

Die Gesetze von Osrath

A. Präambel

Die Gesetze von Osrath wurden formuliert, um die Geschehnisse in der Stadt Regeln zu unterwerfen und Mechanismen zur gerechten Behandlung unterschiedlicher Interessen zur Hand zu haben. Es war das Ziel schnelle Resolutionen, die Möglichkeit zu taktieren und immersive/intensive Erlebnisse zu produzieren. Um diese Zielsetzung zu verwirklichen, wurde sich von einigem Ballast getrennt und der Fokus auf settingrelevante Elemente gelegt. Die Gesetze von Osrath sind ein Teil Osraths, ein Teil der Welt ohne Himmel und auch wenn die Stadt oft ein rechtsloser Raum ist, so sollten die Gesetze nicht gebrochen, höchstens gebogen werden. Die Gesetze von Osrath unterstützen dafür das bewährte Konzept des Spielleiters, der über die Einhaltung dieser Texte wacht.

Die Gesetze Osraths erwarten, dass alle Besucher der Stadt (Spielleiter eingeschlossen) positiv zum gemeinsamen Spielerlebnis beitragen wollen und dies nach ihren Möglichkeiten auch tun werden. Nach ihren Möglichkeiten heißt, dass ein jeder Spieler sich über das Wesen seiner Rolle im Klaren ist, sie ausgestaltet und den Stärken, Schwächen und Eigenheiten des gewählten Charakters Rechnung trägt. Der Spielleiter hat ebenso die Charaktere zu kennen und für diese und sich selbst spannende und abwechslungsreiche Geschichten auszudenken, ohne den Spielern ihre eigenen gestalterischen Freiheiten zu nehmen. Das Spiel ist ein Prozess, der von der Wechselwirkung zwischen Spieler und Spielleiter lebt.

Benötigtes Spielmaterial:

Zum Spielen von Osrath.Welt ohne Himmel werden mehrere zehenseitige Würfel (im Optimalfall 10) benötigt. Diese zählen von 1 bis 10 (d.h. bei Würfeln mit aufgedruckter 0 gilt diese als 10), wobei niedrigere Werte im Spiel immer günstiger sind als hohe Werte. Darüber hinaus benötigt jeder Spieler einen mit Bleistift ausgefüllten Charakterbogen mit einem eigenen Charakter sowie nach Möglichkeit dazu noch Zettel und Stift für zusätzliche Notizen. Der Spielleiter hat in der Regel keinen eigenen Charakter sondern behält seine Aufzeichnungen für das Abenteuer bei sich (er sollte der einzige sein, der den Verlauf Abenteuers vorher kennt). Schließlich sollte sich am Spieltisch noch ein Regelwerk befinden, um Streitereien schnell schlichten zu können.

B. Werte

1. Attribute

Jeder Spielercharakter verfügt über vier Attribute, namentlich *Brachial*, *Schatten*, *Verführung* und *Geist*, die ihn in seinen Grundzügen beschreiben. Je stärker eines der Attribute bei einem Charakter ausgeprägt ist, desto mehr hat er sich in seinem bisherigen Leben mit diesem Feld beschäftigt und wird in Stresssituationen das Problem auf diese Weise lösen.

Die Gewichtung der Attribute findet in der Charakterbeschreibung statt und wird durch die Vergabe von Punkten dargestellt. Je höher der Zahlenwert eines Attributs ist, desto stärker ist es bei der Rolle ausgeprägt. Ebenso ist der Wert des Attributs die Anzahl der benutzten Würfel in einer Probe.

Brachial beschreibt rücksichtsloses brutales Vorgehen – sei es das Einschlagen einer Tür oder eines Schädels, das Beleidigen eines Gesprächspartners oder das simple Zerstören einer technischen Anlage. **Schatten** bezeichnet dagegen listiges und verschlagenes, mitunter aber auch feiges und heimliches Vorgehen. **Verführung** ist das Attribut, das eingesetzt wird, wenn man die Gelüste anderer Wesen für seine eigenen Zwecke einsetzt oder geschickt Dinge manipuliert, damit sie dem

eigenen Willen folgen. Schließlich bleibt noch **Geist**, scharfe, klare Intelligenz, die sich nicht der Lüge oder der niederen Instinkte bedient, sondern mit reiner Logik und Überzeugungskraft vorgeht.

Der Dieb Sanchico z.B. hat folgende Attributswerte: Brachial 3, Schatten 8, Verführung 4, Geist 6. Damit kann man sich bereits ein ungefähres Bild seiner Persönlichkeit machen: Er scheint Gewalt und sinnlose Zerstörung abzulehnen, sondern arbeitet lieber im Hintergrund und setzt die Schwächen seiner Gegner gezielt gegen sie ein.

2. Gruppen

Neben den Attributen gibt es sieben Fertigungsgruppen: *Handwerk, Kampf, Körper, Magie, Natur, Soziales* und *Wissen*. Auch hier werden Punkte verteilt und die Höhe des Werts gibt an, wie gut sich eine Person in diesem Gebiet auskennt, wie groß ihr allgemeines Wissen und Können ist. Der Wert der Gruppe muss bei einer Probe unterwürfelt werden. Jeder Würfel, dessen Augenzahl kleiner oder gleich dem Gruppenwert ist, heißt Erfolg und wird doppelt, bei einer 1 sogar vierfach gezählt. Jeder Gruppe sind verschiedene Fertigkeiten zuzuordnen, die immer nur in Verbindung mit der speziellen Gruppe Anwendung finden. Dennoch ist der Wert der Gruppen von dem der Fertigkeiten entkoppelt.

Sanchico ist auf folgenden Gebieten bewandert: Handwerk 6, Kampf 3, Körper 7, Magie 0, Natur 2, Soziales 5 und Wissen 2. Als Dieb ist es natürlich von Vorteil, wenn man geschickt und wendig ist. Der niedrige Kampf-Wert resultiert aus dem Versuch, gar nicht erst erwischt zu werden. Sanchico weiß, wenn es erst zu einem Kampf kommt, ist seine Arbeit ohnehin beendet. In einer Probe, die aus Brachial (3) und Kampf (3) besteht, darf Sanchico also 3 zehneitige Würfel werfen. Er erhält 9, 1 und 3. Damit hat er zwei Erfolge, insgesamt aber sogar 6 Punkte für seine Probe erzielt.

3. Fertigkeiten

Wo Attribute und Gruppen für allgemeines Können und Einstellung des Charakters stehen, so spiegeln die Fertigkeiten die speziellen und individuellen Fähigkeiten des Charakters wieder. Eine Fertigkeit beschreibt ein klar begrenztes Anwendungsgebiet und wird mit einem Zahlenwert versehen, je höher dieser ist, umso besser beherrscht der Charakter diese Fertigkeit. Jede Fertigkeit wird einer Gruppe zugeordnet, aber nicht einem Attribut.

Zusätzlich wird zwischen reinen Konflikt- und Entspannungsfertigkeiten unterschieden:

Konfliktfertigkeiten werden im Wettstreit zwischen Charakteren oder bei der Überwindung von Hindernissen angewendet, während Entspannungsfertigkeiten zum Stressabbau und zur Beruhigung genutzt werden. Es ist möglich, dass eine Fertigkeit in Konflikten, als auch zur Entspannung genutzt wird, allerdings ist es nicht möglich während eines Konflikts zu entspannen.

Entspannungsfertigkeiten werden mit einem Sternchen (*) gekennzeichnet.

Der Wert der Fertigkeit wird zu der Anzahl der erwürfelten Erfolge addiert, die Summe heißt Effizienz.

Hier nun eine kleine Auswahl der Fähigkeiten von Sanchico: Sicherheitssysteme 6, Hinterhalte 4, Flirten 6, einfache Konversation 3 und Nahkampf 5. Besonders der hohe Wert in „Sicherheitssysteme“ verhilft ihm das Öfteren zu Zutritt in gesicherte Bereiche, ohne dass jemand von seiner Anwesenheit etwas mitbekommt.

4. Stress

Das Stresslevel zeigt an wie angegriffen der Charakter körperlich und seelisch ist: Stress beeinflusst den Charakter negativ, setzt ihn unter Druck, raubt ihm die Möglichkeit klar zu denken. Punkte in diesem Wert werden hauptsächlich vom Spielleiter vergeben, welcher den Überblick über die verschiedenen Faktoren behalten muss, kann aber auch in Konflikten erworben werden. Abgebaut wird Stress durch Ruhe und Entspannung, d.h. durch Schlafen und das Ausüben der Entspannungsfertigkeiten.

Der Wert des Stresslevels wird bei Proben vom Gruppenwert abgezogen, verringert also die Erfolgchancen. Damit ist auch eine natürliche Grenze für diesen Wert geschaffen – ab einem Stresslevel von 10 ist man nicht mehr handlungsfähig, da selbst mit extrem hohen Gruppenwerten auf diese Weise keine Erfolge mehr zu erzielen wären.

Bei seinem letzten Einbruch ist Sanchico eine ganze Weile von Wachleuten und auf Schienen montierten Kameras verfolgt wurden, ehe er einen Unterschlupf erreichen konnte. Sein Herz klopft ihm bis zum Hals, fast hätten sie ihn erwischt. Als er Schritte hört, die langsam näher kommen, erhöht der Spielleiter seinen Stresslevel für den Augenblick von 3 auf 4.

Damit muss er nun, um bei einem Wert in „Körper“ von 7 einen Erfolg zu würfeln, mit einem zehnsseitigen Würfel unter die Zahl 4 kommen. Seine Erfolgchancen sahen schon einmal besser aus.

5. Affekte

Nicht nur Stress beeinflusst die Charaktere, sondern auch ihre Gefühle. Affekte erfasst, wie der Name schon sagt, die Gefühlsausbrüche, die sie ihrer Selbstkontrolle berauben. Sie stellen aber nicht nur ein Problem dar, sondern auch eine Chance, denn schließlich können Affekte auch zu Dingen befähigen, die man klaren Kopfes nie zu Stande gebracht hätte. Im Spiel bedeutet das, dass durch den gezielten Einsatz von Affektwürfeln zusätzliche Erfolge in einer Probe gesammelt werden können.

Affekte werden entweder vom Spielleiter vergeben oder im Spiel erworben. Abgebaut werden sie durch Abreagieren, also das Loslassen der Affekte und ebenfalls durch Ruhe und Entspannung (s. Stress).

Lässt ein Spieler die Affekte seines Charakters los, muss dieser im Rollenspiel auch Gefühle beziehungsweise das Entgleisen dieser Gefühle zeigen. Mit Affekten können zusätzliche Erfolge erreicht werden. Jeder Punkt Affekte gibt einen zusätzlichen Würfel der eine 90%ige Erfolgchance hat. Danach senkt sich der Affekte-Wert um 1. Zeigen Affektwürfel einen Wert zwischen 1 und 4, so zählen sie als Erfolg und werden noch einmal neu geworfen.

Da er seit einer halben Stunde in die Enge getrieben versucht, ein Lüftungsgitter zu öffnen, setzt Sanchico schließlich 3 Affektwürfel zusätzlich ein. Er würfelt eine 3, eine 5 und eine 10. Damit hat er bereits zwei zusätzliche Erfolge. Die 3 darf er noch einmal würfeln und erhält diesmal eine 7. Somit hat er insgesamt 3 Erfolge durch seinen Affekt erhalten. Gemeinsam mit den Punkten aus dem Probenwurf und mit der Fertigkeit „Basteln“ gelingt es ihm diesmal, das Lüftungsgitter aufzubrechen. Zu seinem Glück scheint niemand etwas gehört zu haben.

6. Aktrische Energien

Das Aktros ist die mythische Energie der Seele, die innere Kraft, die den Charakter formt. Bekannt ist, dass es weder großen Helden noch Magiern gelang, das Aktros bewusst zu manipulieren. Diese Möglichkeit bietet sich aber den Spielercharakteren von Osraith.Welt ohne Himmel.

Die Anwendung aktrischer Energien ermöglicht den Spielern Proben zu wiederholen, Niederlagen wegzustecken oder ihren Charakter Dinge tun zu lassen, zu denen er sonst nicht fähig wäre.

Aktrische Energien können keine magischen Vorgänge oder Konflikte beeinflussen.

Das Aktros fungiert als Währung zwischen Spieler und Spielleiter, kann aber auch zwischen den Spielern wandern. Praktisch ausgedrückt bedeutet das also, dass Aktros als Mittel genutzt werden kann, Gestaltungsrechte zu erhalten, die man sonst nicht hat – so kann auch ein Spieler den Charakter eines anderen Spielers bestimmte Handlungen ausführen lassen, wenn er ihm dafür Aktros bezahlt. Sollte der Wert jedoch einmal auf 0 sinken, ist der Charakter nicht mehr selbst handlungsfähig, denn Aktros ist die Energie, die den Geist antreibt und die Phantasie anspornt. Ohne Aktros hat man keinen Handlungstrieb mehr, sondern lässt sich nur noch mitschleifen.

Sanchico wird nach einer anstrengenden Kletterei durch die Lüftungsschächte schließlich doch von einem Wachmann gestellt. Er gibt einen Punkt Aktros aus, um den Wachmann einen Augenblick lang durch ein plötzliches Geräusch abzulenken. Dieser Augenblick jedoch reicht ihm schon aus, um schnell zu verschwinden.

7. Phykrische Energien

Die zweite Kraft neben dem Aktros ist das Phykros, es ist die äußere Kraft, die die Materie und alle bekannten Energien formt. Im Unterschied zum Aktros kommt es vor, dass sich phykrische Energien ungenutzt und frei im Raum befinden. Magiern ist es möglich, dieses freie Phykros in sich aufzunehmen und damit ihre Magie zu wirken.

Phykros hat die gleiche Funktion wie das Aktros, kann allerdings einzig und allein für magische Konflikte und Proben eingesetzt werden und ist nicht in der Lage, in Proben, die bereits durch den Einsatz von Aktros beeinflusst worden sind, einzugreifen.

C. Konflikte

1. Definitionen

Ein Konflikt entsteht, wenn zwei entgegen gerichtete Interessen aufeinander treffen, dies können zwei Charaktere sein, aber auch ein Charakter und ein Hindernis. Sind zwei Charaktere beteiligt, würfeln beide Parteien und die Differenz entscheidet, wer gewinnt, was passiert und ob der Konflikt eskaliert.

Trifft ein Charakter auf ein Hindernis, würfelt nur der Spieler des Charakters, um eine festgelegte Schwierigkeit zu überwinden.

Es ist auch möglich, Konflikte zwischen den Spielercharakteren und Nichtspielercharakteren als Konflikt zwischen einem Charakter und einem Hindernis darzustellen, den NSCs also nicht die Chance zu würfeln einräumen.

Klassische Beispiele für einen Konflikt gibt es nicht – man kann sowohl sehr enge Zeiträume als auch größere Etappen als Konflikt definieren. Während es in einigen Situationen durchaus genügt zu sagen: „Sanchico möchte in den bewachten Komplex eindringen, die Daten finden und wieder abhauen“, kann man in anderen Situationen sagen: „Sanchico möchte in den bewachten Komplex eindringen“, dann eine andere Szene (eventuell mit anderen Charakteren) abhandeln, dann wieder zu Sanchico wechseln und sagen: „Sanchico möchte die Daten finden“ oder „Sanchico möchte die Wachleute auf den Gängen ablenken“. Alle diese Szenen können Konflikte sein und zeigen, wie flexibel das System skalierbar ist.

2. Probenwurf

Eine Probe findet wie folgt statt: Der Spieler des Charakters wählt die Fertigkeit mit der passenden Gruppe und entscheidet sich für eins der vier Attribute. Dabei muss er erklären, wie das gewählte Attribut zu seinem Vorgehen passt. Anschließend nimmt er so viele zehneitige Würfel wie der Zahlenwert des Attributs angibt und würfelt mit diesen. Jeder Würfel, der eine Augenzahl kleiner oder gleich der Differenz von Gruppenwert und Stress anzeigt, heißt Erfolg. Hat er mindestens einen Erfolg erzielt, addiert er seine Fertigkeit hinzu und nennt die Summe Effizienz. Dabei zählt jeder Erfolg als Punkte Effizienz, bei einer gewürfelten 1 werden sogar vier Punkte gezählt.

Sanchico möchte ein Gerücht in der Stadt verbreiten. Dazu verwendet er das Attribut „Schatten“ (8) (schließlich handelt es sich um eine Lüge), die Gruppe „Soziales“ (5) und seine Fertigkeit „Lügner“ (3). Der Spielleiter sagt an, dass er, wenn er eine Mindesteffizienz unterschreitet, gefasst wird und dass erst einige Punkte darüber ein Gerücht entstehen wird. Der Spieler muss hier also eine bestimmte Effizienz erbringen, um einen Effekt zu erzielen. Es genügt nicht immer, überhaupt einen Erfolg zu erwürfeln. Der Spieler wirft 8W10: 3,9,10,2,4,1,1,6. Damit hat er mit 5 Würfeln unter seinen „Soziales“-Wert gewürfelt und erhält insgesamt 14 Punkte Effizienz. Nach Addieren seiner Punkte aus „Lügner“ ist er somit bei einer Effizienz von 17. Der Spielleiter verkündet, dass das Gerücht erfolgreich in der Stadt verbreitet wurde.

3. Konfliktarten

Die Regeln zur Konfliktbewältigung gelten für solche die mit Waffengewalt ausgetragen werden, wie diese, die rein sportlicher, verbaler oder handwerklicher Natur sind. Es ist ebenso möglich, während eines Konflikts die Konfliktart zu wechseln, was nichts anderes bedeutet, als eine andere Fertigkeit zu benutzen. Ob man allerdings auch den Gruppenwert wechselt, liegt im Ermessen der Spielrunde (der Spielleiter hat als Schiedsrichter das letzte Wort).

4. Ablauf eines Konflikts zwischen Charakteren

Der Initiator eines Konflikts (ganz egal ob bewaffneter Kampf, Rededuell, Wettrennen) beschreibt den Beginn des Konflikts, wählt eine Gruppe aus und eine passende Fertigkeit. Alle anderen Parteien müssen sich an die Gruppenwahl halten und ebenfalls passende Fertigkeiten wählen. Gewürfelt wird gleichzeitig. Anschließend wird das Geschehnis anhand der Würfelergebnisse von den jeweiligen Parteien (meist Spieler und Spielleiter) interpretiert, wobei der Gewinner beginnt.

Sollte der Konflikt nach der ersten Runde noch nicht entschieden sein, darf der Gewinner ansagen, was er als nächstes tut, erneut Gruppe und Fertigkeit wählen und der Rest reagiert. Es folgen weitere Runden nach dem gleichen Muster, bis zur Entscheidung.

Die einzige Ausnahme ist die Eskalation. Eskaliert der Konflikt, wird der Eskalator wie der Gewinner behandelt, falls er es nicht ohnehin ist.

Sanchico bekommt Ärger mit einem Wachmann, der ihn bei einer seiner „Touren“ entdeckt hat. Nun versucht er ihm zu entkommen (eröffnet damit den Konflikt), während der Wachmann (verkörpert durch den SL) und setzt dazu „Schatten“, „Körper“ und „Akrobatik“ ein, um ihn in einem engen Ganggewirr abzuschütteln. Der Wachmann muss nun ebenfalls „Körper“ einsetzen, kombiniert dies allerdings mit „Geist“ und „Sprinten“, um Sanchico den Weg abzuschneiden. Die Ziele der beiden Charaktere widersprechen sich also deutlich: Während Sanchico entkommen möchte, will ihn der Wachmann erwischen. Nicht immer muss ein vollständiger Gegensatz in den Zielen der Parteien bestehen, ein Konflikt kann auch durch Konkurrenz um das gleiche Ziel oder in einer anderen Herangehensweise bestehen.

Nach dem Würfeln hat Sanchico eine Effizienz von 9, während der Wachmann nur 7 Punkte aufweisen kann (er ist eben doch kein so guter Sprinter). Der Spielleiter entscheidet, dass Sanchicos Vorsprung genügt und er es tatsächlich schafft, für den Wachmann spurlos zu verschwinden. Sanchicos Spieler darf beschreiben, wie er durch gezieltes Auswählen der unwahrscheinlichsten Wege den Wachmann in die Irre führt, der von einer eher geradlinigen Flucht ausging.

5. Wahl des Attributs

Jeder an einem Konflikt beteiligte Spieler darf sich jede Runde neu entscheiden, welches Attribut er für seine Ziele benutzen möchte, d.h. wie sein Charakter vorgeht, sich während des Konfliktes verhält. Diese Wahl ist auch entscheidend für die Beschreibung der Geschehnisse. Das benutzte Attribut diktiert auch die regeltechnische Auswirkung eines Sieges. Günstig ist es, wenn die Spieler beschreiben, wie sie das jeweilige Attribut einsetzen, um ihre Ziele zu erreichen.

6. Ende eines Konflikts

Ein Konflikt endet wenn die beteiligten Parteien aufgeben oder ihre (temporäre) Handlungsunfähigkeit erreicht ist. Diese Handlungsunfähigkeit kann auf mehr als nur eine Art erreicht werden. Zu Bedenken ist, dass die körperliche Handlungsunfähigkeit nicht gleichzusetzen ist mit allgemeiner Handlungsunfähigkeit! Der Konflikt kann immer noch auf einer anderen Ebene (z.B. verbal) fortgeführt werden.

Handlungsunfähigkeit ist erreicht, wenn der Stress auf 10 zählt (also keine Erfolge mehr erzielt werden können), die nötigen Attribute oder die aktrischen Energien auf 0 stehen.

7. Nutzen von Affekten

Im Konflikt können die Affekte des Charakters genutzt werden, um die Effizienz zu verbessern. Wenn der Spieler ein Ausrasten (nichts anderes bedeutet das Loslassen von Affekten) des Charakters für angebracht hält, nimmt er so viele Würfel wie der Zahlenwert seiner Affekte angibt und würfelt diese.

Jede Augenzahl außer der Null zählt als Erfolg und wird zur Effizienz addiert. Es ist auch möglich die Affekte zu nutzen, wenn der erste Würfelwurf keine Erfolge brachten. Dann darf die Fertigkeit trotzdem genutzt und der Fertigkeitwert zur Effizienz addiert werden.

Beim Nutzen von Affekten besteht immer die Gefahr, dass der Konflikt eskaliert.

8. Kritische Effizienz und Eskalation

Ist die Summe der Effizienz zweier Parteien bei einem Konflikt größer als 20, so eskaliert der Konflikt. Darüber hinaus kommt es zur Eskalation, wenn bei Affektwürfeln zum dritten Mal gewürfelt wird (also ein Würfel zweimal hintereinander eine 1 bis 4 gezeigt hat). Natürlich kann eine Partei in einem Konflikt auch eine willentliche Eskalation herbeiführen – z.B. indem sie in einem Faustkampf plötzlich ein Messer ins Spiel bringt. Dann geht es plötzlich nicht mehr nur darum, keine Hiebe einzustecken, sondern die Brisanz der Szene ist in den Bereich der schweren bis tödlichen Verletzungen hinaufgeschnellt.

9. Auswirkungen eines Siegs

Attribut	Mögliche Effekte
Brachial	Attribut des Gegners um 1 senken (Verwunden) Gegnerischen Wurf ungültig machen (Gegenhalten)
Schatten	Eigenes Attribut um 1 regenerieren (Ass im Ärmel) Aus dem Kampf entkommen (Flucht) Gegnerische Würfel stehlen (List)

Geist	InstantErfolge für die nächste Aktion erwirtschaften (Technik) Erst die Reaktion festlegen, nachdem der Gegner beschrieben hat (Initiative) Eigene Attribute vor der Vernichtung schützen (Parade)
Verführung	Stress des Gegners erhöhen (Unter Druck setzen) Gegnerische Affekte erhöhen (Provokation) Stakes runtersetzen (Konflikt entschärfen / Deeskalation)

Im vorigen Beispiel ist Sanchico dem Wachmann entkommen. Nun gehen wir einmal davon aus, der Konflikt wäre doch noch nicht entschieden, sondern wäre in die zweite Runde gegangen. Sanchico hat sich als Gewinner der ersten Runde einen Vorteil erarbeitet, da er „Schatten“ als Attribut eingesetzt hat. Er darf nun entweder ein eigenes Attribut um einen Punkt regenerieren, einer Kampfsituation entkommen oder der anderen Konfliktpartei einen Würfel stehlen. Der Spieler entscheidet sich für die dritte Variante und bekommt somit in der nächsten Runde einen wahrscheinlich entscheidenden Vorteil.

10. Körperliche Wunden

Wird ein Spielercharakter von einem anderen in einem Kampf verwundet, so sinkt ein Attribut um den Wert 1. Dies ist nicht von langer Dauer, sondern regeneriert sich nach einem bestimmten Intervall (oder genauso wie Stress?).

Zusätzlich dazu notiert der Spieler jedoch auf seinem Charakterblatt unter „Wunden“ wie er verwundet wurde. Die Entscheidung, welche Blessuren sein Charakter hat, liegen beim Spieler selbst, allerdings hat er sich selbstverständlich an die Umstände zu halten und die anderen Spieler haben auch noch ihr Veto. Diese notierten Wunden behindern ab einem bestimmten Punkt nicht mehr die Würfelmechanik, wohl aber noch den Charakter (reine Beschreibung) und müssen auch von einem Heiler versorgt werden, falls es nötig ist, damit sie verschwinden.

11. Seelische Wunden

Auch soziale Konflikte können wunden hinterlassen. Dies läuft nach dem gleichen Schema wie die körperlichen Wunden, nur die Heilung gestaltet sich schwieriger.