Sucht und Rauschmittel

Sucht und Rauschmittel

Inoffizielle Ersatzregeln zum Nachteil *Sucht* und Hausregeln zur Beschaffung, Herstellung und dem Konsum von Rauschmitteln inklusive Nebenwirkungen für *Das Schwarze Auge 4.1*

Steven Koenig <webmaster@kreuvf.de>

2020-07-23

Zusammenfassung

Sucht ist ein regeltechnischer Nachteil, den Charaktere im System *Das Schwarze Auge 4.1* bei der Generierung erhalten können. Dazu gesellt sich eine Handvoll Rauschmittel, die meist teuer und aufgrund der Illegalität auch schwer zu beschaffen sind. Da ein Leben als Abenteurer allerdings häufig auch in entlegene Winkel Aventuriens führt, wird schnell ersichtlich, dass eine Sucht nicht mit einem Abenteurerleben in Einklang zu bringen und eine Sucht dadurch kaum spielbar ist. Dem Abhilfe zu schaffen, ist Ziel dieses Dokuments.

Der Nachteil lässt sich durch die Abschaffung fester Krankheitsstufen für unterschiedliche Suchtmittel und die Zulassung bevorzugter Rauschmittelwirkungen statt fester Rauschmittel flexibler gestalten. Auch an der Konsumhäufigkeit lässt sich drehen und bei den Auswirkungen eines Entzugs werden die offiziellen Regeln aus *Wege der Helden* denen aus *Zoo-Botanica Aventurica* vorgezogen.

Damit ist es allerdings noch nicht getan, denn so lässt sich zwar der Nachteil spielbarer gestalten, aber ein Süchtiger kann regelmäßig wiederkehrend einen guten Teil des Spielabends einfach nur dadurch einnehmen, dass er sich um die Beschaffung oder Herstellung seiner Rauschmittel kümmern muss. Dann folgt der Konsum, doch mit welchen Auswirkungen? Mittels detailliert ausgearbeiteter Probenmechanismen lässt sich das Spiel mit der Sucht in wenigen Minuten und Würfen abhandeln. Als Bonus für den Meister bieten sich gerade bei gescheiterten Beschaffungsproben viele Anknüpfpunkte für das Abenteuer.

Vorwort

Vermutlich wird sich der ein oder andere Leser schon beim Anklicken dieses Dokumentes gefragt haben, was jemanden dazu bewegt, sich überhaupt mit dem Thema *Sucht und Rauschmittel* im Rahmen eines Pen-&-Paper-Rollenspielsystems auseinanderzusetzen. Nun, die Antwort möchte ich nicht schuldig bleiben, auch wenn sie recht simpel ist.

Ende 2018, als ich die Kampagne „Der Weiße Berg“ [WB1; WB2] meisterte, erhielt die Gruppe Zuwachs durch einen Zyklopäer. Im Verlaufe der Generierung zeichnete sich ab, dass der Spieler Interesse an einem Charakter mit einer *Sucht* hegte. So musste ich mich als Meister also mit den Regeln zu Süchten und Rauschmitteln befassen – was ich aber nur oberflächlich tat, da das Abenteuer ohnehin relativ kurz vor dem Abschluss stand und es einfacher war, diese Aufgabe danach dem Meister zu überlassen, der bereits vor der Kampagne unsere Gruppe gemeistert hatte.

Ich habe die Sucht im Spiel nur handgewedelt: Nachdem die Gruppe sich halbwegs gut mit dem Sumen Eichbart gestellt hatte, übergab dieser dem Zyklopäer einige Portionen Rauschkräuter – streng regeltechnisch ein Verstoß gegen die Sucht nach Mibelrohr, doch wächst dieses nur an der aventurischen Westküste zwischen Salza und Mengbilla [ZBA, S. 251]. Ja, *das* Salza, das zum Erzfeind Nostria gehört. Die Wahrscheinlichkeit also, dass es Mibelrohr in Andergast zu kaufen gibt, kann als eher gering betrachtet werden, zumal die unverarbeitete Pflanze ohnehin nur W6 Tage hält [ZBA, S. 251]. Dass der Charakter finanziell auch gar nicht in der Lage war sich die 6 D jeden zweiten Tag[1] zu leisten, machte die Situation nicht besser.

Nun war der Spieler bereits rollenspielerfahren, aber ich empfand es als falsch den neuen Charakter in der Gruppe direkt mit der aus dem Regelwerk nicht direkt ersichtlichen Härte dieser Sucht zu bestrafen. Dass der Charakter eines langjährigen Mitspielers, ein, ebenfalls zyklopäischer, Magier aus Belhanka, auch noch der Bruder des Zyklopäers war, der über eine Sucht nicht allzu begeistert gewesen wäre, machte die Sache dann noch zusätzlich kompliziert. So improvisierte ich dies für die letzten drei Monate des Abenteuers und ließ den Charakter hin und wieder auch sehr einfach an Rauschmittel gelangen – der Konsum musste heimlich geschehen und fraß bereits genug Spielzeit.

[1] Zumindest nach *Zoo-Botanica Aventurica* ist das die Zeit, nach der ein Entzug einsetzt, der direkt zu „völliger Apathie“ führe. Klingt ein wenig überzogen für meinen Geschmack, wenn man das mit den beim Nachteil genannten Zeiten vergleicht.

Mit Abschluss des Abenteuers, also ab April 2019, fing ich dann an mich detaillierter mit den Suchtregeln auseinanderzusetzen und schaffte mir zuerst eine Liste aller offiziell beschriebenen Suchtmittel, dann erweiterte ich den Nachteil *Sucht* so, dass auch eine Sucht nach einer bestimmten Wirkung möglich wurde. Im nächsten Schritt packte mich dann der kreative Schaffensdrang und ich erschuf nach und nach Regelmechanismen und Ereignistexte zur Beschaffung und den Nebenwirkungen dieser „zufälligen Rauschmittel".

Als ich Mitte Mai 2019 damit fertig war, hatte der Spieler die Gruppe leider bereits (mehr oder weniger) verlassen. Damit konnte ich diese Regeln nie am Spieltisch testen und auch ein neuer Spieler, der Mitte des Jahres 2019 der Gruppe beitrat, war nicht dazu bereit seinen Thorwaler mit einer Sucht zu generieren.

Erst im März 2020 im Rahmen meiner Vorbereitungen für die zweite Staffel des Videoformats „Meisterwerkstatt – Das Format für vor dem Würfeln" kam ich an den Punkt, dass ich die bislang nur in einem nicht öffentlich zugänglichen Wiki[2] lagernden Regeln in ein präsentables Format bringen wollte. Auf dem Weg zum fertigen Dokument würden alle nötigen Grafiken und Tabellen anfallen, die ich später im Video wiederverwenden könnte.

Ich hoffe, dass man nicht nur erkennt, dass viel Arbeit in dieses Dokument geflossen ist, sondern sich diese Arbeit auch gelohnt hat und beim Leser mit mehr als nur ein „er war stets bemüht" in Erinnerung bleibt.

– Isurandil

[2] Aus Urheberrechtsgründen wird das auch nie öffentlich sein können.

Inhaltsverzeichnis

Sucht & Rauschmittel **1**

Vorwort **3**

Inhaltsverzeichnis **5**

Abkürzungsverzeichnis **7**

1 Regeln zu Sucht und Rauschmitteln **8**
1.1 Beschaffung, Herstellung, Auswirkungen – Regelungslücken? . . . 9
1.1.1 Beschaffung . . . 9
1.1.2 Herstellung . . . 10
1.1.3 Auswirkung . . . 10
1.1.4 Fazit . . . 10

2 Überarbeitete Regeln zu Sucht und Rauschmitteln **11**
2.1 Sucht (Nachteil) . . . 11

3 Beschaffung, Herstellung und Auswirkungen von Rauschmitteln **14**
3.1 Beschaffung von Rauschmitteln . . . 14
3.1.1 Beschaffung in der Unterwelt . . . 14
3.1.2 Herstellung auf eigene Faust . . . 16
3.2 Auswirkungen des Rauschmittelkonsums . . . 17
3.3 Beispiele . . . 19
3.3.1 Beschaffung in der Unterwelt (Erfolg) . . . 19
3.3.2 Beschaffung in der Unterwelt (Fehlschlag, keine Konsequenzen) . . . 20
3.3.3 Beschaffung in der Unterwelt (Fehlschlag, mit Konsequenzen) . . . 20
3.3.4 Herstellung auf eigene Faust (Erfolg) . . . 20
3.3.5 Herstellung auf eigene Faust (Fehlschlag, keine Ausgangsmaterialien) . . . 21
3.3.6 Herstellung auf eigene Faust (Fehlschlag, kein Produkt) . . . 21

4 Quellen **22**

5 Hinweise **23**
5.1 Kontakt . . . 23
5.2 Danksagung . . . 23
5.3 Lizenz . . . 23
5.4 Bildnachweis . . . 23
5.5 Stand . . . 24

A Tabellen **25**
Auswirkungen misslungener Rauschmittelbeschaffung in der Unterwelt 25
Auswirkung 10 26
Auswirkung 20 27
Auswirkung 30 28
Auswirkung 40 30
Auswirkung 50 32
Auswirkungen des Rauschmittelkonsums 33
Nebenwirkung 1/1 33
Nebenwirkung 2/1 35
Nebenwirkung 3/1 39
Nebenwirkung 4/1 43

B Schnellreferenz **46**

Abkürzungsverzeichnis

AE	Astralenergie
AsP	Astralpunkt
AT	Attacke
AU	Ausdauer
AuP	Ausdauerpunkt
CH	Charisma
D	Dukate
DSA	Das Schwarze Auge
FF	Fingerfertigkeit
FK	Fernkampf
GE	Gewandtheit
GP	Generierungspunkt
GS	Geschwindigkeit
IN	Intuition
KK	Körperkraft
KL	Klugheit
KO	Konstitution
LE	Lebensenergie
LeP	Lebenspunkt
MU	Mut
PA	Parade
SP	Schadenspunkt
SR	Spielrunde
TaP*	übrigbehaltener Talentpunkt
WB1	Weißer Berg I
WB2	Weißer Berg II
WdA	Wege der Alchimie
WdE	Wege des Entdeckers
WdH	Wege der Helden
WdS	Wege des Schwerts
WdZ	Wege der Zauberei
ZBA	Zoo-Botanica Aventurica
ZfP*	übrigbehaltener Zauberfertigkeitspunkt
W3	dreiseitiger Würfel
W4	vierseitiger Würfel
W5	fünfseitiger Würfel
W6	sechsseitiger Würfel
W10	zehnseitiger Würfel
W20	zwanzigseitiger Würfel

Kapitel 1

Regeln zu Sucht und Rauschmitteln

> Weil sie böse abhängig waren, schmiedeten sie Weed-Ringe, die den Träger immer mit THC versorgten und ihm ein breites Grinsen verschafften.
>
> — *Lord of the Weed – Sinnlos in Mittelerde*

Der Generierungsband *Wege der Helden* enthält den regeltechnischen Nachteil *Sucht* und definiert eine Sucht dabei wie folgt [WdH, S. 271]:

- Die Generierungspunkte (GP), die man für die Wahl dieses Nachteils erhält, ergeben sich aus dem Doppelten der Giftstufe des Suchtmittels.
- Es gibt keinen Weg die Giftstufe zu berechnen. Stattdessen gibt es eine Liste sechs bekannter Suchtmittel mit den dazugehörigen festen Giftstufen[1]. Im Alchemieband *Wege der Alchimie* und im Flora-und-Fauna-Band *Zoo-Botanica Aventurica* finden sich zehn weitere Suchtmittel. Alle diese Suchtmittel mit den dazugehörigen Werten finden sich in Tabelle 1.1 auf der nächsten Seite. Die Spannbreite der Giftstufen reicht von 5 bis 20, wobei man die beiden höchsten Werte von 13 und 20 aufgrund der Unspielbarkeit entsprechender Charaktere nicht zulassen sollte, was eine Spanne von 5 bis 12 lässt, also 10 GP bis 24 GP. Aufgrund einer Ausnahme ist eine Alkoholsucht nur die einfache Giftstufe in GP wert, womit die tatsächliche Spanne bei 6 GP bis 24 GP liegt.
- Der Rauschmittelentzug läuft in zwei Stufen ab[2], sofern beim Suchtmittel nichts anderes angegeben ist:
  - Die erste Stufe beginnt nach Ablauf von 15 – Giftstufe Tagen, also für die Giftstufen zwischen 5 bis 12 nach 10 bis 3 Tagen.
  - Die zweite Stufe beginnt nach Ablauf der jeweils doppelten Zeit, also 20 bis 6 Tagen.
  - Die Symptome des Entzugs verschwinden jedoch immer mit der Einnahme einer Dosis, sofern beim jeweiligen Rauschmittel nichts anderes geregelt ist, versteht sich.
- Die regeltechnischen Auswirkungen des Entzugs:
  - Fällt die Konstitution durch Überanstrengung unter 0, so erleidet der Süchtige Giftstufe/2 SP pro Tag, was im Schnitt die Regeneration aushebelt, die aber sowieso nicht mehr stattfindet.
  - Auf Stufe 1 muss der Süchtige mit folgenden Einschränkungen leben:
    - Pro Tag Giftstufe/3 Erschöpfung, womit sich aufgrund der fehlenden Regeneration langsam, aber sicher das Erschöpfungskonto und danach das Überanstrengungskonto füllt.
    - Talentproben sind um Giftstufe/3 erschwert.

[1] Während es bei den Suchtmitteln stets um die „Giftstufe“ geht, wird bei der Sucht nach dem entsprechenden Suchtmittel von der „Krankheitsstufe der Sucht“ gesprochen. Der Wert ist in beiden Fällen der gleiche.

[2] Im *Wege des Schwerts* finden sich die gleichen Entzugsregeln wie im *Wege der Helden*, in der *Zoo-Botanica Aventurica* [ZBA, S. 225] davon abweichende Regeln, die ich hier nicht weiter kommentieren möchte.

Tabelle 1.1: Übersicht aller Suchtmittel aus *Wege der Helden*, *Wege der Alchimie* und *Zoo-Botanica Aventurica* mit den ihnen zugeordneten Krankheitsstufen der Sucht. Neben den hier aufgelisteten Suchtmitteln gibt es noch weitere Rauschmittel wie Tabak, Cheriacha oder Zithabar, die allerdings keine regeltechnische Sucht auslösen. [WdH, S. 271]

Name des Suchtmittels	Krankheitsstufe der Sucht	Quellen
Alkohol	6	[WdH, S. 271]
Boronwein	12	[WdH, S. 271][ZBA, S. 272]
Feuerschlick (Ilaris-Sucht)	12	[ZBA, S. 237]
Libellengras	5	[WdA, S. 194]
Malomis	20	[ZBA, S. 248]
Marbos Odem	8	[WdH, S. 271][ZBA, S. 247]
Mibelrohr	8	[ZBA, S. 251]
Moarana	6	[WdH, S. 271][ZBA, S. 201]
Purpurmohn	13	[ZBA, S. 253]
Regenbogenstaub	12	[WdA, S. 63]
Samthauch	5	[WdH, S. 271][ZBA, S. 266]
Schwarzer Wein	10	[WdH, S. 271]
Vierblättrige Einbeere	10	[ZBA, S. 271]
Wachtrunk	6	[WdA, S. 64]
Wasserrausch	5	[ZBA, S. 273]
Willenstrunk	10	[WdA, S. 43/44]

    - Schlechte Eigenschaften sind um Giftstufe/3 erhöht.
- Auf Stufe 2 sieht das Ganze ein wenig verschärfter aus:
    - Giftstufe/2 Erschöpfung pro Tag.
    - Talentproben um Giftstufe/2 erschwert.
    - Schlechte Eigenschaften um Giftstufe/2 erhöht.

1.1 Beschaffung, Herstellung, Auswirkungen – Regelungslücken?

Während der Nachteil vor allem für die Erstellung des Charakters wichtig ist, stellt sich die Frage, inwieweit das Ausspielen der Sucht am Spieltisch durch den Nachteil abgedeckt wird.

1.1.1 Beschaffung

Während das legale Rauschmittel Alkohol problemlos verfügbar ist[3], lassen sich andere nur auf Umwegen organisieren. Entweder muss man sein Glück im Untergrund versuchen oder das Rauschmittel in Eigenregie herstellen.

Leider gibt es keine Regeln zur Beschaffung, weshalb der Meister keine Anhaltspunkte für die Bestimmung der notwendigen Proben und der heranzuziehenden Modifikatoren hat.

[3] Die Legalität und leichte Verfügbarkeit des Alkohols gehen sogar so weit, dass es für eine Alkoholsucht nur die halbe Menge an Generierungspunkten gibt. Dies ist insoweit fraglich, als vierblättrige Einbeeren oder Willenstrünke ebenfalls leicht verfügbar und weit verbreitet sind, aber die vollen Generierungspunkte geben.

Ein weiterer wichtiger Punkt ist die lokale Verfügbarkeit des Suchtmittels. Aufgrund der eingeschränkten Legalität vieler Suchtmittel ist der Schmuggel über weite Distanzen risikoreich und teuer – entsprechend kostet ein ohnehin schon kaum erschwingliches vor Ort produziertes Rauschmittel fernab der Heimat ein kleines Vermögen. Wer sogar das Pech hat, dass ihn Abenteuer in tiefe Wälder, Gebirge oder Höhlen führen[4], also an Orte, die ohnehin schon keine Fernhändler sehen, muss sich entweder vorher eindecken oder mit den Entzugssymptomen klarkommen. Ersteres ist teuer und auffällig, Zweiteres frustrierend für den Spieler. Eine Möglichkeit auf andere Suchtmittel auszuweichen, ist nicht vorgesehen.

1.1.2 Herstellung

Bei der Herstellung sieht es da schon anders aus. Für alle in *Wege der Alchimie* genannten alchimistischen Suchtmittel gibt es Herstellregeln, allerdings weichen die Entzugserscheinungen dafür teils so drastisch vom Standard ab, dass selbst reiche Charaktere nicht in der Lage wären die entsprechenden Kosten aufzubringen: beispielsweise mindestens 50 D pro Tag für Regenbogenstaub. Auch die Herstellung der in *Zoo-Botanica Aventurica* genannten pflanzlichen Suchtmittel ist geregelt, wobei sowohl Purpurmohn (26 GP) als auch Malomis (40 GP) quasi-unspielbare Charaktere erzeugen.

1.1.3 Auswirkung

Die Auswirkungen der meisten Suchtmittel sind detailliert beschrieben. Allerdings wird dabei stets von reinen Suchtmitteln ausgegangen, die nicht mit irgendwelchen Zusätzen gestreckt wurden und neben der beabsichtigten Hauptwirkung wechselnde Nebenwirkungen aufweisen können. Für solche gepanschten Suchtmittel gibt es für Meister keinerlei Handreichungen.

1.1.4 Fazit

Die Beschaffung der meisten Suchtmittel ist nicht offiziell geregelt, Anhaltspunkte zur Qualität der aus dunklen Kanälen bezogenen Rauschmittel fehlen ebenso. Wie die Beschaffung nur lokal hergestellter Rauschmittel fernab des Kernverbreitungsgebietes ausschaut, ist nicht festgelegt. Ein Ausweichen auf andere Rauschmittel, die dafür aber lokal vorhanden sind, ist zwar denkbar, aber nicht beschrieben. Sowohl zur Herstellung als auch zu den Wirkungen, nicht aber möglichen Nebenwirkungen, gibt es genügend Details.

Es fehlt also vor allem eine regelseitige Ausgestaltung der Beschaffung, des Ausweichens auf alternative Rauschmittel und möglicher Nebenwirkungen.

[4] Bei vielen Abenteuern ist es gang und gäbe nach einem Auftakt an einem bekannteren Ort eine Reise zu abgelegenen Orten anzutreten. Das liegt auch schlicht daran, dass die bekannteren Orte bereits detailliert beschrieben sind, der Abenteuerautor also kaum Gestaltungsspielraum in einer großen Stadt hat. Will heißen: Diese Situation kommt möglicherweise häufiger vor als man im ersten Moment denkt.

Kapitel 2

Überarbeitete Regeln zu Sucht und Rauschmitteln

> […] das zweite Drittel feiert im Exzess als Rave-Nation
> abhängig von teuflischen pharmazeutischen Erzeugnissen,
> weil sie nicht wussten, was diese scheiß Drogen bedeuteten.
>
> — *Samy Deluxe in* Weck mich auf

Der Nachteil *Sucht* muss flexibler werden. Dazu wird es nötig Süchte nach benannten Rauschmitteln wie *Alkohol*, *Mibelrohr* oder *Samthauch* zu erweitern um jene nach allgemeinen Wirkungen, ohne dabei auf ein bestimmtes Rauschmittel festgelegt zu sein. Daneben erhalten die Bereiche *Beschaffung*, *Herstellung* und *Nebenwirkungen* ausführliche Regelmechanismen, um innerhalb von rund fünf Minuten und vielleicht zehn Würfen den Nachteil am Spieltisch abhandeln zu können.

2.1 Sucht (Nachteil)

Die Flexibilität des Nachteils versuche ich auf zwei Wegen zu steigern:

1. Ersetzung der starren Krankheitsstufe für *benannte Suchtmittel*[1] durch einen Bereich.[2] Der Meister hat das letzte Wort, kann sich aber an der überarbeiteten Tabelle der Suchtmittel (S. 12) orientieren, die empfohlene Bereiche für die Krankheitsstufen der einzelnen Suchtmittel enthält.
2. *Unbenannte Suchtmittel*[3] mit allgemeinen Wirkungen. Die Sucht bezieht sich auf eine allgemeine Wirkung, die Spieler und Meister vorab festlegen müssen; dabei sollte man sich an den bereits beschriebenen Suchtmitteln (S. 9) orientieren. Durch die Festlegung auf eine Wirkung statt eines Suchtmittels kann der Charakter sich am lokal verfügbaren Angebot orientieren, was auch einem reisenden Charakter erlaubt diesen Nachteil zu wählen. Die Krankheitsstufe kann im Rahmen von 1 bis 30 gewählt werden.

Entzug und Konsumhäufigkeit Die Auswirkungen des Entzugs verhalten sich wie in *Wege der Helden* und *Wege des Schwerts* beschrieben. Allerdings treten Entzugssymptome nicht nach einer festen Zeitspanne seit

[1] Unter „benannte Suchtmittel“ fallen all jene Suchtmittel, die einen eigenen Namen haben wie beispielsweise *Alkohol*, *Mibelrohr* oder *Samthauch*. Dieser Begriff dient der Abgrenzung zu den *unbenannten Suchtmitteln*.

[2] Die Sonderbehandlung für Alkohol entfällt.

[3] Im Gegensatz zu benannten Suchtmitteln haben „unbenannte Suchtmittel“ keinen vordefinierten Namen. Sie dienen lediglich als Platzhalter für die mit ihnen verbundene Wirkung.

Tabelle 2.1: Überarbeitete Übersicht aller Suchtmittel aus *Wege der Helden*, *Wege der Alchimie* und *Zoo-Botanica Aventurica* mit empfohlenen Bereichen für die Krankheitsstufe statt fester Werte. Die offiziellen Angaben finden sich in Tabelle 1.1 auf Seite 9.

Name des Suchtmittels	Bereiche der Krankheitsstufe der Sucht
Alkohol	2 – 8
Boronwein	6 – 12
Feuerschlick (Ilaris-Sucht)	6 – 12
Libellengras	1 – 8
Malomis	10 – 20
Marbos Odem	4 – 10
Mibelrohr	4 – 10
Moarana	2 – 8
Purpurmohn	13
Regenbogenstaub	6 – 12
Samthauch	1 – 8
Schwarzer Wein	5 – 14
Vierblättrige Einbeere	5 – 14
Wachtrunk	2 – 8
Wasserrausch	1 – 8
Willenstrunk	5 – 14

dem letzten Konsum auf, sondern werden per Würfelwurf durch den Meister verdeckt ermittelt. Die Krankheitsstufe der Sucht gibt dabei die *Konsumhäufigkeit* innerhalb von dreißig Tagen an. Teilt man die Konsumhäufigkeit durch die Krankheitsstufe der Sucht, so erhält man die durchschnittliche Konsumpause. Für ausgewählte Werte hält Tabelle 2.2 auf der nächsten Seite Konsumhäufigkeiten und die sich daraus ergebenden durchschnittlichen Konsumpausen, meine Empfehlungen für passende Würfelproben und zum Vergleich die Statistik des Wurfs bereit. Für jede Stufe des Entzugs wird dabei ein eigener Wurf fällig. Das heißt, dass nach Ablauf der Zeit bis zum nächsten Konsum der Entzug auf Stufe 1 beginnt und der Meister wieder durch Würfelwurf verdeckt ermittelt, wann die zweite Stufe des Entzugs beginnt.

Generierungspunkte Um die Einschränkungen benannter Rauschmittel zu berücksichtigen, gibt es für diese auch weiterhin GP in Höhe der doppelten Krankheitsstufe. Wer sich hingegen für allgemeine Wirkungen entscheidet, erhält nur GP in der Höhe der einfachen Krankheitsstufe.

Tabelle 2.2: Auswirkung der Krankheitsstufe auf Entzug und Konsumhäufigkeit. Neben der sich aus der Krankheitsstufe und damit auch der Konsumhäufigkeit innerhalb von dreißig Tagen ergebenden durchschnittlichen Konsumpause sind Empfehlungen für einen Wurf auf die Dauer bis zum Einsetzen des Entzugs und die dazugehörigen minimalen, durchschnittlichen und maximalen Würfelergebnisse zum Vergleich angegeben.

Konsumhäufigkeit pro 30 d	Konsumpause in d		Wurfstatistik		
	Durchschnitt	Wurf	min.	Durchschnitt	max.
2	15	4 + 1W20	5	14,5	24
5	6,0	1 + 1W10	2	6,5	11
8	3,75	1W6	1	3,5	6
10	3	1W5	1	3	5
12	2,5	1W4	1	2,5	4
15	2,0	1W3	1	2,0	3
20	1,5	1W4 – 1	0[a]	1,5	3
30	1,0	1W3 – 1	0[a]	1,0	2

[a] Jedes Mal, wenn als Ergebnis eine Null erzielt wird, bedeutet dies, dass umgehend eine weitere Dosis und ein weiterer Wurf nötig werden. Es ist Meisterentscheid, ob dabei die Sucht so stark ist, dass nach Ende des aktuellen Rausches sofort ein weiterer Rausch gebraucht wird, oder noch kein Rausch eingetreten ist. Die Auswirkungen (Tabelle A.2 auf Seite 33) gelten trotzdem für *jede* konsumierte Dosis. Meistern empfehle ich daher Spieler deutlich auf die Gefahr hinzuweisen, sich für eine Sucht mit derart hohen Werten zu entscheiden.

Kapitel 3

Beschaffung, Herstellung und Auswirkungen von Rauschmitteln

Ihr wisst doch sicher, wo man hier an *Duweißtschonwas* kommt, oder?

— *Addiktaïos, rauschmittelsüchtiger Theaterzauberer von den Zyklopeninseln, zu einer verdeckten Wache kurz vor der Festnahme, Andergast, neuzeitlich*

Durch die Neuregelung des Nachteils *Sucht* wird dieser Nachteil für Spieler attraktiver. Um Meister und Spieler aber nicht im Regen stehen zu lassen, enthält dieser Abschnitt – der mit Abstand inhaltsreichste und aufwendigste – detaillierte Regeln zur Beschaffung von Rauschmitteln in der Unterwelt (Abschnitt 3.1.1), Herstellung auf eigener Faust (Abschnitt 3.1.2 auf Seite 16) und den Auswirkungen insbesondere von unbenannten Rauschmitteln (Abschnitt 3.2 auf Seite 17). Abbildung 3.1 auf der nächsten Seite gibt einen Überblick darüber, wie die verschiedenen Regelmechanismen ineinandergreifen. Die Schnellreferenz auf Seite 46 sei jedem ans Herz gelegt, der nochmal schnell nachschlagen möchte, wie ein bestimmter Regelmechanismus funktioniert hat.

Designziele Wichtig beim Entwerfen dieser Regeln war mir, mich möglichst nah an bekannten Probenmechanismen und Talenten zu halten. Ein neues Metatalent hätte ich beispielsweise nur ungern aus der Taufe gehoben. Für die Beschaffung sind daher die Talente *Gassenwissen* für den Kontakt mit der Unterwelt und *Pflanzenkunde* für die Sammlung passender Ausgangsstoffe nötig. Für die Verarbeitung werden *Kochen* oder *Alchimie* benötigt. Einfluss auf die Wirkung hat neben der Krankheitsstufe auch der Erfolg bei Beschaffung und Verarbeitung und der *Zechen*-Wert. Vorerst unbeachtet bleiben Verfallspunkte aus Rauschmittelkonsum analog zu denen aus Pakten [WdZ, S. 390] und Überlegungen zu den Kosten der Rauschmittelbeschaffung. Darüberhinaus sind die erzeugten Rauschmittel nur für den Eigenbedarf, höchstens noch für Gruppenmitglieder gedacht. Da *Das Schwarze Auge* keine Wirtschaftssimulation ist, liegt der Handel mit Rauschmitteln außerhalb des Fokus dieser Regeln.

3.1 Beschaffung von Rauschmitteln

3.1.1 Beschaffung in der Unterwelt

Für die Beschaffung in der Unterwelt ist es wichtig, zu wissen, an wen man sich wenden muss – und wen man lieber meidet! Ergo ist es auch eine *Gassenwissen*-Probe, mit der der Charakter den Erfolg oder Miss-

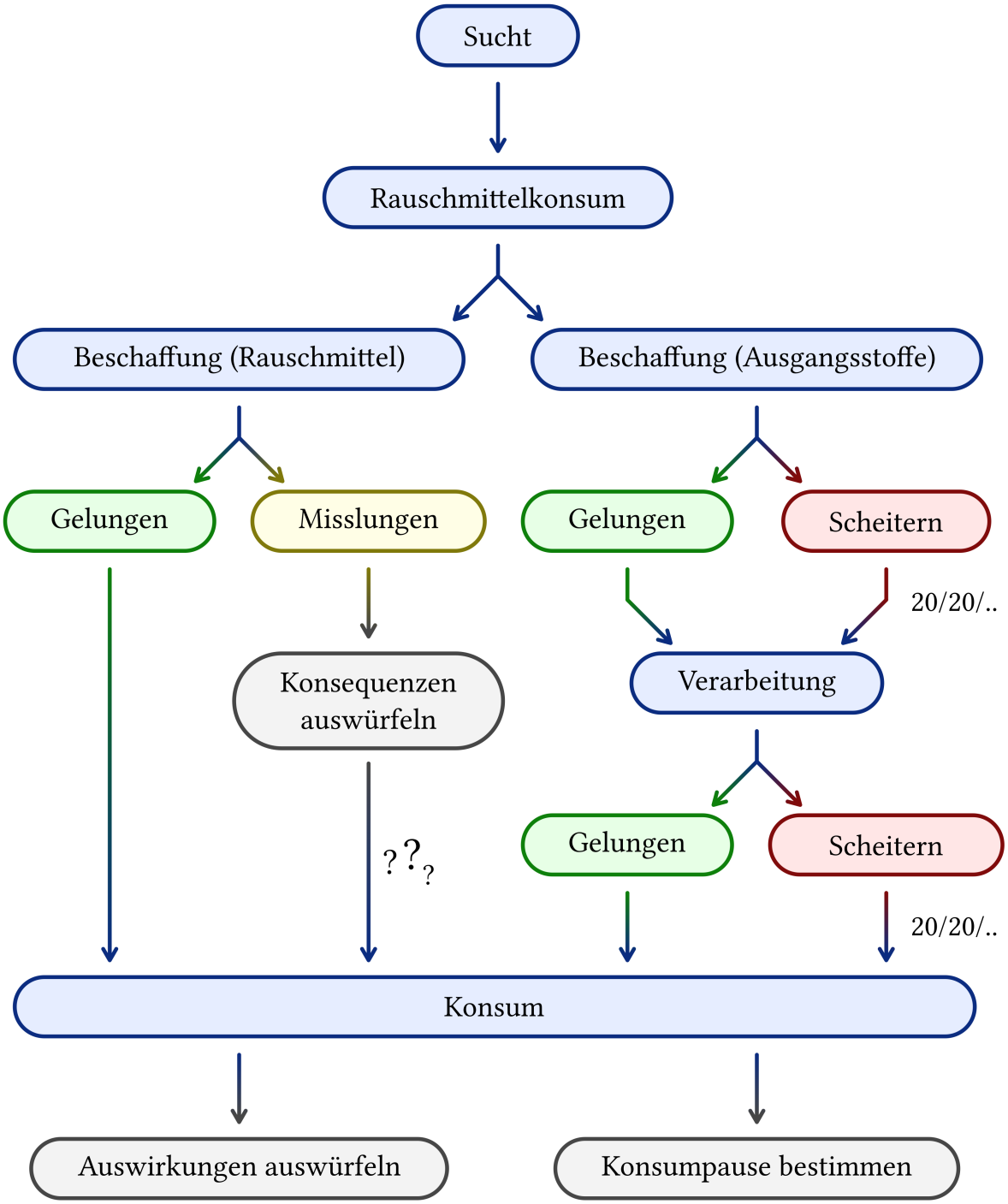

Abbildung 3.1: Regelübersicht zu Beschaffung, Herstellung und Auswirkungen von Rauschmitteln. Die Sucht des Charakters erfordert den Konsum von Rauschmitteln. Diese kann der Charakter sich entweder fertig beschaffen oder versuchen geeignete Ausgangsstoffe zu finden, die dann noch verarbeitet werden müssen. Diese Wege führen in den Konsum, der mit unterschiedlichen Wirkungen und Nebenwirkungen einhergeht und auf kurz oder lang wiederholt werden muss.

erfolg seines Unterfangens bestimmt. Die Probe wird neben gruppenüblichen Modifikatoren[1] um die *halbe Krankheitsstufe der Sucht* erschwert. Zum Verhindern von Metagaming empfehle ich, dass der Meister diese Probe verdeckt würfelt.

Spieler und Meister sollten vor der Probe festlegen, wie offen der Charakter erkennbar sein möchte, wie viel Geld er dabei hat und wie viele Portionen des Rauschmittels er sucht. Keiner dieser Punkte ist für die Probe wichtig, aber möglicherweise beim Scheitern von Belang.

Das Ergebnis des Wurfs wird wie folgt interpretiert:

- Doppel-1: Ein Schmuggler sitzt gerade auf genau der gesuchten Ware, die er aber dringend loswerden muss. Der Charakter erhält saubere Ware zu einem Fünftel des Normalpreises. Die Qualität liegt bei den vollen TaP* + 4W3.
- Gelungen: Der Charakter wird an einen entsprechenden „Händler“ verwiesen. Die TaP* werden später zur Beurteilung der Qualität der Ware herangezogen.
- Misslungen: 1W20-Wurf gegen den Betrag der TaP*.[2]
  - Gelungen: Es wird mit einem explodierenden W20[3] gewürfelt und das Ergebnis zum Betrag der TaP* aus der Gassenwissenprobe addiert. Um die hinter diesem Wert stehende Auswirkung zu erfahren, diesen in Tabelle A.1 auf Seite 25 nachschlagen.
  - Misslungen: Der Charakter findet niemanden, der ihm die Wunschrauschmittel verkauft, ohne dass es weitere Konsequenzen nach sich zieht.
- Doppel-20: Wie misslungene Probe, der Prüfwurf gegen den Betrag der TaP* gilt aber automatisch als gelungen und es werden zusätzlich 5 zum Ergebnis zur Bestimmung der genauen Auswirkungen addiert.

3.1.2 Herstellung auf eigene Faust

Mit dem passenden Wissen ausgestattet lassen sich Rauschmittel auch selbst herstellen. Die Gefahr dabei entdeckt zu werden, ist deutlich geringer als bei der Beschaffung in der Unterwelt. Dafür werden aber auch bis zu zwei Proben nötig: *Kräutersuche*[4] für die Beschaffung der Ausgangsstoffe und entweder *Alchimie* oder *Kochen* in einem wenigstens archaischen Labor. Die auf diesem Wege erzeugten Rauschmittel sind nur für den Eigenbedarf und definitiv nicht für den Handel gedacht.

Herstellung für Gruppenmitglieder Falls für andere Gruppenmitglieder Rauschmittel hergestellt werden sollen, so müssen diese dem Hersteller klarmachen, welcher Art der Rausch sein soll. Sofern der *Pflanzenkunde*-TaW mindestens der Krankheitsstufe der Sucht entspricht, ist dies problemlos möglich. Darunter sind

[1] In den Regeln finden sich viele Möglichkeiten, um Proben auf gesellschaftliche Talente zu modifizieren. Seien es fehlende Kulturkunden, Unterschiede im Sozialstatus [WdH, S. 276] oder Vor- und Nachteile [WdH, S. 246 ff.] des Charakters. Ein arroganter (9) horasischer Magier aus der Mittelschicht (Sozialstatus 8), der nach einem Unfall entstellt ist (*unansehnlich*), wird bei einem durchschnittlichen Albenhuser Zwerg selbst bei einfachsten Bitten Probleme bekommen, da die Probe um über +12 erschwert ist. Da die Regelanwendung aber glücklicherweise nicht von einer Regelpolizei überwacht und durchgesetzt wird, wird dies in jeder Gruppe ein wenig anders aussehen, weshalb ich darauf verzichte jeden Modifikator einzeln aufzuführen.

[2] Beispiel: Wenn aus der Probe −10 TaP* kommen, ist der Betrag davon 10 TaP* und es muss mit 1W20 gegen einen Wert von 10 gewürfelt werden. Wie bei DSA üblich, ist die Probe bestanden, wenn das Würfelergebnis kleiner oder gleich dem Wert, hier: 10, ist. Mit einer 5 ist der Wurf also gelungen, mit einer 17 misslungen. Je stärker der *Gassenwissen*-Wurf also danebengegangen ist, je weniger TaP* also angesammelt wurden, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass der Wurf gelingt und es zu ernsten Konsequenzen kommen kann. Eine letzte, mathematische, Anmerkung zum Verständnis: −10 TaP* sind *weniger* als −3 TaP*.

[3] Explodierende Würfe kommen in DSA4.1 sehr selten vor, weshalb ich das Prinzip hier kurz erläutern möchte: Ein explodierender W20 wird wie ein gewöhnlicher W20 gewürfelt. Zeigt der Würfel aber eine 20, muss erneut gewürfelt und das Ergebnis des ersten Wurfs zum zweiten addiert werden. Zeigt auch der zweite Wurf wieder eine 20, so muss abermals gewürfelt und addiert werden. Theoretisch sind damit Ergebnisse in *unendlicher* Höhe möglich.

[4] Ich habe mich bewusst auf Pflanzen beschränkt. Als Anregung für Spieler und Meister sei aber erwähnt, dass neben pflanzlichen Inhaltsstoffen auch tierische oder mineralische vorstellbar sind, von Magie in Form von Humuselementaren oder einem *Haselbusch und Ginsterkraut* ganz zu schweigen.

Pflanzenkunde-Proben nötig, die um die Differenz aus *Pflanzenkunde*-TaW und Krankheitsstufe der Sucht erschwert sind. Misslingt diese Probe, sind die Beschaffungs- und Herstellproben des Herstellers zusätzlich zur *halben Krankheitsstufe der Sucht* um den Betrag der TaP* erschwert.

Kräutersuche Für die *Kräutersuche* zählen die üblichen allgemeinen Modifikatoren [ZBA, S. 223/224][WdE, S. 113]. Da keine bestimmte Pflanze gesucht wird, lässt sich die Suchschwierigkeit nicht wie üblich bestimmen. Stattdessen wird die *halbe Krankheitsstufe der Sucht* verwendet. Die Verdopplung der Suchdauer und damit die Veranderthalbfachung des Talentwerts sind wie üblich zulässig.

Das Ergebnis des Wurfs wird wie folgt interpretiert:

- Doppel-1: Der Charakter findet eine Menge von 1 + 1W3 + 1 pro halbe Krankheitsstufe der Sucht TaP* Portionen mit einer Qualität von TaP* + 4W3.
- Gelungen: Der Charakter findet eine Menge von 1 + 1 pro halbe Krankheitsstufe der Sucht TaP* Portionen mit einer Qualität von TaP*.
- Misslungen: Der Charakter findet keine geeigneten Kräuter. In diesem Falle ist keine Herstellprobe möglich.
- Doppel-20: Der Charakter findet eine Menge von 1 + 1 pro halbe Krankheitsstufe der Sucht des Betrags der TaP* Portionen mit einer Qualität von −|TaP*| − 4W3.

Herstellung der Rauschmittel Im nächsten Schritt geht es an die Herstellung der Rauschmittel. Dabei kann der Charakter wählen, ob er das Talent *Alchimie* benutzen will oder das Talent *Kochen*. Im ersten Fall darf die Talentspezialisierung *Rauschmittel*, im zweiten Fall *Tränke* verwendet werden. Es wird in beiden Fällen mindestens ein archaisches Labor benötigt – wer also das Glück hat Zugriff auf ein besseres Labor zu haben, kann auch von den entsprechenden Erleichterungen profitieren [WdA, S. 16]. Die Probe wird erschwert um die *halbe Krankheitsstufe der Sucht* und modifiziert um die Qualität der Ausgangsmaterialien, bei positiver Qualität also erleichtert und bei negativer Qualität erschwert.

Das Ergebnis des Wurfs wird wie folgt interpretiert:

- Doppel-1: Der Charakter setzt die Ausgangsstoffe optimal um, sodass für jede Portion eine Anwendung entsteht. Die Qualität beträgt TaP* + 4W3.
- Gelungen: Der Charakter erhält eine Menge von 1 + 1 pro halbe Krankheitsstufe der Sucht TaP* Anwendungen, aber nicht mehr als die Anzahl Portionen der Ausgangsstoffe. Die Qualität beträgt TaP*.
- Misslungen: Dem Charakter misslingt die Zubereitung, sämtliche Ausgangsstoffe wurden dabei verdorben. Immerhin ist es noch rechtzeitig aufgefallen.
- Doppel-20: Der Charakter erhält eine Menge von 1 + 1 pro halbe Krankheitsstufe der Sucht des Betrags der TaP* Anwendungen, auch über die Anzahl Portionen der Ausgangsstoffe hinaus. Die Qualität beträgt −|TaP*| − 4W3.

3.2 Auswirkungen des Rauschmittelkonsums

Am Ende beider Beschaffungswege stehen Rauschmittel. Diesen ist eine bestimmte Qualität zugeordnet, die hauptsächlich darstellt, wie alchimistisch rein das Rauschmittel ist. Um zu überprüfen, welche Auswirkungen der Konsum hat, wird auf das Talent *Zechen* geprobt. Die Probe wird um die Qualität der Rauschmittel erleichtert, bei negativen Qualitäten also erschwert. Als Erschwernis kommt die *halbe Krankheitsstufe der Sucht* hinzu, eine passende Spezialisierung auf *Zechen* kann aber verwendet werden.

Das Ergebnis kann dann aus Tabelle 3.1 auf der nächsten Seite abgelesen werden. Mit etwas Glück und Können kommt der Charakter ganz um Nebenwirkungen herum. Ob es zu Nebenwirkungen kommt, wird

Tabelle 3.1: Interpretation des Ergebnisses der Zechenprobe für den Rauschmittelkonsum. Über die erste Spalte werden die Auswirkung des Konsums ermittelt. In der Regel tritt die gewünschte Wirkung ein und ein Prüfwurf wird nötig, um zu entscheiden, wie gut das Rauschmittel war. Gelingt diese Probe, so ergeben sich die Anzahlen der kurzfristigen, mittelfristigen, langfristigen und permanenten Nebenwirkungen aus der vorletzten Spalte; misslingt sie, so aus der letzten Spalte.

Ergebnis	Hauptwirkung?	Prüfwurf 1W20 gegen …	Anzahl Nebenwirkungen	
			Gelungen	Misslungen
Doppel-1	tritt ein	entfällt	0/0/0/0	0/0/0/0
≥ 0		… Ergebnis	0/0/0/0	1/0/0/0
−1 bis −5		… 20 − |TaP*|	1/0/0/0	2/0/0/0
−6 bis −10			2/0/0/0	3/0/0/0
−11 bis −15		… 10	3/0/0/0	2/1/0/0
−16 bis −20			2/1/0/0	1/2/0/0
−21 bis −25	tritt abgeschwächt ein		1/2/0/0	1/1/1/0
−26 bis −30	tritt nicht ein		1/1/1/0	2/1/1/0
< −30			2/1/1/0	1/1/1/1
Doppel-20		… 19	1/1/1/1	1/1/1/2

Tabelle 3.2: Nebenwirkungsklassen mit Wirkbeginn und -ende.

Nebenwirkungsklasse	Wirkbeginn	Wirkende
kurzfristig	während des Konsums	3W6 h nach Ende der Hauptwirkung
mittelfristig	1W3 Tage nach Ende der Hauptwirkung	3 + 1W3 Tage
langfristig	1W3 Wochen nach Ende der Hauptwirkung	3 + 1W3 Wochen
permanent	während des Konsums	nur nach gelungener Probe auf *Heilkunde Gifte/Krankheiten/Seele*

über einen Prüfwurf entschieden. Wie dieser aussieht, hängt davon ab, wie gut das Ergebnis ist. Grundsätzlich gilt aber: Je schlechter das Ergebnis, desto mehr Nebenwirkungen gibt es und umso länger halten diese an. Sollte der Charakter gar großes Pech haben, so kann es sein, dass die Dosis nicht ausgereicht hat und eine weitere nötig wird – die eine weitere Probe mit der erneuten Gefahr sich weitere Nebenwirkungen einzufangen bedeutet.

Die Nebenwirkungen werden ausgewürfelt: Zuerst werden für jede Nebenwirkung Wirkbeginn und -ende ausgewürfelt (siehe Tabelle 3.2 auf der vorherigen Seite), dann die Nebenwirkungen selbst ausgewürfelt. Für magiebegabte Charaktere wird mit 1W4 und 1W20, für alle anderen Charaktere mit 1W3 und 1W20 gewürfelt. Die Ergebnisse aus beiden Würfen können in den ersten beiden Spalten der Tabelle A.2 auf Seite 33 nachgeschlagen werden. Dort müssen mitunter weitere Würfe getätigt werden, um die Auswirkungen genauer zu bestimmen. Sind mehrere Werte von einer ausgewürfelten Veränderung betroffen, so wird grundsätzlich für jeden Wert einzeln gewürfelt. Daneben ist auch erkennbar, ob die Nebenwirkung für die vorgesehene Nebenwirkungsklasse empfohlen wird.

Wird mehrmals dieselbe Nebenwirkung erwürfelt, entscheidet der Meister, ob die Nebenwirkung doppelt so lange anhält, doppelt so stark ausfällt (falls möglich) oder stattdessen eine der angrenzenden Nebenwirkungen gewählt wird. Daher sind die Nebenwirkungen auch grob nach Ähnlichkeit sortiert. Ebenso entscheidet der Meister, ob Nebenwirkungen, die für die Nebenwirkungsklasse nicht empfohlen werden, erneut gewürfelt werden. Führt der W20-Wurf zu keiner Nebenwirkung, da für dieses Ergebnis noch keine Nebenwirkung definiert ist, wird der W20-Wurf wiederholt. Ändern sich Eigenschaften, so zieht dies grundsätzlich keine Neuberechnung abgeleiteter Werte nach sich. Negative Regenerationswerte zählen wie 0.

3.3 Beispiele

Nach all den Regeln und langen Tabellen wird es Zeit, sich einige Beispiele anzuschauen, die demonstrieren wie diese Regeln angewendet werden sollen.

In allen Beispielen versucht der zyklopäische Theaterzauberer *Addiktaïos* seine Mibelsucht in seiner Heimat zu befriedigen. Er hat Zugriff auf ein archaisches Labor und verfügt über die folgenden Werte:

MU: 12	KL: 12	IN: 12	CH: 12	FF: 12	GE: 12	KO: 12	KK: 12
Krankheitsstufe der Sucht: 8							
Alchemie: 5 Pflanzenkunde: 8 Wildnisleben: 7				Gassenwissen: 7 Sinnenschärfe: 6 Zechen: 6			
Kräutersuche (einfache Suchdauer): 7				Kräutersuche (doppelte Suchdauer): 11			

3.3.1 Beschaffung in der Unterwelt (Erfolg)

1. *Gassenwissen*-Probe erschwert um die halbe Krankheitsstufe der Sucht (4): 1 TaP* (= Qualität der Rauschmittel)
2. *Zechen*-Probe erschwert um die halbe Krankheitsstufe der Sucht (4), erleichtert um die Qualität der Rauschmittel (1): −4 TaP*
3. Ergebnis in Tabelle 3.1 auf der vorherigen Seite ablesen:
    - Hauptwirkung tritt ein

- Nebenwirkungen: Probe mit 1W20 gegen 20 – |TaP*|, also 16
- 1W20 für Nebenwirkungsprobe: 2
- eine kurzfristige Nebenwirkung tritt ein

4. Dauer der Nebenwirkung bestimmen (Tabelle 3.2 auf Seite 18)
   - 3W6 h: 8 h nach Ende der Hauptwirkung
5. Auswirkung auswürfeln (Tabelle A.2 auf Seite 33)
   - 1W4 und 1W20: 1 und 9
   - Anschwellen von Körperteilen: Details auswürfeln
   - GE sinkt um 5, FF sinkt um 2, GS sinkt um 1

3.3.2 Beschaffung in der Unterwelt (Fehlschlag, keine Konsequenzen)

1. *Gassenwissen*-Probe erschwert um die halbe Krankheitsstufe der Sucht (4): −4 TaP*
2. Prüfwurf: 1W20 gegen |TaP*|, also 4
3. 1W20 für Auswirkungsprobe: 7 (misslungen)
4. Ergebnis: Der Charakter findet niemanden, der ihm die gewünschten Rauschmittel verkauft, ohne dass das weitere Konsequenzen nach sich zieht.

3.3.3 Beschaffung in der Unterwelt (Fehlschlag, mit Konsequenzen)

1. *Gassenwissen*-Probe erschwert um die halbe Krankheitsstufe der Sucht (4): −11 TaP*
2. Prüfwurf: 1W20 gegen |TaP*|, also 11
3. 1W20 für Auswirkungsprobe: 10 (gelungen)
4. Auswirkung erwürfeln: |TaP*| + explodierender W20: 11 + 8 = 19
5. Auswirkung in Tabelle A.1 auf Seite 25 nachschlagen: Auswirkung 19 auf S. 26
   - 1W10 zur Bestimmung des genauen Geldverlustes: 5
   - Ergebnis: Du winktest so aufdringlich mit deinem Geld, dass einige Taschendiebe dich nicht mehr so schwer daran schleppen lassen wollten. Du verlierst 20 % des mitgeführten Geldes.

3.3.4 Herstellung auf eigene Faust (Erfolg)

1. *Kräutersuche*-Probe erschwert um die halbe Krankheitsstufe der Sucht (4): 2 TaP* (= Qualität der Ausgangsmaterialien, Menge: eine Portion)
2. *Alchemie*-Probe erschwert um die halbe Krankheitsstufe der Sucht (4) und erleichtert um die Qualität der Ausgangsmaterialien (2): 3 TaP* (= Qualität der Rauschmittel, Menge: eine Anwendung)
3. *Zechen*-Probe erschwert um die halbe Krankheitsstufe der Sucht (4), erleichtert um die Qualität der Rauschmittel (3): −4 TaP*
4. Ergebnis in Tabelle 3.1 auf Seite 18 ablesen:
   - Hauptwirkung tritt ein
   - Nebenwirkungen: Probe mit 1W20 gegen 20 – |TaP*|, also 16
   - 1W20 für Nebenwirkungsprobe: 17
   - eine kurzfristige Nebenwirkung und eine mittelfristige Nebenwirkung treten ein
5. Beginne und Dauern der Nebenwirkungen bestimmen (Tabelle 3.2 auf Seite 18)
   - kurzfristig (3W6 h): 12 h nach Ende der Hauptwirkung

    - mittelfristig (nach 1W3 d, für 3 + 1W3 d): ab 1 d nach Ende der Hauptwirkung für 4 d
6. kurzfristige Auswirkung auswürfeln (Tabelle A.2 auf Seite 33)
    - 1W4 und 1W20: 1 und 15
    - Herzrasen, 2W6 Erschöpfung pro Tag
7. mittelfristige Auswirkung auswürfeln (Tabelle A.2 auf Seite 33)
    - 1W4 und 1W20: 4 und 4
    - feste Gewohnheit

3.3.5 Herstellung auf eigene Faust (Fehlschlag, keine Ausgangsmaterialien)

1. *Kräutersuche*-Probe erschwert um die halbe Krankheitsstufe der Sucht (4): −9 TaP*
2. keine Ausgangsmaterialien zum Weitermachen

3.3.6 Herstellung auf eigene Faust (Fehlschlag, kein Produkt)

1. *Kräutersuche*-Probe erschwert um die halbe Krankheitsstufe der Sucht (4): 1 TaP* (= Qualität der Ausgangsmaterialien, Menge: eine Portion)
2. *Alchemie*-Probe erschwert um die halbe Krankheitsstufe der Sucht (4) und erleichtert um die Qualität der Ausgangsmaterialien (1): −3 TaP*
3. kein Produkt

Kapitel 4

Quellen

[WB1] Florian Don-Schauen. *Die Zuflucht. Weißer Berg I.* Herausgegeben von Florian Don-Schauen und Thomas Römer. Zweite Auflage. Ulisses Spiele GmbH, 2011. ISBN: 978-3-86889-715-9. URL: https://www.ulisses-ebooks.de/product/115962/ (siehe Seite 3).

[WB2] Florian Don-Schauen. *Der Fluch von Burg Dragenstein. Weißer Berg II.* Herausgegeben von Florian Don-Schauen und Thomas Römer. Zweite Auflage. Ulisses Spiele GmbH, 2011. ISBN: 978-3-86889-716-6. URL: https://www.ulisses-ebooks.de/product/115963/ (siehe Seite 3).

[WdA] Chris Gosse, Uli Lindner, Thomas Römer, Peter Diehn und Anton Weste. *Wege der Alchimie. Kompendium der aventurischen Alchimie, Artefaktherstellung und Zauberzeichen.* Zweite, überarbeitete Auflage. Ulisses Spiele GmbH, 2012. ISBN: 978-3-86889-067-9. URL: https://www.ulisses-ebooks.de/product/93374/ (siehe Seiten 8–10, 12, 17).

[WdE] Florian Don-Schauen. *Wege des Entdeckers. Reiseabenteuer und Expeditionen in unbekannte Welten.* Zweite, überarbeitete Auflage. Ulisses Spiele GmbH, 2012. ISBN: 978-3-86889-602-2. URL: https://www.ulisses-ebooks.de/product/102823/ (siehe Seite 17).

[WdH] Thomas Römer, Florian Don-Schauen, Olaf Michel, Elias Moussa und Stefanie von Ribbeck. *Wege der Helden. Generierungsregeln für alle aventurischen Helden.* Herausgegeben von Thomas Römer. Dritte, überarbeitete Auflage. Ulisses Spiele GmbH, 2011. ISBN: 978-3-86889-503-2. URL: https://www.ulisses-ebooks.de/product/93362/ (siehe Seiten 2, 8, 9, 11, 12, 16).

[WdS] Thomas Römer, Chris Gosse, Tilman Hakenberg, Elias Moussa, Christian Saßenscheidt und Alex Spohr. *Wege des Schwerts. Talent- und Kampfregeln des Schwarzen Auges.* Herausgegeben von Thomas Römer. Dritte, überarbeitete Auflage. Ulisses Spiele GmbH, 2015. URL: https://www.ulisses-ebooks.de/product/93366/ (siehe Seiten 8, 11).

[WdZ] Olaf Michel, Thomas Römer, Frank W. Bartels, Lutz Berthold, Peter Diehn, Tilman Hakenberg, Benedikt Megner, Elias Moussa, Christian Saßenscheidt, Alex Spohr, Mark Wachholz und Anton Weste. *Wege der Zauberei. Regelwerk zur Magie Aventuriens in der Welt des Schwarzen Auges.* Herausgegeben von Olaf Michel und Thomas Römer. Zweite, überarbeitete Auflage. Ulisses Spiele GmbH, 2011. ISBN: 978-3-86889-505-6. URL: https://www.ulisses-ebooks.de/product/93367/ (siehe Seite 14).

[ZBA] Chris Gosse, Kathrin Aepfelbach, Frank Bartels, Iva Dannenberger, Peter Diehn, Christian Hellinger, Magnus Herrmann, Petra Kämmer, Stefan Küppers, Olaf Michel, Elias Moussa, Torsten Nelhübel, Judith Rau, Stephanie von Ribbeck, Thomas Römer, Philipp Seeger, Gudrun Wagner, Matthias Wicht und Andreas Wielenberg. *Zoo-Botanica Aventurica. Tiere und Pflanzen des Schwarzen Auges.* Herausgegeben von Chris Gosse. Dritte Auflage. Ulisses Spiele GmbH, 2011. ISBN: 978-3-86889-510-0. URL: https://www.ulisses-ebooks.de/product/93364/ (siehe Seiten 2, 3, 8–10, 12, 17).

Kapitel 5

Hinweise

5.1 Kontakt

Falls es Lob, Kritik oder Anmerkungen zu diesem Artikel gibt, freue ich mich jederzeit über eine E-Mail. Wer einen Account bei GitHub hat, kann auch im Repository ein *Issue* oder einen *Pull Request* erstellen. Ich bitte allerdings um Zurückhaltung bei Pull Requests und empfehle, erst mit mir über geplante Änderungen/Erweiterungen zu sprechen, bevor unnötige Arbeit in einen Pull Request fließt, den ich dann aber nicht annehmen möchte.

5.2 Danksagung

Mein Dank gilt allen Testlesern für die Unterstützung mit wertvollen Hinweisen und Kommentaren während der Konzeptionsphase und auch nach der ersten Veröffentlichung.

5.3 Lizenz

Alle Rechte vorbehalten. Dieser Artikel ist unter der Lizenz „Creative Commons Namensnennung 4.0 International“ veröffentlicht. Es folgt eine rechtlich unverbindliche Zusammenfassung in allgemeinverständlicher Sprache:

- Der Artikel darf in jedem Format oder Medium vervielfältigt und weiterverbreitet werden.
- Der Artikel darf verändert oder als Grundlage für eigene Werke genutzt werden. Der Zweck ist dabei nicht von Belang. Auch eine kommerzielle Verwertung ist erlaubt.
- Sie müssen angemessene Urheber- und Rechteangaben machen, einen Link auf die Lizenz anfügen und deutlich machen, ob Veränderungen vorgenommen wurden. Diese Angaben dürfen in jeder angemessenen Art und Weise gemacht werden, allerdings nicht so, dass der Eindruck entsteht, der Lizenzgeber unterstütze gerade Sie oder Ihre Nutzung besonders.
- Verändern Sie diesen Artikel oder benutzen Sie ihn als Grundlage für eigene Werke, so dürfen Sie den veränderten Artikel oder Ihr neues Werk nur unter denselben Bedingungen weitergeben, unter die Sie diesen Artikel nutzen dürfen.
- Sie dürfen keine zusätzlichen Klauseln oder technische Verfahren einsetzen, die anderen rechtlich irgendetwas untersagen, was die Lizenz erlaubt.

5.4 Bildnachweis

- Seiten 1 und 2: Pixabay, von stux (gemeinfrei, bearbeitet)

- Seite 4: Pixabay, von Seksak Kerdkanno (gemeinfrei, bearbeitet)
- Seite 3: Wikimedia Commons, vom Natural Resources Conservation Service (gemeinfrei, bearbeitet)
- Seiten 9, 14, 17 und 19: Pixabay, von AnnaliseArt (gemeinfrei, bearbeitet)
- Alle Seiten außer den ersten beiden: Pixabay, von ChrisFiedler (gemeinfrei, bearbeitet)

5.5 Stand

Dieses Dokument wird mit dem Versionsverwaltungsprogramm Git verwaltet. Die Versionen dieses Dokuments können in einem Klon des Repositorys gefunden werden. Die Version dieses Dokuments lautet „0263f19“[1] vom 2020-07-23 22:11:07 +0200 von Steven ”Kreuvf” Koenig (webmaster@kreuvf.de), der verwendete Branch ist master.

[1] Die vollständige Versionsnummer lautet: 0263f19a6f7e0b44bf50c8b5036a9b36f72c1881.

Anhang A

Tabellen

Wenn es DSA an etwas mangelt, dann sind es definitiv Tabellen.

— *Niemand jemals*

Tabelle A.1: Auswirkungen misslungener Rauschmittelbeschaffung in der Unterwelt. Misslungene Gassenwissenproben zur Beschaffung von Rauschmitteln in der Unterwelt können bestimmte Auswirkungen haben, die über den unter Abschnitt 3.1.1 auf Seite 14 beschriebenen Mechanismus ein Ergebnis von mindestens 2 liefern. Der Schweregrad der Auswirkung steigt mehr oder weniger mit dem Ergebnis an. Da etliche Auswirkungen auch zu Schadenspunkten führen, sei dem Meister ans Herz gelegt, dass diese Tabelle *nicht* das Ziel verfolgt, dem Süchtigen möglichst den Spielspaß zu vermiesen und ihn ins Grab zu führen. Kein Charakter soll durch die bloße Benutzung dieser Auswirkungentabelle befürchten müssen zu sterben. Sollte eine bestimmte Auswirkung unpassend erscheinen, liegt es am Meister sich in der Nähe des Ergebnisses umzuschauen, um eine geeignetere Auswirkung zu finden.

Ergebnis	Auswirkung
2	Man hält dich für einen Rauschmittelkurier und führt dich bereits zu einem Versteck, als herauskommt, dass es sich um eine Verwechslung handelt. Du schaffst es zwar zu entkommen, kannst dich aber 1W3 Wochen nicht mehr in der Unterwelt blicken lassen.
3	Du fragst so aufdringlich nach Rauschmitteln, dass man dich für einen Spitzel der Wachen hält. Du wirst in einen Hinterhalt geführt, kannst zwar entkommen, kannst dich aber 2W3 Wochen nicht mehr in der Unterwelt blicken lassen.
4	Man bietet dir an, wonach du gesucht hast. Die Qualität beträgt 1W5 – 3 TaP*. Es kostet dich 1W3 · 10% mehr als gewöhnlich.
5	Auf der Suche nach einem Anbieter vertust du dich und bist überrascht, als du einer Wache in die Arme läufst. Da es sich um die erste Person gehandelt hat, die du angesprochen hast, kostet es dich zwar einiges an Überredungsarbeit, aber du schaffst es nochmal deinen Kopf aus der Schlinge zu ziehen. Du bist jetzt aber bei der Wache bekannt und kannst 1W3 Wochen nicht mehr in der Unterwelt nach Rauschmitteln suchen.
6	Man verkauft dir ein gräuliches grobkörniges Pulver. Es kostet dich nur ein (1+1W2)-tel der gewöhnlichen Kosten. Die Qualität beträgt TaP* aus der Gassenwissenprobe minus 3 TaP*.
7	Du winktest so aufdringlich mit deinem Geld, dass einige Taschendiebe dich nicht mehr so schwer daran schleppen lassen wollten. Du verlierst 1W10 · 1% des mitgeführten Geldes.

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Tabelle A.1: *Fortsetzung von der vorhergehenden Seite (Auswirkung 2 siehe S. 25, 20 siehe S. 27, 40 siehe S. 30)*

Ergebnis	Auswirkung
8	Man hält dich für einen Rauschmittelkurier und führt dich bereits zu einem Versteck, als herauskommt, dass es sich um eine Verwechslung handelt. Du schaffst es zwar zu entkommen, wolltest dich auf deiner Flucht aber in einem Bordell verstecken. Um nicht aufzufliegen, hast du dort bis zum nächsten Morgen verbracht, was dich 2W6 S gekostet hat.
9	Du fragst so aufdringlich nach Rauschmitteln, dass man dich für einen Spitzel der Wachen hält. Du wirst in einen Hinterhalt geführt, kannst zwar entkommen, wolltest dich auf deiner Flucht aber in einem Bordell verstecken. Um nicht aufzufliegen, hast du dort bis zum nächsten Morgen verbracht, was dich 2W6 S gekostet hat.
10	Man bietet dir an, wonach du gesucht hast. Die Qualität beträgt 1W5 – 3 TaP*. Es kostet dich 2W3 · 10% mehr als gewöhnlich.
11	Man verkauft dir ein gräuliches grobkörniges Pulver. Es kostet dich nur ein 2W3-tel der gewöhnlichen Kosten. Die Qualität beträgt TaP* aus der Gassenwissenprobe minus 6 TaP*.
12	Auf der Suche nach einem Anbieter vertust du dich und bist überrascht, als du einer Wache in die Arme läufst. Alles Gerede und Gezeter ist vergebens, denn du verbringst die Nacht in einer dreckigen Zelle (Regeneration –3). Gegen eine Strafzahlung von 5W3 S lässt man dich am nächsten Tag gehen, ermahnt dich aber zukünftig von deinem Tun abzulassen, falls du dir nicht noch größeren Ärger einhandeln willst. Du kannst 2W3 Wochen nicht mehr in der Unterwelt nach Rauschmitteln suchen.
13	Man hält dich für einen Rauschmittelkurier und führt dich bereits zu einem Versteck, als herauskommt, dass es sich um eine Verwechslung handelt. Du schaffst es zwar zu entkommen, hast dich auf der Flucht aber verletzt und 4W3 SP erlitten. Es besteht die Gefahr, dass Wundfieber ausbricht.
14	Du winktest so aufdringlich mit deinem Geld, dass einige Taschendiebe dich nicht mehr so schwer daran schleppen lassen wollten. Du verlierst 1W10 · 2% des mitgeführten Geldes.
15	Man bietet dir an, wonach du gesucht hast. Die Qualität beträgt 1W5 – 3 TaP*. Es kostet dich 5W3 · 10% mehr als gewöhnlich.
16	Man verkauft dir ein gräuliches grobkörniges Pulver. Es kostet dich nur ein 5W3-tel der gewöhnlichen Kosten. Die Qualität beträgt TaP* aus der Gassenwissenprobe minus 9 TaP*.
17	Du fragst so aufdringlich nach Rauschmitteln, dass man dich für einen Spitzel der Wachen hält. Du wirst in einen Hinterhalt geführt, kannst zwar entkommen, hast dich auf der Flucht aber verletzt und 4W3 SP erlitten. Es besteht die Gefahr, dass Wundfieber ausbricht.
18	Man hält dich für einen Rauschmittelkurier und führt dich bereits zu einem Versteck, als herauskommt, dass es sich um eine Verwechslung handelt. Du schaffst es zwar zu entkommen, hast dich auf der Flucht aber schwer verletzt, insgesamt 6W3 SP erlitten und dir eine Wunde zugezogen. Es besteht die Gefahr, dass Wundfieber ausbricht.
19	Du winktest so aufdringlich mit deinem Geld, dass einige Taschendiebe dich nicht mehr so schwer daran schleppen lassen wollten. Du verlierst 1W10 · 4% des mitgeführten Geldes.

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Tabelle A.1: *Fortsetzung von der vorhergehenden Seite (Auswirkung 2 siehe S. 25, 20 siehe S. 27, 40 siehe S. 30)*

Ergebnis	Auswirkung
20	Auf der Suche nach einem Anbieter vertust du dich und bist überrascht, als du einem Praiosgeweihten in die Arme läufst. Eines muss man dir lassen: Als du dem Praiosgeweihten auf dessen strenges „Wie bitte?!“ hin deine Frage wiederholst, war er für einen kurzen Moment sprach- und dann fassungslos. Es kommt wie es kommen musste und der die göttergewollte Ordnung verteidigende Geweihte setzt dich an Ort und Stelle fest: „Für dich habe ich eine ganz besondere Lektion.“ So schleppt er dich zum Tempel und macht dir stundenlange Vorhaltungen, erklärt dir wie wichtig die Einhaltung der Ordnung sei und, dass deine Seele in großer Gefahr sei der Siebten Sphäre anheimzufallen. Die nächsten 4 + 1W5 Tage musst du pünktlich zur siebten Morgenstunde am Tempel erscheinen und den gesamten Tag aushelfen. Der Geweihte macht dir sehr genaue Vorschriften, was du wann zu machen hast und auch wie du auszusehen hast. Solltest du deine Aufgaben nicht oder nicht gut genug erfüllen, wird er dich der weltlichen Gerichtsbarkeit übergeben. *Meisterinfo:* Der Fall einer Übergabe ist zu werten wie der engagierte Gardist (siehe Ergebnis 34 auf S. 28). *Meisterinfo:* Der Praiosgeweihte nutzt sein Talent *Überzeugen*, um den Charakter wieder auf den rechten Pfad zu bringen. Selbst wenn der Charakter nur ins Zweifeln gerät, reicht dies aus, damit die halben TaP* aus der *Überzeugen*-Probe bei *Heilkunde-Seele*-Proben zur Überwindung der Sucht, die in den nächsten drei Monaten versucht werden, als Erleichterung angerechnet werden dürfen.
21	Man bietet dir an, wonach du gesucht hast. Die Qualität beträgt 1W5 – 3 TaP*. Es kostet dich 3W10 · 10% mehr als gewöhnlich.
22	Man verkauft dir ein gräuliches grobkörniges Pulver. Es kostet dich nur ein 3W10-tel der gewöhnlichen Kosten. Die Qualität beträgt TaP* aus der Gassenwissenprobe minus 12 TaP*.
23	Du fragst so aufdringlich nach Rauschmitteln, dass man dich für einen Spitzel der Wachen hält. Du wirst in einen Hinterhalt geführt, kannst zwar entkommen, hast dich auf der Flucht aber schwer verletzt, insgesamt 6W3 SP erlitten und dir eine Wunde zugezogen. Es besteht die Gefahr, dass Wundfieber ausbricht.
24	Du warst nicht erfolgreich, aber wirst das Gefühl nicht mehr los beobachtet zu werden. *Meisterinfo:* Der Charakter hat Spitzel der lokalen Unterweltbosse zur Gruppe geführt. Diese steht für die nächsten 1W3 Wochen unter ständiger Beobachtung.
25	Du winktest so aufdringlich mit deinem Geld, dass einige Taschendiebe dich nicht mehr so schwer daran schleppen lassen wollten. Du verlierst 1W10 · 6% des mitgeführten Geldes.
26	Du fragst so aufdringlich nach Rauschmitteln, dass man dich für einen Spitzel der Wachen hält. Du wirst in einen Hinterhalt geführt, kannst zwar entkommen, hast dich auf der Flucht aber sehr schwer verletzt, insgesamt 8W3 SP erlitten, dir zwei Wunden zugezogen und bist ohnmächtig zusammengebrochen. Du wurdest zufällig von einem Traviageweihten/Perainegeweihten/Anconiter/Heiler/Bettler/der Stadtwache aufgelesen und gesundgepflegt. Du verdankst dieser Person dein Leben und bist zumindest moralisch entsprechende Gegenleistungen schuldig.
27	Man bietet dir an, wonach du gesucht hast. Die Qualität beträgt 1W5 – 3 TaP*. Es kostet dich 5W10 · 10% mehr als gewöhnlich.

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Tabelle A.1: *Fortsetzung von der vorhergehenden Seite (Auswirkung 2 siehe S. 25, 20 siehe S. 27, 40 siehe S. 30)*

Ergebnis	Auswirkung
28	Auf der Suche nach einem Anbieter vertust du dich und bist überrascht, als du einer Wache in die Arme läufst. Dabei hattest du gerade eine Dosis bezahlt und den Stoff in Händen gehalten, als auch schon die Wache hinter dir stand. Mit der Begründung der *versuchten Beschaffung verbotener Rauschmittel* sperrt man dich für die Nacht in eine dreckige Zelle (Regeneration −3). Bei einer Vernehmung macht man dir klar, dass dir nur die *versuchte Beschaffung* vorgeworfen wird, weil man keine Rauschmittel bei dir finden konnte. Du kannst 2W3 Wochen nicht mehr in der Unterwelt nach Rauschmittel suchen. *Meisterinfo:* Dem Charakter steht eine Probe auf Menschenkenntnis zu, um festzustellen, dass er Teil eines abgekarteten Spiels war und zumindest diese eine Wache korrupt ist und sich nebenbei etwas dazuverdient.
29	Man verkauft dir ein gräuliches grobkörniges Pulver. Es kostet dich nur ein 5W10-tel der gewöhnlichen Kosten. Die Qualität beträgt TaP* aus der Gassenwissenprobe minus 15 TaP*.
30	Im Hinterzimmer einer düsteren Kaschemme bist du mit einem „Händler“ verabredet, doch wirst du stutzig, als auch nach etlichen Minuten niemand kommt. So schaust du dich ein wenig um, wirst aber entdeckt und für einen Spitzel gehalten. Du hast keine Chance zu fliehen, wirst gefesselt, geknebelt und dir werden die Augen verbunden. Als sie dich weggesperrt haben, um zu überlegen, was sie mit dir tun sollen, klopft jemand an deine Zellenwand und bietet dir seine Hilfe an, wenn du dafür der Person zu helfen versprichst. *Meisterinfo:* Es kann sich hierbei um x-beliebige Meisterpersonen handeln. Ein verdeckter Phex-geweihter könnte den Charakter schon einige Zeit im Auge haben und davon überzeugt sein, dass Phex diese Person mit ihren Fähigkeiten geschickt hat, um ihn bei einer gewagten Aktion zu unterstützen.
31	Du winktest so aufdringlich mit deinem Geld, dass einige Taschendiebe dich nicht mehr so schwer daran schleppen lassen wollten. Du verlierst 1W10 · 8% des mitgeführten Geldes.
32	Man hält dich für einen Rauschmittelkurier und führt dich bereits zu einem Versteck, als herauskommt, dass es sich um eine Verwechslung handelt. Du schaffst es zwar zu entkommen, hast dich auf der Flucht aber sehr schwer verletzt, insgesamt 8W3 SP erlitten, dir zwei Wunden zugezogen und bist ohnmächtig zusammengebrochen. Du wurdest zufällig von einem Travia-geweihten/Perainegeweihten/Anconiter/Heiler/Bettler/der Stadtwache aufgelesen und gesund-gepflegt. Du verdankst dieser Person dein Leben und bist zumindest moralisch entsprechende Gegenleistungen schuldig.
33	Man hält dich für einen Rauschmittelkurier und führt dich bereits zu einem Versteck, als herauskommt, dass es sich um eine Verwechslung handelt. Du schaffst es nicht zu entkommen, hast dich auf der Flucht aber schwer verletzt, insgesamt 6W3 SP erlitten, dir eine Wunde zugezogen und dich dann in einem verlassenen Gebäude versteckt. Du bist eingeschlafen und erst nach vielen Stunden wieder erwacht. Da deine Wunden nicht behandelt wurden, besteht die große Gefahr, dass Wundfieber ausbricht.
34	Auf der Suche nach einem Anbieter vertust du dich und bist überrascht, als du einer Wache in die Arme läufst. Offenbar bist du an einen besonders engagierten Gardisten geraten. Du wirst verhört, auf die harte Tour, und nimmst dabei 3W3 SP, verbringst die Nacht in einer dreckigen Zelle (Regeneration −3) und wirst am nächsten Tag gegen eine Strafzahlung von 5W3 S gehen gelassen. Du kannst 2W3 Wochen nicht mehr in der Unterwelt nach Rauschmitteln suchen.

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Tabelle A.1: *Fortsetzung von der vorhergehenden Seite (Auswirkung 2 siehe S. 25, 20 siehe S. 27, 40 siehe S. 30)*

Ergebnis	Auswirkung
35	Man hält dich für einen Rauschmittelkurier und führt dich bereits zu einem Versteck, als herauskommt, dass es sich um eine Verwechslung handelt. Du schaffst es nicht zu entkommen, hast dich im Kampf aber sehr schwer verletzt, insgesamt 8W3 SP erlitten, dir zwei Wunden zugezogen und bist ohnmächtig zusammengebrochen. Du wurdest zufällig von einem Traviageweihten/Perainegeweihten/Anconiter/Heiler/Bettler/der Stadtwache aufgelesen und gesundgepflegt. Du verdankst dieser Person dein Leben und bist zumindest moralisch entsprechende Gegenleistungen schuldig.
36	Du fragst so aufdringlich nach Rauschmitteln, dass man dich für einen Spitzel der Wachen hält. Du wirst in einen Hinterhalt geführt, kannst zwar entkommen, fliehst aber kurzerhand in ein Haus, dessen Bewohner dir dieses Versteck angeboten hat. Doch bist du vom Regen in die Traufe gelangt, denn der schmuddelige Bewohner (vom nicht-präferierten Geschlecht und/oder von einer nicht-präferierten Rasse) verlangt sexuelle Gegenleistungen von dir, um dich nicht an deine Häscher zu verraten. Willigst du ein? • Ja: Du erleidest 1W3 SP und dein Selbstwertgefühl sinkt für 1W3 Tage (MU, CH je −2, keine Neuberechnung abgeleiteter Werte). • Nein: Der Bewohner verrät dich, du schaffst es aber zu fliehen und erleidest dabei insgesamt 5W3 SP. Es besteht die Gefahr, dass Wundfieber ausbricht.
37	Man hält dich für einen Rauschmittelkurier und führt dich bereits zu einem Versteck, als herauskommt, dass es sich um eine Verwechslung handelt. Du schaffst es zwar zu entkommen, fliehst aber kurzerhand in ein Haus, dessen Bewohner dir dieses Versteck angeboten hat. Doch bist du vom Regen in die Traufe gelangt, denn der schmuddelige Bewohner (vom nicht-präferierten Geschlecht und/oder von einer nicht-präferierten Rasse) verlangt sexuelle Gegenleistungen von dir, um dich nicht an deine Häscher zu verraten. Willigst du ein? • Ja: Du erleidest 1W3 SP und dein Selbstwertgefühl sinkt für 1W3 Tage (MU, CH je −2, keine Neuberechnung abgeleiteter Werte). • Nein: Der Bewohner verrät dich, du schaffst es aber zu fliehen und erleidest dabei insgesamt 5W3 SP. Es besteht die Gefahr, dass Wundfieber ausbricht.
38	Du fragst so aufdringlich nach Rauschmitteln, dass man dich für einen Spitzel der Wachen hält. Du wirst in einen Hinterhalt geführt. In dem Kampf stellst du dich der Übermacht und wirst am Ende aber überwältigt. Du erleidest insgesamt 4W3 SP, verlierst bis auf deine Unterkleidung alles, was du bei dir trugst, und wirst bei Nacht gefesselt und geknebelt aus der Stadt geschafft und in der Wildnis ausgesetzt. Erst am nächsten Morgen hast du deinen Weg zurück zur Stadt gefunden, wirst allerdings von der Wache nicht hereingelassen. Es besteht die Gefahr, dass Wundfieber ausbricht.
39	Du fragst so aufdringlich nach Rauschmitteln, dass man dich für einen Spitzel der Wachen hält. Du wirst in einen Hinterhalt geführt. Du schaffst es nicht zu entkommen, hast dich im Kampf aber sehr schwer verletzt, insgesamt 8W3 SP erlitten, dir zwei Wunden zugezogen und bist ohnmächtig zusammengebrochen. Du wurdest zufällig von einem Traviageweihten/Perainegeweihten/Anconiter/Heiler/Bettler/der Stadtwache aufgelesen und gesundgepflegt. Du verdankst dieser Person dein Leben und bist zumindest moralisch entsprechende Gegenleistungen schuldig.

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Tabelle A.1: *Fortsetzung von der vorhergehenden Seite (Auswirkung 2 siehe S. 25, 20 siehe S. 27, 40 siehe S. 30)*

Ergebnis	Auswirkung
40	Auf der Suche nach einem Anbieter vertust du dich und bist überrascht, als du einer Wache in die Arme läufst. Als sie dich festnehmen will, reißt du dich so stark los, dass die Wache stürzt und du genug Zeit zum Fliehen hast. In den engen dunklen Gassen ist es für dich auch kein Problem dich zu verstecken und zu deinen Gefährten zurückzukehren. Du bist zwar nicht an deinen Stoff gekommen, lässt dich aber gerade entspannt auf deinem Schlafplatz nieder, als einer deiner Gefährten zu dir stößt, besorgt ausschaut und dir flüsternd offenbart: „Ist dir klar, dass du gesucht wirst? Die Ausrufer haben es gerade verkündet und dich beschrieben! Du seist in Handel mit verbotenen Rauschmitteln verwickelt und hättest eine Wache brutal angegriffen! Für Hinweise, die zu deiner Ergreifung führen, will die Wache 5 S springen lassen.“ *Meisterinfo:* Der Charakter erhält für 2W3 Wochen den Nachteil *Gesucht I* für die Stadt und muss sich, gerade wenn er ein Fremder ist, hüten nicht erkannt zu werden. Es könnte sogar passieren, dass ihm bereits nach wenigen Minuten die ersten Wachen finden und er überstürzt fliehen muss.
41	Du winktest so aufdringlich mit deinem Geld, dass einige Taschendiebe dich nicht mehr so schwer daran schleppen lassen wollten. Du verlierst 1W10 · 10% des mitgeführten Geldes.
42	Man hält dich für einen Rauschmittelkurier und führt dich bereits zu einem Versteck, als herauskommt, dass es sich um eine Verwechslung handelt. In dem Kampf stellst du dich der Übermacht und wirst am Ende aber überwältigt. Du erleidest insgesamt 4W3 SP, verlierst bis auf deine Unterkleidung alles, was du bei dir trugst, und wirst bei Nacht gefesselt und geknebelt aus der Stadt geschafft und in der Wildnis ausgesetzt. Erst am nächsten Morgen hast du deinen Weg zurück zur Stadt gefunden, wirst allerdings von der Wache nicht hereingelassen. Es besteht die Gefahr, dass Wundfieber ausbricht.
43	Du fragst so aufdringlich nach Rauschmitteln, dass man dich für einen Spitzel der Wachen hält. Du wirst in einen Hinterhalt geführt. In dem Kampf stellst du dich der Übermacht und teilst auch ordentlich aus. Am Ende bist du dennoch nicht siegreich, nimmst 4W3 SP, wirst aber für einen guten Schläger gehalten. Du wirst einem Unterweltboss vorgeführt und vor die Wahl gestellt: Schläger werden oder geschlagen werden? • Schläger werden: Ein Großteil deiner Habseligkeiten verbleibt bei dir, lediglich das, woran du am meisten hängst, verbleibt „zur Sicherheit“ beim Unterweltboss. Ab jetzt musst du verschiedene Aufträge ausführen, um deine Loyalität zu beweisen. • Geschlagen werden: Deine Starrköpfigkeit sorgt dafür, dass du weitere 4W3 SP erleidest, bis auf deine Unterkleidung alles, was du bei dir trugst, verlierst und bei Nacht gefesselt und geknebelt aus der Stadt geschafft und in der Wildnis ausgesetzt wirst. Erst am nächsten Morgen hast du deinen Weg zurück zur Stadt gefunden, wirst allerdings von der Wache nicht hereingelassen. Es besteht die Gefahr, dass Wundfieber ausbricht.
44	Du fragst so aufdringlich nach Rauschmitteln, dass man dich für einen Spitzel der Wachen hält. Du wirst in einen Hinterhalt geführt. Du schaffst es nicht zu entkommen, hast dich auf der Flucht aber schwer verletzt, insgesamt 6W3 SP erlitten, dir eine Wunde zugezogen und dich dann in einem verlassenen Gebäude versteckt. Du bist eingeschlafen und erst nach vielen Stunden wieder erwacht. Da deine Wunden nicht behandelt wurden, besteht die große Gefahr, dass Wundfieber ausbricht.
45	Man bietet dir an, wonach du gesucht hast. Die Qualität beträgt 1W5 – 3 TaP*. Es kostet dich 10W10 · 10% mehr als gewöhnlich.
46	Man verkauft dir ein gräuliches grobkörniges Pulver. Es kostet dich nur ein 10W10-tel der gewöhnlichen Kosten. Die Qualität beträgt TaP* aus der Gassenwissenprobe minus 18 TaP*.

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Tabelle A.1: *Fortsetzung von der vorhergehenden Seite (Auswirkung 2 siehe S. 25, 20 siehe S. 27, 40 siehe S. 30)*

Ergebnis	Auswirkung

47	Auf der Suche nach einem Anbieter vertust du dich und bist überrascht, als du einer verdeckten Wache in die Arme läufst. Um ihren Auftrag nicht zu gefährden, entschließt diese kurzerhand dich vor die Wahl zu stellen: Mitspielen oder nicht?
	• Mitspielen: Du verhälst dich ruhig und begibst dich auf Umwegen zu einem Wachhaus. Dort erklärst du, was vorgefallen ist, und wartest, bis die Wache, die dich entdeckt hat, eintrifft. Ohne große Umschweife erklärt man dir, dass du als unbekanntes Gesicht mithelfen sollst die Schmugglerstrukturen der Stadt auszukundschaften, damit die Wache gegen diese vorgehen kann. Willigst du ein?
	  ◆ Ja: Du erhälst eine Tarnidentität und darfst die nächsten 4W3 Tage in einer heruntergekommenen Hütte mit zwielichtigen und nicht immer seelisch ganz gesunden Personen leben. Du versuchst dabei aktiv an Schmuggeleien mitzuwirken.
	  Meisterinfo: Das Ergebnis der Arbeit wird durch 1W6 – 2 bestimmt und gibt die Zahl gestellter Schmuggler an, wobei negative Ergebnisse als 0 gezählt werden und das beste Ergebnis auch bedeutet, dass einer der mächtigeren Hintermänner gefasst wurde.
	  ◆ Nein: Siehe „Nicht mitspielen“.
	• Nicht mitspielen: Du hast dich offenbar mächtig über- und die Situation falsch eingeschätzt. Es scheint als sei die verdeckte Wache durch dein Verhalten aufgeflogen, weshalb sie dich auch ohne lange zu fackeln in Gewahrsam nimmt. Alles weitere siehe beim engagierten Gardisten (siehe Ergebnis 34 auf S. 28).

48	Man hält dich für einen Rauschmittelkurier und führt dich bereits zu einem Versteck, als herauskommt, dass es sich um eine Verwechslung handelt. In dem Kampf stellst du dich der Übermacht und teilst auch ordentlich aus. Am Ende bist du dennoch nicht siegreich, nimmst 4W3 SP, wirst aber für einen guten Schläger gehalten. Du wirst einem Unterweltboss vorgeführt und vor die Wahl gestellt: Schläger werden oder geschlagen werden? • Schläger werden: Ein Großteil deiner Habseligkeiten verbleibt bei dir, lediglich das, woran du am meisten hängst, verbleibt „zur Sicherheit“ beim Unterweltboss. Ab jetzt musst du verschiedene Aufträge ausführen, um deine Loyalität zu beweisen. • Geschlagen werden: Deine Starrköpfigkeit sorgt dafür, dass du weitere 4W3 SP erleidest, bis auf deine Unterkleidung alles, was du bei dir trugst, verlierst und bei Nacht gefesselt und geknebelt aus der Stadt geschafft und in der Wildnis ausgesetzt wirst. Erst am nächsten Morgen hast du deinen Weg zurück zur Stadt gefunden, wirst allerdings von der Wache nicht hereingelassen. Es besteht die Gefahr, dass Wundfieber ausbricht.

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Tabelle A.1: *Fortsetzung von der vorhergehenden Seite (Auswirkung 2 siehe S. 25, 20 siehe S. 27, 40 siehe S. 30)*

Ergebnis	Auswirkung
49	Auf der Suche nach einem Anbieter vertust du dich und bist überrascht, als du einer verdeckten Wache in die Arme läufst. Um ihren Auftrag nicht zu gefährden, spielst du mit. Du verhälst dich ruhig und begibst dich auf Umwegen zu einem Wachhaus. Dort erklärst du, was vorgefallen ist, und wartest, bis die Wache, die dich entdeckt hat, eintrifft. Ohne große Umschweife erklärt man dir, dass du als unbekanntes Gesicht mithelfen sollst die Schmugglerstrukturen der Stadt auszukundschaften, damit die Wache gegen diese vorgehen kann. Du erhälst eine Tarnidentität und darfst die nächsten 4W3 Tage in einer heruntergekommenen Hütte mit zwielichtigen und nicht immer seelisch ganz gesunden Personen leben. Du versuchst dabei aktiv an Schmuggeleien mitzuwirken. Doch scheinst du nichts aus deinen Fehlern gelernt zu haben und verplapperst dich bereits am ersten Abend, sodass schnell klar wird, dass du dich in der Unterwelt umhören sollst. Wie reagierst du? • Zugeben: Du wurdest zwar ertappt, hast aber die schier grandiose Idee, insbesondere in Anbetracht deiner Fähigkeiten, als Doppelagent zu arbeiten und so den Schmugglern zu helfen. Die Schmuggler willigen ein und so gibst du über die Zeit falsche Informationen an die Wache und Warnungen an die Schmuggler. *Meisterinfo:* Das Ergebnis der Arbeit wird durch 1W6 – 4 bestimmt. Negative Ergebnisse bedeuten einen Vorteil für die Schmuggler, positive für die Wache. • Abstreiten: Du hast dich offenbar mächtig über- und die Situation falsch eingeschätzt. Du wirst aus der Stadt geschafft (siehe Ergebnis 38 auf S. 29). Da du kläglich gescheitert bist, kerkert die Wache dich für die restlichen Tage ein und lässt dich nur gegen eine Kaution von 6W6 S vorzeitig raus.
50+	Im Hinterzimmer einer düsteren Kaschemme bist du mit einem „Händler“ verabredet, doch wirst du stutzig, als auch nach etlichen Minuten niemand kommt. So schaust du dich ein wenig um, wirst aber entdeckt und für einen Spitzel gehalten. Du hast keine Chance zu fliehen, wirst gefesselt, geknebelt und dir werden die Augen verbunden. Als sie dich weggesperrt haben, um zu überlegen, was sie mit dir tun sollen, vernimmst du eine seltsam eindringlich klingende Stimme, die dir einen Handel anbietet. Du wirst aus deiner misslichen Lage befreit, dafür versprichst du der Stimme ihr in Zukunft zu helfen. *Meisterinfo:* Dem Charakter wird ein minderer Pakt angeboten. Die erzdämonische Domäne sollte zur Situation und dem Charakter, insbesondere seinen schlechten Eigenschaften, passen.

Tabelle A.2: Auswirkungen des Rauschmittelkonsums. Aus den Würfelergebnissen der ersten Spalte lässt sich die dazugehörige Auswirkung des Rauschmittelkonsums ablesen. Magiebegabte Charaktere verwenden für den ersten Wurf 1W4, alle anderen Charaktere 1W3. Ist eine Auswirkung noch nicht definiert, so muss der W20 erneut gewürfelt werden. Ist mit der Auswirkung ein Zufallswert verbunden, muss dieser ebenfalls ausgewürfelt werden. Für die Auswirkung können weitere Würfe nötig werden. Die letzten vier Spalten geben die Empfehlung für die Eignung einer Auswirkung für eine bestimmte Nebenwirkungsklasse an.

Ergebnis	Kurzbeschreibung	Wert	Regeltechnische Auswirkungen	K	M	L	P
1/1	Trägheit (körperlich)	-	• 1W4 körperliche Eigenschaften sinken um je 1W6 • AT-, PA-, FK-Basiswert sinken um je 1W6 • GS sinkt um 1W3	✓	✓	✓	✓
1/2	Trägheit (geistig)	-	• 1W4 geistige Eigenschaften sinken um je 1W6 • Initiative-Basis sinkt um 1W6	✓	✓	✓	✓
1/3	Schmerzen (stechend, brennend, scharf oder diffus begrenzt, kribbelnd, klopfend/pochend)	2W6	• *Selbstbeherrschungs*-Probe um Nebenwirkungswert erschwert zum Ignorieren im Kampf und außerhalb (~1 SR pro Probe) • Im Kampf: Einschränkungen wie Wunde an betroffenem Körperteil ohne Schadenspunkte • Außerhalb des Kampfes: ◆ 1W20-Proben um halben Nebenwirkungswert erschwert ◆ 3W20-Proben um Nebenwirkungswert erschwert	✓	✓	✓	✓
1/4	Juckreiz	7 + 1W6	• *Selbstbeherrschungs*-Probe um Nebenwirkungswert erschwert zum Ignorieren im Kampf und außerhalb (~1 SR pro Probe) • vor Proben mit 1W20 gegen Nebenwirkungswert würfeln ◆ gelungen: nächste Probe um Nebenwirkungswert erschwert ◆ misslungen: nächste Probe um halben Nebenwirkungswert erschwert	✓	✓	✓	✓
1/5	allergische Symptome: • Augen, Nase zugeschwollen • tränende Augen mit Fremdkörpergefühl • laufende Nase	-	• Proben auf *Sinnenschärfe (Sehen)* und *Sinnenschärfe (Riechen)* um je 1W6 erschwert; vor jeder Probe erneut auswürfeln • Regeneration halbiert • Erschöpfung baut sich nur auf die Hälfte des Maximalwertes ab	✓	✓	✓	✓
1/6	Krämpfe	-	• GE und FF sinken um je 1W6 ◆ je höher der Wert, desto mehr Körperteile sind betroffen • GS sinkt um 1W6	✓	✓	✓	✓
1/7	Regenerationsstörung	-	• nächtliche Regeneration (Lebensenergie und Astralenergie) sinkt um 1W6	✓	✓	✓	✓

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Tabelle A.2: *Fortsetzung von der vorhergehenden Seite (Nebenwirkung 1/1 siehe S. 33, 2/1 siehe S. 35, 3/1 siehe S. 39 und 4/1 siehe S. 43)*

Ergebnis	Kurzbeschreibung	Wert	Regeltechnische Auswirkungen	K	M	L	P
1/8	Reaktionsfähigkeit eingeschränkt	-	• PA-, Initiative-Basis sinkt um je 1W6 • Wirkung der Sonderfertigkeiten *Aufmerksamkeit*, *Kampfgespür* und *Kampfreflexe* aufgehoben	✓	✓	✓	✓
1/9	Anschwellen von Körperteilen (Wassereinlagerungen)	-	• GE und FF sinken um je 2W6 • GS sinkt um 1W3 • entsprechende Kleidungsstücke und Rüstungsteile passen nicht mehr	✓	✓	✓	✓
1/10	eingeschränkter Sinn (1W10)	2W6	• betroffenen Sinn bestimmen: 1: Hören; 2: Sehen; 3: Tasten; 4: Riechen; 5: Schmecken; 6: Sprechen; 7: Hunger; 8: Durst; 9: Wärme; 10: Kälte • *Sinnenschärfe*-Proben auf den jeweiligen Sinn sind erschwert um den Nebenwirkungswert • Alternative: passende Vorteile (herausragender Sinn, Entfernungssinn, etc.) können entzogen, passende Nachteile (Nachtblindheit, Farbenblindheit, etc.) vergeben werden	✓	✓	✓	✓
1/11	empfindlicher Sinn (1W6)	-	• betroffenen Sinn bestimmen 1: Hören; 2: Sehen; 3: Tasten; 4: Riechen; 5: Schmecken; 6: Wärme/Kälte • Überempfindlichkeit analog zu entsprechenden Nachteilen	✓	✓	✓	✓
1/12	Lichtscheu/lichtempfindlich	-	• Der Betroffene erhält den Nachteil *lichtscheu*. • Verfügt der Betroffene bereits über den Nachteil *lichtscheu*, so erhält er den Nachteil *lichtempfindlich* • Verfügt der Betroffene bereits über den Nachteil *lichtempfindlich*, so wird die Stärke der Auswirkungen verdoppelt.	✓	✓	✓	✓
1/13	Hustenreiz und Bluthusten	-	• 1W20-Proben erschwert um 1W6; vor jeder Probe erneut auswürfeln • 3W20-Proben erschwert um 2W6; vor jeder Probe erneut auswürfeln • gescheiterte Proben bedeuten, dass der Betroffene 2W3 Aktionen mit Husten/Auswurf beschäftigt ist	✓	✓	✓	✓
1/14	Atemnot	-	• Regeneration halbiert • Ausdauer auf Hälfte des Maximums begrenzt • Erschöpfung baut sich doppelt so schnell auf	✓	✓	✘	✘
1/15	Herzrasen	-	• Betroffener verfällt in Panik • 2W6 Erschöpfung pro Tag	✓	✓	✘	✘

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Tabelle A.2: *Fortsetzung von der vorhergehenden Seite (Nebenwirkung 1/1 siehe S. 33, 2/1 siehe S. 35, 3/1 siehe S. 39 und 4/1 siehe S. 43)*

Ergebnis	Kurzbeschreibung	Wert	Regeltechnische Auswirkungen	K	M	L	P
1/16	Erbrechen	-	• 1W6 Erschöpfung pro Tag • 1W20-Proben erschwert um 1W6 – 4; vor jeder Probe erneut auswürfeln • 3W20-Proben erschwert um 2W6 – 8; vor jeder Probe erneut auswürfeln	✓	✓	✓	✘
1/17	Durchfall	-	• 1W6 Erschöpfung pro Tag • Proben müssen doppelt ausgewürfelt werden; das schlechtere Ergebnis zählt ◆ Ablenkung durch Durchfall kann ignoriert werden (es geht in die Hose), kann aber leicht Ansehen kosten oder zu neuen Spitznamen führen	✓	✓	✓	✘
1/18	harntreibende oder antidiuretische Wirkung (1W2)	-	1: harntreibend: Betroffener verspürt nach jedem Wasserlassen binnen 1W6 Spielrunden erneut Harndrang und muss den Flüssigkeitsverlust ausgleichen 2: antidiuretisch: Betroffener verspürt keinen Harndrang mehr, da keiner gebildet wird. Dies führt über kurz oder lang zur Anreicherung von Ausscheidungsprodukten, sodass die KO und die Regeneration pro Tag um 1 fallen. Ab dem 7. Tag erleidet der Betroffene pro Tag 2 SP, bis zum Tod.	✓	✓	✓	✘

1/19	Impotenz	-	• betrifft nur männliche Charaktere
			• Unsicherheit
			  ◆ MU sinkt um 2W3
			  ◆ CH sinkt um 1W3
				✓	✓	✓	✓

1/20	kosmetische Einschränkungen (1W6)	-	1: Pocken; 2: Pusteln; 3: Male; 4: Warzen; 5: Verfärbungen; 6: Ausschlag Wirkung entspricht Absenkung des Aussehens um eine Stufe (kein Effekt bei widerwärtigem Aussehen)	✓	✓	✓	✓
2/1	unangenehmer Geruch	-	Wirkung des entsprechenden Nachteils	✓	✓	✓	✓
2/2	veränderte/keine Stimme (1W6)	-	• 1 bis 5: veränderte, beispielsweise heisere, Stimme (siehe Nachteil *unangenehme Stimme*) • 6: keine Stimme mehr	✓	✓	✓	✓
2/3	Haarausfall	-	• MU sinkt um 1W3 • CH sinkt um 2W3	✓	✓	✓	✓
2/4	Haarwuchs	-	• CH sinkt um 1W3	✓	✓	✓	✓
2/5	Sprechstörungen	-	• wie der Nachteil Sprachfehler • die Erschwernis liegt allerdings bei 3 + 1W6	✓	✓	✓	✓

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Tabelle A.2: *Fortsetzung von der vorhergehenden Seite (Nebenwirkung 1/1 siehe S. 33, 2/1 siehe S. 35, 3/1 siehe S. 39 und 4/1 siehe S. 43)*

Ergebnis	Kurzbeschreibung	Wert	Regeltechnische Auswirkungen	K	M	L	P
2/6	Koordinationsschwierigkeiten/unsicherer Gang	-	• Körperbeherrschungsproben werden für einfachste Bewegungen nötig und um 4 + 1W6 erschwert; vor jeder Probe erneut auswürfeln • Balance wird um eine Stufe herabgesetzt in der Reihenfolge Herausragende Balance/Balance/Sonderfertigkeit *Standfest*	✓	✓	✓	✓
2/7	Verwirrung/Desorientierung	2W6	Wirkung entspricht *Große Verwirrung* mit ZfP* in Höhe des Nebenwirkungswerts	✓	✓	✓	✘
2/8	unkontrolliertes Lachen	2W6	• *Sinnenschärfe*-Proben erschwert um Nebenwirkungswert • Wirkung der Sonderfertigkeiten *Aufmerksamkeit*, *Kampfgespür* und *Kampfreflexe* aufgehoben • *Selbstbeherrschungs*-Probe um Nebenwirkungswert erschwert zum Unterdrücken im Kampf und außerhalb (~1 SR pro Probe) • Lachen kann ansteckend sein, daher muss jeder, der den Lachenden hören kann, mit einer passenden Probe überprüfen, ob er sich davon anstecken lässt und 1 SR lang mitlacht ◆ allgemein *Selbstbeherrschungs*-Probe um den halben Nebenwirkungswert erschwert, weitere Modifikationen abhängig vom Charakter	✓	✓	✘	✘
2/9	Halluzinationen (eine/mehrere/alle Sinne betreffend)	2W6	Wirkung entspricht *Halluzination* mit ZfP* in Höhe des Nebenwirkungswerts	✓	✓	✘	✘
2/10	Einbildungen/Wahnvorstellungen	-	Wirkung entspricht den gleichnamigen Nachteilen	✓	✓	✓	✓

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Tabelle A.2: *Fortsetzung von der vorhergehenden Seite (Nebenwirkung 1/1 siehe S. 33, 2/1 siehe S. 35, 3/1 siehe S. 39 und 4/1 siehe S. 43)*

Ergebnis	Kurzbeschreibung	Wert	Regeltechnische Auswirkungen	K	M	L	P
2/11	Visionen	-	Die Häufigkeit der Auslösung ist Meisterentscheid. Es gilt: Weniger ist mehr. Das Bewusstsein des Betroffenen rutscht leicht in einen Zustand, der äußerlich durch beschleunigte Atemfrequenz, hohen Puls und Nichtansprechbarkeit gekennzeichnet ist. Der Körper kann unter starker Anspannung stehen, die Augen sind weit geöffnet, der starre Blick scheint aber nichts zu fixieren, das Außenstehende sehen könnten. Der Betroffene sieht in seinen Visionen Bruchstücke der Vergangenheit, der Gegenwart und aller möglichen Zukünfte, häufig auch überlagert und aufgrund der Rauschmittelwirkung verstörend verzerrt. • Während eine Vision für den Betroffenen gefühlt nur etwa eine Spielrunde lang anhält, vergehen tatsächlich 1W20 Spielrunden (für jede Vision einzeln auswürfeln). • 1W3 Punkte Erschöpfung • Zur Verarbeitung des Gesehenen wird eine Stunde benötigt: ◆ 1W20-Proben um 2 erschwert ◆ 3W20-Proben um 6 erschwert	✓	✓	✓	✓
2/12	Flashbacks	-	Die Häufigkeit der Auslösung ist Meisterentscheid. Es gilt: Weniger ist mehr. Ohne äußerliche Warnzeichen findet sich der Betroffene bei vollem Bewusstsein in einer bereits durchlebten Situation wieder. Dabei kann er sich auch aus Sicht eines Dritten wahrnehmen und in dieser Traumwelt handeln wie in der Realität. In der Realität verharrt der Betroffene allerdings in seiner Position. Grundsätzlich hinterlassen Flashbacks ein bedrückendes Gefühl und sie enden so schnell wie sie gekommen sind. Gern gaukeln sie dem Betroffenen vor etwas an zurückliegenden Ereignissen ändern und so Fehler wiedergutmachen zu können. • Flashbacks dauern nur wenige Kampfrunden lang und die erlebte Zeit entspricht der tatsächlich vergangenen. • 1 Punkt Erschöpfung	✓	✓	✓	✓

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Tabelle A.2: *Fortsetzung von der vorhergehenden Seite (Nebenwirkung 1/1 siehe S. 33, 2/1 siehe S. 35, 3/1 siehe S. 39 und 4/1 siehe S. 43)*

Ergebnis	Kurzbeschreibung	Wert	Regeltechnische Auswirkungen	K	M	L	P
2/13	Déjà-vus	-	Die Häufigkeit der Auslösung ist Meisterentscheid. Es gilt: Weniger ist mehr. Der Betroffene bleibt mit seinem Bewusstsein an Ort und Stelle, nimmt aber bestimmte Details der aktuellen Situation als schon einmal durchlebt wahr. Antworten auf Fragen, der Blick eines Bettlers am Straßenrand, der Salatkopf, der dem Händler in den Dreck fällt. Es gibt kein Detail, das einen Widerspruch zu dem Gefühl des Schon-einmal-Erlebthaben erzeugt. • Leicht panisch, etwas Dunkles vorausahnend, überlegt der Betroffene für 3 Spielrunden wie das, was er ja bereits einmal erlebt hatte, danach weiterging, um möglichen Schaden abzuwenden: ◆ Wirkung der Sonderfertigkeiten *Aufmerksamkeit*, *Kampfgespür* und *Kampfreflexe* aufgehoben ◆ 1W20-Proben um 2 erschwert ◆ 3W20-Proben um 6 erschwert	✓	✓	✓	✓
2/14	Bewusstlosigkeit	1W6	• Der Betroffene verliert das Bewusstsein. • Der Betroffene kann pro Tag eine KO-Probe ablegen, die um den Nebenwirkungwert erschwert ist, um für 1W3 h aus der Bewusstlosigkeit zu erwachen. Bei einer 1 endet diese Nebenwirkung vorzeitig.	✓	✓	✓	✓
2/15	Koma	2W6	• Der Betroffene verliert das Bewusstsein und reagiert nicht einmal mehr auf intensivste Reize. • Der Betroffene kann pro Tag eine KO-Probe ablegen, die um den Nebenwirkungwert erschwert ist, um von einem Koma zur Bewusstlosigkeit zu gelangen.	✓	✓	✓	✘
2/16	Scheintod	3W6	• Der Betroffene verliert das Bewusstsein und reagiert nicht einmal mehr auf intensivste Reize. • Sein Puls ist so schwach, seine Atmung so flach, dass eine *Heilkunde-Wunden*-Probe erschwert um 4 oder eine *Sinnenschärfe*-Probe (Tastsinn) erschwert um den Nebenwirkungswert (aber mindestens 4) gelingen muss, um den Betroffenen nicht für tot zu halten. • Der Betroffene kann pro Tag eine KO-Probe ablegen, die um den Nebenwirkungswert erschwert ist, um vom Scheintod zum Koma zu gelangen.	✓	✓	✘	✘

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Tabelle A.2: *Fortsetzung von der vorhergehenden Seite (Nebenwirkung 1/1 siehe S. 33, 2/1 siehe S. 35, 3/1 siehe S. 39 und 4/1 siehe S. 43)*

Ergebnis	Kurzbeschreibung	Wert	Regeltechnische Auswirkungen	K	M	L	P
2/17	Schlafwandeln	-	Ähnlich dem Nachteil, allerdings mit drastischeren Auswirkungen: • Einsatz von Gewalt, auch Waffengewalt • Einsatz von Magie • Einsatz von Liturgien • Proben im Kampf während des Schlafwandelns sind um 6 erschwert • Zauber- und Liturgieproben sind um 3 erschwert (fehlende Sicht kommt hinzu)	✓	✓	✓	✓
2/18	Einschlafschwierigkeiten/Schlaflosigkeit	-	Wirkung entspricht dem Nachteil Schlafstörungen I, kommt allerdings jede Nacht zu tragen	✓	✓	✓	✓
2/19	Aufwachschwierigkeiten	-	• Der Betroffene ist schwerer zu wecken und schläft trotz erholsamer Nacht nach dem ersten Aufwachen am Morgen leicht wieder ein. • *Sinnenschärfe*-Proben während des Schlafes sind zusätzlich zur normalen Schlaferschwernis um weitere 5 erschwert.	✓	✓	✓	✓
2/20	Albträume	-	• Wirkung entspricht dem Nachteil Schlafstörungen I, kommt allerdings jede Nacht zu tragen • Die in einem Albtraum angesprochenen Ängste wirken auch noch 6 h nach dem Aufstehen nach: ◆ Proben auf die angesprochenen Ängste um 5 erleichtert	✓	✓	✓	✓
3/1	Verstärkung von Ängsten	-	• 1W2 Ängste steigen um je 1W5 • Falls der Betroffene über keine oder zu wenige Ängste verfügt, erhält er welche nach Meisterentscheid, allerdings wird 3 zum Würfelwurf für die Höhe addiert.	✓	✓	✓	✓
3/2	Verstärkung anderer schlechter Eigenschaften	-	• 1W3 schlechte Eigenschaften, die keine Ängste sind, steigen um je 1W4 • Falls der Betroffene über keine oder zu wenige schlechte Eigenschaften verfügt, erhält er welche nach Meisterentscheid, allerdings wird 3 zum Würfelwurf für die Höhe addiert.	✓	✓	✓	✓
3/3	Erinnerungsverlust ab Wirkbeginn	-	• Der Betroffene ist nicht in der Lage sich an irgendetwas zu erinnern, was ihm seit der Einnahme passiert ist. • Diese Wirkung ist stets dauerhaft, da die Erinnerungen nicht überdeckt, sondern gar nicht erst angelegt werden.	✓	✓	✗	✗

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Tabelle A.2: *Fortsetzung von der vorhergehenden Seite (Nebenwirkung 1/1 siehe S. 33, 2/1 siehe S. 35, 3/1 siehe S. 39 und 4/1 siehe S. 43)*

Ergebnis	Kurzbeschreibung	Wert	Regeltechnische Auswirkungen	K	M	L	P
3/4	Erinnerungsverlust älterer Erinnerungen	2W6	• Der Betroffene kann sich an bestimmte Dinge nicht mehr erinnern. Dabei kann es sich um regeltechnisch unnütze Erinnerungen wie die Erinnerung an das Aussehen der eigenen Eltern handeln, aber auch um den Verlust von Talent-, Zauberfertigkeits-, Ritualkenntnis- oder Liturgiekenntnispunkten und Sonderfertigkeiten handeln. • Mit dem Wirkende dieser Nebenwirkung kehren die verlorenen Erinnerungen Schritt für Schritt zurück: 3 Punkte oder eine Sonderfertigkeit pro Tag.	✓	✓	✓	✓
3/5	Lernschwierigkeiten	-	• Der Betroffene hat größte Schwierigkeiten neues Wissen, egal welcher Art, zu behalten. • Während sich AP-Kosten nicht ändern, erhöhen sich die Lernzeiten auf das Vierfache.	✓	✓	✓	✓
3/6	Unterschätzung von Gefahren	2W6	• *Gefahreninstinkt*-Proben sind um den Nebenwirkungswert erschwert • Proben zur Einschätzung von Gefahren (Höhen, Temperaturen, Anzahl und Stärke von Gegnern etc.) sind um den halben Nebenwirkungswert erschwert ◆ gelungen: wie ohne Nebenwirkung ◆ misslungen: definitiv eine falsche Einschätzung, das heißt auch, dass *Gefahreninstinkt* häufiger falsch-positiv anschlägt	✓	✓	✓	✓
3/7	Selbstüberschätzung	-	Der Betroffene überschätzt die eigenen Fähigkeiten bei Weitem und wird so Aufgaben übernehmen (wollen), denen er nicht gewachsen ist.	✓	✓	✓	✓
3/8	Enthemmung	-	• Der Betroffene vergisst seine Hemmungen und verhält sich daher sozial äußerst unangepasst. • Je nach Umständen bringt dies Probenmodifikationen von −9 bis +9 auf gesellschaftlich relevante Proben ein. • CH sinkt um 2	✓	✓	✓	✗

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Tabelle A.2: *Fortsetzung von der vorhergehenden Seite (Nebenwirkung 1/1 siehe S. 33, 2/1 siehe S. 35, 3/1 siehe S. 39 und 4/1 siehe S. 43)*

Ergebnis	Kurzbeschreibung	Wert	Regeltechnische Auswirkungen	K	M	L	P
3/9	übersteigerte Libido	4 + 1W6	• Der Betroffene stürzt sich quasi auf alles, was nicht bei drei auf den Bäumen ist. ◆ Nachteil *Brünstigkeit* auf dem Nebenwirkungswert. • Der Talentwert in *Betören* steigt um den Nebenwirkungswert. Auch ohne das Talent *Betören* kann auf dieses gewürfelt werden, als Talentwert wird der Nebenwirkungswert genommen. • Es fällt dem Betroffenen schwer sich auf andere Dinge zu konzentrieren als die Befriedigung seines Sexualtriebs. Der Betroffene erhält daher den Nachteil *Unstet*, allerdings sind sämtliche Proben bereits ab Überschreitung einer Dauer von 1 h von der Erschwernis betroffen.	✓	✓	✓	✘
3/10	Fressattacken	6 + 1W6	• Der Betroffene wird von Fressattacken übermannt, die dazu führen, das er in kurzer Zeit mindestens eine Tagesration zu sich nimmt. • *Selbstbeherrschungs*-Probe um Nebenwirkungswert erschwert zum Unterdrücken im Kampf und außerhalb (~6 SR pro Probe) • Wird der Betroffene gestört oder abgelenkt, sodass die Fressattacke unterbrochen werden muss, kann dieser jähzornig werden und dann versuchen die Störungsquelle abzustellen. ◆ Probe auf Jähzorn erleichtert um den Nebenwirkungswert ◆ Falls kein Jähzorn vorhanden, erhält der Betroffene Jähzorn auf einem Wert in Höhe des Nebenwirkungswerts • Nach einem Monat mit dieser Nebenwirkung erhält der Charakter den Nachteil *Fettleibig*.	✓	✓	✓	✓

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Tabelle A.2: *Fortsetzung von der vorhergehenden Seite (Nebenwirkung 1/1 siehe S. 33, 2/1 siehe S. 35, 3/1 siehe S. 39 und 4/1 siehe S. 43)*

Ergebnis	Kurzbeschreibung	Wert	Regeltechnische Auswirkungen	K	M	L	P
3/11	Bewegungsdrang	2W6	• Der Betroffene leidet unter ausgeprägtem Bewegungsdrang. • Selbst während Ruhepausen, muss dieser sich ständig bewegen. Während dem Einschlafen wackelt er ständig mit Armen oder Beinen und wälzt sich ständig im Bett, bis er einschläft und damit auch ruhig ist. • 1W6 Erschöpfung pro angebrochenem Tag, selbst bei gelungener Unterdrückung • *Selbstbeherrschungs*-Probe um Nebenwirkungswert erschwert zum Unterdrücken im Kampf und außerhalb (~3 SR pro Probe) • Passende 1W20-Proben werden um den halben Nebenwirkungswert erschwert • Passende 3W20-Proben werden um den Nebenwirkungswert erschwert	✓	✓	✓	✓
3/12	Verlust von Lebensenergie	-	LE-Maximum sinkt um 1W6 LeP	✓	✓	✓	✓
3/13	Ausdauerverlust/Erschöpfung/Überanstrengung	-	• AU-Maximum sinkt um 3W6 AuP • Bei Verlust von 12 AuP oder mehr sinkt das Erschöpfungsmaximum um 1W6	✓	✓	✓	✓
3/14	Magieresistenz sinkt	-	Magieresistenz sinkt um 1W4 Punkte	✓	✓	✓	✓
3/15	Anfälligkeit für Krankheiten	-	Wirkung entspricht dem Nachteil *Krankheitsanfällig*	✓	✓	✓	✓
3/16	Vergrößerung/Verkleinerung von Körperteilen	-	• betroffenes Körperteil nach Zonenkampfsystem bestimmen • 1W2: 1: Vergrößerung auf etwa das Eineinhalbfache; 2: Verkleinerung auf etwa die Hälfte • entsprechende Änderungen (FF, GE, KO, KK, GS, Kampfwerte, Gesellschaft) sind Meisterentscheid ◆ *Meisterinfo*: Eine Erhöhung gerade der Körperkraft bei einer Vergrößerung ist nicht ausgeschlossen. • Kleidung und Rüstung passen nicht mehr • Anwachsen/Schrumpfen zieht sich über einen Zeitraum von mehreren Stunden hin	✓	✓	✓	✓
3/17	Anziehend auf Feenwesen, insbesondere Kobolde	-	Der Betroffene hat die Aufmerksamkeit eines Feenwesens, häufig eines Kobolds, auf sich gezogen, der ihn entsprechend „bespaßt“.	✓	✓	✓	✓
3/18	Verlust des Schattens	-	Der Betroffene verliert seinen Schatten.	✓	✓	✓	✓
3/19	Sucht wird stärker	-	Die Krankheitsstufe der Sucht steigt um einen Punkt.	✓	✓	✓	✓
3/20	Sucht wird stärker	-	Die Krankheitsstufe der Sucht steigt um einen Punkt.	✓	✓	✓	✓

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Tabelle A.2: *Fortsetzung von der vorhergehenden Seite (Nebenwirkung 1/1 siehe S. 33, 2/1 siehe S. 35, 3/1 siehe S. 39 und 4/1 siehe S. 43)*

Ergebnis	Kurzbeschreibung	Wert	Regeltechnische Auswirkungen	K	M	L	P
4/1	Verlust von Astralenergie	-	AE-Maximum sinkt um 1W6 AsP	✓	✓	✓	✓
4/2	Astraler Block	-	• Die Astralregeneration des Betroffenen sinkt um eine Stufe auf der Skala meisterliche Regeneration/Regeneration II/Regeneration I/astrale Regeneration III/astrale Regeneration II/astrale Regeneration I/astraler Block. • Verfügt der Betroffene bereits über *astraler Block*, so wird die Regeneration um einen weiteren Punkt reduziert.	✓	✓	✓	✓
4/3	Animalische Magie	1W5	• Der Betroffene erhält den Nachteil *animalische Magie* in Höhe des Nebenwirkungswerts. • Sollte der Betroffene bereits über diesen Nachteil verfügen, so erhöht sich dessen Wert um den Nebenwirkungswert.	✓	✓	✓	✓
4/3	Festgefügtes Denken	1W5	• Der Betroffene erhält den Nachteil *festgefügtes Denken* in Höhe des Nebenwirkungswerts. • Sollte der Betroffene bereits über diesen Nachteil verfügen, so erhöht sich dessen Wert um den Nebenwirkungswert.	✓	✓	✓	✓
4/4	Feste Gewohnheit	-	• Der Betroffene erhält den Nachteil *feste Gewohnheit*. Die Ausgestaltung der durch Rauschmittelkonsum ausgelösten festen Gewohnheit obliegt dem Meister. • Sollte der Betroffene bereits über diesen Nachteil verfügen, so erhält er diesen ein zweites Mal mit anderer fester Gewohnheit.	✓	✓	✓	✓
4/5	Körpergebundene Kraft	-	• Der Betroffene erhält den Nachteil *körpergebundene Kraft*. • Dies bedeutet ebenfalls, dass sich die Haarfarbe ändert. • Haben die Haare bei Einsetzen der Nebenwirkung nicht die notwendige Länge, kommt der Nachteil dennoch voll zu tragen. • Sollte der Betroffene bereits über diesen Nachteil verfügen, so erhöht sich der Anteil der im Haar gespeicherten Kraft entsprechend, also von 1/5 auf 2/5, dann auf 3/5, auf 4/5 und letztendlich 5/5.	✓	✓	✓	✓
4/6	Lästige Mindergeister	-	• Der Betroffene erhält den Nachteil *lästige Mindergeister*. • Sollte der Betroffene bereits über diesen Nachteil verfügen, so bleiben Mindergeister doppelt so lang oder erscheinen bereits bei mehr als 5 AsP.	✓	✓	✓	✓

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Tabelle A.2: *Fortsetzung von der vorhergehenden Seite (Nebenwirkung 1/1 siehe S. 33, 2/1 siehe S. 35, 3/1 siehe S. 39 und 4/1 siehe S. 43)*

Ergebnis	Kurzbeschreibung	Wert	Regeltechnische Auswirkungen	K	M	L	P
4/7	Rückschlag	-	• Der Betroffene erhält den Nachteil *Rückschlag*. • Verfügt der Betroffene über den Vorteil *feste Matrix* verliert er stattdessen diesen Vorteil. • Sollte der Betroffene bereits über diesen Nachteil verfügen, so verdoppelt sich die Stärke des Spruches.	✓	✓	✓	✓
4/8	Schwache Ausstrahlung	1W5	• Der Betroffene erhält den Nachteil *schwache Ausstrahlung* in Höhe des Nebenwirkungswerts. • Sollte der Betroffene bereits über diesen Nachteil verfügen, so erhöht sich dessen Wert um den Nebenwirkungswert.	✓	✓	✓	✓
4/9	Schwacher Astralkörper	-	• Der Betroffene erhält den Nachteil *schwacher Astralkörper*. • Sollte der Betroffene bereits über diesen Nachteil verfügen, so verdoppelt sich die Anzahl Würfel zur Bestimmung des zusätzlichen Verbrauchs an Astralenergie oder der Grenzwert für weitere Kosten halbiert sich.	✓	✓	✓	✓
4/10	Spruchhemmung	-	• Der Betroffene erhält den Nachteil *Spruchhemmung*. • Verfügt der Betroffene über den Vorteil *feste Matrix* verliert er stattdessen diesen Vorteil. • Sollte der Betroffene bereits über diesen Nachteil verfügen, so scheitert der Zauber, wenn ein weiterer W20 eine Zahl zeigt, die im Probenwurf bereits vorkam (außer 1 und 20). Wird diese Nebenwirkung mehrfach erwürfelt, werden für jeden weiteren W20 dennoch nur die 3W20 des ursprünglichen Probenwurfs beachtet.	✓	✓	✓	✓
4/11	Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall	-	• Der Betroffene erhält den Nachteil *Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall*. • Sollte der Betroffene bereits über diesen Nachteil verfügen, so erhöhen sich die Erschwernisse um 50 % (ausgehend vom einfachen Nachteil).	✓	✓	✓	✓
4/12	Wilde Magie	-	• Der Betroffene erhält den Nachteil *wilde Magie*. • Verfügt der Betroffene über den Vorteil *feste Matrix* verliert er stattdessen diesen Vorteil. • Sollte der Betroffene bereits über diesen Nachteil verfügen, so vermindert sich die Augenzahl für einen automatischen Misserfolg um einen weiteren Punkt, also von 19 auf 18.	✓	✓	✓	✓

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Tabelle A.2: *Fortsetzung von der vorhergehenden Seite (Nebenwirkung 1/1 siehe S. 33, 2/1 siehe S. 35, 3/1 siehe S. 39 und 4/1 siehe S. 43)*

Ergebnis	Kurzbeschreibung	Wert	Regeltechnische Auswirkungen	K	M	L	P
4/13	Zielschwierigkeiten	-	• Der Betroffene erhält den Nachteil *Zielschwierigkeiten*. • Sollte der Betroffene bereits über diesen Nachteil verfügen, so erhöhen sich die Erschwernisse um 50 %.	✓	✓	✓	✓
4/14	Zögerlicher Zauberer	1W5	• Der Betroffene erhält den Nachteil *zögerlicher Zauberer* in Höhe des Nebenwirkungswerts. • Sollte der Betroffene bereits über diesen Nachteil verfügen, so erhöht sich dessen Wert um den Nebenwirkungswert.	✓	✓	✓	✓

Anhang B

Schnellreferenz

Diese Schnellreferenz enthält alle Regeln zum Spiel mit Süchten und Rauschmitteln in kompakter Form.

Generierung

Entweder Sucht nach benannten Suchtmitteln (Tabelle 2.1 auf Seite 12) für Generierungspunkte in Höhe der doppelten Stufe der Sucht oder unbenannte Suchtmittel (Wirkung mit Meister festlegen) für Generierungspunkte in Höhe der Stufe der Sucht wählen.

Beschaffung

Beschaffung in der Unterwelt

- *Gassenwissen*-Probe + halbe Stufe der Sucht
- Doppel-1: Qualität: TaP* + 4W3 (→ Konsum)
- Gelungen: Qualität: TaP* (→ Konsum)
- Misslungen: 1W20 gegen | TaP* | (→ Gelungen: | TaP* | + 1W20! in Tabelle A.1 auf Seite 25 nachschlagen; Misslungen: keine Konsequenzen)
- Doppel-20: | TaP* | + 5 + 1W20! in Tabelle A.1 auf Seite 25

Herstellung auf eigene Faust

Beschaffung von Ausgangsmaterial

- *Kräutersuchen*-Probe + halbe Stufe der Sucht
- Doppel-1: 1 + 1W3 + 1 pro halbe Stufe der Sucht TaP* Portionen der Qualität TaP* + 4W3 (→ Herstellung)
- Gelungen: 1 + 1 pro halbe Stufe der Sucht TaP* Portionen der Qualität TaP* (→ Herstellung)
- Misslungen: kein Ausgangsmaterial
- Doppel-20: 1 + 1 pro halbe Stufe der Sucht TaP* Portionen der Qualität –| TaP* | – 4W3 (→ Herstellung)

Herstellung der Rauschmittel Es wird mindestens ein archaisches Labor benötigt.

- *Alchemie*-Probe (Rauschmittel) oder *Kochen*-Probe (Tränke) + halbe Stufe der Sucht – Qualität der Ausgangsmaterialien
- Doppel-1: 1 Anwendung pro Portion der Qualität TaP* + 4W3
- Gelungen: 1 + 1 pro halbe Stufe der Sucht TaP* Portionen (maximal Anzahl Portionen der Ausgangsstoffe) der Qualität TaP*
- Misslungen: keine Rauschmittel
- Doppel-20: 1 + 1 pro halbe Stufe der Sucht TaP* Portionen (auch über die Anzahl Portionen der Ausgangsstoffe hinaus) der Qualität –| TaP* | – 4W3

Konsum

- *Zechen*-Probe (Spezialisierung) + halbe Stufe der Sucht – Qualität der Drogen
- Eintreten der Hauptwirkung und gegebenenfalls noch Prüfwurf für Nebenwirkungen nach Tabelle 3.1 auf Seite 18, Beginn und Ende der Nebenwirkungen nach Tabelle 3.2 auf Seite 18
- Nebenwirkungen inklusive aller Werte entsprechend Tabelle A.2 auf Seite 33 bestimmen
- Konsumpause nach Tabelle 2.2 auf Seite 13 bestimmen (verdeckt durch den Meister)