

ERKUNDUNGSSTUNTS

SP-KOSTEN	STUNTEFFEKTE
1	VORTEILHAFT POSITION: Du machst eine Entdeckung aus einer vorteilhaften Position deiner Wahl heraus. Sie kann bis zu 2 Meter von dem Ort weg sein, der eigentlich zu deiner Entdeckung führen würde (in Bezug auf den Gegenstand der Probe). Du kannst warten, bis der Spielleiter beschreibt, was du gefunden hast, bevor du deine Position wählst. Hast du genug Stuntpunkte, kannst du diesen Stunt bei derselben Probe mehrmals verwenden.
2	EFFIZIENTE SUCHE: Wenn Ressourcen einer Sorte normalerweise im Laufe deiner Probe verbraucht werden würden, dann verbrauchst du nur halb so viel wie üblich.
2	SCHNELLE SUCHE: Du vollendest deine Probe in der Hälfte der Zeit, die du sonst brauchen würdest.
3	DAS GIBT MIR ZU DENKEN: Du kannst sofort eine weitere Wahrnehmungsprobe machen, ohne zusätzliche Zeit oder Mittel, um mehr Informationen über deine Umgebung oder den Gegenstand der Probe zu erhalten. Diese Bonusprobe muss einen anderen Fokus als die erste verwenden und ein Pasch dabei generiert keine Stuntpunkte. Die beiden Proben geschehen gleichzeitig, nicht nacheinander. Wenn es nichts Zusätzliches zu entdecken gibt, ist der zweite Stunt vergeudet, aber der SL wird dich dennoch nicht davon abhalten, diesen Stunt zu wählen.
4	DAS OBJEKT DEINER BEGIERDE: Du erhältst so lange einen Bonus von +1 für weitere Proben bei einem Gegenstand, um zusätzliche Aspekte zu entdecken oder zu untersuchen, bis sich Zeit und Ort ändern.
4	DIE OBERHAND GEWINNEN: Führen deine Entdeckungen zu einem unmittelbaren Kampf, erhältst du einen Bonus von +3 auf deinen Initiativewurf.
4	DIE MITTEL ZUR HAND: Wähle einen Fokus, den du nicht hast, der aber dieselbe Eigenschaft wie die Probe verwendet. Du besitzt den Fokus, bis sich Zeit und Ort ändern. Der SL kann von dir eine Erklärung verlangen, warum du gerade hier und jetzt diesen Bonus bekommst und kann ihn ablehnen, wenn du keine Begründung geben kannst.
4	MIT EINEM TUSCH: Die Art deines Erfolges beeindruckt alle dich beobachtenden Nahestehenden. Du erhältst einen Bonus von +1 auf Vergleichsproben gegen diese, bis sich Zeit und Ort ändern.

ROLLENSPIELSTUNTS

SP-KOSTEN	STUNTEFFEKTE
1	BONMOT: Du beendest deine Aktion mit einer perfekten witzigen Bemerkung, die alle berührt, die sie hören. Wenn dir gerade keine passende einfällt, dann sollten alle Spieler und der Spielleiter schnell gemeinsam Vorschläge sammeln und du wählst einen von ihnen aus. Die Kunde von deiner Schlagfertigkeit wird sich sicherlich verbreiten, im Guten wie im Schlechten.
2	EINE SACHE NOCH: Dir gelingt es, in die primäre Interaktion, die zur Probe geführt hat, eine weitere Gesprächsebene einzuflechten. Deine Darstellung muss das aber auch unterstützen. Wenn nötig, kannst du eine zusätzliche Probe als Teil deiner Aktion durchführen, bevor jemand anderes eine Chance erhält zu antworten, irgendwelche Proben durchzuführen oder Argumente hervorzubringen.
2	DIE MENGE GEWINNEN: Deine zwischenmenschlichen Bemühungen sind so erfolgreich, dass sie sich auf andere in dem Gebiet auswirken und du damit eine weitere Person deiner Wahl neben dem ursprünglichen Ziel beeinflusst. Hast du genug Stuntpunkte, kann dieser Stunt bei derselben Probe mehrmals verwendet werden. Wenn es eine Vergleichsprobe war, die diesen Stunt verursacht hat, darfst du die Wirkung auf niemanden anwenden, der eine höhere Summe aus Eigenschaft + Fokus als das ursprüngliche Ziel besitzt.
3	ÜBERWÄLTIGENDES SCHWEIGEN: Du bist so beeindruckend, dass alle, die deine Vorstellung beobachten konnten, vollkommen überwältigt sind und mindestens eine volle Runde lang nicht reden können. Außerhalb eines Kampfes hält dieser Effekt mindestens so lange an, damit dein Charakter etwas anderes anfangen kann.
3	SCHERZ: Du gibst eine Redewendung zum Besten, änderst deinen Gesichtsausdruck oder machst eine andere komische Bewegung, die diejenigen in deiner Nähe zum Lachen oder Schnauben bringt. Jeder in der Nähe, der dies vermeiden möchte, muss eine Willenskraftprobe (Selbstbeherrschung) gegen den Zielwert 11 schaffen, mit Ausnahme desjenigen (nach Ermessen des Spielleiters), der das Ziel des Scherzes war.
4	FLIRT: Wähle einen anwesenden Charakter und lege sofort eine Vergleichsprobe mit Kommunikation (Verführen) gegen seine Willenskraft (Selbstbeherrschung) ab. Gewinnst du, fühlt sich dieser Charakter zu deinem hingezogen. Was dies genau bedeutet und wie es weitergeht, ist Sache des Spielleiters und hängt von deinem weiteren Verhalten ab. Bei einem Erfolg ergibt sich vielleicht eine romantische Gelegenheit.
4	EISERNER WILLE: Dein Erfolg führt dir die Brillanz und Stärke deines Charakters vor Augen. Für den Rest der laufenden Rollenspielbegegnung erhältst du einen Bonus von +1 auf alle Vergleichsproben, während derer ein Gegner versucht, dich emotional zu stressen, z.B. durch Einschüchtern, Verhandeln oder etwas Ähnlichem.
5	IN RAGE BRINGEN: Du reitest auf einem wunden Punkt herum, teilst eine solche Provokation aus oder beleidigst auf eine derart drastische Art und Weise, dass das Ziel dich entweder angreift oder aus der Szene stürmt. Wenn es angreift, muss der Kampf nicht bis zum Tod führen, wobei dies im Ermessen des wütenden Angreifers liegt. Eine Ohrfeige oder das Werfen des Handschuhs zählen ebenfalls als Angriff.