).

Ihr Charakter kann die Bemühungen der Behandlung natürlich unterstützen, in dem er selbst an sich arbeitet und aktiv gegen die Wunden vorgeht: *Geschick + Sinnesschärfe*.

Ein Erfolg beim Test senkt die Wundstufe um 1, bis zu einem Minimum von 0. Damit der Test überhaupt erfolgreich ist müssen mindestens so viele Erfolge erzielt werden, wie Ihr Charakter Wundstufen besitzt.

Psyche

Immer wenn Ihr Charakter mit dem Grauen oder einer schrecklichen Szene konfrontiert wird erhält er einen Psychopunkt und muss sofort einen entsprechenden Test ablegen. Bei einem erfolgreichen Test verfällt Ihr Charakter eine Psychostufestufe.

Sobald Ihr Charakter eine neue Psychostufe erreicht, müssen Sie für ihn ein Zwangsverhalten wählen. TERSP hält für Sie einige Vorschläge bereit, aber entwickeln Sie ruhig Zwangsverhalten, die auf Ihren Charakter abgestimmt sind.

Nach dem Erreichen einer neuen Psychostufestufe betragen die Psychopunkte wieder 0 und werden neu aufgebaut.

Wenn Ihr Charakter die dritte Psychostufe überschreitet müssen Sie ihn vorerst aus dem Spiel entfernen, da er eine Gefahr für seine Umwelt ist. Eventuell gelingt es seinen Freunden ihn aus den Psychosen und den damit verbundenen Zwangsverhalten zu befreien, doch die Wahrscheinlichkeit ist sehr gering.

Psychischen Schaden erhalten

Das Grauen hat viele Formen und jede dieser Formen kann Psychosen und Zwangsverhalten mal schwächer und mal stärker zutage treten lassen. Wird Ihr Charakter mit einem leichten Grauen konfrontiert, so erleidet er 1 Psychopunkt, bei einem heftigen Grauen sind es bereits 2 Psychopunkte und ein schweres Grauen ruft ganze 3 Psychopunkte hervor.

Ein leichtes Grauen wäre die überraschende Konfrontation mit einem Tierkadaver oder einem abartigen, übernatürlichem Effekt.

Ein heftiges Grauen wäre die überraschende Konfrontation mit einer Leiche oder die Beobachtung einer Tötung. Auch das Lesen eines okkulten Buchs der großen Alten würde diesen Wahnsinn hervorrufen.

Ein schweres Grauen wäre die überraschende Konfrontation mit der Leiche eines Freundes oder die Beobachtung der Tötung eines Familienmitglieds. Je persönlicher das Grauen, um so größer das Grauen.

Sobald sich Ihr Charakter auf einen grausigen Anblick oder eine grausige Entdeckung vorbereiten kann, können Sie versuchen die zu erwartenden Psychopunkte zu senken: *Intelligenz + Erfahrung* (30 Minuten).

Jemand der bereits mit diesem Grauen konfrontiert wurde, kann Ihren Charakter dabei unterstützen, in dem er ihn darauf vorbereitet: *Ausstrahlung + Manipulation*.

Psychopunkte senken

Sobald Ihr Charakter Psychopunkte erhält kann er aktiv gegen die neuen Psychopunkte vorgehen. Dazu muss ihr Charakter sofort nach dem Ereignis erst einmal zur Ruhe kommen, sich sammeln und seine geistige Stabilität wiederfinden: *Intelligenz + Erfahrung* (30 Minuten).

Ihr Charakter kann durch andere Charaktere Unterstützung erhalten, in dem diese ihn moralisch aufrichten, eine Stütze sind und beruhigen: *Ausstrahlung + Manipulation*.

Jeder Erfolg beim Test senkt die Psychopunkte um 1, bis zu einem Minimum von 0. Es ist nicht möglich die Punkte der nächst niedrigeren Psychostufe ebenfalls zu senken.

Psychostufen senken

Hat Ihr Charakter bereits Psychostufen erhalten, können diese mit einem langwierigen Prozess entfernt werden. Allerdings ist Ihr Charakter dabei auf fremde Hilfe angewiesen. Ihr Charakter muss aktiv auf Psychosen behandelt werden und jede Behandlungsphase senkt nur eine Psychostufe. Lange Gespräche und Therapien sind nötig: *Erfahrung + Manipulation* (30 Tage je Psychostufe).

Ihr Charakter kann die Bemühungen des Therapeuten natürlich unterstützen, in dem er selbst hart an sich arbeitet und aktiv gegen die Psychose vorgeht: *Intelligenz + Sinnesschärfe*.

Ein Erfolg beim Test senkt die Psychostufe um 1, bis zu einem Minimum von 0. Damit der Test überhaupt erfolgreich ist müssen mindestens so viele Erfolge erzielt werden, wie Ihr Charakter Psychostufen besitzt.

Stürze

Stürze können tödlich sein, ab einer bestimmten Höhe sind sie es wohl auch. Der Moderator legt für einen Sturztest fest, ob der Schadenswert des Aufpralls leicht, mittel oder schwer ist. Dann wird für jeden Meter des Sturzes 1 Würfel dem Würfelvorrat zugefügt und die dann ermittelten Erfolge mit dem Schadenswert des Sturzes multipliziert, um die Wundpunkte zu ermitteln.

Bsp.: Charles wird von Jack aus dem Fenster gestoßen. Unten ist eine asphaltierte Straße, also legt der Moderator die Verletzung als schwer fest. Die Höhe beträgt 10 Meter, also mindestens 2 automatische Erfolge. Als Charles unten aufkommt ergibt der Test insgesamt 4 Erfolge. Somit erleidet Charles 12 Wundpunkte. Somit erleidet er automatisch 2 Wundstufen und muss mit 2 Würfeln testen, ob er eine weitere Wundstufe erleidet.

Objekte zerstören

Manchmal kann es vorkommen, dass Ihr Charakter etwas zerstören soll. In solch einem Fall ist es wichtig vorher

festzustellen, was für ein Objekt härter ist. Sollte Ihr Charakter sein Glück mit der bloßen Hand versuchen, wird er sich wahrscheinlich verletzen. Es ist immer eine gute Idee ein Objekt mit einem anderen Objekt zu zerstören.

Achten Sie dabei einfach auf die relative Härte der Objekte untereinander. Das Schwächere wird zerstört, das Härtere übersteht die Aktion. Bei einigermaßen gleich harten Gegenständen würfeln Sie für jedes Objekt mit 1 Würfel. Das Objekt mit den meisten Erfolgen bleibt intakt. Bei Gleichstand sind beide Objekte zerstört.

Lassen Sie Ihren Charakter ein Objekt ohne Hilfsmittel zerstören, kann er sich eine schwere Verletzung zuziehen. Ähnlich wie bei Stürzen kann Ihr Charakter allerdings auch versuchen der Verletzung zu entgehen. Meistens legen Sie für ihn dann einen Test auf *Geschick / Zähigkeit* ab. Jeweils 1 Erfolg senkt die Verletzungsstufe um 1.

Bsp.: Akamura-san steht im Mittelpunkt der Arena, vor ihm liegen drei Steinplatten von einiger Dicke übereinander, die der alte Meister durchschlagen möchte, um seine Kampfkunst vorzuführen.

Für den Schlag setzt er Kraft / Geschick (2 / 3) ein, rechnet seine Kenntnisse für den Kampf (1) und den Nahkampf (2) hinzu und seine Fähigkeit als Großmeister der Kampfkunst (3). Im Vorfeld führte Akamura-san erfolgreich eine Konzentrationsübung durch (vom Moderator als 1 automatischer Erfolg gewertet). Somit ergeben sich 11 Würfel im Würfelvorrat, 2 davon wären automatische Erfolge.

Der Moderator entscheidet, dass für die erste Platte 1 Erfolg, für die zweite Platte 2 weitere und für die dritte Platten nochmals 3 weitere Erfolge nötig sind. Also insgesamt 6 Erfolge um alle drei Platten durchzuschlagen.

Sven, Akamura-sans Spieler, würfelt und erzielt 3 Erfolge. Somit schlägt er nur zwei Platte durch.

Nun ist Stein recht hart und der Moderator befindet, dass für jede Verletzungsstufe ganze 2 Erfolge nötig sind, um die Verletzung zu vermeiden. Also ganze 4 Erfolge, um heil aus der Sache rauszukommen.

Der Test wird nun mittels Geschick / Zähigkeit (2 / 1) ausgeführt. Allerdings kann Akamura-san auch hier auf seine Kenntnisse, seine Vorteile und Konzentration bauen. Somit stehen im 10 Würfel zur Verfügung, was mit dem automatischen Erfolg durch die Konzentration 2 automatische Erfolge macht. Sven rollt die Würfel und erzielt nur 1 Erfolg. Mit dem Zusatzerfolg kommt er nur auf 2 Erfolge.

Zerschläge er die Platten mit seinem Kopf, hätte der Moderator als Ausgangspunkt eine tödliche Verletzung angesetzt.

Beachten Sie bitte auch: Steter Tropfen höhlt den Stein! Sicherlich wird ein zwergischer Gefangener in der Lage sein seine Zellentüre mit dem Kopf einzuschlagen, sollte er genügend Zeit haben und keine Verletzungen erleiden - rechnen Sie mit einer Zeitvorgabe von vielen, vielen Jahren.

Anhang

Vorteile

Mittels Vorteilen kann Ihr Charakter bestimmte Dinge machen, die oftmals einen weiteren Bonus auf einen Test bedeuten. Untenstehend sind einige Vorteile aufgelistet. In den Eckklammern finden sich die jeweiligen nötigen Voraussetzungen. Es gibt bestimmte Vorteile, die aufeinander aufbauen. In diesem Falle addieren sich die dort aufgeführten Boni eventuell auf.

Klettermaxe [keine Voraussetzung]

Der Charakter ist besonders gut im Klettern.

Regel: +1 auf Tests, wenn der Charakter klettert.

Fassadenkletterer [Klettermaxe]

Der Charakter ist besonders gut darin, an Hauswänden und gemauerten Wänden hochzuklettern.

Regel: +1 auf Tests, falls der Charakter an Hauswänden oder gemauerten Wänden hochklettert.

Geborener Redner [keine Voraussetzung]

Der Charakter ist besonders gut darin, mittels Worten Eindruck zu schinden.

Regel: +1 auf Tests, wenn der Charakter mit seinen Worten jemanden überzeugen will.

Geborener Lügner [Geborener Redner]

Der Charakter ist besonders gut darin, andere zu belügen.

Regel: +1 auf Tests, wenn der Charakter jemanden wissentlich anlügt.

Geborener Diplomat [Geborener Redner]

Der Charakter ist besonders gut darin, andere zu belügen.

Regel: +1 auf Tests, wenn der Charakter jemanden ohne wissentliche Lüge überzeugen will.

Spürhund [keine Voraussetzung]

Der Charakter ist besonders gut darin, Gegenstände zu finden.

Regel: +1 auf Tests, wenn der Charakter nach etwas Unbestimmtem sucht.

Suchhund [Spürhund]

Der Charakter ist besonders gut darin, bestimmte Gegenstände zu finden.

Regel: +2 auf Tests, wenn der Charakter nach etwas Bestimmtem sucht.

Hart im Nehmen [keine Voraussetzung]

Dem Charakter machen Verletzungen weniger aus.

Regel: Ist der Charakter Verletzt, bleibt sein Faktor für automatische Erfolge bei 5.

Zäh wie Drachenleder [Hart im Nehmen]

Dem Charakter machen Verletzungen kaum was aus.

Regel: Ist der Charakter Schwer Verletzt, bleibt sein Faktor für automatische Erfolge bei 5.

Unverwundbar? [Zäh wie Drachenleder]

Dem Charakter machen Verletzungen kaum noch etwas aus.

Regel: Der Charakter heilt schwere Verletzungen ebenso schnell aus wie Verletzungen.

Dickes Fell [keine Voraussetzung]

Der Charakter widersteht Verletzungen.

Regel: +1 Würfel um Verletzungen zu widerstehen.

Haut wie Eisen [Dickes Fell]

Der Charakter widersteht Verletzungen besser.

Regel: +1 Würfel um Verletzungen zu widerstehen.

Panzer auf zwei Beinen [Haut wie Eisen]

Der Charakter widersteht Verletzungen viel besser

Regel: +1 Würfel um Verletzungen zu widerstehen.

Umgang mit Geld [keine Voraussetzung]

Ihr Charakter kann gut mit Geld umgehen.

Regel: Mindestens +1 automatischen Erfolg beim Vermögenswurf.

Buchhalter [Umgang mit Geld]

Ihr Charakter kann sehr gut mit Geld umgehen.

Regel: Mindestens +1 automatische Erfolge beim Vermögenswurf.

Finanzgenie [Buchhalter]

Ihr Charakter kann verdammt gut mit Geld umgehen.

Regel: Mindestens +1 automatische Erfolge beim Vermögenswurf.

Wohlhabend [keine Voraussetzung]

Ihr Charakter stammt aus einer wohlhabenden Familie, bekommt regelmäßig Geld aus einem Erbe oder ist an einem Finanzfond beteiligt. Ihm fließen regelmäßig Geldmittel zu, so dass er sich um seine täglichen Ausgaben keine großen Sorgen machen muss.

Regel: Ihr Charakter kann niemals weniger als 1 Vermögenswert besitzen.

Reich [Wohlhabend]

Ihr Charakter stammt aus einer reichen Familie, bekommt regelmäßig Geld aus einem üppigen Erbe oder ist an einem großen Finanzfond beteiligt. Ihm fließen regelmäßig erhebliche

Geldmittel zu, so dass er sich um seine täglichen Ausgaben keinerlei Sorgen machen muss.

Regel: Ihr Charakter kann niemals weniger als 2 Vermögenswerte besitzen.

Stinkreich [Reich]

Ihr Charakter stammt aus einer sehr reichen Familie, bekommt regelmäßig Geld aus einem gigantischen Erbe oder ist an einem unglaublichen Finanzfond beteiligt. Ihm fließen regelmäßig Unmengen an Geldmittel zu, so dass er sich um seine täglichen Ausgaben und Luxus keinerlei Sorgen machen muss.

Regel: Ihr Charakter kann niemals weniger als 3 Vermögenswerte besitzen.

Strebsamer Arbeiter [keine Voraussetzung]

Ihr Charakter verfolgt eine Aufgabe, die er sich selbst gestellt hat oder die ihm gestellt wurde, mit großem Eifer.

Regel: +1 Würfel auf Tests die mit dem Erfüllen einer gestellten Aufgabe in direkter Verbindung stehen.

Flinke Finger [keine Voraussetzung]

Ihr Charakter ist mit seinen Händen und Fingern sehr geschickt.

Regel: +1 Würfel auf Tests die Geschick beinhalten und den Zweck haben fremdes Eigentum zu entwenden.

Empathie mit Lebewesen [keine Voraussetzung]

Ihr Charakter spürt, wie sich andere Lebewesen fühlen und kann darauf eingehen.

Regel: Ihr Charakter erhält mittels einem Test *Sinnesschärfe/Erfahrung* einen Würfelvorrat in Höhe seiner Erfolge, die er während einer einzelnen Szene im Umgang mit einer einzelnen Person beim Einsatz einer sozialen Eigenschaft beliebig einsetzen kann, ähnlich wie Schicksalspunkte. Sollte der Test misslingen gewinnt Ihr Charakter allerdings falsche Eindrücke und sein Faktor für automatische Erfolge erhöht sich um 1 – normalerweise von 5 auf 6. Bei einem kritischen Fehlschlag kann Ihr Charakter für diese Szene gar keinen automatischen Erfolg geltend machen.

Gespür für Magie [keine Voraussetzung]

Auch wenn es viele leugnen, ab und zu findet sich noch ein wenig wahre Magie. Ihr Charakter kann diese Magie spüren.

Regel: Wird in der Nähe Ihres Charakter Magie gewirkt oder berührt er einen magischen Gegenstand, so steht ihm ein Test *Sinnesschärfe/Erfahrung* zu, um zu bemerken, dass Magie gewirkt wird.

Zauberkunst [Gespür für Magie]

Auch wenn es viele leugnen, ab und zu findet sich noch ein wenig wahre Magie. Ihr Charakter kann diese Magie spüren und für seine Zwecke einsetzen.

Regel: Ihr Charakter hat Zugang zur Magie gefunden und ist in der Lage, einfache Magie zu wirken.

Elfische Hochmagie [Zauberkunst]

Auch wenn es viele leugnen, ab und zu findet sich noch ein wenig wahre Magie. Ihr Charakter hat eine besondere Verbundenheit zur verbotenen Hochmagie der Elfen.

Regel: Ihr Charakter hat Zugang zur Hochmagie der Elfen gefunden und ist in der Lage, deren Magie zu wirken.

Beidhändigkeit [keine Voraussetzung]

Ihr Charakter kann mit beiden Händen gleich geschickt umgehen.

Regel: Ihr Charakter bekommt keinen Abzug auf Tests, die er mit der ungeschickten Hand ausführt.

Gute Kontakte [keine Voraussetzung]

Ihr Charakter hat in der Vergangenheit einem einflussreichen Staatsdiener einen Gefallen erwiesen oder ist mit jemand Entsprechendem entfernt verwandt.

Regel: Ihr Charakter bekommt +1 auf Tests, sobald er mit Staatsdienern in sozialen Kontakt tritt.

Gute Beziehungen [Gute Kontakte]

Ihr Charakter hat in der Vergangenheit einem einflussreichen Staatsdiener einen großen Gefallen erwiesen oder ist mit jemand Entsprechendem nah verwandt.

Regel: Ihr Charakter bekommt +1 auf Tests, sobald er mit Staatsdienern in sozialen Kontakt tritt.

Mein Freund Dein Herr [Gute Beziehungen]

Ihr Charakter hat in der Vergangenheit einem einflussreichen Staatsdiener einen sehr großen Gefallen erwiesen oder ist mit jemand Entsprechendem sehr nah verwandt.

Regel: Ihr Charakter bekommt +1 auf Tests, sobald er mit Staatsdienern in sozialen Kontakt tritt.

Gute Nase [keine Voraussetzung]

Ihr Charakter besitzt eine gute Nase und nimmt Gerüche gut wahr.

Regel: Ihr Charakter bekommt +1 auf alle Tests zum Wahrnehmen, falls damit, innerhalb von 10 Metern, ein besonderer Geruch in Verbindung steht.

Hervorragende Nase [Gute Nase]

Ihr Charakter besitzt eine hervorragende Nase und nimmt Gerüche hervorragend wahr.

Regel: Ihr Charakter bekommt +1 auf alle Tests zum Wahrnehmen, falls damit, innerhalb von 30 Metern, ein besonderer Geruch in Verbindung steht.

Exzellente Nase [Hervorragende Nase]

Ihr Charakter besitzt eine hervorragende Nase und nimmt Gerüche hervorragend wahr.

Regel: Ihr Charakter bekommt +1 auf alle Tests zum Wahrnehmen, falls damit, innerhalb von 90 Metern, ein besonderer Geruch in Verbindung steht.

Kampfkünstler [Keine Voraussetzung]

Ihr Charakter ist im Waffellosen Kampf geübt und kann seinen bloßen Körper als Waffe einsetzen.

Regel: +1 Würfel auf alle Tests um Gegner zu verletzen oder Objekte zu zerstören.

Meister der Kampfkunst [Kampfkünstler]

Ihr Charakter ist im Waffellosen Kampf geübt und kann seinen bloßen Körper als gefährliche Waffe einsetzen.

Regel: +1 Würfel auf alle Tests um Gegner zu verletzen oder Objekte zu zerstören.

Großmeister der Kampfkunst [Meister der Kampfkunst]

Ihr Charakter ist im Waffellosen Kampf geübt und kann seinen bloßen Körper als sehr gefährliche Waffe einsetzen.

Regel: +1 Würfel auf alle Tests um Gegner zu verletzen oder Objekte zu zerstören.

Biegsam [Keine Voraussetzung]

Ihr Charakter besitzt einen außergewöhnlich biegsamen Körper, den er ziemlich strecken und bewegen kann, um ungewöhnliche Verrenkungen zu machen.

Regel: +1 Würfel auf alle Tests, um sich irgendwo hinein oder durchzuquetschen.

Gummikörper [Biegsam]

Ihr Charakter besitzt einen sehr außergewöhnlich biegsamen Körper, den er ziemlich strecken und bewegen kann, um recht ungewöhnliche Verrenkungen zu machen.

Regel: +1 Würfel auf alle Tests, um sich irgendwo hinein oder durchzuquetschen.

Schlangenkörper [Gummikörper]

Ihr Charakter besitzt einen sehr außergewöhnlich biegsamen Körper, den er ziemlich strecken und sehr verdreht bewegen kann, um sehr ungewöhnliche Verrenkungen zu machen.

Regel: +1 Würfel auf alle Tests, um sich irgendwo hinein oder durchzuquetschen.

Unauffällig [keine Voraussetzung]

Ihr Charakter ist eine unauffällige Erscheinung und er sucht auch gar keine Beachtung und Aufmerksamkeit.

Regel: -1 Würfel auf alle Prestigeprüfungen.

Bin nicht hier! [Unauffällig]

Ihr Charakter ist eine sehr unauffällige Erscheinung und er sucht auch überhaupt gar keine Beachtung und Aufmerksamkeit. Die Leute erinnern sich kaum an ihn.

Regel: -1 Würfel auf alle Prestigeprüfungen und der Faktor für automatische Erfolge zum Verkleiden sinkt um 1.

Sie sehen mich einfach nicht! [Graue Maus]

Ihr Charakter ist eine verdammt unauffällige Erscheinung und er will auch überhaupt gar keine Beachtung und Aufmerksamkeit. Die Leute erinnern sich selten an ihn.

Regel: -3 Würfel auf alle Tests für Antagonisten, die versuchen Ihren Charakter aufzuspüren oder wahrzunehmen.

Unbeachtet [Keine Voraussetzung]

Ihr Charakter hat ein natürliches Talent, sich beinahe unbeachtet anderen Leuten zu nähern und trotzdem verborgen zu bleiben.

Regel: +1 Würfel auf alle Proben, die mit auf Heimlichkeit bezogenen Tests in Verbindung stehen.

Graue Maus [Unbeachtet]

Ihr Charakter hat ein starkes natürliches Talent, sich unbeachtet anderen Leuten zu nähern und verborgen zu bleiben.

Regel: +1 Würfel auf alle Proben, die mit auf Heimlichkeit bezogenen Tests in Verbindung stehen.

Schattenmann [Graue Maus]

Ihr Charakter hat ein sehr starkes natürliches Talent, sich fast immer unbeachtet anderen Leuten zu nähern und verborgen zu bleiben.

Regel: +1 Würfel auf alle Proben, die mit auf Heimlichkeit bezogenen Tests in Verbindung stehen.

Nachteile

Durch einen Nachteil werden Ihrem Charakter oftmals bestimmte Dinge erschwert, die meistens etwas Negatives bedeuten. Untenstehend sind einige Nachteile aufgelistet. In den Eckklammern finden sich die jeweiligen nötigen Voraussetzungen. Seine Sie Ihrem Moderator gegenüber ehrlich, achten Sie auf den richtigen Einsatz der Nachteile Ihres Charakters. Vielleicht geht dadurch mal etwas schief, aber Ihr Charakter wächst mit seinen Herausforderungen.

Krankhafter Ehrgeiz [Keine Voraussetzung]

Ihr Charakter kennt weder Rast noch Ruh. Hat er sein Ziel erreicht, sucht er sich sofort ein Neues. Ihr Charakter hält sich für unentbehrlich und weist auch gerne darauf hin oder lässt es unentschieden durchblicken. Das sorgt bei anderen Leuten oftmals für Unmut.

Regel: -1 Würfel auf alle sozialen Tests, die in direktem Zusammenhang mit einem zuvor bestandenen Test stehen.

Mattigkeit [Krankhafter Ehrgeiz]

Ihr Charakter mischt gerne überall mit, immerhin glaubt er, dass niemand auf ihn verzichten kann. Er hat zu wenig Schlaf, seine Gedanken drehen sich stets um irgendwelche Aufgaben und deren Lösung. Dadurch ist Ihr Charakter oft müde.

Regel: -1 Würfel auf alle Tests die mit mentaler Konzentration in Verbindung stehen.

Ausgebrannt [Mattigkeit]

Ihr Charakter ist körperlich erschöpft und beinahe kraftlos, dazu leicht reizbar.

Regel: -1 Würfel auf alle Tests um sich gegen Krankheiten zu wehren und -1 Würfel auf alle sozialen Tests und Tests die mit Kraftakten in Verbindung stehen.

Vielfraß [keine Voraussetzung]

Ihr Charakter ist eine Naschkatze und lässt sich von seiner Leibspeise leicht ablenken. Wählen Sie für Ihren Charakter eine Leibspeise aus.

Regel: -1 Würfel auf alle Tests, solange die Leibspeise Ihres Charakters in sichtbarer oder greifbarer Nähe ist.

Unaufmerksam [keine Voraussetzung]

Ihr Charakter ist oft unkonzentriert und zerstreut. Er übersieht leicht Dinge oder misst ihnen eine falsche Bedeutung zu.

Regel: -1 Würfel auf alle Tests, die mit Wahrnehmung in Verbindung stehen.

Unbedarf [keine Voraussetzung]

Die Welt ist eigentlich ein friedlicher Platz und niemand würde Ihrem Charakter was Schlimmes gönnen. Ihr Charakter sieht die Lage eigentlich stets positiv und kann sich nur schwer vorstellen, dass ihm jemand ans Leder will.

Regel: -1 Würfel auf alle Tests die mit Manipulation in Verbindung stehen, im Umgang mit Personen die Ihrem Charakter unbekannt sind oder bei denen er unbeliebt ist.

Prestigesüchtig [keine Voraussetzung]

Ihr Charakter strebt nach Anerkennung und Akzeptanz. Er strebt danach, zu den bekannten Persönlichkeiten zu zählen.

Regel: +1 Würfel auf alle Prestigeproben und der Faktor für automatische Erfolge zum Verkleiden steigt um 1.

Ich habe Stil! [keine Voraussetzung]

Ihr Charakter besitzt einen außergewöhnlichen Stil, den er stolz zur Schau trägt. Er will beachtet werden und es gelingt ihm meistens auch

Regel: +1 Würfel auf alle Prestigeproben und der Faktor für automatische Erfolge zum Verkleiden steigt um 1.

Schaut mal alle her! [Ich habe Stil]

Ihr Charakter besitzt einen außergewöhnlichen Stil, den er unheimlich stolz zur Schau trägt. Er will einfach beachtet werden und es gelingt ihm andauernd.

Regel: +1 Würfel auf alle Prestigeproben und der Faktor für automatische Erfolge zum Verkleiden steigt um 1.

Ich bin der Mittelpunkt der Welt! [Schaut mal alle her!]

Ihr Charakter besitzt einen außergewöhnlichen Stil, den er verdammt stolz zur Schau trägt. Er will unbedingt beachtet werden und es gelingt ihm auch.

Regel: +3 Würfel auf alle Tests für Antagonisten, die versuchen Ihren Charakter aufzuspüren oder wahrzunehmen.

Friedfertig [keine Voraussetzung]

Ihr Charakter kann niemandem leiden sehen und erträgt es kaum, jemandem eine Verletzung zuzufügen.

Regel: -1 Würfel auf alle Tests, die mit einer Kampfsituation in Verbindung stehen.

Pazifist [Friedfertig]

Ihr Charakter ist kaum in der Lage jemanden leiden zu sehen oder gar zu töten.

Regel: -1 Würfel auf alle Tests, die mit einer Kampfsituation in Verbindung stehen.

Absoluter Pazifist [Pazifist]

Ihr Charakter verabscheut anderen Wesen Leid zuzufügen oder diese gar töten zu müssen.

Regel: -1 Würfel auf alle Tests, die mit einer Kampfsituation in Verbindung stehen.

Sozialer Außenseiter [keine Voraussetzung]

Ihr Charakter ist ein sozialer Außenseiter. Man möchte sich nur ungern mit ihm abgeben.

Regel: -1 Würfel auf alle Tests für soziale Interaktion, sobald Ihr Charakter Umgang mit einer anderen Volksgruppe als der eigenen pflegt.

Dick [keine Voraussetzung]

Ihr Charakter hat etliche Kilos zu viel auf den Rippen.

Regel: -1 Würfel auf alle Tests die mit Ausdauer in Verbindung stehen .

Fettleibig [Dick]

Ihr Charakter ist dermaßen dick, dass er bereits Maßanfertigungen und stabile Möbel braucht.

Regel: -1 Würfel auf alle Tests die Manipulation beinhalten, sobald Ihr Charakter Umgang mit Wesen hat die auf ihre Ernährung achten oder Hunger leiden.

Lebende Fleischkugel [Fettleibig]

Ihr Charakter ist dermaßen dick, dass er kaum durch Türen passt und etlichen Leuten unangenehm auffällt.

Regel: -1 Würfel auf alle Tests die mit Ausdauer in Verbindung stehen oder sobald Ihr Charakter Umgang mit Wesen hat die auf ihre Ernährung achten oder Hunger leiden.

Leichter Sprachfehler [Keine Voraussetzung]

Ihr Charakter besitzt einen kleinen, aber dennoch markanten Sprachfehler. Dadurch ist er etwas schwerer zu verstehen und sein Gegenüber muss schon aufmerksam zuhören, um ihn zu verstehen.

Regel: -1 Würfel auf alle Tests die mit sozialer Interaktion in Verbindung stehen, sobald ihr Charakter dabei das gesprochene Wort einsetzt.

Schwerer Sprachfehler [Leichter Sprachfehler]

Ihr Charakter besitzt einen markanten Sprachfehler. Dadurch ist er schwerer zu verstehen und sein Gegenüber muss schon sehr aufmerksam zuhören, um ihn zu verstehen.

Regel: -1 Würfel auf alle Tests die mit sozialer Interaktion in Verbindung stehen, sobald ihr Charakter dabei das gesprochene Wort einsetzt.

Hä? [Leichter Sprachfehler]

Ihr Charakter besitzt einen sehr markanten Sprachfehler. Dadurch ist er kaum zu verstehen und sein Gegenüber muss sehr aufmerksam zuhören, um ihn überhaupt zu verstehen.

Regel: -1 Würfel auf alle Tests die mit sozialer Interaktion in Verbindung stehen, sobald ihr Charakter dabei das gesprochene Wort einsetzt.

Verlangen [keine Voraussetzung]

Ihr Charakter hat stets das Verlangen nach einer bestimmten Substanz. Es handelt sich um eine leichte Abhängigkeit, die sich körperlich und auch geistig verfestigt hat und Auswirkung auf sein Umfeld haben kann. Ohne die Substanz ist Ihr Charakter leicht nervös, etwas fahrig und auch ansatzweise unumgänglich.

Regel: -1 Würfel auf alle Tests die Geschick, Sinnesschärfe oder Ausstrahlung beinhalten, solange Ihr Charakter seinem Verlangen nicht nachgehen kann.

Starkes Verlangen [Verlangen]

Ihr Charakter hat stets das starke Verlangen nach einer bestimmten Substanz. Es handelt sich um eine Abhängigkeit, die sich körperlich und auch geistig verfestigt hat und Auswirkung auf sein Umfeld haben kann. Ohne die Substanz ist Ihr Charakter nervös, fahrig und auch unumgänglich.

Regel: -1 Würfel auf alle Tests die Geschick, Sinnesschärfe oder Ausstrahlung beinhalten, solange Ihr Charakter seinem Verlangen nicht nachgehen kann.

Sucht [Starkes Verlangen]

Ihr Charakter hat stets das extreme Verlangen nach einer bestimmten Substanz. Es handelt sich um eine Sucht, die sich körperlich und auch geistig verfestigt hat und Auswirkung auf sein Umfeld hat. Ohne die Substanz ist Ihr Charakter sehr nervös, stets fahrig und immer unumgänglich.

Regel: -1 Würfel auf alle Tests die Geschick, Sinnesschärfe oder Ausstrahlung beinhalten, solange Ihr Charakter seinem Verlangen nicht nachgehen kann.