Handbuch Degenesis-Ökonomie

Die Welt von Degenesis ist eine Welt voller Gefahren, aber auch voller Möglichkeiten für den, der es wagt, sie zu ergreifen. Handels- und Geschäftsbeziehungen entwickelten sich im Schutz der sich ausbreitenden zivilisatorischen Ordnung und wurden zur Grundlage einer vielfältigen Ökonomie. Vom Handwerker im Haus, der seine Erzeugnisse unter den Nachbarn verkauft, bis zum Regionen überspannenden Netzwerk des Burnhandels gibt es Möglichkeiten für ökonomisch orientierte Charaktere, sich zu beweisen und ihre Spuren in der Welt von Degenesis zu hinterlassen. Dieses Handbuch soll allen, die solche Charaktere spielen möchten, als Regelergänzung und Anregung dienen. Im letzten Kapitel sind darüber hinaus Regeln zur vereinfachten Simulation des alltäglichen Lebensunterhalts dargestellt, die dabei helfen können, das Micromanagement im Spiel auf das Nötigste zu beschränken.

Es werden grundsätzliche Elemente beschrieben, die sich sowohl bei legalen als auch illegalen Aktivitäten anwenden lassen.

1. Umfang des Unternehmens

Jedes Unternehmen, jedes Handelsgeschäft hat einen gewissen Umfang, der durch die Reichweite und/oder das Volumen der Geschäftstätigkeit bestimmt wird. Der Umfang hat einen Rang von (1) bis (6); diese Zahl gibt zugleich die Basisschwierigkeit für alle Würfe an, aus dieser Unternehmung Profit zu ziehen (je größer und weitreichender das Geschäft, umso mehr Faktoren sind zu berücksichtigen und Widerstände bzw. Schwierigkeiten zu überwinden - dafür ist der Gewinn am Ende auch höher).

1. In bzw. auf der Straße: Reichweite ist die unmittelbare Nachbarschaft; sehr kleines Volumen
2. Lokal: beschränkt auf das Dorf, die (max. mittlere) Stadt oder das Viertel; kleines Volumen
3. Regional: Großstadt oder eine Wirtschaftsregion (z.B. Protektorat); mittleres Volumen
4. Kulturweit: das Gebiet einer ganzen Kultur; großes Volumen
5. Kulturübergreifend: ersteckt sich auch auf angrenzende Kulturen; sehr großes Volumen
6. Weltweit: in allen Regionen der bekannten Welt zugange; extrem großes Volumen

Der Umfang eines Unternehmens und das Marktpotential (s.u.) werden vom SL bestimmt, können aber auch (insbesondere bei neuen Geschäftsideen) von SL und Spieler gemeinsam erarbeitet werden.

Marktwert und Umfang stehen in enger Beziehung, es lässt sich vom Einen auf das Andere schließen. Der Umfang mal (6) ergibt die maximale Summe der HgP des Unternehmens und damit den aktuellen Marktwert: ein Geschäft vom Umfang (1) hat einen Gesamtwert von höchstens (6) (siehe Kap. 3). Und andersherum: Ein aktueller Marktwert zwischen (13) und (18) bedeutet, dass das Geschäft ein mittleres Volumen hat und/oder sich regional erstreckt, also einen Umfang von (3) hat.

2. Marktforschung

Um den aktuellen und/oder potentiellen Wert eines Geschäfts, einer Unternehmung abzuschätzen, müssen Marktbedingungen untersucht und Erkundigungen über potentielle Wertsteigerungen eingeholt werden. Dies kann **offen (CHA+Verhandlung|Negotiation)** ODER **verdeckt (PSY+Gerissenheit|Cunning)** erfolgen, und mit Unterstützung durch eigene Verbündete (Allies) ODER dem eigenen Informationsnetzwerk (Network).

Mit einem ersten Wurf wird der **aktuelle Wert** einer Unternehmung („Marktwert", s.u.) abgeschätzt. Die Schwierigkeit dafür richtet sich nach dem Umfang (s.o.) des vorhandenen Geschäftsbetriebes; für neue Geschäftsideen liegt sie immer bei (2).

Danach erfolgt die Untersuchung der **Möglichkeiten zur Wertsteigerung/des Profits**. Dies kann ebenfalls wieder offen oder verdeckt erfolgen, und ggf. mit den oben genannten Bonuswürfeln. Die Standardschwierigkeit beträgt jetzt immer (2) und kann ggf. vom SL modifiziert werden.

Lässt sich die Forschung **nur aus der Ferne** betreiben, ist es etwas mühsamer, brauchbare Informationen zusammenzutragen. Für je (2) Erfolge wird ein möglicher Punkt der Wertsteigerung aufgedeckt. Trigger zählen als (2) zusätzliche Erfolge.

Vor Ort ist das Nachforschen effektiver: für jeden Erfolg wird ein potentieller Wertsteigerungspunkt enthüllt. Trigger zählen auch hier als (2) zusätzliche Erfolge.

Aktuellen Wert feststellen:

offen: CHA+Verhandlung|Negotiation (+ Allies od. Network)

verdeckt: PSY+Gerissenheit|Cunning (+ Allies od. Network)

alternativ/ergänzend: Zeitaufwand nach Ermessen des SL

Marktpotential abschätzen:

offen: CHA+Verhandlung|Negotiation (+ Allies od. Network)

verdeckt: PSY+Gerissenheit|Cunning (+ Allies od. Network)

aus der Ferne: (1) Wertsteigerungspunkt je (2) Erfolge

vor Ort: (1) Wertsteigerungspunkt je Erfolg

Trigger = (2) zusätzliche Erfolge

3. Wert des Unternehmens

Jede Unternehmung, jedes Geschäftskonstrukt hat einen aktuellen und einen potentiellen Wert. Diese Werte ergeben sich aus der Summe aller aktuellen bzw. aller maximalen Wertungen aus 6 Bereichen, die sich an den allgemeinen Hintergründen des Charakterbogens orientieren. Diese Wertungen können von (1) bis (6) reichen, wobei der maximale Wert in jedem dieser „Geschäftshintergründe" auch unterhalb von (6) liegen kann - abhängig von der Art des Geschäfts und den Bedingungen des Umfelds gibt es halt unterschiedliche Grenzen des Wachstums. Der Gesamtwert kann also irgendwo zwischen (0) und (36) liegen.

3.1. Wertetabellen

ALLIES (VERBÜNDETE) / WIRTSCHAFT

Die Anwesenheit von Verbündeten und (potentiellen) Geschäftspartnern.

0 Allein auf weiter Flur
1 Jemand hat hier schon mal investiert, allerdings ohne viel zu riskieren
2 Ein Unternehmen mittlerer Größe des eigenen Kultes konnte hier profitabel wirtschaften.
3 Synergien ergeben sich, kleinere Handelsallianzen mit Kultmitgliedern entstehen
4 Eine große Investition eines Partners bringt jedem Profit.
5 Mächtige Geschäftsleute unterstützen das Unternehmen.
6 Das Geschäft erweist sich als wahre Goldmine für den Kult, und immer mehr versuchen, sich daran zu beteiligen.

NETWORK / ARBEITSKRÄFTE

Was gibt der Arbeitsmarkt her, und wie bereit sind die Leute, für das Unternehmen zu arbeiten.

0 Weit und breit niemand da.
1 Es gibt ein paar abenteuerlustige Gestalten, die darauf hoffen, ihre karge Existenz etwas aufzubessern.
2 Siedlungen sind entstanden.
3 Eine kleine Stadt bildet sich heraus.
4 Ständig kommen neue Leute, um im und beim Geschäft mitzuarbeiten.
5 Es gibt mehr Interessenten an Jobs als freie Stellen, und geringe Löhne werden bereitwillig akzeptiert.
6 Überzählige Arbeitskräfte können beliebig verkauft/vermietet werden.

AUTHORITY / SICHERHEIT

Wie stark ist die eigene Kontrolle über das Geschäftsumfeld.

0 Ungeschützt und bedroht von allen Seiten.
1 Feindliche Kräfte haben den größte Teil der umliegenden Geschäfte unter ihrer Kontrolle.
2 Das Unternehmen muss sich ständig aktiv gegen feindliche Übernahmen und Angriffe wehren.
3 Eigene / freundliche gesinnte Kräfte und gegnerische Geschäfte sind ungefähr gleichauf.
4 Eigene Sicherheitskräfte haben die gegnerischen Kräfte und Einflüsse überwiegend im Griff.
5 Zusätzliche Sicherheitskräfte können jederzeit von benachbarten/verbündeten Stützpunkten hinzugezogen werden.
6 Ausgebaut zu einer Festung und mit einer Armee gesichert, kann sich das Geschäft gegen alle Angriffe verteidigen.

RENOWN (RUF) / EINFLUSS

Die kulturelle und (wirtschafts-)politische Außenwirkung.

0 Es interessiert absolut niemanden, was du hier machst.
1 Hier und da hat es jemand auf seiner Karte oder in seinen Notizen vermerkt.
2 Es ist als Gebiet deines Kultes markiert und wird als solches vom Umfeld wahrgenommen.
3 Die Größe lockt einflussreiche Personen des eigenen Kults an.
4 Leute aus anderen Kulten fangen an, Werte und Traditionen deines Kults zu übernehmen.
5 Handelsrouten werden durch dieses Geschäft umgeleitet.
6 Eine wichtige Institution deines Kultes hat sich an dem Unternehmen beteiligt oder eine ihrer Zweigstellen hier eröffnet.

RESOURCES / INFRASTRUKTUR

Die im Einflussgebiet des Geschäfts vorhandene Infrastruktur.

0 Naturbelassen und unberührt
1 Ein einzelner Hafen oder Handelsposten existiert in der Nähe.
2 Grundlegende Einrichtungen eines zivilisierten Lebens sind vorhanden.
3 Befestigte Straßen ermöglichen sicheres Reisen.
4 Spezialisierte Werkstätten und Künstler haben sich niedergelassen.
5 Straßen bilden ein Netzwerk des Handels, und ein Hafen kann auch Schiffe in Tankergröße aufnehmen.
6 Straßenbeleuchtung und exzellente Handwerker lassen das Umfeld erstrahlen.

SECRETS (GEHEIMNISSE) / VORTEILE

Verborgene Gewinnmöglichkeiten, die erst entdeckt werden müssen, um sie auszunutzen. Es sind Beispiele und keine vollständigen Beschreibungen.

0 Hier wurde schon jeder Stein umgedreht und nichts Wertvolles gefunden.
1 Fruchtbarer Boden
2 Energieversorgung durch Wasserkraft
3 UAO Waffenversteck
4 Wertvolle Mineralien im Fluss
5 Eine neue Mine für seltene und daher wertvolle Rohstoffe
6 Ein verborgener RG Bunker

4. Geschäftliche Aktivitäten

4.1. Umrechnung Hintergrundpunkte (HgP) <–> Geldwert

Anhand der folgenden Tabelle kann der Äquivalenzwert von Hintergrundpunkt bzw. Geldwert abgelesen werden. Dies wird genutzt, um den **Wert eines Geschäfts als Geldwert** darstellen zu können sowie den Geldwert für den Gewinn zu berechnen (Näheres dazu s.u.).

HgP	Geldwert	HgP	Geldwert	HgP	Geldwert	HgP	Geldwert
1	1.500	10	50.000	19	1.500.000	28	50.000.000
2	2.500	11	70.000	20	2.500.000	29	70.000.000
3	3.500	12	100.000	21	3.500.000	30	100.000.000
4	5.000	13	150.000	22	5.000.000	31	150.000.000
5	7.000	14	250.000	23	7.000.000	32	250.000.000
6	10.000	15	350.000	24	10.000.000	33	350.000.000
7	15.000	16	500.000	25	15.000.000	34	500.000.000
8	25.000	17	700.000	26	25.000.000	35	700.000.000
9	35.000	18	1.000.000	27	35.000.000	36	1.000.000.000

Außerdem kann ausgehend von dieser Tabelle berechnet werden, welche **finanziellen Mittel** ein Charakter **im Monat** aus seinen Ressourcen abrufen kann, **ohne einen Ressourcenpunkt zu opfern** oder etwas von auf dem Charakterblatt vermerkten (oder anderweitig für den SL nachvollziehbar festgehaltenen) Besitztümern verkaufen zu müssen. Dazu wird die Summe aus eigenen Ressourcen-HgP und Rang-Stufe des Charakters gebildet. Dann wird der entsprechende

Geldwert der obigen Tabelle entnommen und mit einem **kultspezifischen Faktor** multipliziert (oder dem entsprechenden Divisor dividiert - welcher Rechenweg auch immer einem lieber ist). Dieser Faktor basiert auf der Startgeld-Berechnung in Katharsys (mit Ausnahme der Chronisten, hier wurde zur Vereinfachung der Berechnung eine andere Basis genommen, die aber zumindest ebenfalls etwas mit 4 zu tun hat).

- ➔ Neolibyer: 1
- ➔ Chronisten: 0,25 (= geteilt durch 4)
- ➔ Apokalyptiker: 0,2 (= geteilt durch 5)
- ➔ Spitalier, Geißler, Anubier, Jehammedaner: 0,1 (= geteilt durch 10)
- ➔ Alle anderen: 0,05 (= geteilt durch 20)

Diese monatliche Summe der finanziellen Mittel ist **je nach Lebensstil** (siehe Kap. 7) zu einem gewissen Prozentsatz für den Lebensunterhalt reserviert, der Rest ergibt dann die frei verfügbare Summe:

Lebensstil-Rang	Reserviert für Lebensunterhalt
1	80%
2	70%
3	60%
4	50%
5	40%
6	30%

Beispiel: Ein Spitalier-Famulant (=Rang 3) mit Ressourcen 2 und Lebensstil-Rang 2 (zur möglichen Berechnung des Lebensstil-Ranges siehe die Lebensstil-Regeln) hat im Monat eine Summe von 700 Wechseln zur Verfügung, von denen 70% zum alltäglichen Lebensunterhalt nötig sind. Bei sparsamer Lebensweise würden somit bis zu 210 Wechsel im Monat frei zur Verfügung stehen.

Falls es sich jemand leisten kann, seinen Lebensstil-Rang **freiwillig** zu senken - d.h., man lebt sehr sparsam und verzichtet auf eigentlich zugängigen Komfort - kann die reservierte Summe um den Faktor 10 niedriger angesetzt werden (also 60% statt 70%, wenn man den Lebensstil-Rang von (2) auf (1) reduziert).

Man kann auch **einen oder mehrere Ressourcenpunkte opfern** (d.h. er ist weg und muss dann im Spiel erst wieder neu gewonnen werden) und erhält dann die Summe, die der Anzahl der ausgegebenen HgP laut dieser Tabelle entspricht. Dabei wird kein Faktor zusätzlich angerechnet. Ein Charakter mit Ressourcen (3) könnte z.B. auf diese Weise maximal 3.500 Wechsel bzw. Dinar erhalten, sein Ressourcen-Wert wäre dann allerdings bis auf Weiteres auf (0) gefallen. Und der Kult wäre ziemlich besorgt wegen der Verschwendung von Kultressourcen.

4.2. Neugründung

Ein eigenes Unternehmen oder Geschäft von Null aus aufzubauen, erfordert Mut, wirtschaftliches Geschick und den Einsatz der ganzen Person (d.h. aller Hintergründe, nicht nur Ressourcen). Der SL legt - unter Berücksichtigung der beabsichtigten Art des Geschäfts - fest, welcher Gesamtwert für den erfolgreichen Start mindestens nötig ist.

Der Charakter setzt nun soviele HgP ein, wie dem festgelegten benötigten Gesamtwert entspricht, plus (1) weiteren HgP. Mindestens (1) HgP muss dabei aus Ressourcen genommen werden. Die Aufteilung der HgP auf die 6 Hintergründe muss dabei nicht der Aufteilung im Wert des Unternehmens entsprechen (wenn das Unternehmen z.B. 1 in Netzwerk und 2 in Ressourcen hat, kann man die HgP trotzdem auch aus Autorität|Authority oder Ruf|Renown nehmen - einen aber auf jeden Fall aus Ressourcen).

Diese eingesetzten HgP stehen dem Charakter für mindestens 1 Jahr nicht mehr außerhalb dieses Geschäftes/dieser Unternehmung zur Verfügung. Wenn‘s schlecht läuft, können sie auch komplett verloren gehen (dazu später mehr).

Sollte der Charakter nicht genügend HgP besitzen, die er einsetzen kann, so kann der fehlende Teil aus verfügbaren Barmitteln (eigene Reserven, Kredit durch einen Gönner, etc.) beigesteuert werden. Die Umrechnung kann wieder entsprechend der obigen Tabelle erfolgen.

4.3. Beteiligung

Gerade am Anfang der Wirtschaftskarriere wird der Charakter nicht genügend Hintergrund oder Bargeld haben, um allein das Geschäft zu stemmen. Da bietet es sich an, wenn man sich mit anderen zusammenschließt oder sich an einem bereits laufenden Unternehmen beteiligt. In diesem Fall setzt der Charakter soviele HgP ein, wie er kann und möchte. Der Gewinn wird dann anteilig berechnet (s.u.). Auch hier gilt, dass die eingesetzten HgP innerhalb Jahresfrist nur noch im Rahmen dieses Geschäfts dem Charakter zur Verfügung stehen, ein Verlust ist ebenfalls möglich.

4.4. Übernahme

Möchte der Charakter ein bereits laufendes Geschäft komplett unter seine Kontrolle bringen, ist etwas mehr Einsatz gefordert. Der Charakter muss soviele HgP plus einen Aufschlag in Höhe von +1W6 (bzw. den äquivalenten Betrag gemäß obiger Umrechnungstabelle) aufbringen, wie der aktuelle Wert des Unternehmens beträgt.

Eine bereits bestehende Minderheitsbeteiligung wird natürlich angerechnet. Man zieht ja investierte Mittel nicht erst ab, um sie dann wieder ins Geschäft zu stecken. Man kann aber HgP ggf. austauschen (z.B. statt einen investierten Netzwerk-Punkt jetzt einen Verbündeten-Punkt einsetzen, oder einen Ressourcen-Punkt).

4.5. Wertsteigerungen

Um aus dem Geschäft nach Ablauf des Jahres Gewinn zu schlagen, muss dessen Wert durch Einsätze und gesonderte Aktionen gesteigert werden. Diese Aktionen sind im Schnitt alle zwei

Monate möglich/erforderlich, so dass im Laufe eines Jahres bis zu 6 solcher Einsätze abgewickelt werden können. Es bleibt dem SL überlassen (unter Berücksichtigung der Interessen der Spielergruppe), diese Einsätze als eigenständige Abenteuer einzubauen oder sie nur nebenbei mit einem kombinierten Wurf abzuhandeln. In jedem Fall gilt: bei **Erfolg** wird ein Hintergrundwert des Geschäfts **um (1) gesteigert**, bis maximal zum vorher vom SL festgelegten Höchstwert dieses Hintergrunds. Bei **Mißerfolg** (und ggf. auch bei Verstreichenlassen der Gelegenheit) **sinkt** einer der passenden Hintergrundwerte **um (1)**.

Vorschlag für den Kombi-Wurf:

bei einem legalen Geschäft: CHA+Negotiation|Verhandlung > PSY+Cunning|Gerissenheit

bei einem illegalen Geschäft: PSY+Cunning > CHA+Negotiation

Als Schwierigkeit sollte der Umfang des Unternehmens angesetzt werden (siehe 1. Abschnitt)

Trigger dieses Kombi-Wurfs können genutzt werden, um potentielle Wertsteigerungen zu entdecken (sofern es im Kontext passend ist), die bisher noch nicht erkundet worden waren. Es ist (nach SL-Entscheid) auch denkbar, dass man Möglichkeiten für eine Steigerung über das vorher festgelegte Maximum hinaus aufdeckt. Für jeden Trigger wird ein möglicher Punkt der Wertsteigerung gefunden.

Es ist u.U. möglich, auf diese Weise den Umfang des Geschäfts auszuweiten. Das hat natürlich Auswirkungen auf die weiteren Aktionswürfe und Investitionen und schlägt sich im nun höheren Mindestwurf nieder.

4.6. Fortführung des Geschäfts in den Folgejahren

Wirtschaftlicher Erfolg beruht selten auf kurzfristigem Engagement. Daher wird ein Geschäft erst dann richtig lukrativ, wenn es länger als ein Jahr gehalten werden kann.

Um das Geschäft oder die Beteiligung fortzuführen, werden die bisher dafür eingesetzten **HgP** nicht zurückgeholt, sondern **bleiben weiterhin für das Unternehmen reserviert**. Man kann auch HgP durch finanzielle Mittel ersetzen, sofern man die nötigen Barmittel zur Verfügung hat.

Jedes weitere Jahr nach dem ersten Jahr **reduziert die nötige Menge** an einzusetzenden, „gebundenen" HgP **um (1)**, bis zu einem Minimum, dass durch die Stufe des Umfangs (s.o.) angegeben wird: In einem Unternehmen des Umfangs (3) werden immer mindestens (3) HgP von einem Charakter gebunden sein (oder von mehreren Charakteren, falls es ein gemeinschaftlich geführtes Unternehmen ist).

Sollte der **Umfang eines Geschäfts** im Laufe des vergangenen Jahres **erhöht** worden sein, ist eine einmalige **zusätzliche Investition in Höhe eines Ressourcenpunkte**s (oder des äquivalenten Geldbetrags) nötig - die Expansion erfordert schließlich zusätzliche Mittel. Dieser zusätzliche Punkt kann auch aus einem evtl. vorhandenen Vorjahresgewinn genommen werden.

5. Gewinn und Verlust

Nach Ablauf eines Jahres wird geschaut, ob das Geschäft eine Wertsteigerung erzielt hat. Gleichzeitig müssen eventuell aufgenommene Kredite zurückgezahlt und Schulden beglichen werden - oder man riskiert den Zorn der Gläubiger, die einem dann Geldeintreiber und Schläger auf den Hals hetzen.

Vom aktuellen Wert des Unternehmens (repräsentiert durch die Summe der HgP des Unternehmens) werden die eingesetzten HgP sowie die als Kredit beigesteuerten HgP abgezogen. Wenn dann Punkte übrig bleiben, hat man Gewinn gemacht, der 1:1 in eigene HgP umgetauscht werden kann oder in Bargeld anhand der Umrechnungstabelle getauscht werden kann - oder man investiert es gleich wieder ins Geschäft, sei es zur Fortführung oder zur Erweiterung.

Ergibt die Rechnung hingegen einen Minusbetrag, so schließt das Jahr mit einem Verlust. Kredite müssen immer möglichst zuerst bedient werden (ansonsten: der Zorn der Gläubiger, Sie wissen schon). Daher wird der Verlust von den HgP des Charakters abgezogen. Diese verlorenen HgP sind nicht nur temporär weg; sie müssen daher erst wieder im Spiel „erarbeitet" oder gewonnen werden.

Bei Geschäften, an denen der Charakter nur eine „Minderheitsbeteiligung" hat - also gewissermaßen nur als ein zusätzlicher Geldgeber auftritt, ohne wesentlichen Einfluss auf die unternehmerischen Entscheidungen - wird vom SL festgelegt bzw. ausgewürfelt, ob und wieviel Gewinn gemacht wurde. Bei aktivem Einfluss - z.B. durch Mithilfe bei Versuchen der Wertsteigerung (s.o.) - können die Trigger aus einem entsprechenden Wurf als Maßstab für den Anteil am Gewinn dienen.

6. Aktionswürfe im wirtschaftlichen Umfeld

Im folgenden eine kleine Zusammenstellung von Aktionswürfen, wie sie im wirtschaftlichen bzw. unternehmerischen Umfeld vorkommen können. Dabei werden illegale Aktivitäten ausdrücklich einbezogen - Apokalyptiker sind wohl nach den Neolibyern die größten Geschäftemacher in der Welt von Degenesis.

6.1. Handel allgemein

Ware anpreisen: CHA+Expression|Ausdruck (2) > CHA+Negotiation|Verhandeln (2)

- Erfolg: Verkaufspreis erhöht sich um 10%. Für jeden Trigger steigt er um weitere 5%.

Feilschen: vergleichender Wurf auf CHA+Negotiation/Verhandeln

- Verkäufer gewinnt: Einfacher Erfolg (ohne Trigger) = Verkaufspreis steigt um 10%. Für jeden Trigger erhöht sich der Verkaufspreis um weitere 5%.
- Käufer gewinnt: Einfacher Erfolg (ohne Trigger) = Kaufpreis sinkt um 10%. Für jeden Trigger wird der Kaufpreis um weitere 5% gesenkt.

6.2. Zwielichtige Mittel

Erpressung: je nach bevorzugter Methode kann eher die physische Drohung oder der psychologische Druck im Vordergrund stehen

- physisch: KÖR(BOD)+Force|Kraft > PSY+Domination|Dominieren
- psychisch: PSY+Cunning|Gerissenheit(+Secrets|Geheimnisse) > PSY+Domination|Dominieren

Betrug: kann auf viele verschiedene Weisen umgesetzt werden und durch verschiedene Aktionswürfe (allein, als Kombination oder auch als erweiterter Wurf) abgebildet werden. Die meisten davon werden PSY+Deception|Täuschung beinhalten.

Taschendiebstahl: mögliche Kombinationen

entweder: GES+Stealth|Heimlichkeit > GES+Dexterity|Fingerfertigkeit

oder: CHA+Expression|Ausdruck > GES+Dexterity|Fingerfertigkeit

oder: CHA+Seduction|Verführung > GES+Dexterity|Fingerfertigkeit

6.3. Human Ressources

Angestellte und Arbeitskräfte können auf eher freundliche Art mit CHA+Expression|Ausdruck > CHA+Negotiation|Verhandeln oder eher unfreundliche Art mit PSY+Domination|Dominieren > CHA+Expression|Ausdruck gewonnen werden.

Das **Anleiten und Kontrollieren der Arbeitskräfte** wird immer CHA+Leadership|Führung enthalten und kann ggf. mit PSY+Domination|Dominieren oder INS+Empathy kombiniert werden. Trigger reduzieren die Wahrscheinlichkeit, dass sich Unruhe breit macht und Auflehnung (z.B. Sklaven) sich entwickelt.

In gewissen Geschäften kann es auch nötig sein, über CHA+Seduction|Verführen > PSY+Domination|Dominieren eine **persönliche Abhängigkeit** zu suggerieren.

7. Lebensstil

Abhängig von den Ressourcen hat ein Charakter freien Zugang zu einer Reihe von Gütern des täglichen Bedarfs, die vom jeweiligen Kult zur Verfügung gestellt werden, so dass man in relativer Ruhe essen und schlafen kann. Zum Lebensstil gehören Essen, Unterkunft und Luxusgüter.

7.1. Lebensstil-Ränge

0 - Lowlife

Nahrung aus Abfällen und Übernachtung im Freien in einer verlausten Ecke, mehr ist nicht drin - es sei denn, eine gütige Seele erbarmt sich deiner. Misstrauen und Hunger sind ständige Begleiter.

1 - Gerade genug

Ein Unterschlupf, wässrige Suppe in der Nacht und genug Geld, um sich eine letzte Kugel zu leisten. Übernachtung auf Reisen im großen Schlafsaal.

2 - Anständig

Der Zugang zu einfachen Lebensmitteln ist gesichert. Man hat einen bescheidenen Platz am Rand der Gesellschaft und ein eigenes windschiefes Dach über dem Kopf. Auf Reisen ist die Unterkunft zumindest halbwegs sauber, ein kleines Zimmer für die Nacht lässt einen etwas ruhiger schlafen.

3 - **Highlife**

Man kann in der örtlichen Taverne hin und wieder eine Runde ausgeben, hat ein soziales Leben in relativem Komfort, mit robustem Haus und einem Tisch voller lokaler Spezialitäten. Unterwegs kann man sich gutes Essen und einmal die Woche ein heißes Bad leisten.

4 - **Mittelstand**

Ein gewisser Luxus hin und wieder ist drin, wenn man sein kleines Unternehmen gut führt. Man kann sich sogar ein paar Angestellte leisten. Die Reise im eigenen Vehikel ist so viel angenehmer.

5 - **Oberschicht**

Ihre Herrenhäuser sind dekadente Oasen in dieser verwüsteten Welt und erfüllt von Aromen aus aller Herren Länder. Komfortabel und sicher reist man im eigenen oder gemieteten Fahrzeug, inkl Fahrer und Bewachung.

6 - **Elite**

Nichts scheint für die Elite unerreichbar. Keine fremde Delikatesse ist ihrem Gaumen fremd, und sie können einen Konvoi von Petro-fressenden Fahrzeugen zusammenrufen, um zwischen ihren Palästen zu reisen. Sie haben die Mittel, um ihre kühnsten Träume zu verwirklichen, koste es, was es wolle.

7.2. Lebensstil modifizieren

Die Abstufung des Lebensstils (0 - 6) basiert auf dem Ressourcen-Hintergrund und wird durch die lokale Infrastruktur des Kultes, die Haltung der Einheimischen gegenüber dem Kult und andere, dem Kultmitglied vor Ort zur Verfügung stehende Mittel modifiziert.

Ohne besondere Bedingungen entspricht der Lebensstil-Rang dem Ressourcen-Hintergrund. Abhängig von den Gegebenheiten vor Ort kann dieser Rang verändert werden. Die Modifikatoren sind kumulativ.

- Im **Hauptquartier** oder in den **wichtigsten Machtzentren seines Kultes** wird der **Rang um (1) erhöht**. Hauptquartiere sind die Nervenzentren jedes Kultes, wie z.B. der Zentrale Cluster für die Chronisten, die Alpenfestung für die Hellvetiker, das Spital, Tripol usw. Auf den oberen Rängen der Skala (ab Lebensstil-Rang: 3) zeigt sich diese Wirkung nicht mehr.

- In den Städten oder Gegenden, wo **Kulte vorherrschend** sind, die mit dem eigenen Kult **eng verbündet** sind, kann der **Rang um (1) erhöht** werden. Auf den oberen Rängen der Skala (ab Lebensstil-Rang: 3) zeigt sich diese Wirkung nicht mehr.

- In einem Gebiet, wo der **Kult keinerlei Einfluss** hat und ihm keine örtlichen Ressourcen zur Verfügung stehen, wird der **Rang um (1) verringert**. Solange der Charakter einen Ressourcenwert von mindestens 1 hat, kann der Lebensstil-Rang hierdurch nicht unter 1 fallen (man hat dann immer noch ein paar allgemeine Tauschwaren oder Barmittel, die akzeptiert werden).

- Wenn das Territorium von einem Kult kontrolliert wird, dessen Beziehung zu dem Kult des Charakters (oder auch zum Charakter selbst) **unfreundlich oder feindselig** ist, wird der **Rang um (1) verringert**.

- Ein Charakter kann seinen Lebensstil-Rang **um (1) verringern**, um einer **kleinen Gruppe** von Menschen eine Unterkunft oder Essen zu verschaffen. Je nach den Umständen kann dies als Verschwendung von Kultressourcen oder als eine Geste des guten Willens angesehen werden.

Bei Sipplingen werden **Angehörige einer fremden Sippe** bzw. eines fremden Klans **wie ein fremder Kult** angesehen.

7.3. Kurzfassung:

Ressourcenpunkte = Basis Lebensstil-Rang von (0) bis (6)

Modifikatoren sind kumulativ

- Innerhalb Kult-HQ: Lebensstil (+1) bis max. Lebensstil-Rang 3, oberhalb keine Wirkung
- Einflussgebiet des Kultes und eng verbündeter Kulte: (+1) bis max. Lebensstil-Rang 3, oberhalb keine Wirkung
- Außerhalb der Einflusszone des Kultes: (-1) - solange Ressourcen mind. 1, kann Lebensstil-Rang hierdurch nicht unter 1 fallen
- Feindliches Gebiet: (-1)
- Unterkunft für eine kleine Gruppe: (-1)