

# WETTSPIELE

In einem Abenteuer kann es vorkommen, dass die Charaktere an einem Wettspiel teilnehmen, mit dem Wunsch ihr Geld zu vermehren bzw. um es einfach zu verprassen. Im Folgenden sind typische Wettspiele beschrieben, mit möglichen Regeln.

Im Übrigen sind Psinetiken bei Wettspielen fast immer verboten.

Inhalt	Seite
Arenakämpfe / Fight-Club	1
Armdrücken	2
Billard	3
Bingo	5
Black Jack	5
Bowling	6
Dart	7
Einarmiger Bandit	8
Pokern	8
Pferderennen	13
Roulette	17
Schach	19
Speeder-Rennen / Predor-Rennen	20
Straßenrennen	23
Tjost	24
Wettrennen	28
Wettsaufen	29

## 1. Arenakämpfe / Fight-Club

**Einleitung:** Der nomaische Begriff „Harena“ bezeichnete einst einen sandigen Veranstaltungsort, der im Laufe der Jahre zu einer Wettkampfstätte wurde, um die ringsum die Zuschauer sitzen. Als Arenakämpfe haben sich Kämpfe gegen Tiere oder zwischen Personen etabliert, die bis zur Aufgabe oder dem Tod gegeneinander antraten. Weltweit bekannt sind die Kämpfe der Golan-Arena auf dem Planeten Morganit im Miranda-Sektor. In internen Logen werden auch gerne Fight-Clubs angeboten, die an manchen Orten verboten sind. Die Regeln sind ähnlich wie die Arenakämpfe.

**Allgemeine Regeln:** In die Arena werden Kreaturen oder und Personen geschickt, die um ihren Sieg bzw. um ihr Überleben kämpfen. Es gibt verschiedene Wettmöglichkeiten, in denen die Zuschauer ihr Geld verwetten können.

- In der Golan-Arena werden jeweils 9 Kämpfer zugelassen.
- Dann wird mit dem W6 ermittelt, ob Tiere am Arenakampf teilnehmen: 1 – 3 = kein Tier; 4 = ein Tier; 5 = zwei Tiere; 6 = drei Tiere. Die Tiere werden anhand der Kreaturenliste ausgewürfelt, dabei werden jedoch nur kampfbereite Tiere genommen.
- Schließlich wird die Anzahl der Nahkampfwaffen ermittelt (W10). Diese werden aus der Liste der Nahkampfwaffen ausgewürfelt. Zuletzt werden sie per Würfel in das Kampfaster der Arena ausgelegt.
- Die Kontrahenten starten am Rande der Arena. Auch diese Plätze werden ausgewürfelt.
- Dann beginnt der Kampf.
- Als Verlierer gelten jene Kämpfer, die ohnmächtig geworden sind oder Gnade durch den Sieger empfangen haben. Der Gewinner erhält den Siegpunkt.
- Psinetiken sind bei den meisten Arenakämpfen und in Fight-Clubs verboten.

**Outplay-Regeln für Teilnehmende:** Für die Teilnehmenden werden Kampfaster und Kampfliste aufgestellt. Es wird nach den üblichen Kampfregeln gekämpft. Sollte kein SC an dem Kampf teilnehmen, ermittelt der SM den Sieg nach folgenden Regeln. Diese Regeln werden zwischen den Abenteuern angewandt, wenn die Spieler lediglich auf die Arenakämpfe wetten abschließen wollen. In einer Art Bericht, gibt der SM im Abenteuer dann das Ergebnis bekannt.

- Die 9 Kontrahenten erhalten Werte auf die jeweiligen Kampftalente, REFL, LE, Stärke und Rennen; nämlich 10 + W10 Punkte.
  - Sollte ein besonderer NSC am Kampf teilnehmen, gelten seine Werte.
- Anhand des REFL-Wertes wird, addiert mit dem W20, die Reihenfolge festgelegt.

...

- Der Kämpfer, der an der Reihe ist, startet, indem er versucht zu einer Waffe zu rennen.
  - Misslingt der TW, hat er noch keine Waffe.
  - Gelingt der TW, hat er eine Waffe, die aus der Liste der Nahkampfwaffen ausgewürfelt wird.
- Der Kämpfer, der an der Reihe ist, kann bewaffnet oder unbewaffnet einen Kontrahenten angreifen. Welchen Gegner der Kämpfer angreift, entscheidet der Würfel. Der SM führt die Kämpfe nach seinen Vorstellungen. Um zu einem anderen Gegner zu gelangen, muss der Kämpfer rennen. Um eine Waffe aufzuheben oder zu wechseln, nutzt der Kämpfer eine Aktion.
- Fällt die LE eines Kämpfers in den kritischen Bereich oder wenn die Trefferliste dies erklärt, ist der Kämpfer ohnmächtig. Ob er den Kampf überlebt, entscheidet ebenso die Trefferliste.

**Outplay-Regeln für Wettende:** Wer eine der folgenden Wetten richtig tippt, erhält seinen Einsatz zurück und einen entsprechenden Gewinn. Man darf nicht den gleichen Platz doppelt verwetten.

- Goldwette: Es wird auf einen Sieger des Kampfes gewettet.
  - Gewinn: 3facher Einsatz
- Silberwette: Es wird auf zwei Kandidaten gesetzt, die Sieger werden könnten.
  - Gewinn: doppelter Einsatz
- Bronzewette: Es wird auf drei Kandidaten gesetzt, die Sieger werden könnten.
  - Gewinn: Einsatz
- Überlebenden-Wette: Es wird die Anzahl der Überlebenden gewettet, die noch während der Arena-Zeit am Leben geblieben sind. Dazu zählen Ohnmächtige, Aufgegebene und der Sieger.
  - Gewinn:  $\frac{1}{2}$  Einsatz
- Todes-Wette: Es wird die Anzahl der Toten gewettet, die noch während der Arena-Zeit verstorben sind.
  - Gewinn:  $\frac{1}{4}$  Einsatz
- Das Talent GL kann die Wette positiv beeinflussen:
  - Bei einem GL-Wert von 12 und einem gelungenen TW erfährt man (gelost) eine Person, die nicht siegen wird.
  - Bei einem GL-Wert von 15 und einem gelungenen TW erfährt man (gelost) zwei Personen, die nicht siegen werden.
  - Bei einem GL-Wert von 18 und einem gelungenen TW erfährt man (gelost) drei Personen, die nicht siegen werden.

## 2. Armdrücken

**Einleitung / Regeln:** Armdrücken ist eine Kraftsportart und ein Geselligkeitsspiel, das gerne in Kneipen gespielt wird, um sich zu messen. Zwei Kontrahenten treten gegeneinander an. Sie sitzen am Tisch und haben den Ellbogen eines Armes auf dem Tisch, sie reichen sich dann gegenseitig die Hand und versuchen auf Startkommando die Hand des Gegners auf den Tisch zu drücken.



**Outplay-Regeln für Teilnehmende:** Gespielt wird in Sekunden, also in Aktionen, bei denen die Kontrahenten den Arm ihres Gegners immer weiter hinunter drücken können. Ausgehend von der oberen Position (90 ° oben), geht es in beide Richtungen immer schrittweise um 10 ° hinab, bis man die 90 ° an der Tischplatte erreicht. Gleiches gilt auch für die andere Richtung.

- Mit dem Start müssen beiden Kontrahenten je Aktion die TW auf ST durchführen. Dabei werden die Ergebnisse gegeneinander aufgerechnet:
  - Wer den TW verpatzt, verliert – 20 ° in die verlustreiche Richtung.
    - Außerdem erhält er einen sofortigen dauerhaften Abzug in ST.
  - Wer den TW misslingt, verliert – 10 ° in die verlustreiche Richtung.
  - Wer den TW normal schafft, drückt den Gegner um 10 °.
  - Wer den TW gut schafft, drückt den Gegner um 20 °.
  - Wer den TW meisterhaft schafft, drückt den Gegner um 30 °.
    - Außerdem erhält er eine sofortige dauerhafte Aufwertung in ST.
- Wer in ST einen Wert von 18 hat, schafft bei einem gelungenen TW außerdem 10 ° mehr.
- Je Aktion erhalten beide Kontrahenten – 1 WM.
- Wer unterhalb seiner 90 ° liegt, erhält – 1 WM.
- Wer unterhalb seiner 45 ° liegt, erhält – 2 WM.
- Dauert ein Kampf 5 Runden, werden die Beteiligten danach Muskelkater erleiden. Der Muskelkater kann sich durch weitere Kämpfe potenzieren.

...

Beispiel:

- Boris hat einen ST-Wert von 17 und Igor einen ST-Wert von 18.
- Boris würfelt eine 2 und schafft einen guten TW (= + 20 °).
- Igor würfelt eine 7 und schafft einen guten TW (wegen seiner hohen Stärke = + 30 °).
- Ergebnis: Boris liegt bei - 10 °.
- 2. Runde: Die Würfe werden - 1 WM. Boris erhält außerdem - 1 WM.
- Boris würfelt eine 18 und somit misslingt der TW (= - 10 °).
- Igor würfelt eine 17 und somit gelingt der TW (= + 20 °).
- Ergebnis: Boris liegt bei - 40 °.
- 3. Runde: Die Würfe werden - 2 WM. Boris erhält außerdem - 1 WM.
- Boris würfelt eine 15 und somit misslingt der TW (= - 10 °).
- Igor würfelt eine 5 und somit gelingt der TW gut (= + 30 °).
- Ergebnis: Boris liegt bei - 80 °.
- 4. Runde: Die Würfe werden - 3 WM. Boris erhält außerdem - 2 WM.
- Boris würfelt eine 15 und somit misslingt der TW (= - 10 °).
- Igor würfelt eine 7 und somit gelingt der TW normal (= + 20 °).
- Ergebnis: Igor hat gewonnen.

**Outplay-Regeln für Wettende:** Die Beteiligten machen ihre Einsätze. Die Einsätze müssen nach oben hin begrenzt werden. Die Gewinner teilen sich den Gewinn der Verlierergruppe auf und erhalten entsprechend ihres Einsatzes den Gewinn ausgeschüttet. Von dem Gewinn erhält der Gewinner jedoch auch seinen Anteil.

Beispiel: Einsatz sind 10 – 50 Cr.

A setzt 10 Cr. auf Boris; B setzt 20 Cr. auf Boris; C setzt 10 Cr. auf Igor; D setzt 20 Cr. auf Igor; E setzt 30 Cr. auf Igor.

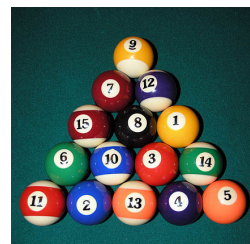
Boris hat verloren und somit befinden sich 30 Cr. im Gewinnpot. Davon erhält Igor, wie vorher besprochen, 10 Cr.

Die übrigen 20 Cr. werden aufgeteilt. Die Gewinner hatten 60 Cr. eingesetzt. Die entsprechen 100 %. C darf also 16,6 % erhalten und bekommt neben seinen 10 Cr., die er zurückbekommt 16,6 % von den verbleibenden 20 Cr., also 3,33 Cr. D erhält neben seinen 20 Cr. 6,66 Cr. und E erhält neben seinen 30 Cr. noch 9,99 Cr. (0,02 Cr. sind Schwund; die kann Boris bekommen.)

### 3. Billard

**Einleitung / Regeln:** Billard ist ein Gesellschaftsspiel, das gerne in Kneipen gespielt wird. Zwei Personen oder zwei Teams treten gegeneinander an und versuchen, Kugeln auf einem Tisch eher als die gegnerische Partei in die seitlich angelegten 6 Taschen zu versenken. Die populärste Form ist das Poolbillard, mit der 8-Ball-Regel.

- Ziel des Spiels ist es, zuerst Kugeln der eigenen Gruppe zu versenken und schließlich die schwarze 8 zu versenken, woraufhin das Team gewonnen hat.
- Die Teams spielen abwechselnd, ebenso die Spieler der Teams nacheinander. Der Spieler, der an der Reihe ist, nutzt den Queue und darf damit immer nur die weiße Kugel anspielen, die daraufhin weitere Kugeln in Bewegung setzen kann. Gelingt es dem Spieler eine für sein Team bestimmte Kugel zu versenken, darf er weiterspielen, sonst ist das andere Team an der Reihe.
- Bei dem Eröffnungsstoß stehen die Kugeln in bestimmter Position zu einem Dreieck formiert („Brett“) auf der anderen Seite des Tisches, während die weiße Kugel mittig auf der Spielerseite liegt.
- Die Kugeln sind in zwei Gruppen unterteilt, nämlich mit halben und vollen Farben und daneben existiert noch die schwarze 8. Insgesamt sind es 15 Kugeln. Die vollen Kugeln haben die Nummern 1 – 7; denen folgt die schwarze 8; die halben Kugeln haben die Nummern 9 – 15.
- Der erste Spieler startet mit dem Eröffnungsstoß („Break“). Dabei liegt die weiße Kugel auf dem Startpunkt der Startlinie. Er schießt die weiße Kugel auf das „Brett“ und hofft, dass dabei irgendeine Kugel ins Loch geht. Die erste Kugel, die versenkt wird, stellt klar, ob das Team künftig nur noch die vollen oder halben Kugeln anspielen bzw. versenken darf.
- Die Gruppe darf künftig nur noch die Kugeln ihrer bestimmten Gruppe anspielen und versenken.
- Hat die Gruppe ihre Kugeln versenkt, muss sie schließlich noch die schwarze 8 versenken, um das Spiel zu gewinnen. Die schwarze 8 muss in das gegenüberliegende Loch versenkt werden, in das die letzte Kugel der Gruppe gespielt wurde.
- Wird die schwarze 8 von einer Gruppe direkt angespielt oder in das falsche Loch versenkt, hat die Gruppe verloren.



...

**Outplay-Regeln für Teilnehmende:**

- Zuerst wird per Zufall ermittelt, welche Gruppe anfangen darf. Bei einer Folgerunde darf der Verlierer starten.
- Zum Spielen verwendet der Charakter die Talente Sinnesschärfe (zum Zielen) und Motorik (zum Schießen).
  - War der TW auf SINN (Zielen) verpatzt, wird MOT – 2 WM und SINN erhält dauerhaft – 1.
  - War der TW auf SINN (Zielen) misslungen, geschieht nichts.
  - War der TW auf SINN (Zielen) gelungene, wird MOT + 2 WM.
  - War der TW auf SINN (Zielen) meisterhaft, wird MOT + 4 WM und SINN erhält dauerhaft + 1.
- Beim Anstoß schießt der Charakter zunächst auf das „Brett“. Er nutzt das Talent MOT:
  - Verpatzter TW: Die schwarze 8 wurde eingelocht und die Gruppe hat verloren. Außerdem erhält der Spieler endgültig in MOT – 1.
  - Misslungener TW: Die weiße Kugel hat das „Brett“ nicht berührt. Die andere Gruppe ist an der Reihe und startet ausgehend von der Spiellinie.
  - Normal gelungener TW: Das „Brett“ wurde angestoßen, aber keine Kugel eingelocht. Die andere Gruppe ist an der Reihe und spielt von da, wo die weiße Kugel liegt.
  - Gut gelungener TW: Eine Kugel wurde eingelocht. Mit dem W20 wird ermittelt, welche Kugel das war. Damit entscheidet sich auch, ob das Team die vollen oder halben Kugeln besitzt. (Da es nur 15 Kugeln gibt, entfallen die Zahlen 16 – 20 und auch die 8). Der Spieler darf das Spiel fortsetzen.
  - Meisterhaft gelungener TW: Die schwarze 8 wurde eingelocht und die Gruppe hat gewonnen. Der Spieler erhält endgültig in MOT + 1.
- Beim weiteren Spiel (erst der TW auf SINN; dann der TW auf MOT):
  - Verpatzter TW: Mit dem W12 wird anhand der unteren Foul-Liste die Folgen ermittelt. Außerdem erhält der Spieler endgültig in MOT – 1. Die andere Gruppe ist an der Reihe.
  - Misslungener TW: Mit dem W12 wird anhand der unteren Foul-Liste die Folge ermittelt. Die andere Gruppe ist an der Reihe.
  - Normal gelungener TW: Es wurden zwar Kugeln getroffen, aber keine eingelocht. Die andere Gruppe ist an der Reihe.
  - Gut gelungener TW: Es wurde eine eigene Kugel eingelocht. Mit dem W20 wird die Kugel ermittelt, die zur Gruppe passt. Der Spieler darf das Spiel fortsetzen.
  - Meisterhaft gelungener TW: Es wurden zwei eigene Kugeln eingelocht. Mit dem W20 werden die Kugeln ermittelt, die zur Gruppe passen. Der Spieler erhält endgültig in MOT + 1. Der Spieler darf das Spiel fortsetzen.
- Foul-Liste: Der Spieler hat einen fehlerhaften Zug ausgeführt. Hat ein Spieler sein 3. Foul, hat die Gruppe verloren. Was geschehen ist, bestimmt der W12
  - 01 = Der Spieler hat eine gegnerische Kugel berührt.
  - 02 = Der Spieler hat eine gegnerische Kugel direkt angespielt.
  - 03 = Der Spieler hat die schwarze 8 direkt angespielt.  
(muss wiederholt werden, wenn die Gruppe nur noch auf die 8 spielen muss!)
  - 04 = Der Spieler hat die weiße Kugel versenkt.
  - 05 = Der Spieler hat die weiße Kugel und eine seiner Kugeln versenkt.  
(wenn die Gruppe nur noch auf die 8 spielen muss, verliert die Gruppe dadurch!)
  - 06 = Der Spieler hat die weiße Kugel und eine gegnerische Kugel versenkt.
  - 07 = Der Spieler hat die weiße Kugel zweimal berührt.
  - 08 = Der Spieler hat versehentlich eine Kugel berührt.
  - 09 = Der Spieler hat keine Kugel getroffen.
  - 10 = Der Spieler hat eine Kugel vom Spielfeld geschossen.  
Die Kugel kommt zurück aufs Spielfeld.
  - 11 = Der Spieler hat die weiße Kugel vom Spielfeld geschossen.
  - 12 = Der Spieler hat die schwarze 8 versenkt. Das Spiel ist verloren.  
(wenn die Gruppe nur noch auf die 8 spielen muss, hat sie die 8 falsch eingelocht und verliert dadurch!)

## 4. Bingo

**Einleitung / Regeln:** Die Teilnehmenden sitzen in einem Raum und erhalten Coupons, die mit Zahlen bedruckt sind. Die Karten bestehen aus Quadraten zu 5 x 5 Feldern, in denen eine Zahl von 1 – 75 gedruckt ist. Das mittlere Feld ist ein Joker. Der Veranstalter zieht aus einer Trommel eine Kugel mit bedruckter Zahl. Nachdem er diese ausgerufen hat, stempeln die Teilnehmenden die Zahl auf ihrer Karte ab, wenn sie vorhanden ist. Hat ein Teilnehmer 5 Zahlen waagrecht, senkrecht oder diagonal abgestempelt, ruft er „Bingo“ und hat gewonnen. Die Gewinne sind im Vorfeld festgelegt und können sich beispielsweise auf die ersten 3 Gewinner beziehen.

### Outplay-Regeln für Teilnehmende:

- Der SM führt eine Liste für alle Teilnehmenden.
  - Für alle teilnehmenden Personen wird (inkl. den SC) per REFL eine Reihenfolge festgelegt.
  - Die NSC erhalten einen GL-Wert von 10 + W10 Punkten.
- Der SM würfelt für jede teilnehmende Person einen TW auf GL.
  - Wenn der TW gelingt, erhält die Person eine Markierung.
  - Sobald eine Person 5 Markierungen hat, hat sie gewonnen.
  - Dabei spielt die zuvor ermittelte Reihenfolge eine wichtige Rolle.

## 5. Black Jack

Einleitung: Das Kartenspiel wird häufig in Casinos angeboten, lässt sich aber auch zum Zeitvertreib in Gruppen gut spielen, wodurch die Charaktere ihr Geld gewinnen und verlieren können. Möglich ist hierbei auch ein echtes Kartenspiel zu nutzen.

### Allgemeine Regeln:

- An dem Spieler sind ein Croupier und max. 7 Spieler beteiligt. Sie spielen mit 6 x 52-Blatt-Kartendecks, also 312 Karten.
- Ziel des Spiels ist es, näher an 21 Punkte heranzukommen als der Croupier, ohne dass dabei der Wert von 21 Punkten überschritten werden darf.
- Die Zahlen 2 – 10 zählen entsprechend ihrer Zahlenwerte. Ass zählt 1 oder 11 Punkte. Bube, Dame und König zählen als 10 Punkte.
- Die Spieler legen ihre Einsätze. Der Einsatz muss eine zuvor festgelegte Mindestsumme haben und sie darf max. so hoch wie das vereinbarte Höchstlimit sein.
- Der Croupier legt allen Spielern und sich selbst zuerst eine Karte offen aus.
- Danach erhält jeder Spieler eine zweite verdeckte Karte (nicht der Croupier!)
- Ausgehend vom Spieler, der links vom Croupier sitzt, dürfen die Spieler nacheinander Karten verlangen, so weit wie sie glauben nah genug an den Wert 21 zu kommen. Wer allerdings über den Wert 21 kommt, scheidet sofort aus. Karten und Einsatz gehen an den Croupier.
- Nun zieht der Croupier seine Karten und legt sie offen aus. Hat er mind. 17 Punkte, darf er keine weitere Karte mehr ziehen. Hat er weniger als 17 Punkte, muss er eine weitere Karte ziehen.
  - Ass zählt für ihn als 11 Punkte, außer er würde dadurch den Wert 21 überschreiten, dann gilt sie nur als 1 Punkt.
- Gewinn und Verlust:
  - Überschreitet der Croupier die 21 Punkte, haben alle Spieler gewonnen.
  - Sonst gewinnen nur die Spieler, die näher als der Croupier an 21 Punkte heranreichen.
  - Hat ein Spieler gleich viele Punkte wie der Croupier, ist das Spiel unentschieden. Der Spieler erhält dann lediglich seinen Einsatz zurück.
  - Gewinnt ein Spieler erhält er seinen Einsatz doppelt zurück.
  - Hat der Spieler (und nicht der Croupier) einen Black Jack (Ass und 10 Punkte), erhält er seinen Einsatz zurück und einen 1 ½-fachen Gewinn.
  - Hat der Croupier einen Black Jack, gewinnt er sofort. Nur die Spieler, die auch einen Black Jack haben, gehen unentschieden aus. Die Spieler, die reine 21 Punkte haben, verlieren gegenüber dem Black Jack.

...

- Weitere Regeln:
  - Split: Erhält der Spieler mit den ersten beiden Karten gleichwertige Karten (z. B. 2 x 5 oder Bube und Dame), kann er seine Hand teilen. Die Karten werden dann zu zwei Spielen aufgeteilt und für jede „Hand“ muss der Spieler den erneuten Einsatz legen. In diesen Fällen gelten Ass und Bild-Karte nicht mehr als Black Jack, sondern nur noch als 21 Punkte.
  - Double Down: Der Spieler kann nach den ersten beiden Karten oder später seinen Einsatz verdoppeln, erhält dann aber nur noch max. eine Karte.
  - Aufgeben: Der Spieler kann nach den ersten beiden Karten oder später aufgeben. Dadurch verliert er nur die ½ seines ursprünglichen Einsatzes. Spielt der Spieler Split und er gibt auf, gibt er für beide Hände auf.
  - Mitsetzende Spieler: Mitsetzende Spieler sind Spieler, die am Spiel selbst nicht teilhaben können, aber in den Pot eines Spielers mit investieren können. Dabei darf der Pot des Spielers das Limit nicht übersteigen. Sollte der Spieler bereits das Limit gelegt haben, kann kein Mitspieler mehr in den Pot des Spielers setzen. Mitsetzende Spieler können ihren Einsatz nur dann auch verdoppeln, wenn auch der Spieler verdoppelt hat.

#### Outplay-Regeln für Teilnehmende:

- a) Die Spieler und der SM können echte Karten nutzen und real Black Jack spielen.
  - SC, die in GL einen Wert von mind. 18 haben, dürfen dafür irgendwann 1 x im Spiel zwei Karten ziehen und sich für eine entscheiden. Die andere Karte wird zurück, aber unter den Kartenstapel geschoben.
- b) Spieler und SM lassen das Spiel auf schnelle Weise mit Talentwürfen und einem W10 entscheiden.
  - Mögliche NSC erhalten in den Talenten GL 10 + W10 Punkte und in MUT 10 + W6 Punkte.
  - Die NSC und SC werden in eine Reihenfolge gesetzt.
  - Wie viel die NSC an Einsatz bringen, kann in einem gewissen Rahmen ausgewürfelt werden.
  - Die Beteiligten würfeln mit dem W10 ihre Karten aus. Die 1 stellt dabei 1 oder 11 dar.
  - Solange die Beteiligten noch nicht den Wert 16 erreicht haben, würfeln sie weiter (erhalten also eine weitere Karte). Zwischen 16 und 17 müssen sie einen TW auf MUT würfeln. Gelingt der TW auf MUT, würfeln sie noch ein letztes Mal. (Ein hoher MUT-Wert kann in diesem Fall also auch schlecht sein.)
  - Beteiligte (das gilt auch für SC), die in GL einen Wert von mind. 18 haben, dürfen einmal eine Zahl erneut würfeln und sich dann für das sinnvollere Ergebnis entscheiden. NSC würden das bei ihrem letzten Wurf nutzen.

**Outplay-Regeln für mitsetzende Spieler:** Mitsetzende Spieler dürfen in den Pot eines Spielers ihren Einsatz machen, sofern das Limit dies hergibt. Sie haben ansonsten keinen Einfluss auf das Spiel.

## 6. Bowling

**Einleitung:** Eine Kugel wird auf eine Bahn geworfen, die daraufhin das Ende der Bahn erreichen soll, wo sie bis zu 10 Pins umstoßen soll.

#### Allgemeine Regeln:

- Ein Spiel besteht aus 10 Durchgängen.
- Nacheinander sind die Spieler an der Reihe und versuchen möglichst alle 10 Pins umzuwerfen.
- Jeder Spieler hat dabei 2 Würfe.
- Nach jedem Durchgang werden die Punkte der Spieler gezählt und addiert.
- Schafft es ein Spieler mit seinem zweiten Wurf die 10 Pins abzuräumen, handelt es sich um einen Spare. Er erhält dadurch die 10 Punkte und zusätzlich die Punkte, die er bei seinem nächsten Wurf erreicht aufgerechnet.
- Schafft es ein Spieler mit seinem ersten Wurf alle 10 Pins abzuräumen, handelt es sich um einen Strike. Er erhält dadurch die 10 Punkte und zusätzlich die Punkte, die er bei seinen nächsten beiden Würfen erreicht aufgerechnet.
- Wird im letzten Durchgang ein Spare gespielt, darf der Spieler noch einen weiteren Wurf machen.
- Wird im letzten Durchgang ein Strike gespielt, darf der Spieler noch zwei weitere Würfe machen.

#### Outplay-Regeln für Teilnehmende:

- Es wird mit zwei Talenten gespielt: 1. WS (um sich zu konzentrieren); 2. Werfen
  - Gelingt der erste TW auf WS, wird der TW auf Werfen + 2 WM.
  - Verpatzt der erste TW auf WS, wird der TW auf Werfen - 2 WM und der Charakter erhält einen dauerhaften Abzug in WS.
  - Gelingt der erste TW auf WS meisterhaft, wird der TW auf Werfen + 4 WM und der Charakter erhält eine dauerhafte Aufwertung in WS.

...

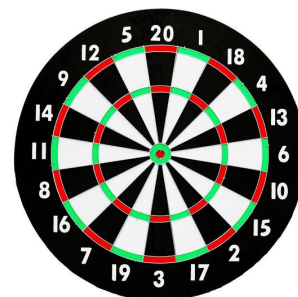
- Die NSC erhalten in WS und Werfen die Werte 10 + W6.
- Die TW auf Werfen entscheiden über den Ausgang des Wurfes, dabei hat jeder Spieler 2 Würfe.
  - Verpatzter TW: Die Kugel gerät von der Bahn. Außerdem erhält der Spieler einen dauerhaften Abzug im Talent Werfen.
  - Misslungener TW: Die Kugel verfehlt die Pins.
  - Normal gelungener TW: Der Spieler räumt W6 Pins ab.
  - Gut gelungener TW: Der Spieler räumt W10 Pins ab.
  - Meisterhaft gelungener TW: Der Spieler schafft einen Strike (oder Spare). Außerdem erhält der Spieler eine dauerhafte Aufwertung im Talent werfen.

## 7. Dart

**Einleitung:** Bei diesem Geschicklichkeitsspiel wird mit Pfeilen auf eine runde Scheibe geworfen, deren Treffersegmente verschiedene Punkte bewirken. Die Segmente tragen Punkte von 1 – 20. Je nachdem, wo man trifft, bringt ein Treffer einen stärkeren Wert ein. Das obere schmale Segment einer Zahl bringt den doppelten Wert und das mittlere schmale Segment den dreifachen Wert. In der Mitte liegt grüne „Single Bull“, das 25 Punkte bringt und ganz mittig das rote „Bull’s Eye“, das 50 Punkte bringt. Im Folgenden sind die Regeln zum „301“ beschrieben, bei dem durch Würfe 301 Punkte auf 0 hinunter dezimiert werden müssen.

### Allgemeine Regeln zum 301:

- Jeder Spieler hat zu Beginn 301 Punkte.
- Die Spieler werfen abwechselnd mit jeweils 3 Pfeilen.
- Die erreichten Punkte werden von den 301 Punkten abgezogen.
- Wer zuerst 0 Punkte erreicht, hat gewonnen. Dabei muss der Punktestand genau auf 0 reduziert werden. Wirft ein Spieler jedoch über die verbliebenen Punkte hinaus, gilt der Wurf als misslungen und weitere Würfe sind in dieser Runde unzulässig.



### Outplay-Regeln für Teilnehmende:

- Es wird mit zwei Talenten gespielt: 1. SINN (um ein gewünschtes Ziel zu treffen); 2. Werfen
  - Gelingt der erste TW auf WS, wird der TW auf Werfen + 2 WM.
  - Verpatzt der erste TW auf WS, wird der TW auf Werfen – 2 WM und der Charakter erhält einen endgültigen Abzug in WS.
  - Gelingt der erste TW auf WS meisterhaft, wird der TW auf Werfen + 4 WM und der Charakter erhält eine endgültige Aufwertung in WS.
- Die NSC erhalten in WS und Werfen die Werte 10 + W6.
- Das Bild einer Dartscheibe wird dargelegt, denn die Spieler versuchen bestimmte Zahlen zu treffen.
- Der Spieler erklärt, was er treffen möchte, z. B. „Double 20“ (der höchste Wert).
- Bei einem verpatzten Wurf: Der Pfeil trifft die Dartscheibe nicht. Der Spieler erhält einen dauerhaften Abzug im Talent Werfen.
- Bei einem misslungenen Treffer: Der Pfeil trifft den Rand der Dartscheibe; kein Punkt.
- Bei einem normal gelungenen Treffer: Der Pfeil trifft evtl. nicht das gewünschte Ziel, aber ... Hier am Beispiel vom „Double 20“:
  - 1 – 3 über das Ziel nach oben hinaus geschossen.
  - 4 = in die Double-5 geschossen.
  - 5 = das gewünschte Ziel wurde getroffen.
  - 6 = in die Double-1 geschossen.
  - 7 = in die 5 getroffen.
  - 8 = in die 20 getroffen.
  - 9 = in die 1 getroffen.
  - 10 = der Schuss geht völlig daneben.
  - Im Falle vom Single Bull und Bull’s Eye: Das Zentrum gilt als ein Feld.
    - Wirft der Spieler daneben, wird bei 1 – 4 und 6 – 9 eine umliegende Zahl getroffen.
    - Bei 5 wird das Single Bull getroffen.
    - Bei 10 wird das Bull’s Eye getroffen.
- Bei einem gut gelungenen Treffer: Der Pfeil trifft das gewünschte Ziel.
- Bei einem meisterhaften Treffer: Der Pfeil trifft das gewünschte Ziel. Der Spieler erhält eine dauerhafte Aufwertung im Talent Werfen.

## 8. Einarmiger Bandit

**Einleitung:** Es handelt sich um ein elektromechanisches Gerät, in dem sich Walzen bewegen, die nach der Aktivierung bestimmte Symbole anzeigen. Erscheinen die Symbole in der richtigen Kombination, findet ein Gewinn statt. Der Spieler macht einen Einsatz und kann diesen durch Gewinn vermehren. Dabei existieren unterschiedliche Regeln, z. B. dass drei Joker in Kombination den Jackpot verursachen, bei dem der Spieler das gesamte Geld des Spielautomaten gewinnt.

### Outplay-Regeln für Teilnehmende:

- Zunächst ermittelt der SM mit einem W4 und einem W10 geheim, wie viel Geld sich derzeit im Spielautomat befindet:  $W10 \times 100 \text{ Cr.}$
- Der Spieler überträgt seinen gewünschten Einsatz in den Spielautomaten. Mind. 1 Cr., max. 100 Cr.
- Die Symbole (Zahlen) und die Würfe:
  - Es gibt 9 verschiedene Symbole = Zahlen von 1 – 9.
  - Die Zahl 10 stellt einen Joker dar.
  - Beim ersten Wurf wird 3 x der W10 gewürfelt, um die Symbole zu erfassen.
  - Dann tippt der Spieler auf die Symbole, die er behalten will und betätigt die 2. Runde.
  - Erneut werden mit dem W10 die noch offen liegenden Symbole ausgewürfelt.
  - Der Spieler hat noch einen 3. Versuch.
  - Gewinne:
    - 3 gleiche Zahlen (Joker zählt als gewünschte Zahl) = Summe verdoppelt sich.
    - Zahlen in Reihenfolge (rückwärts oder vorwärts; ohne Joker) = Summe verdreifacht sich.
    - Wird die Summe für ein erneutes Spiel im Spielautomat belassen, würde sich die Summe bei einem Gewinn vervierfachen (außer bei einem Pärchen).
  - Verliert der Spieler, ist die komplette Summe verloren.
  - Sollten 3 Joker erscheinen, erhält der Spieler den Jackpot des Spielautomaten.
- Der Einfluss des Talentwurfs auf GL:
  - Ab einem GL-Wert von mind. 12, darf pro Spiel ein Zahlenwurf wiederholt werden.
  - Ab einem GL-Wert von mind. 15, dürfen pro Spiel zwei Zahlenwürfe wiederholt werden.
  - Ab einem GL-Wert von mind. 18, dürfen pro Spiel drei Zahlenwürfe wiederholt werden.

## 9. Pokern

**Einleitung / Regeln:** Es wird mit einem Kartenspiel mit 52 Karten gespielt. Die Spieler versuchen das beste Pokerblatt zu bilden. Sie machen dabei Einsätze und versuchen sich gegenseitig zu überbieten und somit auszustechen. Dadurch entsteht das Bluffen, denn die Gegenspieler wissen nicht, welches Blatt die Kontrahenten wirklich haben. Auch wenn beim Pokern geblufft wird und man für sich mögliche Chancen abwägen kann, ist Pokern ein Glücksspiel. Pokern kann Inplay mit echten Karten gespielt werden oder alternativ durch ein Würfelsystem. Die zwei Varianten Hold'em und Five Card Draw werden hier vorgestellt. Zuerst aber die wichtigsten Regeln ...

### Kartenkombinationen (nach ihrer Wertigkeit aufsteigend):

- Gespielt wird mit einem 52-Blatt-Kartenspiel, also 2 – 10, Bube, Dame, König und Ass x 4 Farben.
- Höchste Karte = Es existiert auf der Hand keine Kombination, aber die höchste Karte gewinnt. Die Karten haben Wertigkeiten von 2 – 10, Bube, Dame, König und Ass. Die Farben spielen dabei keine Rolle.
- Paar = Zwei Karten mit gleichem Wert.
- Zwei Paare = 2 x zwei Karten mit je gleichen Werten.
- Drilling = Drei gleiche Karten mit gleichem Werten.
- Straße = Fünf Karten in einer Reihe, z. B. 7, 8, 9, 10, Bube. Das Ass kann vor einer 2 oder hinter einen König platziert werden. Die Farben spielen dabei keine Rolle.
- Flush = Fünf Karten in einer Farbe.
- Full House = Ein Drilling und ein Paar.
- Vierling = Vier gleiche Karten mit gleichem Wert.
- Straight Flush = Straße in einer Farbe.
- Royal Flush = Straße in einer Farbe mit dem Ass als höchste Zahl, also 10, Bube, Dame, König, Ass.

...



**Einsätze und Limit:**

- Ante: Der Grundeinsatz wird beim Pokern „Ante“ genannt. Je nach Pokervariante wird die Ante von allen Mitspielern erbracht (Five Card Draw) oder nur von den ersten zwei Personen (Hold'em).
- Die Höhe der Ante wird im Vorfeld vereinbart.
- Small Blind und Big Blind: Beim Hold'em wird anstelle der Ante vom ersten Spieler ein „Small Blind“ gelegt und vom zweiten Spieler ein „Big Blind“. Der Big Blind muss doppelt so hoch sein wie der Small Blind. Die folgenden Spieler richten ihr Spiel darauf aus, indem sie mitgehen oder erhöhen. Auch beim Hold'em muss die Mindestsumme des Small Blinds festgelegt sein.
- Limit: Auch ein Limit sollte vereinbart werden, also eine max. Summe, mit der gesetzt oder erhöht werden darf. Beim Hold'em wird in diesem Regelwerk „No Limit“ gespielt, wodurch es den Spielern möglich ist, „All In“ zu gehen und dadurch seine kompletten Besitz einzusetzen, mit dem sich der Spieler eingekauft hat. Für den Small Blind kann ein Limit gesetzt sein.
- Pot: Der Pot ist der Ort, an dem das eingesetzte Geld abgelegt wird. Um diese Summe wird gespielt.

**Reihenfolge:**

- Dealer: Der Dealer ist der Kartengeber. In Casinos übernimmt beim Hold'em diese Aufgabe ein Croupier. Stellvertretend wird eine „Dealer“-Münze an einen Spieler übergeben, der imaginär die Rolle des Dealers trägt.
  - Nach jeder Spielrunde wechselt der Dealer im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler.
  - Beim Hold'em bekommt der Spieler links vom Dealer die Aufgabe den Small Blind auszuspielen und der darauffolgende Spieler den Big Blind.
- Es wird stets im Uhrzeigersinn herum gespielt.

**Die Wettrunden:** Die Spieler haben verschiedene Möglichkeiten, was sie in einer Runde tun können.

- **Check:** Ein Spieler „schiebt“ und macht keinen Einsatz. Er gibt an den nächsten Spieler ab. Das ist nur so lange möglich, bis ein Spieler ein Bet gesetzt hat. Sollten alle Spieler in einer Runde Check spielen, ist die Runde beendet.
- **Bet:** Ein Spieler macht den ersten Einsatz. (Small- und Big Blind gelten nicht als Bet!) Nach einem Bet können die nachfolgenden Spieler nicht mehr Check spielen. Sie können nur noch Call, Raise oder Fold spielen.
- **Call:** Ein Spieler geht mit und setzt ebenfalls den Einsatz.
- **Raise:** Ein Spieler erhöht den Einsatz. Nachfolgende Spieler können den erhöhten Einsatz mitgehen (Call), erneut erhöhen (Raise) oder aussteigen (Fold). Beim Hold'em muss der Raise immer mind. doppelt so hoch sein, wie der ursprüngliche Bet. Ein Raise darf in einer Wettrunde max. 3 x gespielt werden. Die erste Erhöhung lautet Raise, die zweite Re-Raise und die dritte Cap. Ein Spieler darf jedoch nicht 2 x erhöhen, wenn niemand nach ihm sonst erhöht hat.
- **Fold:** Der Spieler gibt auf und wirft seine Karten verdeckt ab. Er muss dann keinen weiteren Einsatz mehr zahlen. Er hat keinen Anspruch mehr auf den Pot.

Die Wettrunden werden stets reihum fortlaufend fortgeführt, bis sie unter folgenden Bedingungen beendet sind:

- Alle Spieler haben Check gespielt (also niemand hat einen Bet gemacht).
- Ein Spieler hat Bet gespielt. Alle übrigen Spieler haben Call gespielt. Die Summe wurde von allen erbracht.
- Ein Spieler hat Raise gespielt, evtl. haben weitere Spieler Raise gespielt, also erneut erhöht. Wenn alle Spieler die geforderte Summe eingebracht haben, ist die Wettrunde beendet. In einer Wettrunde darf max. 3 x Raise gespielt werden: Raise, Re-Raise und Cap.



Beispiel am Spiel Hold'em mit 5 Spielern:

- Spieler 1 ist der Dealer und gibt die Karten raus.
- Spieler 2 macht den Small Blind und legt 10 Cr.
- Spieler 3 macht den Big Blind und legt 20 Cr. Die geforderte Summe beträgt 20 Cr.
- Spieler 4 spielt Call und legt 20 Cr.
- Spieler 5 spielt Raise, zahlt die 20 Cr. und erhöht um 20 Cr. Die geforderte Summe beträgt 40 Cr.
- Spieler 1 spielt Fold und ist raus.
- Spieler 2 spielt Call, geht also mit und muss noch 30 Cr. nachzahlen.
- Spieler 3 spielt Re-Raise, zahlt die fehlenden 20 Cr. nach und erhöht um weitere 20 Cr. Die geforderte Summe beträgt 60
- Spieler 4 spielt Cap, zahlt die fehlenden 40 und erhöht um weitere 20 Cr. Die geforderte Summe beträgt 60 Cr. Ein weiteres Raise kann nicht gespielt werden.
- Spieler 5 spielt Call und zahlt die fehlenden 40 Cr.
- Spieler 2 spielt Call und zahlt die fehlenden 40 Cr.
- Spieler 3 spielt Call und zahlt die fehlenden 20 Cr.
- Alle verbliebenen Spieler haben insgesamt 80 Cr. in den Pott gezahlt. Im Pott befinden sich derzeit 320 Cr. Die Wettrunde ist beendet, die nächste Runde startet mit Kartengeben und einer erneuten Wettrunde. Da der Dealer ausgestiegen ist, kann Spieler 2 dann mit dem Small Blind beginnen. Wäre Spieler 2 ausgestiegen, hätte Spieler 3 die Rolle des Small Blind übernehmen müssen.

**Showdown:** Als Showdown wird die letzte Wettrunde bezeichnet, in der die verbliebenen Spieler noch im Spiel sind. Zum Schluss der Wetten wird aufgedeckt.

- Der Spieler, der zuerst Bet gesetzt hatte, muss seine Karten aufdecken.
- Die anderen Spieler legen der Reihe nach ihre Karten offen, wenn sie ein besseres Blatt haben und gewinnen wollen. Wer ein schlechteres Blatt hat, kann seine Karte verdeckt lassen und aussteigen.
- Die Person mit dem besten Blatt gewinnt das Spiel.  
Sollten gleichwertige Kombinationen auftreten, wird der Pot auf die Gewinner aufgeteilt.

**All In:** All In ist eine Spielvariante, die beim Hold'em gespielt werden kann, weil es hier kein Limit gibt. Der Spieler kann irgendwann während des Spiels sein ganzes Vermögen einsetzen. Das hat Vor- und Nachteil. Der Nachteil ist klar: Wenn der Spieler verliert, ist sein Vermögen verloren und er ist aus dem Pokerspiel raus. Vorteilhaft kann das für den Spieler dann sein, wenn er beispielsweise vor der Floprunde ein so gutes Blatt hat und er die anderen Spieler ausstechen kann, weil noch keine offenen Community Cards ausgelegt wurden. Ebenso kann es sinnvoll sein, um Spieler auszusteichen, die nur noch wenig Chips besitzen. Oder der Spieler ist selbst in einer verzweifelten Situation und will nun alles setzen, um zu überleben. Das All In kann aber auch einfach ein Bluff sein, weil die Gegner damit annehmen könnten, dass es sich um eine verzweifelte Situation handelt.

- Nachdem der Spieler All In gegangen ist, haben die anderen Spieler folgende Optionen:
  - Call: Der Spieler setzt die gleiche Summe, die der All-In-Summe entspricht.
  - Raise: Der Spieler erhöht sogar noch die Summe, die als All In gefordert wurde.
  - Fold: Der Spieler steigt aus.
  - All-In: Der Spieler setzt ebenfalls sein komplettes Vermögen, das geringer ist als das geforderte All-In.
- Auswertung: Die Spieler offenbaren ihre Karten.
  - Ein All-In-Spieler hat gewonnen und erhält aus dem Pot die Summe von allen Spielern, die seinem All-In entspricht.
  - Sollte eine Restsumme existieren, wird von einem Split-Pot gesprochen. Der Split-Pot erhält der nächste Gewinner des All-In, wenn dieser mehr Geld in den Pot eingesetzt hatte.

Beispiel:

- Spieler A besitzt 50 Cr., Spieler B besitzt 100 Cr. und Spieler C besitzt 300 Cr.
- Spieler B spielt das All In aus und setzt seine 100 Cr.
- Spieler C spielt Call und setzt 100 Cr.
- Spieler A beteiligt sich am All In und setzt seine 50 Cr.
- Im Pot befinden sich 250 Cr.
- Spieler A gewinnt das Spiel. Er erhält aus dem Pot 150 Cr. (von jedem Spieler 50 Cr., entsprechend seines All-In's.)
- Es verbleibt ein Split-Pot, in dem sich noch 100 Cr. befinden.
- Spieler B hat das zweitbeste Blatt und gewinnt darum die 100 Cr. Er hat dadurch im Grunde nichts gewonnen oder verloren, aber Spieler C hat 100 Cr. verloren.

**Regeln Five Card Draw:** Diese Spielvariante gilt als das älteste Pokerspiel und wird mit max. 6 Personen gespielt.

- Die Spieler einigen sich auf die Ante und auf das Limit.
- Die Spieler legen die Ante in den Pot.
- Ein Spieler teilt die Karten aus. Die Aufgabe des Gebers wechselt pro Spiel reihum.
- Der Geber verteilt verdeckt 5 Karten an die Mitspieler.
- Die übrigen Karten kommen verdeckt in die Mitte des Tisches („Talon“).
- Es startet 1. Wettrunde.
- Es folgt der Kartentausch („Draw“)
  - Die Spieler können unbrauchbare Karten ablegen und erhalten dafür neue Karten vom Talon.
  - Die abgelegten Karten kommen nicht zurück in den Talon, sondern werden verdeckt abgelegt.
  - Erst wenn im Talon nicht mehr genug Karten zum Austeilen vorhanden sind, werden die verdeckten Karten mit den restlichen Karten des Talons gemischt und stehen zum Austeilen wieder bereit.
- Es folgt die 2. Wettrunde:
  - Es startet der Spieler, der in der ersten Wettrunde zuletzt erhöht hatte.
  - Sollte keine Person erhöht haben, startet wieder die Person links vom Geber.
- Showdown: Sind nach der zweiten Wettrunde noch mind. 2 Spieler im Spiel, startet der Showdown. Nach dem Wettvorgang werden die Karten offenbart.
  - Es offenbart zuerst der Spieler seine Karten, der zuletzt erhöht hatte.
  - Sollte keine Person erhöht haben, startet der Spieler, der die Wettrunde eröffnet hatte.

**Regeln Hold'em:** Diese Spielvariante ist eine weltbekannte Regel und wird in vielen Casinos angewandt und wird mit max. 10 Personen gespielt.

- Der Grundeinsatz („Blind“) wird festgelegt, aber es existiert kein Limit.
- Ein Spieler erhält den Symbolchip des Dealers. Dieser wird anfangs per höchster Karte ermittelt und wechselt dann der Reihe nach weiter. Links vom Dealer legt der erste Spieler den Small Blind und der nächste Spieler legt den Big Blind.
- Der Croupier verteilt an jeden Spieler zwei verdeckte Karten.
- Es startet die Wettrunde Flop:
  - Der Spieler links vom Big Blind startet seine Ansage.
  - Nach Abschluss der Wettrunde legt der Croupier 3 Karten offen aus (= Flop).
- Es folgt die Wettrunde Turn:
  - Der Spieler links vom Dealer startet seine Ansage.
  - Nach Abschluss der Wettrunde legt der Croupier die 4. Karte offen aus (= Turn).
- Es folgt die Wettrunde River:
  - Der Spieler links vom Dealer startet seine Ansage.
  - Nach Abschluss der Wettrunde legt der Croupier die 5. Karte offen aus (= River).
- Es folgt der Showdown:
  - Der Spieler links vom Dealer startet seine Ansage.
  - Nach Abschluss der Wettrunde werden die Karten offenbart.
  - Die Spieler zeigen reihum ihre Handkarten und kombinieren diese mit drei gewünschten Karten aus dem offenen Stapel der Tischmitte.
    - Der Spieler kann auch seine zwei Karten nicht nutzen und nur die 5 offenen Karten nutzen.

#### Outplay-Regeln für Teilnehmende:

- a) Die Spieler und der SM können echte Karten nutzen und real Poker spielen.
  - SC, die in GL einen Wert von mind. 18 haben, dürfen dafür irgendwann 1 x je Spielrunde zwei Karten erhalten und sich für eine entscheiden. Die andere Karte wird zu den abgelegten Karten gelegt.
  - SC dürfen einmal je Runde einen TW auf INST machen, um von einer Person zu erfahren, ob der Gegenspieler mit seinem Blatt zufrieden oder unzufrieden ist.
- b) Spieler und SM lassen das Spiel auf schnelle Weise mit Talentwürfen und einem W100 entscheiden.
  - Mögliche NSC erhalten im Talent GL 10 + W10 Punkte.
  - Die NSC und SC werden in eine Reihenfolge gesetzt.
  - Der Grundeinsatz wird im Vorfeld festgelegt.
  - Für NSC kann ein TW auf MUT bei der Entscheidung helfen, ob er mitgehen oder erhöhen möchte.
    - Normal gelungener TW: Der Spieler spielt Call
    - Gute gelungener TW: Der Spieler spielt Raise.
    - Meisterhaft gelungener TW: Der Spieler spielt Raise (und erhält eine Aufwertung).
    - Misslungenen TW: Der Spieler spielt Fold.
    - Verpatzter TW: Der Spieler spielt Fold (und erhält eine Abwertung).
  - SC dürfen einmal je Runde einen TW auf INST machen, um von einer Person zu erfahren, ob der Gegenspieler mit seinem Blatt zufrieden oder unzufrieden ist.

- Jeder Spieler ermittelt mit dem W100, was er in der ersten Wettrunde für ein Kartenblatt hat. Dabei gilt Vertrauen, denn die Spieler schreiben sich das Ergebnis geheim auf einen Zettel. (Beim Hold'em startet das Ermitteln erst ab der Wettrunde Turn.) Das Ergebnis ist aus der folgenden Liste abzulesen, die den Spieler vorliegen muss:

1 – 47 = Ein unvollständiges Blatt  
 48 – 87 = Ein Paar  
 88 – 92 = Zwei Paare  
 93 – 94 = Drilling  
 95 = Straße  
 96 = Flush  
 97 = Full-House  
 98 = Vierling  
 99 = Straight Flush  
 100 = Royal Flush

- Nun kann der Spieler seine Wettansage machen.
- Nach der Wettrunde dürfen die Beteiligten einen TW auf GL machen.
  - Gelingt der TW, steigt das Kartenblatt um eine Kategorie auf. (Besitz der Spieler zwei Paare, hätte er nu einen Drilling.)
  - Gelingt der TW gut, steigt das Kartenblatt um zwei Kategorien auf.
  - Gelingt der TW meisterhaft, steigt das Kartenblatt um drei Kategorien auf und GL erhält eine dauerhafte Aufwertung.
  - Misslingt der TW geschieht nichts.
  - Wird der TW verpatzt, spielt der Fold und scheidet aus! Außerdem erhält GL eine dauerhafte Abwertung.
- Ob beim Five Card Draw oder beim Hold'em, es werden 3 Wettrunden gespielt und dann wird aufgedeckt. (Beim Hold'em wird erst ab der Wettrunde Turn gespielt.)

Beispiel: An einem Hold'em nehmen wir NSC teil.

- Spieler A hat einen GL-Wert von 15 und einen MUT-Wert von 13.
  - Spieler B hat einen GL-Wert von 11 und einen MUT-Wert von 16.
  - Spieler C hat einen GL-Wert von 11 und einen MUT-Wert von 13.
  - Spieler D hat einen GL-Wert von 13 und einen MUT-Wert von 14.
- Spieler A erhält ein Paar.
  - Spieler B – C erhalten unvollständige Karten.
- Spieler A ist der Dealer.
  - Spieler B setzt den Small Blind von 10 Cr.
  - Spieler C setzt den Big Blind von 20 Cr.
  - Spieler D macht die Ansage.
- Der TW auf MUT gelingt normal und er spielt Call und zahlt 20 Cr. ein.
- Spieler A: Der TW auf MUT gelingt gut und er spielt Raise. Er zahlt die 20 Cr. nach und erhöht um 20 Cr.
  - Spieler B: Der TW auf MUT gelingt gut und er spielt Re-Raise. Er zahlt 30 Cr. nach und erhöht erneut um 20 Cr.
  - Spieler C: Der TW auf MUT misslingt. Der Spieler ist raus.
  - Spieler D: Der TW auf MUT gelingt gut und er spielt Cap. Er zahlt 40 Cr. nach und erhöht um 20 Cr. Es darf nicht erneut Raise gespielt werden.
  - Spieler A: Der TW auf MUT gelingt und er spielt Call. Er zahlt 40 Cr. nach.
  - Spieler B: Der TW auf MUT gelingt und er spielt Call. Er zahlt 20 Cr. nach.
  - Spieler A, B und D haben die Wettrunde abgeschlossen. Im Pot befinden sich 260 Cr.
- Die 2. Wettrunde startet.
  - Spieler A schafft seinen TW auf GL normal und sein Blatt steigt auf 2 Paare.
  - Spieler B schafft seinen TW auf GL gut und sein Blatt steigt auf 2 Paare.
  - Spieler D schafft seinen TW auf GL nicht und sein Blatt bleibt unvollständig.
  - Spieler B setzt den Small Blind von 10 Cr.
  - Spieler D setzt den Big Blind von 20 Cr.
  - Spieler A: Der TW auf MUT gelingt normal. Er spielt Call und zahlt 20 Cr.
  - Spieler B: Der TW auf MUT gelingt gut. Er spielt Raise. Er zahlt die 10 Cr. nach und erhöht um 20 Cr.
  - Spieler D: Der TW auf MUT misslingt. Er spielt Fold und ist raus.
  - Spieler A: Der TW auf MUT misslingt. Er spielt Fold und ist raus.
  - Spieler B hat gewonnen. Er erhält den Pot mit insgesamt 340. Spieler A hat somit 240 Cr. gewonnen.

## 10. Pferderennen

**Einleitung:** Bei dem Pferderennsport, auch Derby genannt, kämpfen die Pferde (oder auch Geronen) mit ihren Reitern, den Jockeys, um den Sieg. Auf einer fast 3 Km langen Strecke galoppieren die Tiere Richtung Ziellinie und die Zuschauer können Wetten abgeben. Ein Pferd rennt dabei 20 – 35 Km/h schnell. Pferderennen werden von Tierschutzverbänden stark kritisiert.

**Outplay-Regeln für Teilnehmende:** An dem Rennen nehmen hier 9 Pferde mit ihren Jockeys teil. Es wird eine Bahn erstellt, die 3 km entspricht. Diese Bahn ist in 100 m-Feldern aufgeteilt. Das galoppieren eines 100-m-Feldes braucht durchschnittlich 14 Sek.

- Die Werte der Jockeys und ihrer Pferde:
  - Die Jockeys nutzen das Talente REFL um die Reihenfolge zu ermitteln.
  - Die Jockeys nutzen das Talent Reiten, um mit dem Pferd die Bahn entlang zu galoppieren.
  - Neue NSC erhalten im Talent REFL den Wert 10 + W10.
  - Neue NSC erhalten im Talent Reiten den Wert 14 + W6.
  - Neue NSC erhalten im Talent VIT den Wert 8 + W10.
  - Der Jockey, der im letzten Rennen Platz 1 gemacht hat, erhält auf das Talent Reiten + 3 WM.
  - Der Jockey, der im letzten Rennen Platz 2 gemacht hat, erhält auf das Talent Reiten + 2 WM.
  - Der Jockey, der im letzten Rennen Platz 3 gemacht hat, erhält auf das Talent Reiten + 1 WM.
  - Der SM kann zur Übersicht die letzten 5 Rennen ermittelt haben. Hierfür erhalten Jockey und Pferde ihre festen Namen. Das ermöglicht es für die Wettenden, eine ungefähre Ahnung zu bekommen, auf welche Pferde sich die Wettplatzierungen lohnen.
  - Wenn ein Pferd bzw. der Jockey aufgrund eines Patzers ausfällt, tritt ein neues Pferd an. Die Patzertabelle beschreibt, wie lange ein Pferd ausfällt.
- Das Rennen:
  - Das Rennen verläuft über 30 Felder.
  - Entsprechend der ermittelten Reihenfolge (REFL + W20) starten die Pferde durch.
  - Zu Beginn müssen die Jockeys einmalig einen TW auf REFL schaffen, um durchzustarten.
    - Bei einem verpatzten TW, kommt das Pferd nicht voran.  
Die Patzertabelle entscheidet über die Folgen des Patzers.  
Der Reiter erhält einen dauerhaften Abzug im Talent Reiten.
    - Bei einem misslungenen TW kommt das Pferd nicht voran.
    - Bei einem normal gelungenen TW kommt das Pferd voran.  
Es folgt der TW auf Reiten.
    - Bei einem gut gelungenen TW kommt das Pferd voran.  
Es folgt der TW auf Reiten, der einmalig + 2 WM wird.
    - Bei einem meisterhaft gelungenen TW kommt das Pferd voran.  
Es folgt der TW auf Reiten, der einmalig + 4 WM wird.  
Der Reiter erhält eine dauerhafte Aufwertung im Talent Reiten.
  - Die Jockeys müssen nun in jeder Runde einen TW auf Reiten machen.
    - Bei einem verpatzten TW, kommt das Pferd nicht voran.  
Die Patzertabelle entscheidet über die Folgen des Patzers.  
Der Reiter erhält einen dauerhaften Abzug im Talent Reiten.
    - Bei einem misslungenen TW kommt das Pferd nur 1 Feld weit.
    - Bei einem normal gelungenen TW kommt das Pferd 2 Felder weit.
    - Bei einem gut gelungenen TW kommt das Pferd 3 Felder weit.
    - Bei einem meisterhaft gelungenen TW kommt das Pferd 4 Felder weit.  
Der Reiter erhält eine dauerhafte Aufwertung im Talent Reiten.
- Bei den TW auf REFL und Reiten ist an mögliche WM zu denken, die ein Reiter aufgrund eines vergangenen Gewinns innehat oder durch persönliche Vitalität (ab dem Wert 15 oder 18).

...

## Outplay-Regeln für Wettende:

- Die Platzierungen der Wetten:
  - Nach Abzug des Take Out, also den Buchmacher-Kosten, existieren unterschiedlich hohe Summen auf die jeweiligen Wetten. Diese Summen stellen den Net Pool dar.
  - Jeder Wettende zahlt mind. 10 Cr. auf eine oder mehrere Wetten, jedoch nur eine Summe auf eine gleiche Wette. Das Limit auf eine Wette beträgt 10.000 Cr.
  - Es existieren folgende Wettmöglichkeiten:
    - 2 aus 3: Der Wettende setzt auf 3 Pferde, von denen mind. 2 Platz 1 – 3 machen.
    - Platz: Der Wettende setzt auf ein Pferd, das Platz 1 – 3 macht.
    - Sieg: Der Wettende setzt auf ein Pferd, das Platz 1 macht.
    - Zweierwette: Der Wettende setzt auf die Pferde in der richtigen Reihenfolge, die Platz 1 und 2 machen.
    - Dreierwette: Der Wettende setzt auf die Pferde in der richtigen Reihenfolge, die Platz 1 – 3 machen.
  - Aufgrund der Berichte der letzten Spiele können die Spieler sich vielleicht mögliche Wahrscheinlichkeiten erdenken.
  
- Der SM ermittelt die Wetteinsätze
  - Der SM ermittelt geheim, wie viel Geld in einer Wette eingesetzt wurde. Dabei muss der SM nur die Wetten ermitteln, an denen sich die Spieler beteiligt haben.
    - Die Gesamtsumme der Wette beträgt  $W100 \times 1.000$  Cr. Die Wetteinsätze der Spieler werden hinzu addiert. Die Gesamtsumme stellt den Net Pool dar, aus dem der Gewinn geschöpft wird.
  - Der SM ermittelt nun geheim, auf welche Pferde in welchen Kombinationen gewettet wurden.
    - Dabei ermittelt der SM ein Ranking der derzeit besten Pferde. Zuerst gilt der Wert in Reiten, dazu werden mögliche WM-Punkte addiert und danach gilt die Höhe des REFL-Werts. Notfalls folgt ein einfaches Stechen.
    - Sollte ein Spieler-Charakter auf die Idee kommen, mit einem TW auf INST herausfinden zu wollen, welches Pferd gute Chancen hat, muss er in INST mind. den Wert 12 haben und der TW muss gelingen.
      - Bei einem normal gelungenen TW erfährt er vom SM die ersten 5 Pferde, auf welche die Leute am ehesten wetten würden.
      - Bei einem gut gelungenen TW erfährt er vom SM die ersten 3 Pferde, auf welche die Leute am ehesten wetten würden.
      - Bei einem meisterhaft gelungenen TW erfährt er vom SM die ersten 3 Pferde und das beste Pferd, auf welche die Leute am ehesten wetten würden.
  - Der SM hat nun eine Rangfolge der Pferde, mit denen er die folgenden Kombinationen der Wetten auswürfeln kann. Der SM würfelt jeweils mit einem W10, wie viel 10 % der Wettenden auf welche Pferde setzen.
    - Er würfelt erstmals mit dem  $W10 \times 10 \%$ , wie viele auf Kombination 1 wetten,
    - dann würfelt er die nächsten  $W10 \times 10 \%$  aus ...
    - das geht so lange, bis 100 % voll sind. Spätere Plätze können dadurch keine Wetten mehr erhalten.
    - Bei der Wette „2 aus 3“:
      - $W10 \times 10 \%$  wetten auf die 3 besten Pferde, also auf die Pferde 1, 2 und 3.
      - Die übrigen  $W10 \times 10 \%$  wetten auf die Pferde 1, 2 und 4.
      - Die übrigen  $W10 \times 10 \%$  wetten auf die Pferde 2, 3 und 4.
      - Die übrigen  $W10 \times 10 \%$  wetten auf die Pferde 2, 3 und 5.
      - Die übrigen  $W10 \times 10 \%$  wetten auf die Pferde 2, 4 und 5.
      - Die übrigen  $W10 \times 10 \%$  wetten auf die Pferde 3, 4 und 5.
      - Usw.
    - Bei der „Platz-Wette“:
      - $W10 \times 10 \%$  wetten auf Pferd 1.
      - Die übrigen  $W10 \times 10 \%$  wetten auf Pferd 2.
      - Die übrigen  $W10 \times 10 \%$  wetten auf Pferd 3.
      - Usw.

...

- Bei der „Sieg-Wette“:
    - W10 x 10 % wetten auf Pferd 1.
    - Die übrigen W10 x 10 % wetten auf Pferd 2.
    - Die übrigen W10 x 10 % wetten auf Pferd 3.
    - Usw.
  - Bei der „Zweierwette“:
    - W10 x 10 % wetten auf die 2 besten Pferde, also auf die Pferde 1 und 2.
    - Die übrigen W10 x 10 % wetten auf die Pferde 1 und 3.
    - Die übrigen W10 x 10 % wetten auf die Pferde 2 und 3.
    - Die übrigen W10 x 10 % wetten auf die Pferde 2 und 4.
    - Die übrigen W10 x 10 % wetten auf die Pferde 3 und 4.
    - Die übrigen W10 x 10 % wetten auf die Pferde 3 und 5.
    - Usw.
  - Bei der „Dreierwette“:
    - W10 x 10 % wetten auf die 3 besten Pferde, also auf die Pferde 1, 2 und 3.
    - Die übrigen W10 x 10 % wetten auf die Pferde 1, 2 und 4.
    - Die übrigen W10 x 10 % wetten auf die Pferde 2, 3 und 4.
    - Die übrigen W10 x 10 % wetten auf die Pferde 2, 3 und 5.
    - Die übrigen W10 x 10 % wetten auf die Pferde 2, 4 und 5.
    - Die übrigen W10 x 10 % wetten auf die Pferde 3, 4 und 5.
- Der Einfluss durch das Talent GL:
    - Besitzt ein Spieler im Talent GL mind. den Wert 15, darf er einmal während des Rennens den TW eines Reiters + 1 oder - 1 WM.
    - Besitzt ein Spieler im Talent GL mind. den Wert 18, darf er einmal während des Rennens den TW eines Reiters + 2 oder - 2 WM.
    - Den Einfluss dürfen die Spieler nach dem Wurf des SM geltend machen.
    - Der Einfluss darf nur auf NSC ausgeübt werden, für die kein Charakterbogen erstellt wurde.
  - Das Rennen beginnt ...
    - Zu Beginn des Rennens, wenn die Wetten abgeschlossen sind, erfahren die Spieler, wie die Wettquoten sind (siehe unten!)
    - Der SM würfelt das Rennen gemäß der Reihenfolge Runde für Runde aus. Damit das Spiel für die Spieler spannend bleibt, können die Spieler selbst die Talentwürfe für einige Pferde übernehmen.
    - Ebenso kann das Pferderennen auch rein im Outplay stattfinden, z. B. zwischen den Abenteuern, wenn die Spieler nur Lust hatten, mit ihren Charakteren darauf zu wetten.
    - Wenn ein Spieler-Charakter selbst am Rennen teilnimmt, ist dieser natürlich direkt involviert.
  - Die Wettquoten
    - Eine Wettquote berechnet sich wie folgt: Summe des Net Pools dieser Wette geteilt durch den Einsatz eines vermuteten Wettergebnisses.
 

Beispiel: 20.000 Cr. wurden in die Wette „2 aus 3“ gesetzt. Auf Pferd 1 und 3 wurden 4.500 Cr. gesetzt. 20.000 geteilt durch 4.500 ergibt eine Quote von 1,4.
    - Der Spieler, der das richtige Wettergebnis hatte, erhält die Summe entsprechend der Quote ausgezahlt.
 

Oberes Beispiel: Der Spieler hatte in „2 aus 3“ auf Pferd 1 und 3 gesetzt. Er hatte 100 Cr. eingesetzt und erhält nun 140 Cr. ausgezahlt (40 Cr. Reingewinn).

Umso weniger also in ein Wettergebnis investiert haben, desto höher ist die Ausschüttung, wenn es zu einem Sieg kommt. Allerdings wetten die meisten Leute natürlich auch aus Erfahrung heraus auf die Pferde mit den höchsten Gewinnaussichten.

...

**Beispiel eines Pferderennens:**Werte der Pferde:

- Alpha:	VIT 12	REFL 18	Reiten 19	
- Blackhawk:	VIT 15 (+ 1 WM)	REFL 17	Reiten 15	
- Clarence:	VIT 11	REFL 13	Reiten 20	
- Devil-Walk:	VIT 18 (+ 2 WM)	REFL 15	Reiten 18	+ 3 WM (1. Platz)
- Enigma:	VIT 15 (+ 1 WM)	REFL 19	Reiten 17	
- Fantastiko:	VIT 16 (+ 1 WM)	REFL 13	Reiten 20	
- Goldmähne:	VIT 9 (- 1 WM)	REFL 16	Reiten 15	+ 1 WM (3. Platz)
- Harlekin:	VIT 17 (+ 1 WM)	REFL 12	Reiten 15	
- Ikarus:	VIT 12	REFL 13	Reiten 15	+ 2 WM (2. Platz)

- Für den SM ergibt sich eine Werteliste, mit denen er die Wetteinsätze ermittelt. Die Werteliste ergibt sich aus den Talentwerten in Reiten, plus oder minus sämtlichen WM und dann aus der Reihenfolge der REFL-Werte. Bei gleichen Positionen entscheidet ein einfaches Stechen per Würfel.
  - 1) Devil-Walk; 2) Fantastiko; 3) Clarence; 4) Alpha; 5) Enigma; 6) Ikarus; 7) Blackhawk; 8) Harlekin; 9) Goldmähne.
- Spieler A entscheidet sich eine „Siegwette“ mit 100 Cr. auf Devil-Walk zu setzen.
- Spieler B entscheidet sich eine „2-aus-3-Wette“ mit 300 Cr. auf Devil-Walk, Clarence und Ikarus zu setzen.
- Der SM ermittelt bei der Siegwette, dass 42.000 Cr. eingezahlt wurden.
  - 90 % wetten auf Devil-Walk, also 37.800 Cr.
  - Die übrigen 10 % wetten auf Fantastiko, mit 4.200 Cr.
- Der SM ermittelt bei der 2-aus-3-Wette, dass 69.000 Cr. eingezahlt wurden.
  - 50 % wetten auf Devil-Walk, Fantastiko und Clarence, also 34.500 Cr.
  - 20 % wetten auf Devil-Walk, Fantastiko und Alpha, also 13.800 Cr.
  - Die übrigen 30 % wetten auf Fantastiko, Clarence und Alpha, also 20.700 Cr.
- Spieler A erfährt, dass seine Quote 1 : 1,1 beträgt.
- Spieler B erfährt, dass seine Quote 1 : 230 beträgt.
- Das Rennen startet:
  - Zuvor hat der SM die Reihenfolge ermittelt (REFL + W20). In der Reihenfolge finden die TW statt.

Startrunde:

- Enigma schafft den TW auf REFL gut und erhält somit auf Reiten + 2 WM und wegen VIT + 1 WM. Der TW auf Reiten gelingt meisterhaft. Der Reiter erhält eine Aufwertung und kommt somit auf Feld 4.
- Goldmähne schafft den TW auf REFL nicht und kommt nicht vorwärts.
- Ikarus verpatzt den TW auf REFL. Die Patzertabelle bestimmt, dass sich das Pferd verletzt hat und somit aus dem Rennen ausscheidet.
- Harlekin erhält auf seine TW wegen der VIT + 1 WM. Er schafft den TW auf REFL normal und auch der TW auf Reiten gelingt normal. Harlekin kommt auf Feld 2.
- Devil-Walk erhält auf seine TW + 5 WM. Er schafft den TW auf REFL normal und den TW auf Reiten normal und kommt auf Feld 2.
- Alpha schafft den TW auf REFL gut und erhält somit auf Reiten + 2 WM. Der TW auf Reiten gelingt normal. Alpha kommt auf Feld 2.
- Blackhawk erhält wegen seiner VIT + 1 WM. Er schafft den TW auf REFL gut und erhält auf das Talent Reiten + 2 WM. Der TW auf Reiten gelingt normal. Er kommt auf Feld 2.
- Fantastiko erhält wegen seiner VIT + 1 WM. Er schafft den TW auf REFL normal. Der TW auf Reiten gelingt normal. Er kommt auf Feld 2.
- Clarence schafft den TW auf REFL normal und der TW auf Reiten gelingt gut. Clarence kommt auf Feld 3.

...



2. Runde:

- Enigma schafft den TW auf Reiten gut und kommt 3 Felder weiter und befindet sich nun auf Feld 7.
- Goldmähne misslingt der TW und steht immer noch am Start.
- Harlekin schafft den TW normal und kommt 2 Felder weiter und befindet sich auf Feld 4.
- Devil-Walk schafft den TW gut und kommt 3 Felder weiter und befindet sich auf Feld 5.
- Alpha schafft den TW normal und kommt 2 Felder weiter und befindet sich auf Feld 4.
- Blackhawk schafft den TW normal und kommt 2 Felder weiter und befindet sich auf Feld 4.
- Fantastiko schafft den TW gut und kommt 3 Felder weiter und befindet sich auf Feld 5.
- Clarence schafft den TW normal und kommt 2 Felder weiter und befindet sich auf Feld 5.

3. Runde:

- Enigma schafft den TW normal und kommt 2 Felder weiter und befindet sich auf Feld 9.
  - Goldmähne schafft den TW normal und befindet sich nun auf Feld 2.
  - Harlekin misslingt der TW und kommt 1 Feld weiter und befindet sich auf Feld 5.
  - Devil-Walk schafft den TW gut und kommt 3 Felder weiter und befindet sich auf Feld 8.
  - Alpha schafft den TW normal und kommt 2 Felder weiter und befindet sich auf Feld 6.
  - Blackhawk schafft den TW normal und kommt 2 Felder weiter und befindet sich auf Feld 6.
  - Fantastiko schafft den TW normal und kommt 2 Felder weiter und befindet sich auf Feld 7.
  - Clarence schafft den TW gut und kommt 3 Felder weiter und befindet sich auf Feld 8.
- o In der 10. Runde standen die Sieger fest: 1) Clarence; 2) Devil-Walk; 3) Fantastiko.
  - o Spieler A hat seinen Einsatz verloren.
  - o Spieler B hat zwei seiner Favoriten in die 2-aus-3-Wette erhalten. Die hohe Quote bringt ihm als alleiniger Gewinner dieser Wette 69.000 Cr. ein.

## 11. Roulette

**Einleitung:** Das Glücksspiel wird vor allem in Casinos angeboten und wurde im Mittelalter von Negorianern erfunden. Charakteristisch sind der Tisch, auf dem ein langes, grünes Tuch gespannt ist und der Roulettekessel. In diesem Kessel befindet sich eine drehbare Scheibe mit 37 Zahlen (0 – 36), die abwechselnd rot und schwarz gezeichnet sind; bis auf die 0, die grün gekennzeichnet ist. Eine kleine Kugel, die in den drehenden Kessel eingeworfen wird, ermittelt die Gewinnzahl. Auf dem Tuch sind die Zahlen, aber auch weitere Eigenschaften der Zahlen abgebildet. Die Spieler setzen ihre Chips und je nachdem, wie man gelegt hat, können unterschiedliche Gewinne erzielt werden.

### Allgemeine Regeln:

- Je Runde wird die Kugel eingeworfen, die eine Zahl ermittelt.
- Mit der Aufforderung des Croupiers „Machen Sie ihr Spiel“ dürfen die Spieler auf die Zahlen und Eigenschaften setzen. Sie verwenden dafür Chips, die beim Roulette als Jetons bezeichnet werden.
- Nachdem die Einsätze gelegt wurden, setzt der Croupier die Roulette-Scheibe in Bewegung, wirft die Kugel gegen die Drehrichtung hinein und spricht „Nichts geht mehr.“
- Nachdem die Kugel zum Stillstand gekommen ist, spricht der Croupier die Zahl, Farbe und weitere Gewinnchancen aus. Er entfernt dann die verlorenen Einsätze, die in die Bank kommen und zahlt anschließend die Gewinner aus.
- Anders als bei bekannten Kartenspielen oder wie bei Wettrennen erhält man bei der Gewinnquote zusätzlich seinen ursprünglichen Einsatz zurück. Hat man beispielsweise 10 Cr. auf eine einzelne Zahl gewettet und die Quote beträgt dabei 35 : 1, erhält der Spieler also seine 10 Cr. zurück und zusätzlich 350 Cr.

Wettmöglichkeiten:Gewinn-Quoten 1 : 1

- Rouge oder Noir = Rote oder schwarze Zahlen. Der Spieler setzt auf das schwarze oder rote Feld neben den Zahlenfeldern und erklärt damit, auf welche Farbe er setzt.
- Impair oder Pair = Ungerade oder gerade Zahlen. Der Spieler setzt auf eines der beschriebenen Felder neben den Zahlenfeldern und erklärt damit, ob er auf eine ungerade oder gerade Zahl wettet.
- Manque oder Passe = Niedrige Zahlen von 1 – 18 oder hohe Zahlen von 19 – 36. Der Spieler setzt auf eines der beschriebenen Felder neben den Zahlenfeldern und erklärt damit die Höhe der Zahl, auf die er wettet.

Gewinn-Quoten 2 : 1

- Douzaines = Der Spieler setzt auf eines der Felder unten links oder unten rechts von den Zahlenfeldern und erklärt damit, zu welchem Dutzender-Feld die Zahl gehört, auf die er wettet. Das Premier Douzaines beträgt die Zahlen 1 – 12, das Milieu Douzaines die Zahlen 13 – 24 und das Dernier Douzaines die Zahlen 25 – 36.
- Colones = Der Spieler setzt auf eine Kolonne von Zahlen, die von oben nach unten hinunter reichen und macht seinen Einsatz in eines der unteren Felder unterhalb dieser Kolonnen. Colonne 34 umfasst die Zahlen, die ab 34 oberhalb bis zur 1 verlaufen, Colonne 35 die Zahlen von 35 – 2 und Colonne 36 die Zahlen von 36 – 3.

	0					
PASSE	1	2	3	MANQUE		
	4	5	6			
	7	8	9			
PAIR	10	11	12	IMPAIR		
	13	14	15			
	16	17	18			
♦	19	20	21	♦		
	22	23	24			
	25	26	27			
♦	28	29	30	♦		
	31	32	33			
	34	35	36			
12 <sup>P</sup>	12 <sup>M</sup>	12 <sup>D</sup>		12 <sup>D</sup>	12 <sup>M</sup>	12 <sup>P</sup>

Gewinn-Quote 5 : 1

- Transversale simple = Der Spieler setzt auf sechs Zahlen, indem er seinen Einsatz an den Rand und mittig dieser Zahlen legt. Z. B. legt er sie an die 33 und 36 und wettet somit auf den Bereich 31, 32, 33, 34, 35 und 36.

Gewinn-Quoten 8 : 1

- Carré = Der Spieler setzt auf vier benachbarte Zahlen, indem er seinen Einsatz mittig zwischen vier Zahlen legt. Z. B. legt er sie zwischen 31, 32, 34 und 35 und wettet somit auf diese vier Zahlen.
- Les quatre premiers = Der Spieler setzt auf die ersten vier Zahlen, inklusive der der Null, also auf 0, 1, 2 und 3. Der Einsatz wird in die Ecke der Zahlen 0 und 1 gelegt.

Gewinn-Quoten 11 : 1

- Transversale pleine = Der Spieler setzt auf drei benachbarte Zahlen einer Querreihe. Er legt seinen Einsatz z. B. an den Rand der 36 und wettet somit auf die Zahlen 34, 35 und 36.
- Le trois premiers = Der Spieler wettet auf die ersten drei Zahlen, inklusive der der Null, also auf 0, 1 und 2. Der Einsatz wird mittig zwischen 0, 1 und 2 gelegt.

Gewinn-Quoten 17 : 1

- Cheval = Der Spieler setzt auf zwei benachbarte Zahlen, indem er seinen Einsatz mittig zwischen zwei Zahlen legt. Z. B. legt er sie zwischen 31 und 34 und wettet somit auf diese beiden Zahlen.

Gewinn-Quoten 35 : 1

- Plein = Der Spieler setzt auf eine Zahl, indem er den Einsatz direkt in das Zahlenfeld legt.

...

**Outplay-Regeln für Teilnehmende:** Ein Roulette-Spiel kann real aufgebaut und damit gespielt werden. Der SM kann verschiedene NSC einsetzen, die entsprechend ihrer Rolle das Spiel im Inplay bereichern. Zwischen den einzelnen Runden kann dann Zeit für Gespräche sein.

- Die Geldsumme, mit der ein NSC (ohne Charakterbogen) an den Spieltisch kommt, entscheiden die Würfel:
  - W6:
    - 1 – 3 = Der Charakter hat W100 Cr.
    - 4 – 5 = Der Charakter hat W10 x 100 Cr.
    - 6 = Der Charakter hat W10 x 1.000 Cr.
- Bei dem Einsatz eines realen Roulette-Spiels können die TW GL und MUT eine Rolle spielen:
  - Ein NSC erhält in MUT den Wert 10 + W6.
    - Ein NSC, der mit über 1.000 Cr. an den Tisch kommt, erhält zusätzlich W4 Punkte.
- Vor jedem Einsatz entscheidet für einen NSC der TW auf MUT, welche Summen er sich zu setzen traut und in welchen Gewinnquoten er spielen will.
  - Bei einem MUT-Wert von unter 12 spielt er mit den Gewinnquoten von 1 : 1 bis 2 : 1. Außerdem setzt er max. 10 Cr. je Spielrunde ein.
  - Bei einem MUT-Wert von 12 – 14 spielt er mit den Gewinnquoten von 5 : 1 bis 8 : 1. Außerdem spielt er mit Summen von 10 – 100 Cr. je Spielrunde.
  - Bei einem MUT-Wert von 15 – 17 spielt er mit den Gewinnquoten von 8 : 1 bis 11 : 1. Außerdem spielt er mit Summen von 100 – 500 Cr. je Spielrunde.
  - Bei einem MUT-Wert von mind. spielt er mit den Gewinnquoten von 17 : 1 bis 35 : 1. Außerdem spielt er mit Summen von über 500 Cr. je Spielrunde.
- Besitzt ein SC (oder ein NSC mit Charakterbogen) in GL mind. den Wert 18, kann er diesen zum Einsatz bringen.
  - Gefällt dem Spieler das Ergebnis der Kugel nicht, darf er das Ergebnis korrigieren und die Kugel erneut rollen lassen. Hierfür muss ihm der TW auf GL gelingen.
  - Sollten mehrere Spieler in GL mind. den Wert 18 haben, wird vor jeder Spielrunde mit REFL und W20 Punkten eine Reihenfolge ermittelt. In dieser Reihenfolge dürfen alle diese Spieler ihr Veto nacheinander einbringen.

Bei einem Spiel, das nur mittels Würfel entschieden wird: Wird das Spiel ohne echten Roulettetisch gespielt, gelten die gleichen Regeln und es wird die Vorlage eines Roulette-Tisches genutzt. Anstelle einer Kugel entscheidet der W100 das Ergebnis. Dabei gelten nur die Zahlen von 1 – 36 und die 100, die für 0 steht. Bei allen anderen Zahlen muss der Wurf wiederholt werden.

## 12. Schach

**Einleitung:** Schach stammt ursprünglich aus der nomaischen Welt. Es ist ein strategisches Brettspiel, bei dem zwei Spieler abwechselnd Spielsteine auf einem Spielbrett bewegen, mit dem Ziel, die gegnerische Königsfigur so anzugreifen, dass diese nicht mehr flüchten oder sich wehren kann, ohne geschlagen zu werden.

**Outplay-Regeln für Teilnehmende:** Schach wird während des Spiels nur mittels TW auf INTEL gespielt.

- Es wird per Würfel ermittelt, wer die weißen Figuren besitzt und dieser Spieler startet das Spiel.
- Die Spieler machen abwechselnd einen TW auf INTEL.
  - Wird der TW verpatzt, führt der Spieler einige schlechte Spielzüge aus. Sein nächster TW wird – 4 WM. Außerdem erhält der Spieler eine dauerhafte Abwertung in INTEL.
  - Ist der TW misslungen, führt der Spieler unbedeutende Spielzüge aus. Sein nächster TW wird – 2 WM.
  - Ist der TW normal gelungen, schlägt der Spieler im Laufe einiger Züge eine gegnerische Spielfigur.
  - Ist der TW gut gelungen, schlägt der Spieler im Laufe einiger Züge zwei gegnerische Spielfiguren. Sein nächster TW wird + 2 WM.
  - Ist der TW meisterhaft gelungen, schlägt der Spieler im Laufe einiger Züge vier gegnerische Spielfiguren. Sein nächster TW wird + 4 WM. Außerdem erhält der Spieler eine dauerhafte Aufwertung in INTEL.
- Es gibt 16 Spielfiguren auf jeder Seite. Der Spieler, der zuerst 16 virtuelle Punkte erreicht hat, konnte den gegnerischen Spieler Schachmatt setzen. Sollte in dieser Runde aber der gegnerische Spieler gleich viele Punkte erreichen, liegt ein Remis vor und die Spieler haben unentschieden gespielt.
- Sollte der Gegner ein NSC (ohne Charakterbogen) sein, kann im Vorfeld dessen INTEL-Wert ermittelt werden, nämlich 12+W6.

### 13. Speeder-Rennen („Predor-Rennen“)

**Einleitung:** Speeder-Rennen sind im Allgemeinen Wettflugrennen, bei denen Sphäriker-Piloten („Racer“), mit ihren Speedern gegeneinander antreten. Die Speeder jagen dabei mit ca. 300 Km/h in einer Höhe von 5 – 10 Metern knapp über den Erdboden entlang, fliegen durch Höhlen, Canyons oder Waldgebiete oder auch illegal durch Siedlungsgebiete. Illegale, nicht kommerzielle Wettflugrennen sind verboten.

#### Outplay-Regeln für Teilnehmende:

- Ein Speeder fliegt je Aktion, je nach TW im Talent Sphäriker (SPH), bis zu 300 Km/h schnell.
- Meistens dauert ein offizielles Speeder-Rennen 1 bis 1 ½ Std. Dabei beträgt die Rennstrecke meist 250 Km.
- Die Rennstrecke ist in 5-Km-Feldern aufgeteilt. Ein 5-Km-Feld wird ungefähr in 1 – 2 Min. durchflogen.
  - Bei einem verpatzten TW entscheidet die Patzertabelle über den Zug.
  - Außerdem erhält der Racer im Talent Sphäriker eine dauerhafte Abwertung.
  - Bei einem misslungenen TW schafft der Racer 1 Feld (5 Km).
  - Bei einem normal gelungenen TW schafft der Racer 2 Felder (10 Km).
  - Bei einem gut gelungenen TW schafft der Racer 3 Felder (15 Km).
  - Bei einem meisterhaft gelungenen TW schafft der Racer 4 Felder (20 Km).
  - Außerdem erhält der Racer im Talent Sphäriker eine dauerhafte Aufwertung.
- Außerdem ist der Start des Speeder-Rennens entscheidend. Hier ist zuerst ein TW auf REFL nötig.
  - Wird der TW auf REFL verpatzt, wurde der Speeder nicht gezündet. Der Racer bleibt an der Startlinie und kann erst in der nächsten Runde losfliegen. Der folgende TW auf SPH wird – 4 WM.
  - Außerdem erhält der Racer in REFL eine dauerhafte Abwertung.
  - Ist der TW auf REFL misslungen, wurde der Speeder nicht gezündet. Der Racer bleibt an der Startlinie und kann erst in der nächsten Runde losfliegen. Der folgende TW auf SPH wird – 2 WM.
  - Ist der TW auf REFL normal gelungen, fliegt der Racer los. Es folgt der TW auf SPH.
  - Ist der TW auf REFL gut gelungen, fliegt der Racer los. Es folgt der TW auf SPH, der in dieser Runde + 2 WM wird.
  - Ist der TW auf REFL meisterhaft gelungen, fliegt der Racer los. Es folgt der TW auf SPH, der in dieser Runde + 4 WM wird. Außerdem erhält der Racer in REFL eine dauerhafte Aufwertung.
- Die Reihenfolge und die Strecke:
  - Vor dem Rennen wird per REFL und W20 die Reihenfolge der Racer festgelegt.
    - Racer, die im letzten Rennen einen Platz gewonnen haben, können hier Boni auf die Reihenfolge erhalten.
  - Die Strecke kann in Abschnitten eingeteilt sein und verschiedene Schwierigkeiten beinhalten, bei denen besondere TW erforderlich sind.
  - Die Reihenfolge der Racer verändert sich nach den Streckenabschnitten. Der erste Racer, der den Streckenabschnitt geschafft hat, kommt im nächsten Streckenabschnitt auf Platz 1 usw.



**Regeln für das Predor-Rennen:** Seit einigen Jahren wird in der Predor-Wüste auf dem Planeten Daskor (Idna-Sektor) das Predor-Rennen angeboten, das weltweite Aufmerksamkeit erlangt hat. Dieses Rennen ist für die Racer lebensgefährlich, aber das hat die Wetteinnahmen in die Höhe treiben lassen. Die Wetten sind einfach und verlangen keine Quoten und bieten darüber hinaus gute Gewinnsummen. Dass das Unternehmen Predor-Race-Company (PRC) dennoch hohe Gewinne erzielt und auch die siegreichen Racer ordentlich honorieren kann, liegt an der hohen Ausfallquote der Racer, die während des Rennens aussteigen oder gar ihr Leben lassen. Dadurch fallen viele Wetteinsätze dem Unternehmen zu. Die Predor-Rennen sind gesellschaftlich umstritten, aber die PRC hat wegen der hohen Zuschauerzahlen ein politisch sicheres Standbein erlangt.

Das Predor-Rennen dient eher dazu, dass die Spieler als Wettende einsteigen. Der SM hat den Ausgang des Rennens bereits vor dem Abenteuer ermittelt. Das Rennen wird irgendwann während des Abenteuers übertragen oder das Ergebnis kann durch eine Online-Zeitung eingesehen werden.

Sollte eine SC an dem Rennen teilnehmen, wird er das Rennen gemeinsam mit dem SM zuvor ausführen.

- Das Predor-Rennen findet einmal im Monat statt.
- An einem Predor-Rennen nehmen 9 Racer teil.
- Erst wenn ein Racer aus den Predor-Rennen ausscheidet, darf ein neuer Racer nachrücken.
- Die Racer müssen auf einer vorgegebenen Strecke komplexe Gegenden durchfliegen, in einer Höhe von max. 10 Metern.
- Es ist den Racern in bestimmten Abschnitten gestattet, sich zu rammen („klitzern“), um den Gegner aus der Bahn zu werfen oder ihn zum Aufgeben zu zwingen. Dabei kann es geschehen, dass Racer dabei ihr Leben lassen.
- Jeder Speeder hat eine Gehäusestärke (GST) von 100.
- Waffengewalt, äußere Fremdeinwirkungen, Drogen oder Psinetiken sind streng verboten. Ebenso verwenden die Speeder keine Kraftfelder und die Piloten dürfen keine künstlichen Rüstungen tragen.
- Die Strecke beträgt 250 Km und ist in 5 Abschnitten zu je 50 Km eingeteilt:
  - Abschnitt 1 ist die Speed-Piste. Hier starten die Racer durch.
  - Abschnitt 2 ist das Tabur-Gebirge. Hier durchqueren die Racer einen engen Gebirgspass.
  - Abschnitt 3 ist der Klitzer-Fluss. Hier überfliegen die Racer den Fluss und dürfen sich gegenseitig „klitzern“.
  - Abschnitt 4 sind die Tabur-Höhlen. Hier durchfliegen die Racer das dunkle und enge Höhlensystem.
  - Abschnitt 5 ist die Ziel-Piste. Hier geht es auf die Ziellinie zu und es darf noch einmal „geklitzert“ werden.

#### Finanzierung eines Racers:

- Die Racer müssen mit eigenen Speedern antreten.
  - Es ist vertraglich geregelt, dass wenn Racer einen Sponsor hat, dass dieser die ½ der Einnahmen erhält.
- Jeder Racer erhält nach der Teilnahme 5.000 Syks.
  - Racer, die das Rennen nicht überleben, erhalten kein Geld.
- Der Bronze-Sieger erhält 10.000 Syks.
- Der Silber-Sieger erhält 20.000 Syks.
- Der Gold-Sieger erhält 30.000 Syks.

**Wett-Regeln für Spieler:** Wer eine der folgenden Wetten richtig tippt, erhält seinen Einsatz zurück und einen entsprechenden Gewinn. Man darf nicht den gleichen Platz doppelt verwetten.

#### Wetten:

- Drillings-Wette: Der Spieler wettet auf 3 Racer, von denen es einer in die Top 3 schafft.
  - Gewinn: ¼ des Einsatzes.
- Zwillings-Wette: Der Spieler wettet auf 2 Racer, von denen es einer in die Top 3 schafft.
  - Gewinn: ½ des Einsatzes.
- Ziellauf-Wette: Der Spieler wettet auf die Anzahl der Racer, die das Ziel erreichen.
  - Gewinn: ¾ des Einsatzes.
- Todes-Wette: Der Spieler wettet auf die Anzahl an Racern, die beim Rennen sterben.
  - Gewinn: ¾ des Einsatzes.
- Bronzewette: Der Spieler wettet auf einen Racer, der es in die Top 3 schafft.
  - Gewinn: 1 : 1.
- Silberwette: Der Spieler wettet auf einen Racer, der es in die Top 2 schafft.
  - Gewinn: 2 : 1.
- Goldwette: Der Spieler wettet auf einen Racer, der das Rennen gewinnt.
  - Gewinn: 3 : 1.
- Zweier-Wette: Der Spieler wettet auf die richtige Reihenfolge der Plätze 1 – 2.
  - Gewinn: 4 : 1.
- Dreier-Wette: Der Spieler wettet auf die richtige Reihenfolge der Plätze 1 – 3.
  - Gewinn: 5 : 1.

Der Einfluss durch das Talent GL:

- Mit dem Talent GL kann der Spieler seine Wette beeinflussen:
  - Bei einem GL-Wert von 12 und einem gelungenen TW erfährt man (gelost) eine Person, die nicht auf Platz 1 – 3 kommen wird.
  - Bei einem GL-Wert von 15 und einem gelungenen TW erfährt man (gelost) zwei Personen, die nicht auf Platz 1 – 3 kommen werden.
  - Bei einem GL-Wert von 18 und einem gelungenen TW erfährt man (gelost) drei Personen, die nicht auf Platz 1 – 3 kommen werden.

**Regeln für den SM:** Anhand der folgenden Darstellung ermittelt der SM über mehrere Runden hinweg das Rennen.

Vor dem Start:

- Es gelten im Folgenden die oben beschriebenen Regeln zum Speeder-Rennen, mit einigen Ergänzungen.
- Der SM erstellt eine Liste mit 9 Racern. Evtl. gibt er einige Beschreibungen preis, damit die Spieler mehr Backgroundinfos zum Wetten bekommen.
- Jeder Racer erhält bestimmte Talentwerte:
 

○ SPH (zum ständigen Fliegen mit dem Sphäriker)	= 10 + W10
○ REFL (um Anfangs die Reihenfolge zu ermitteln; zum Parieren)	= 10 + W6
○ VIT (um positive WM zu erhalten)	= 8 + W10
○ WS (um nach gewisser Flugzeit noch konzentriert zu sein)	= 10 + W6
○ SINN (um in besonderer Umgebung ausreichend sehen zu können)	= 10 + W6
○ GL (um bei einem Patzer bestimmte Resultate zu ermitteln)	= 10 + W6
- Der Spieler setzt die Racer in eine Reihenfolge. Dafür dient der Wert in REFL + W20 Punkte.
  - Der Racer, der im letzten Rennen den letzten Platz belegt hatte, erhält auf alle TW – 2 WM.
  - Racer, die im letzten Rennen ausgestiegen sind, erhalten auf alle TW – 2 WM.
  - Der Racer, der im letzten Rennen Platz 3 gemacht hat, erhält auf alle TW + 1 WM.
  - Der Racer, der im letzten Rennen Platz 2 gemacht hat, erhält auf alle TW + 2 WM.
  - Der Racer, der im letzten Rennen Platz 1 gemacht hat, erhält auf alle TW + 3 WM.
- Der SM notiert sich während der Streckenabschnitten für die Racer die aktuelle GST, evtl. Schäden, die generelle WM, aktuellen WM, den Km-Stand und zum Schluss eines Abschnittes den Platz, den der Racer gemacht hat.

Start-Piste:

- Der SM macht für jeden Racer den TW auf REFL, um zu ermitteln, ob die Racer durchstarten.
- Ist der TW auf REFL gelungen, wird der TW auf SPH gemacht.
- War der TW auf REFL misslungen, kann erst in der nächsten Runde der TW auf SPH gemacht werden.
- Je nach TW auf SPH bewegen sich die Racer vorwärts:
  - Verpatzt = /; misslungen = 5 Km; normal gelungen = 10 Km; gut gelungen 15 Km; meisterhaft gelungen = 20 Km
- Hat jemand den 50. Km erreicht, kommt er in den nächsten Streckenabschnitt und erhält dort entsprechend seinen neuen Platz.

Tabur-Gebirge:

- In jeder Runde muss für jeden Racer ein TW auf REFL gelingen, sonst stößt der Racer gegen eine Wand.
  - Ein Treffer verursacht – 10 GST und mit der Trefferliste für Sphäriker ist der Schaden zu ermitteln. Bei einem Patzer sind es – 20 GST.
- Weiterhin wird in jeder Runde ein TW auf SPH gemacht, um zu ermitteln, wie weit der Racer vorwärts kommt.
- Hat jemand den 50. Km erreicht, kommt er in den nächsten Streckenabschnitt und erhält dort entsprechend seinen neuen Platz.

...

Klitzer-Fluss:

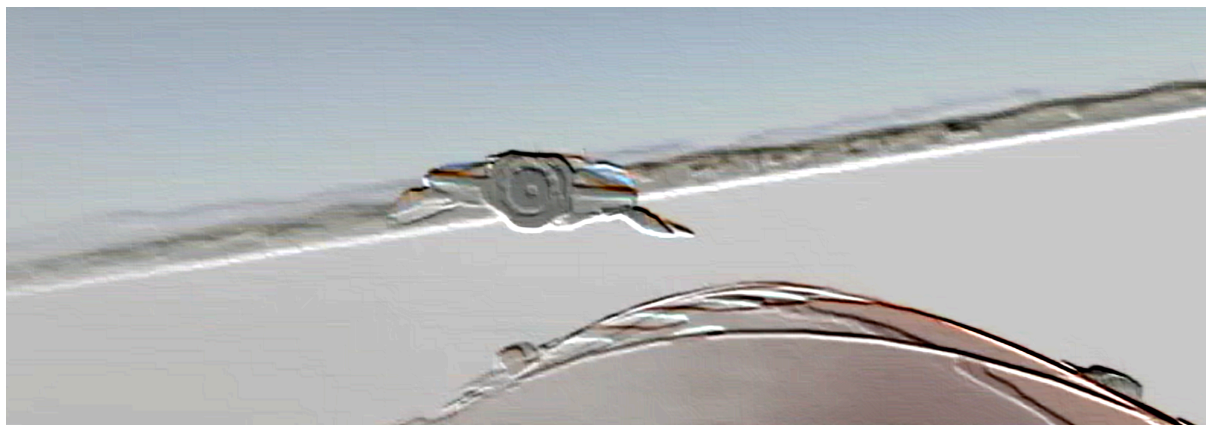
- Jeder Racer muss zu Beginn dieses Streckenabschnitts einen TW auf WS schaffen, sonst erhält er für den Rest des Rennens wegen Überanstrengung – 2 WM auf alle TW.
- Die Racer, die auf dem gleichen Km-Stand sind, dürfen sich rammen („klitzern“).
  - Der Angreifer macht dafür einen TW auf SPH.
  - Der Betroffene kann mit den TW auf REFL und SPH ausweichen oder entgegen rammen.
  - Der TW auf SPH entscheidet darüber, wie viel GST der Racer bei seinem Gegner anrichtet:
    - Ein normaler Treffer verursacht 10 GST, ein guter 20 GST, ein meisterhafter 30 GST.
    - Ab 20 GST gilt der Treffer in der Trefferliste für Sphäriker als guter Treffer.
- Weiterhin, auch wenn der Racer geklitzert hat, wird in jeder Runde ein TW auf SPH gemacht, um zu ermitteln, wie weit der Racer vorwärts kommt.
- Hat jemand den 50. Km erreicht, kommt er in den nächsten Streckenabschnitt und erhält dort entsprechend seinen neuen Platz.

Tabur-Höhlen:

- Jeder Racer muss zu Beginn dieses Streckenabschnitts einen TW auf WS schaffen, sonst erhält er für den Rest des Rennens wegen Überanstrengung – 2 WM auf alle TW.
- Jeder Racer muss zu Beginn dieses Streckenabschnitts einen TW auf SINN schaffen, sonst erhält er für diesen Streckenabschnitt – 2 WM auf alle TW.
  - Von dieser Regel sind Humanoiden ausgenommen, die im Düstern gut sehen können.
- In jeder Runde muss für jeden Racer ein TW auf REFL gelingen, sonst stößt der Racer gegen eine Wand.
  - Ein Treffer verursach – 10 GST und mit der Trefferliste für Sphäriker ist der Schaden zu ermitteln. Bei einem Patzer sind es – 20 GST.
- Weiterhin wird in jeder Runde ein TW auf SPH gemacht, um zu ermitteln, wie weit der Racer vorwärts kommt.
- Hat jemand den 50. Km erreicht, kommt er in den nächsten Streckenabschnitt und erhält dort entsprechend seinen neuen Platz.

Ziel-Piste:

- Die Racer, die auf dem gleichen Km-Stand sind, dürfen sich rammen („klitzern“).
  - Siehe dazu die Regel beim Klitzer-Fluss!
- Weiterhin, auch wenn der Racer geklitzert hat, wird in jeder Runde ein TW auf SPH gemacht, um zu ermitteln, wie weit der Racer vorwärts kommt.
- Hat jemand den 50. Km erreicht, hat er die Ziellinie erreicht. Die Gewinner werden ermittelt.



## 14. Straßenrennen

**Einleitung:** Straßenrennen sind in der Regel illegal. Sie werden mit Autos oder Motorrädern ausgeführt.

**Allgemeine Regeln:** Für das Straßenrennen können die Regeln vom Speeder-Rennen genutzt werden, allerdings wird das Talent Fahrzeuge oder Motorräder genutzt. Die Strecke ist aufgrund der Illegalität und Infrastruktur von Städten häufig viel kürzer.

## 15. Tjost

**Einleitung:** Der altertümliche Ritterkampf hat in den letzten Jahren wieder an Beliebtheit gewonnen. Beim Tjostieren, auch Lanzenstechen genannt, treten zwei in Rittermontur gerüstete Reiter zu Pferd oder Goron gegeneinander an, reiten aufeinander zu und versuchen sich gegenseitig mit einer Lanze vom Pferd zu stoßen oder mind. einen Treffer an Schild oder Helm des Kontrahenten zu landen. Die Verletzungsgefahr ist bei dem Spiel hoch.

### Allgemeine Regeln:

- Die Kontrahenten haben ein Pferd und sind mit einer kompletten Metallrüstung gerüstet und tragen in der einen Hand eine Lanze und in der anderen Hand einen Rundschild, der zunächst den Torso schützt.
- Die Kontrahenten reiten mit ausgerichteter Lanze aufeinander los.
- Ein Treffer gegen Schild oder Helm ergibt einen Punkt.
- Fällt der Gegner vom Pferd, erhält man zwei Punkte.
- Ein gefallener Gegner darf erneut auf sein Pferd steigen und den Kampf fortsetzen.
- Wenn einer der Kontrahenten aufgibt, klappt er als Zeichen sein Visier hoch.

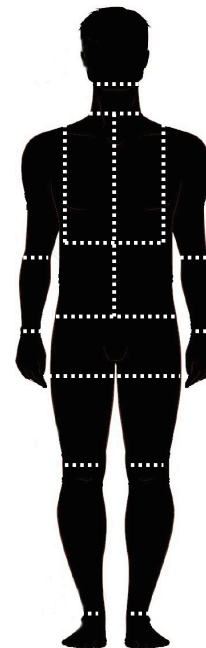
### Outplay-Regeln für Teilnehmende:

- Die Talente: Für das Tjostieren werden folgende Talente genutzt: Reiten, Willensstärke, Sinnesschärfe, Stärke, Klingenwaffen, Reflex, Motorik, Schlagwaffen, Vitalität und Lebensenergie.
  - Ein NSC erhält in den jeweiligen Talenten einen Wert von 12 + W6 Punkten; in VIT allerdings 8 + W10.
  - Für SC gilt im Übrigen, dass sie vor dem Kampf den TW auf MUT schaffen müssen, um sich überhaupt dieser Gefahr auszusetzen.
- Behinderungen: Die Rüstung, das Hantieren mit den Waffen und das gleichzeitige Reiten stellt für den Reiter eine große Herausforderung dar.
  - Die Ritterrüstung verursacht – 8 WM.
  - Das Halten von Lanze und Schild bedarf eines gelungenen TW auf WS, um die Beidhändigkeit zu schaffen.
  - Mögliche VIT-Werte können positiv oder negativ Einfluss nehmen.
  - Mögliche Bewegungen, wie auch die Nähe der Ziele werden hier vernachlässigt.
- Kontinuierliche Turnierkämpfe: Sollten im Spiel wiederkehrende Turnierkämpfe stattfinden, erhalten die letzten siegreichen Turnierkämpfer positive WM:
  - Der Reiter, der es ins Endfinale geschafft, aber nicht gesiegt hat, erhält + 2 WM.
  - Der Reiter, der den Sieg errungen hat, erhält + 4 WM.
- Reiten: Zuerst muss den Kontrahenten der TW auf Reiten gelingen.
  - Wird der TW verpatzt, fällt der Reiter schon zu Beginn vom Pferd. Sein Gegner erhält 2 Punkte. Außerdem erhält der Reiter einen dauerhaften Abzug in Reiten.
  - Misslingt der TW, hat der Reiter das Pferd nur schwer unter Kontrolle. Seine folgenden TW in dieser Runde werden – 2 WM.
  - Gelingt der TW, reitet der Reiter problemlos auf seinen Gegner zu.
  - Gelingt der TW meisterhaft, reitet der Reiter meisterhaft auf seinen Gegner zu. Seine folgenden TW in dieser Runde werden + 2 WM. Außerdem erhält der Reiter eine dauerhafte Aufwertung in Reiten.
- Lanze ausrichten: Der Reiter wird seine Lanze in Stellung bringen und muss nun einen TW auf WS schaffen, denn er versucht mit Lanze und Schild beidhändig zu hantieren. Mögliche WM die sich durch Rüstungen, VIT und dem TW auf Reiten ergeben haben, müssen hier berücksichtigt werden.
  - Wird der TW verpatzt, fällt dem Reiter die Lanze aus der Hand. Er darf sie in der nächsten Runde wieder aufnehmen. Außerdem erhält der Reiter einen dauerhaften Abzug in WS.
  - Misslingt der TW, findet die Beidhändigkeit nicht statt. Der Reiter kann den Schild nicht nutzen.
  - Gelingt der TW, reitet der Reiter problemlos mit Lanze und Schild auf seinen Gegner zu.
  - Gelingt der TW meisterhaft, reitet der Reiter problemlos mit Lanze und Schild auf seinen Gegner zu. Mögliche Attacken mit der Lanze oder Paraden mit dem Schild werden + 2 WM. Außerdem erhält der Reiter eine dauerhafte Aufwertung in WS.
- Das Zielen: Weil der Reiter unter Behinderungen in Bewegung ist, kann er beim Kontakt keine Zone bestimmen, die er direkt treffen möchte. Um eine Körperzone zu treffen, z. B. den Kopf (also den Helm) oder den Schild, muss ihm das Zielen gelingen, wofür ihm der TW auf SINN gelingen muss. Dieser Zug muss vorher angekündigt worden sein. Ein Zielen ist nicht möglich, wenn sich der Reiter auf einen Powerschlag konzentrieren möchte. Mögliche WM durch VIT oder die sich durch den TW auf Reiten ergeben haben, müssen hier berücksichtigt werden.



- Wird der TW verpatzt, misslingt das Zielen.  
Die folgende Attacke mit der Lanze wird – 2 WM.  
Außerdem erhält der Reiter einen dauerhaften Abzug in SINN.
  - Misslingt der TW, misslingt das Zielen.
  - Gelingt der TW, kann der Reiter sein Ziel bestimmen.  
Die folgende Attacke mit der Lanze wird + 2 WM.
  - Gelingt der TW meisterhaft, kann der Reiter sein Ziel bestimmen.  
Die folgende Attacke mit der Lanze wird + 4 WM.  
Außerdem erhält der Reiter eine dauerhafte Aufwertung dauerhaft in SINN.
- **Powerattacke:** Besitzt der Reiter in ST einen Wert von mind. 18, kann er den Powerschlag aktivieren. Der Zug muss vor der Attacke angekündigt worden sein. Ein Powerschlag ist nicht möglich, wenn sich der Reiter aufs Zielen konzentrieren möchte. Nur durch VIT können hier mögliche WM einfließen.
    - Dem Angreifer muss der TW auf ST gelingen.
    - Bei einem gelungenen Powerschlag richtet die folgende Attacke + W6 TP mehr an.
- **Die Attacke:** Nachdem beide Reiter ihre Vorbereitungen während des Ritts ausgeführt haben, kommt es zur Attacke. Für die Attacken müssen den Reitern (gleichzeitig) die TW auf K LW gelingen. Mögliche WM durch Rüstungen, VIT, durch das Reiten, durch das Ausrichten der Lanze oder durch das Zielen ergeben haben, müssen hier berücksichtigt werden. Eine Lanze richtet 5 / 8 / 8+W12 TP an.
    - Wird der TW verpatzt, misslingt die Attacke.  
Die Patzertabelle auf Attacken entscheidet über die Folgen.  
Außerdem erhält der Reiter einen dauerhaften Abzug in K LW.
    - Misslingt der TW, misslingt das Zielen. Der Gegner wird nicht getroffen.  
Mit dem W10 muss allerdings ermittelt werden, wohin daneben der Angreifer gestoßen hat:
      - Bei einer 5, 8 und 10 wurde das Pferd verletzt.  
Das Pferd stürzt zu Boden, ebenso auch dessen Reiter.  
Der gestürzte Reiter erleidet W6 TP.  
Der Sturz bewirkt keinen Punkt für den Angreifer, denn der Stoß auf das Pferd gilt als Foul. Bei einem 3. Foul wäre der Angreifer disqualifiziert.  
Der gestürzte Reiter darf sich für die nächste Runde ein neues Pferd nehmen.
    - Gelingt der TW normal, trifft der Reiter seinen Gegner.  
Die Trefferliste entscheidet über die Folgen.  
Sollte der Reiter nicht gezielt haben, muss die Körperzone ermittelt werden, wo der Gegner attackiert wurde.  
Der Schild des Gegners schützt zunächst den kompletten Bauch- und Oberkörperbereich.
    - Gelingt der TW gut, trifft der Reiter seinen Gegner.  
(Gleiche Regeln wie beim normalen Treffer.)
    - Gelingt der TW meisterhaft, trifft der Reiter seinen Gegner.  
(Gleiche Regeln wie beim normalen Treffer.)  
Außerdem kann der Gegner die Attacke nicht parieren.  
Außerdem fällt der Gegner vom Pferd und erleidet weitere W6 TP.  
Außerdem erhält der Reiter eine dauerhafte Aufwertung in K LW.
  - **Die Parade:** Gleichzeitig zu den Attacken können die Reiter auch eine Parade einsetzen, um gegen die Attacke ihres Gegners vorzugehen. Das ist nur dann möglich, wenn dem Gegner eine Attacke gelungen ist. Mögliche WM durch Rüstungen, durch VIT oder die sich durch das Reiten ergeben haben, müssen hier berücksichtigt werden. Für die Paraden hat der Reiter zwei Optionen.
    - Der Reiter möchte der Attacke ausweichen. Hierfür müssen ihm die TW auf REFL und MOT gelingen.
    - Der Reiter möchte mit seinem Schild parieren. Hierfür müssen ihm die TW auf REFL und SCHLW gelingen. Der Treffer auf den Schild verursacht 1 Punkt für den Angreifer.
  - **Der Schild:** Wurde der Schild getroffen, bringt das 1 Punkt für den Angreifer.
    - Der Schild hat einen BS von + 6.  
Ein normaler Treffer durch die Lanze schadet dem Schild also nicht.
    - Der Schild hat einen RS von + 8.  
Hat der Schild seinen RS verloren, ist der Schild zerstört bzw. unbrauchbar.  
Der Reiter darf sich für die nächste Runde einen neuen Schild besorgen.

...



- **Die Metallrüstung:** Wurde der Helm getroffen, bringt das 1 Punkt für den Angreifer.
  - Die Metallrüstung bewirkt beim Reiten, beim Ausrichten der Lanze, bei der Attacke und bei der Parade – 8 WM.
  - Die Metallrüstung dezimiert die TP der Attacke, wodurch der Treffer laut Trefferliste auch in eine geringere Kategorie sinken kann.
  - Die Rüstungsteile haben einen BS von + 4.  
Die Lanze schadet in allen Fällen den Rüstungsteilen.
  - Die Rüstungsteile haben einen RS von + 6.  
Hat ein Rüstungsteil seinen RS verloren, ist sie an dieser Stelle zerstört (siehe dazu die obere Skizze!).
  - Wurde der Helm zerstört, darf sich der Reiter für die nächste Runde einen neuen Helm besorgen.
  
- **Der Sturz vom Pferd:** Dass der Gegner vom Pferd fällt, kann für den Reiter ein vorrangiges Ziel sein, denn schließlich bewirkt das 2 Siegpunkte. Ein Sturz vom Pferd findet unter folgenden Möglichkeiten statt:
  - Der Gegner hat beim Reiten gepatzt und fällt selbstverschuldet vom Pferd.
  - Die Attacke des Angreifers war meisterhaft
  - Die Trefferliste bestimmt nach einer erfolgreichen Attacke „kampfunfähig“, „ohnmächtig“ oder „tot“.
  - Die LE des Betroffenen ist in den kritischen Bereich (unter 4) gesunken und der automatische TW auf WS ist misslungen. Der Charakter wird dann ohnmächtig. Der Wettkampf wird nach dessen Ohnmacht fortgesetzt.
  
- Wird das Pferd getroffen und der Reiter stürzt, bewirkt das keine Siegpunkte, sondern gilt als Foul.

**Handhabung für den SM:**

Reiter / Talente	Reiten	WS	SINN	ST	KLW	REFL	MOT	SCHLW	VIT	LE	
Harnisch	BS+4	RS+6	WM-8	Dezimierte Stellen:							
Reiten	WM durch VIT		WM d. Harnisch	WM durch Sieg				Folgen			
Lanze ausrichten	WM durch VIT		WM d. Harnisch	WM d. Reiten		gel. / missl. TW	gel. / missl. TW				
Schild	BS+4	RS+9	Beidh. nutzbar?			Aktueller RS					
Zielen	WM durch VIT		WM d. Reiten	WM durch Sieg		gel. / missl. TW	Zielobjekt				
Powerattacke	WM durch VIT		WM durch Sieg	gel. / missl. TW		+ W6 TP?					
Attacke	WM durch VIT		WM d. Harnisch	WM d. Reiten		WM d. Lanze	WM d. Zielen				
	WM durch Sieg			gel. / missl. TW			Foul				
Parade	WM durch VIT		WM d. Harnisch	WM d. Reiten		WM durch Sieg	Ausw. / kontern				
Auswertung	Treffer / Sturz?				Folgen				Punkte		



**Outplay-Regeln für Wettende:**Turniersituation:

- An dem Turnier können 8 Reiter teilnehmen.
- In den ersten Kämpfen treten Reiter 1 gegen 2 an, 3 gegen 4, 5 gegen 6 und 7 gegen 8.
- Danach folgt das Halbfinale.
- Es treten an: Gewinner aus 1 / 2 gegen Gewinner 3 / 4 und Gewinner 5 / 6 gegen Gewinner 7 / 8.
- Danach folgt das Endfinale.
- Es treten schließlich an: Gewinner aus 1 / 2 / 3 / 4 gegen Gewinner 5 / 6 / 7 / 8.

Interne Wetten:

- Wollen Spieler einfach gegeneinander wetten, können sie einen gemeinsamen Wetteinsatz beschließen und die Sieger teilen sich den Gewinn auf. Sie können untereinander auch eine Quoten-Wette aufbauen, wie das im folgenden Turnierkampf beschrieben ist.

Turnierwetten:

- Handelt es sich um einen Tjost-Turnierkampf setzen die Zuschauer ihre Wetteinsätze auf die Turnierteilnehmer.
- Der SM hat eine Auswahl von 8 Turnierkämpfern vorbereitet (mit Namen und Talentwerten).
- Die Wetteinsätze betragen 10 – 1.000 Cr.
- Der SM würfelt geheim aus, wie viel Cr. auf die einzelnen Turnierkämpfer gesetzt wurden.
  - Auf einen unspektakulären oder neuen Kämpfer werden  $W_{10} \times 1.000$  Cr. eingezahlt.
  - Auf einen Kämpfer, der es in den letzten 3 Kämpfen mind. einmal ins Halbfinale geschafft hat, werden  $2W_{10} \times 1.000$  Cr. eingezahlt.
  - Auf einen Kämpfer, der es in den letzten 3 Kämpfen mind. einmal ins Endfinale geschafft hat, werden  $3W_{10} \times 1.000$  Cr. eingezahlt.
- Alle Summen der „Reiterpötte“ werden addiert.
- Von dieser Gesamtsumme streicht der Turnier-Anbieter 20 % ein.
- Die restliche Summe stellt den Turnierpot dar.
- Danach werden die Quoten ermittelt: Turnierpot geteilt durch Reiterpot.
- Der Spieler, der auf den richtigen Reiter gesetzt hatte, erhält seinen Gewinn gemäß Quote ausgezahlt.

Beispiel:

- Der Spieler setzt 300 Cr. auf Reiter Gregor.
- Auf Reiter Alvarez wurden 11.000 Cr. gesetzt
- Auf Reiter Berthold wurden 4.000 Cr. gesetzt
- Auf Reiter Caspar wurden 9.000 Cr. gesetzt
- Auf Reiter Darius wurden 24.000 Cr. gesetzt
- Auf Reiter Gregor wurden 17.000 Cr. gesetzt
- Auf Reiter Hiskia wurden 10.000 Cr. gesetzt
- Auf Reiter Idion wurden 6.000 Cr. gesetzt
- Auf Reiter Jeremia wurden 2.000 Cr. gesetzt.
- Die gesamte Wettsumme beträgt 83.000 Cr.
- Der Veranstalter streicht 20 % ein, also 16.600 Cr.
- Der Turnierpot beträgt 66.400 Cr.
- Für Gregor steht die Quote bei 3,9 (66.400 / 17.000).
- Wenn Reiter Gregor gewinnt, erhält der Spieler 1.170 Cr. (300 x 3,9).

Weiteres:

- Wie eben beschrieben entnimmt sich der Veranstalter 20 % aus der gesamten Wettsumme. Von diesem Geld unterhält er sein Geschäft, aber er honoriert davon auch die siegreichen Reiter. Hierfür nutzt er die  $\frac{1}{2}$  seiner Einnahmen, also 10 %. Diese Summe ist die Honorarsumme. Von der Honorarsumme erhalten die Reiter folgende Honorierung:
  - 1. Sieger = 50 % der Honorarsumme.
  - 2. Sieger = 30 % der Honorarsumme.
  - Die 2 weiteren Kämpfer, die es ins Halbfinale geschafft hatten = Jeweils 10 % der Honorarsumme.
- Am oberen Beispiel: Die Honorarsumme beträgt 8.800 Cr. Gregor, der Sieger, erhält 4.400 Cr., der 2. Sieger erhält 2.640 Cr. und die zwei übrigen Kämpfer aus dem Halbfinale jeweils 880 Cr.

## 16. Wettrennen

**Einleitung:** Bei einem Wettrennen treten Kontrahenten gegeneinander an, um den Sieger einer gewissen Strecke zu ermitteln. Die folgenden Regeln zum Wettrennen können aber auch eingesetzt werden, wenn Kontrahenten versuchen, schneller an einen Ort oder einen Gegenstand zu erlangen. Für das Wettrennen kann eine Strecke in Feldern aufgebaut werden.

Ein durchschnittlicher Sprinter rennt ca. 25 Km/h schnell. Das entspricht im Kampf-(Meter-)Raster 5 Felder.



### Outplay-Regeln für Teilnehmende:

- Der SM kann grafisch eine Strecke darstellen, die von den Kontrahenten geschafft werden soll. Diese Strecke kann durch Hindernisse verkompliziert werden und nebenbei TW auf SINN, Springen oder REFL erfordern oder negative WM verursachen.
- Die Kontrahenten werden in einer Kampfliste geführt. Mit den Werten in REFL und dem W20 wird die Reihenfolge der Kontrahenten ermittelt.
- Beim Wettrennen muss in jeder Runde der TW auf Rennen gelingen.
  - Wurde der TW verpatzt, kommt der Rennende nicht vorwärts. Die Patzertabelle bestimmt die Folgen. Außerdem erhält der Rennende im Talent dauerhaft einen Abzug.
  - Ist der TW zu Beginn eines Rennens misslungen, strauchelt der Rennende und kommt nur 1 m weit vorwärts.
  - Ist der TW während des Rennens misslungen, schafft der Rennende nur 4 m.
  - Gelingt der TW, schafft der Rennende 5 m.
  - Gelingt der TW meisterhaft, schafft der Rennende 6 m. Außerdem erhält der Rennende im Talent dauerhaft einen Aufschlag.
  - Besitzt der Rennende im Talent Rennen mind. den Wert 18, schafft er zusätzlich 1 m mehr.
  - Oger und Plantoiden rennen aufgrund ihrer Größe 1 m weiter.
- Der Rennende kann während seiner Aktion zu Beginn des Rennens seine Richtung um 90 ° ändern oder während des Rennens max. 2 x bis zu 45 °.
- Parallele Handlungen werden – 4 WM.
- Wird eine Attacke auf einen anderen rennenden Gegner ausgeübt, wird diese zusätzlich – 2 WM, weil der Kontrahent auch in Bewegung ist.
- Je nach Rennen-Wert muss der Charakter nach entsprechenden Aktionen einen TW auf VIT schaffen, sonst ist er erschöpft:
  - Personen mit einem Rennen-Wert von unter 10:      erstmals nach 1 Aktion
  - Personen mit einem Rennen-Wert von 10 – 11:      erstmals nach 2 Aktionen
  - Personen mit einem Rennen-Wert von 12 – 14:      erstmals nach 3 Aktionen
  - Personen mit einem Rennen-Wert von 15 – 17:      erstmals nach 4 Aktionen
  - Personen mit einem Rennen-Wert von mind. 18:      erstmals nach 5 Aktionen
  - Die TW werden danach nach jeder neuen Aktion gefordert und jeweils – 1 WM.
  - Tritt eine Erschöpfung ein, erleidet der Charakter auf alle TW – 2 WM.
  - Die WM regenerieren sofort, wenn man das Rennen abbricht.
  - Alternativ kann der Charakter versuchen, sich mit einem automatischen TW auf WS gegen die Erschöpfung zu wehren. Gelingt ihm der TW auf WS, finden die WM nicht statt. Misslingt der TW auf WS, wird der Charakter allerdings ohnmächtig.

## 17. Wettsaufen

**Einleitung:** Beim Wettsaufen versuchen sich die Kontrahenten durch kontinuierlichen Alkoholkonsum „unterm Tisch zu saufen“. Gewinner ist derjenige, dem es gelingt, als Letzter auf den Beinen zu bleiben bzw. sich nicht zu übergeben.

### Outplay-Regeln für Teilnehmende:

- Zwei Personen oder eine Gruppe von Personen setzen sich dem Wettsaufen aus.
- Für den Wettkampf wird das Talent Saufen genutzt.
- Es wird Alkohol getrunken, beispielsweise muss jeder Mitspieler je Min. einen Kurzen trinken.
- Die alkoholische Wirkung beginnt ab dem 3. Getränk zu wirken.
- Nun muss jeder, nach einem „Schluck“, einen TW auf Saufen schaffen.
  - Die TW werden dann je Runde um – 1 WM.
  - (nach dem 4. „Schluck“ wird also – 1 WM usw.)

### Der Talentwurf auf Saufen:

- Wurde der TW verpatzt, hat sich der Spieler übernommen und scheidet aus.
  - Es treten Nebenwirkungen auf; siehe unten unter Überdosis!
  - Der Spieler erhält im Talent Saufen einen dauerhaften Abzug.
- Ist der TW misslungen, scheidet der Spieler aus.
  - Es treten Nebenwirkungen auf; siehe unten unter Überdosis!
- Ist der TW gelungen, kann der Spieler das Spiel fortsetzen.
- Ist der TW meisterhaft gelungen, kann der Spieler das Spiel fortsetzen.
  - Der Spieler erhält auf den nächsten TW + 2 WM.
  - Der Spieler erhält im Talent Saufen eine dauerhafte Aufwertung.

Alkoholsüchtige: Alkoholsüchtige haben beim Saufspiel einen Vorteil, weil sie das Trinken gewohnt sind.

- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von 10 – 11 erhalten + 2 WM.
- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von 12 – 14 erhalten + 4 WM.
- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von 15 – 17 erhalten + 5 WM.
- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von mind. 18 erhalten + 6 WM.
- Außerdem erleben Alkoholsüchtige die Nebenwirkungen von Alkohol geringer (siehe unten!)

### Die Nebenwirkungen von Alkohol:

#### 1.Wirkung:

- Ungeübte Trinker erleben nach 5 Min. die 1. Wirkung des Alkohols; beim Wettsaufen nach dem 3. Getränk:
  - Der Alkohol wirkt allmählich euphorisierend, stimulierend, angsthemmend, leicht betäubend und bewegungseinschränkend.
  - GL + 1 und MUT + 1.
- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von 10 – 11 erleben die 1. Wirkung erst nach dem 4. Getränk.
- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von 12 – 14 erleben die 1. Wirkung erst nach dem 5. Getränk.
- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von 15 – 17 erleben die 1. Wirkung erst nach dem 6. Getränk.
- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von mind. 18 erleben die 1. Wirkung erst nach dem 7. Getränk.

#### 2.Wirkung:

- Ungeübte Trinker erleben nach 30 – 50 Min. die 2. Wirkung des Alkohols; beim Wettsaufen nach dem 5. Getränk:
  - Die Wirkung des Alkohols tritt nun deutlich ein (siehe obere Beschreibung!)
  - Zusätzlich MUT + 1, REFL + 1 und WS – 1.
  - Alle motorischen, visuellen und kognitiven Talente werden – 2 WM.
- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von 10 – 11 erleben die 2. Wirkung erst nach dem 7. Getränk.
- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von 12 – 14 erleben die 2. Wirkung erst nach dem 8. Getränk.
- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von 15 – 17 erleben die 2. Wirkung erst nach dem 9. Getränk.
- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von mind. 18 erleben die 2. Wirkung erst nach dem 10. Getränk.

Überdosis: Eine Überdosis tritt auf, wenn der TW auf Saufen misslungen ist.

- Wirkung:
  - Zusätzlich in MUT + 1 und WS - 1 und REFL - 4.
  - Alle motorischen, visuellen und kognitiven Talente werden um weitere - 2 WM.
  - Der Charakter muss beim Laufen einen TW auf MOT schaffen, sonst fällt er um.
  - Kältewahrnehmung findet kaum statt.
  - Sollte der Charakter einen Schock erleiden, nimmt er den ersten Schock nicht wahr.
  - Der Charakter bekommt Hunger.
- Außerdem entscheidet der W20:
  - 1 - 5 = Übelkeit
    - Die Übelkeit dauert W6 Std. lang an.
    - Der Charakter erleidet - 1 VIT.
  - 6 - 8 = Erbrechen
    - Der Charakter muss sich übergeben.
    - Der Charakter erleidet - 1 LE und - 1 VIT.
  - 9 - 10 = Durchfall
    - Der Charakter muss jede ¼ Std. auf Klo.
    - Der Zustand dauert W6 Std. lang an.
    - Der Charakter erleidet - 1 LE und - 1 VIT.
  - 11 - 12 = Hypersexualität
    - Der Charakter erhält im PM Hypersexualität + 3.
    - Das PM baut sich ab der 3 Std. stündlich um je einen Punkt ab.
    - Allerdings leidet der Charakter auch an Orgasmusstörung und fehlender Erektion.
  - 13 - 14 = Cholerik
    - Der Charakter erhält im PM Cholerik + 3.
    - Das PM baut sich ab der 3. Std. stündlich um je einen Punkt ab.
  - 15 = Ohnmacht
    - Der Charakter wird W6 x ¼ Std. lang ohnmächtig.
    - Ein TW auf GL entscheidet darüber, ob der Charakter stirbt.
    - Eine Erste Hilfe ist jedoch möglich.
  - 16 - 20 = Es geschieht nichts.

Halbwertszeit: Die Wirkung von Alkohol beträgt 3 Std. Danach bauen die Werteveränderung stündlich ab.

Nachwirkungen: Die Nachwirkungen treten nach der Halbwertszeit auf:

- Der Charakter muss Urin lassen.
- Bei einer Überdosis ist der Charakter danach müde.
- Bei einer Überdosis ist der Charakter danach dehydriert, wenn er kein Wasser zu sich nahm.
- Bei einer Überdosis leidet der Charakter danach an W6:
  - 1 = Kopfschmerzen
  - 2 = Schwindel
  - 3 = Übelkeit
  - 4 - 6 = /