

1 Einleitung

Willkommen bei **Pulp**, der wunderbaren Welt der Abenteuer, die direkt aus den Schundromanen um 1900 entsprungen sind.

Entdeckungsreisen und weiße Flecken auf der Landkarte, Esoterik und Mumien, Unterseeboote und fliegende Dampfschiffe, Flüge zum Mond und Reisen in die Hohlerde, Dinosaurier und Außerirdische. All dies und noch viel mehr kann mit dieser Modern-ERPS-Variante erlebt werden.

Der Spaß am Spielen der vermutlich klischeebeladenen Charaktere und am Erzählen der bizarren, amüsanten und gruseligen Geschichten steht hier im Vordergrund.

Der historische Rahmen von Pulp liegt von 1880 bis 1930, aber mit ein paar kleineren Anpassungen der Regeln und Fertigkeiten können auch Epochen davor (z. B. Western) oder danach (z. B. Zweiter Weltkrieg) erlebt werden.

Diese Kurzregeln decken hauptsächlich die Charaktererschaffung und die wichtigsten Spielkonzepte von **Pulp-ERPS** ab. Um ein besseres Verständnis für die Regeln von ERPS zu erhalten, empfiehlt es sich, zuerst die klassischen **Fantasy-ERPS**-Regeln und dann die Modern-ERPS-Variante **ShiT-ERPS** (Superheroes in Tights) durchzulesen.

2 Charaktere

Ob Großwildjäger, Schatzsucher, Kuratorin, Schauspielerin, Hexer oder Spionin, all diese Charaktere und noch viele mehr können gespielt werden. Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt, Vorbilder aus Büchern, Comics und Filmen gibt es zahlreiche.

Natürlich sind die Charaktere Helden, wer wollte das bestreiten. Aber nichtsdestotrotz können sie durchaus von zweifelhaftem Charakter sein, eine tragische Hintergrundgeschichte haben oder einfach nur wahnsinnig.

Aus diesem Grund benötigt jeder Charakter eine „Besondere Schwäche“.

2.1 Besondere Schwäche

Bereits am Anfang muss sich jeder Spieler über die sogenannte besondere Schwäche seines Charakters Gedanken machen.

Dabei handelt es sich um eine Charaktereigenschaft, die Nachteile für die Figur bedeutet und nicht umgangen werden kann, auch nicht in zukünftigen Abenteuern.

Da es in Pulp-ERPS auch durch Punkte erwerbbar Nachteile gibt, sind diese Nachteile nicht geeignet. Sie können aber die Basis für die besondere Schwäche sein oder sie erweitern.

Grundsätzlich bieten sich also sozial oder gesellschaftlich stigmatisierte Verhaltensweisen an sowie Zwänge, Besessenheiten oder Abhängigkeiten.

Ein paar Beispiele (teilweise von Charakteren oder popkulturellen Vorbildern):

- Alkoholiker
- Opiumsüchtig
- Heroinsüchtig
- Spielsüchtig
- Kleptomane
- Gierig (Gold, Artefakte)
- (Religiöser) Fanatismus
- Militanter Atheismus
- Schönheitswahn
- Erpressbarkeit
- Zwangsneurosen
- Aberglaube
- Gezeichnet (Magisch)
- Multiple Persönlichkeit
- Starke Familienbande
- Stigmatisiert
- Besessenheit

Diese Schwäche wird in der Zeile unter der entsprechenden Überschrift auf dem Charakterbogen vermerkt.

2.2 Charakterpunkte

In den Modern-ERPS-Varianten werden Charaktere nicht mehr erwürfelt, sondern in einem Baukastensystem erstellt. Dies geschieht mit Hilfe von Charakterpunkten (CP).

Attribute und vorteilhafte Eigenschaften kosten CP, während Nachteile dem Spieler CP bringen.

Jeder Spieler hat zu Beginn **140 Charakterpunkte** zur Verfügung.

2.2.1 Basisattribute

Der Spieler kann für CP die **Basisattribute** *Stärke* (STR), *Geschicklichkeit* (GES), *Beweglichkeit* (BEW) und *Konstitution* (KON), *Bildung* (BIL), *Charisma* (CHA), *Geistige Stabilität* (GST) und *Magie* (MAG) erwerben.

Jeder Punkt auf ein Basisattribut kostet 1 CP. Dies gilt unabhängig von der Höhe des Attributes, wobei sehr niedrige Werte bedeuten, dass der Spieler einen Bonus an CP zurückerhält, während sehr hohe Werte zusätzliche CP kosten.

Der Minimalwert eines Basisattributs ist 1. Es dürfen aber maximal zwei Attribute unter dem Wert 5 liegen. Der natürliche Maximalwert liegt bei 20, dieser Wert darf auch nur einmal bei einem Charakter vorkommen. Allerdings darf ein Attribut einen Wert von 21 bis 25 annehmen.

Für jeden Basiswert unter 5 erhält der Spieler 3 Charakterpunkte, die Attribute STR, BEW, KON, CHA, GST und MAG kosten pro Punkt über 20 einen zusätzlichen CP, während GES und BIL für jeden ungeraden Punkt über 20 einen weiteren CP kosten.

CP	Attributwert
-5	STR, BEW, KON, CHA, GST und MAG von 25
-4	STR, BEW, KON, CHA, GST und MAG von 24
-3	STR, BEW, KON, CHA, GST und MAG von 23
-2	STR, BEW, KON, CHA, GST und MAG von 22
-1	STR, BEW, KON, CHA, GST und MAG von 21
-3	GES, BIL von 25
-2	GES, BIL von 23 bis 24
-1	GES, BIL von 21 bis 22
+3	Basisattributwert unter 5

2.2.2 Sinne

Für die sechs Sinneswerte *Sehkraft* (SEH), *Hörvermögen* (HRV), *Geruchssinn* (GER), *Geschmacksinn* (GSM) und *Tastsinn* (TST) sowie *Intuition* (INT) können ebenfalls CP ausgegeben werden. Bis auf die Sehkraft ist der Minimalwert für Sinne 0 (verlorener Sinn), die Sehkraft muss mindestens den Wert 1 haben. Mehr als ein Sinn darf nicht den Wert 0 haben. Der natürliche Maximalwert für Sinne ist 20, ein Sinn darf einen übermenschlichen Wert von 21 bis 25 haben, was einen CP kostet. Jeder CP ergibt 3 Sinnespunkte, die auf die Sinne verteilt werden können. Jeder Punkt auf Sinneswerte kostet einen Sinnespunkt. Sollte der Charakter taub sein (HRV 0), ist dies 10 CP wert, fehlt ein anderer Sinn außer Sehkraft, gewinnt der Spieler 5 CP. Für einen Sinn unter 5 erhält der Spieler 2 CP, für einen Sinn unter 10 immerhin noch 1 CP.

CP	Sinneswert
-1	Sinneswert von 21 bis 25
+1	Pro Sinn unter 10
+2	Pro Sinn unter 5
+5	GER, GSM, TST, INT 0
+10	HRV 0

2.2.3 Eigenschaften

Die Charakterpunkte verringern oder erhöhen sich durch das Erwerben von positiven bzw. negativen Eigenschaften (Vor- oder Nachteilen). Kein Charakter darf zu Beginn mehr Eigenschaften als die entsprechenden freien Tabellenzeilen unter der entsprechenden Überschrift auf dem Charakterbogen haben.

Ausrüstung	
-6	Gut ausgerüstet (immer das passende dabei)
-2	Persönliche Waffe (+1 auf die Waffe)
Subprioritäten	
-7	Besonderes Talent (+eine Subpriorität)
+3	Streichen eines Subprioritätspunktes (maximal 3)

Bedürfnisse	
-3	Kurzschläfer (4 Stunden Ruhephase)
-4	Wenig Luft nötig (5 min Luftanhalten)
+2	Langschläfer (10 Stunden Ruhephase)
Besonderer Körper	
-10	Extraleben (einmalig „wiederauferstehen“)
-4	Temperaturunempfindlich (von -40°C bis +60°C)
+4	Unnatürliches Aussehen (entstellt, krank)
+16	Fragiler Körper (1w Schaden mehr)
+20	Wunder Punkt (am Rumpf, Treffer dort schaltet ab)
Geistige Eigenschaften	
-15	Zielgenauigkeit (Trefferzone nach dem Wurf)
-10	Lernfähigkeit (Lernwürfe erleichtert)
-9	Rampenlicht (mehr Dramapunkte)
-8	Aus Fehlern lernen (LP bei 1-1)
-7	Besonders Heldenhaft (Dramapunkte zurück)
-7	Mentale Stabilität (Widerstandswurf verbessert)
-5	Photographisches Gedächtnis
-4	Loyal (Dramapunkte an andere vergeben)
+6	Final last words (Rede vor dem finalen Erfolg)
+8	Ungeduldig (Handelt immer bei Initiative)
+10	Pazifist (Keine aggressiven Fähigkeiten)
+10	Magie-Anfälligkeit (Widerstandswurf erschwert)
+10	Ehrenkodex (Handelt immer nach Gegner)
+12	Begriffsstutzig (Lernwürfe erschwert)
Körperliche Eigenschaften	
-10	Gute Reflexe III (Reaktion +3, bis 3 weiterwürfeln)
-8	Beidhändigkeit (Abzüge halbiert)
-7	Dickes Fell (Rüstung von 2 am ganzen Körper)
-5	Gute Reflexe II (Reaktion +2, bis 2 weiterwürfeln)
-4	Schmerzunempfindlich (Auswirkungen +1w)
-2	Gute Reflexe I (Reaktion +1, bis 1 weiterwürfeln)
-2	Unwiderstehlich (auf das andere Geschlecht)
-2	Keine Blutung (Niemals von Blutungen betroffen)
+4	Kurzatmig (mehr Schockpunktschaden)
+5	Zwei linke Hände (Abzug für zweihändige Aktionen)
+8	Schlechte Wund-Regeneration (halbe Heilungsrate)
+10	Schlechte Reflexe (10 nicht weiterwürfeln)
+15	Epileptiker (Doppel-Null führt zu Anfall)
+15	Schmerzanfälligkeit (Auswirkungen -1w)
+20	Tolpatsch (3er sind auch Patzer)
Magie (* ×Magiepriorität)	
-15	Verbesserte Geistige Auswirkungen (3w statt 2w)
-2*	Schnelle MP-Regeneration (doppelt so schnell)
+4*	Magiepunkte-Regeneration erschwert (Bedingungen)
+15	Schlechte Geistige Auswirkungen (1w statt 2w)
+7*	Magie fällt aus (bei Pasch)
Persönlichkeitsveränderung	
-5	Schiffsjunge (Charakter noch ausbaubar)
+4	Gedächtnisverlust (Vergangenheit unsicher)
+10	Mangelnder Lebenswille (Nicht wiederbelebbar)
Sozialstatus	
-14	Reich (Geld ×5)
-10	Rechtliche Immunität (Diplomat, Geheimdienst)
-7	Alliiertes (mächtiger Verbündeter)
-7	Wohlhabend (Geld ×2)
+4	Identität öffentlich bekannt (berühmt, berüchtigt)
+7	Arm (Geld rinnt durch die Finger)
Sprachen	
-6	Sprachgenie (lernt Sprachen extrem schnell)
Umgebungsinteraktion	
-15	Glückspilz (1-1 kein Patzer)
-6	Gefahrensinn (kann nicht überrascht werden)
-2	Orientierungssinn (weiß wo Norden ist)
+4	Tierfeind (Tiere können Held nicht „riechen“)

2.3 Abgeleitete Werte

Die *Tragkraft* (TRK) und der *Schadensbonus* (SBO) leiten sich direkt von der Stärke ab. Der Schadensbonus gibt die Fähigkeit an, aufgrund der eigenen Stärke mehr oder weniger Schaden anzurichten. Die Tragkraft wiederum rechnet die Stärke eines Charakters in einen anderen Maßstab um, der angibt, wieviel der Charakter tragen, ziehen oder heben kann. Die Werte werden der Tabelle „Schadensbonus und Tragkraft“ entnommen.

Schadensbonus und Tragkraft		
STR	TRK	SBO
2	3	-3
3..4	3,5	-2
5..7	4	-1
8..14	5	0
15..17	6	1
18..19	6,5	2
20	7	3
21	7,5	4
22	8	4
23	8,5	5
24	9	5
25	9,5	6

Treffer- (TP) und Schockpunkte (SP) sind gleich der Konstitution plus die *Stufe* in Ausdauer plus den Wert in Trefferpunkte, die Magiepunkte (MP) sind gleich der MAG. Die GP (Geistige Punkte) sind gleich der GST.

Die Beweglichkeitstabelle wird wie auf dem Charakterbogen angegeben ausgefüllt.

2.4 Fertigkeiten

2.4.1 Prioritäten

Die Fertigkeiten sind in fünf Bereiche aufgeteilt: *Körperlich, Waffen, Sozial, Geistig* und *Magie*.

Jedem Bereich wird eine Priorität zugeordnet, die bestimmt, wie schnell ein Charakter Fertigkeiten in diesem Bereich erlernt.

Priorität 0 bedeutet, dass ein Charakter nichts lernen kann. Der Bereich/die Fertigkeit ist für immer verloren. Magie hat einen Anfangspriorität von 0.

Priorität 1 bedeutet, dass ein Charakter relativ normal lernen kann, höhere Prioritäten verbessern das Lernen weiter. Alle anderen Bereich außer Magie haben eine Anfangspriorität von 1.

Der Spieler hat **4 Prioritätspunkte**, um diese auf die 5 Bereiche zu verteilen. Maximalwert für jeden Bereich ist 3.

2.4.2 Subprioritäten

Hat ein Bereich eine bestimmte Hauptpriorität, haben prinzipiell alle Fertigkeiten des Bereichs die gleiche Subpriorität. Es ist erlaubt, einer Fertigkeit die Subpriorität um eins zu verringern und dafür einer anderen Fertigkeit des Bereichs die Subpriorität um eins

zu erhöhen. Subprioritäten können also maximal 4 in einem Bereich mit Hauptpriorität 3 sein und minimal 0 in einem Bereich mit Hauptpriorität 1.

Der Vorteil „Besonderes Talent“ kann einmal angewandt werden und erhöht eine Subpriorität um eins. Dies ermöglicht eine Subpriorität von 5 in einem Priorität-3-Bereich und als Besonderheit eine Subpriorität von 1 sogar in Magie, falls diese ein Priorität-0-Bereich ist.

Das Streichen eines Subprioritätspunktes als Nachteil ist dreimal einsetzbar, auch bei einer Fertigkeit.

2.4.3 Magie

Der Großteil der Erdbewohner hat keine Ahnung von Magie und kaum jemand kann Magie wirklich einsetzen.

Normale Magiefertigkeiten (Nicht die unter Spezialmagie aufgeführten) können von Magiebegabten eingesetzt werden, es ist aber schwer bis nahezu unmöglich unter normalen Umständen. Zudem möchten Magier in der Öffentlichkeit nicht unbedingt als solche erkannt werden.

Gelangen die Charaktere an spezielle magische oder besondere Orte, wird der Einsatz von Magie deutlich leichter (wie sehr entscheidet der Spielleiter, als Faustregel gilt halb so schwer). An diesen Orten können dann auch die Fertigkeiten der Spezialmagie eingesetzt werden.

Die letzte Entscheidung, welche Art und Formen der Magie in der Spielwelt einsetzbar sind, trifft der Spielleiter.

2.4.4 Lernpunkte

Der Spieler hat zu Beginn **40 Lernpunkte (LP)** zur Verfügung, welche für das Erlernen von Fertigkeiten genutzt werden können. Lernpunkte werden beim Verteilen auf die Fertigkeit mit der entsprechenden Subpriorität multipliziert und danach für das Steigern der Fertigkeit genutzt.

Das Steigern einer Fertigungsstufe um einen Punkt kostet Lernpunkte in Höhe der neuen Stufe: Stufe 1 kostet 1 LP. Stufe 2 kostet weitere 2 LP usw.

Fertigungsstufen und Lernpunkte			
Stufe	LP	Stufe	LP
1	1	11	66
2	3	12	78
3	6	13	91
4	10	14	105
5	15	15	120
6	21	16	136
7	28	17	153
8	36	18	171
9	45	19	190
10	55	20	210

Zu Beginn lernen Charaktere sofort auf Stufe 1. In der späteren Charakterlaufbahn kostet eine neue Fertigkeit (dann nur Stufe 0) unabhängig von der Priorität stets 2 allgemeine Lernpunkte.

2.4.5 Spezialisierungen

Fast alle Fertigkeiten außer im Magiebereich werden spezialisiert. Für jede erlernte Fertigkeit kann sich der Spieler eine Spezialisierung aus der Fertigkeitenliste aussuchen und hinter die Fertigkeit auf dem Charakterbogen schreiben. Der Charakter hat +2 auf diese Spezialisierung der Fertigkeit, wenn er sie einsetzen kann.

2.4.6 Bonus

Besonders hohe oder niedrige Basisattribute ergeben Boni oder Mali auf Fertigkeiten.

Sobald der angegebene **Wert** erreicht wird, erhält der Charakter einen Bonus von +1. Wird sogar der **Wert+10** erreicht, gibt es +2. Wird der **Wert-10** unterschritten gibt es -1. Dadurch kann der Bonus einer Fertigkeit insgesamt zwischen -2 und +3 liegen. Boni werden auch bei nicht erlernten Fertigkeiten errechnet.

2.4.7 Anwendung nicht erlernter Fertigkeiten

Hat ein Charakter eine Fertigkeit nicht erlernt, werden eventuelle Boni berücksichtigt und ein normaler Fertigkeitenswurf mit -2 durchgeführt. Lernwürfe sind nicht erlaubt.

Hat ein Charakter eine Subpriorität von 0 in einer Fertigkeit und der Spielleiter erlaubt ausnahmsweise einen Wurf (was nur bei wirklich lebensbedrohenden Situationen möglich sein sollte), wird dieser mit -5 durchgeführt und kostet einen Stilpunkt, ohne einen PW: CHA durchführen zu müssen.

2.4.8 Sprachen

Sprachen dürfen mit der höheren Priorität der Bereich sozial/geistig erlernt werden. Sie werden wie normale Fertigkeiten behandelt, allerdings starten Charaktere abhängig von ihrer Bildung mit einer gewissen Auswahl an Sprachen.

Anfangssprachentabelle	
BIL	Sprachkenntnisse
24	Muttersprache 18, Sprache 13, Sprache 10, Sprache 8
20	Muttersprache 15, Sprache 11, Sprache 8, Sprache 6
19	Muttersprache 14, Sprache 11, Sprache 8, Sprache 4
17	Muttersprache 14, Sprache 10, Sprache 6
14	Muttersprache 13, Sprache 9, Sprache 5
11	Muttersprache 11, Sprache 7
8	Muttersprache 8, Sprache 6
6	Muttersprache 7, Sprache 4
4	Muttersprache 7

3 Regeln

3.1 Stilpunkte

3.1.1 Erhalt von Stilpunkten

Vor jeder Spielsitzung erhalten alle Teilnehmer **zwei** Stilpunkte, Charaktere mit Rampenlicht einen mehr.

Der Spielleiter kann für tolles Rollenspiel oder coole Aktionen Stilpunkte als Belohnung verteilen.

Nach einer Spielsitzung kann üblicherweise kein Charakter Stilpunkte behalten, außer der Spielleiter verteilt diese explizit als Belohnung.

3.1.2 Aktivierung

Um ausgegebene Stilpunkte (STP) nutzen zu dürfen, muss ein PW: CHA gelingen. Es sind für jede Aktion beliebig viele Aktivierungen erlaubt, solange Stilpunkte vorhanden sind, aber jede erfolgreiche Aktivierung darf nur einmal genutzt werden.

Stilpunkte (STP)	
2 STP	Patzerkategorie vermeiden
1 STP	Fertigkeitenswurf komplett neu würfeln
1 STP	+5 auf Fertigkeitenswurf (vor dem Wurf)
1 STP	+1 auf Fertigkeitenswurf (nachträglich)
1 STP	-5 auf gegnerischen Wurf (vor dem Wurf)
1 STP	-1 auf gegnerischen Wurf (nachträglich)
1 STP	Schöner Abschluss einer Aktion
1 STP	Bestimmte Vorteile für eine Runde bzw. Aktion aktivieren (siehe Liste unten)
2 STP	
1 STP	Es können bis zu 5 MP zum Senken eines Magie-MWs eingesetzt werden

1 STP	Gute Reflexe I (Reaktion +1, bis 1 weiterwürfeln)
1 STP	Keine Blutung (Nicht von Blutungen betroffen)
1 STP	Loyal (Stilpunkte an andere vergeben)
1 STP	Schmerzunempfindlich (Auswirkungen +1w)
2 STP	Aus Fehlern lernen (Lernpunkte bei Patzern)
2 STP	Beidhändigkeit (Abzüge halbiert)
2 STP	Dickes Fell (RS von 2 am ganzen Körper)
2 STP	Gute Reflexe III (Reaktion +3, bis 3 weiterwürfeln)
2 STP	Lernfähigkeit (Lernwürfe erleichtert)
2 STP	Mentale Stabilität (Widerstandswurf verbessert)
2 STP	Verbesserte Geistige Auswirkungen (3w statt 2w)

3.2 Statisten

Alle nicht wirklich besonderen Personen der Spielwelt sind „Statisten“. Sie sind nicht besonders gefährlich für die Charaktere. Statisten würfeln stets **geschlossene** Schadenswürfe, d.h. die Zehner werden nicht weiter gewürfelt und im Kampf werden ihre Auswirkungen vereinfacht:

Statisten und TP (SP eine Zeile besser)	
10 TP	Aktionsunfähig (AU)
20 TP	Handlungsunfähig (HU)
30 TP	Bewußtlos (BW)
40 TP	Todeseintritt

3.3 Geistige Punkte

3.3.1 Verlust von GP

Charaktere können geistige Punkt verlieren, wenn sie die Nerven bei besonders gruseligen oder brutalen oder bizarren Situationen verlieren.

Wenn der Spielleiter der Meinung ist, dass die Charaktere einer belastenden Situation ausgesetzt sind, sollte er einen Fertigkeitswurf auf Zusammenreißen verlangen. Die Spezialisierungen sind Panik (beispielsweise bei einem untergehenden Schiff), Selbstbeherrschung (bei psychologischen Bedrohungen wie einer Verführung) und Übernatürliches (bei offensichtlicher Magie oder Dämonen).

Der Spielleiter definiert, wie hoch der MW ist und wie viele GP bei einem Misserfolg (oder sogar Erfolg) des Fertigkeitswurfes verloren werden. Kritische Erfolge oder Misserfolge halbieren bzw. verdoppeln diese GP-Verluste. Charaktere können aufgrund ihrer besonderen Schwäche, Eigenschaften oder ihres Hintergrundes Boni oder Mali auf den Fertigkeitswurf erhalten.

3.3.2 Auswirkungen

Solange ein Charakter keine negativen GP hat, gibt es keine spieltechnischen Auswirkungen.

Unter 0 GP entwickelt ein Charakter eine Störung, die immer schlimmer wird, je tiefer die GP sinken.

Es existieren grundsätzlich vier Arten von Störungen: Depression, Paranoia, Realitätsverlust und Klarheit.

GP	Depression	Paranoia	Realitätsverlust	Klarheit
-10..-1	Lustlosigkeit	Stimmungsschwankung	Halluzinationen	Fixe Idee
-20..-11	Mangelnder Lebenswille	Nervös und Schreckhaft	Fiktion/Realität verwischen	Zwangsstörung
-30..-21	Todessehnsucht	Verfolgungswahn	Sensorische Überlastung	Auffälliges Verhalten
-40..-31	Amoralisches Verhalten	Präventive Aggression	Manifestationen	Totale Obsession
< -40	Soziopath	Panik	Katatonie	Drohne

Unter -40 GP ist ein Charakter wahnsinnig und kann nicht mehr gespielt werden. Der Spielleiter kann definieren, dass nach einer langwierigen Behandlung oder sehr viel verstrichener Zeit der Charakter wieder zur Verfügung steht.

Mit negativen GP kann ein Charakter bei einer Initiative je nach Wurf Ergebnis für eine Runde ausfallen oder einen Anfall bekommen:

GP	Auswirkungen
-10..-1	Ini-Wurf 9: Aktionsunfähig
-20..-11	Ini-Wurf 8-9: Aktionsunfähig
-30..-21	Ini-Wurf 6-8: Aktionsunfähig, 9: Anfall
-40..-31	Ini-Wurf 4-7: Aktionsunfähig, 8-9: Anfall

3.3.3 Regeneration

Ein meditierender Charakter kann je nach Fertigkeitswurf mehr oder weniger GP zurückerlangen (Faustregel 1-2). Dies funktioniert üblicherweise nur, solange die GP noch nicht negativ sind.

Pro Ruhetag kann ebenfalls ein GP zurückgewonnen werden, solange die GP nicht unter -10 sind.

Therapien und stationäre Behandlungen können auch unter -10 GP Punkte zurückbringen. Positive Erfahrungen und schöne Erlebnisse können jederzeit GP regenerieren. Der Spielleiter entscheidet über die Höhe.