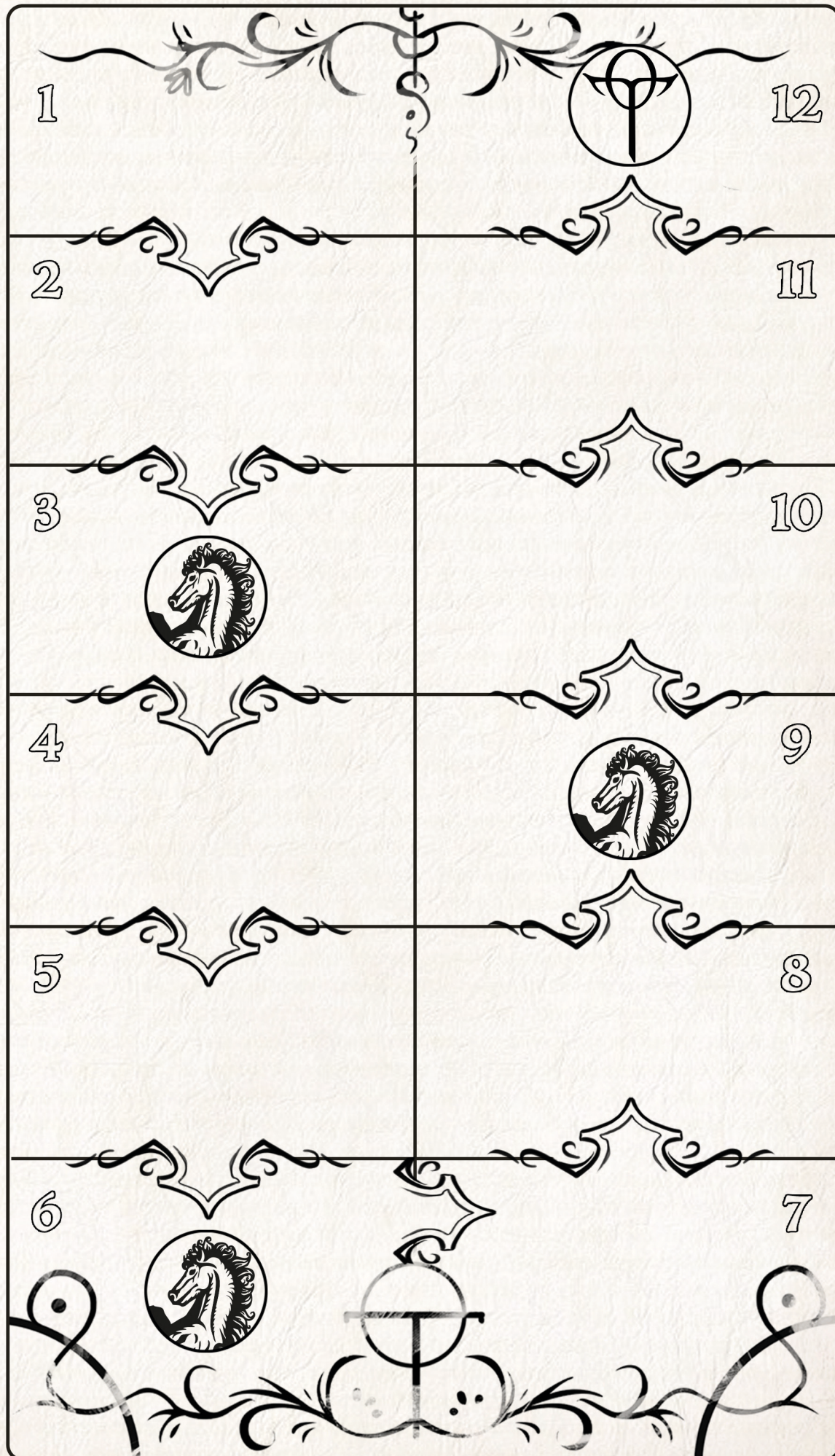


Durchgangszähler



= Erregungsschranke



ANBAHNUNG



1) Abschleppen

Probe auf *Betören (Liebeskünste)*

2) Verführung

Vergleichsprobe zwischen *Betören (Liebeskünste)* und *Willenskraft (Betören widerstehen)* des Ziels

Beispiele für gelungenes Abschleppen / Verführen

QS (Abschleppen / Verführung)	Ergebnis
QS / Netto-QS 1	Das Ziel des Abschleppversuchs bündelt ein wenig mit der Heldin an, aber es kommt nicht zum Sex.
QS / Netto-QS 2	Die Anbahnung war erfolgreich, das Ziel ist bereit zum Sex.
QS / Netto-QS 3	Wie QS 2, aber das Ziel bekommt 1 Stufe Begehren gegenüber der Heldin.
QS / Netto-QS 4	Wie QS 2, aber das Ziel bekommt 2 Stufen Begehren gegenüber der Heldin.
QS / Netto-QS 5	Wie QS 2, aber das Ziel bekommt 3 Stufen Begehren gegenüber der Heldin.
QS / Netto-QS 6	Wie QS 2, aber das Ziel bekommt 4 Stufen Begehren gegenüber der Heldin.

3) Langzeitwerbung

a) Beeinflussung der Einstellung; Vergleichsprobe zwischen *Betören (Liebeskünste)* und *Willenskraft (Betören widerstehen)* des Ziels

- ☛ Einstellung festlegen (1-9; 5 neutral, 1 = hasst die Heldin, 9 = liebt die Heldin abgöttisch)
- ☛ Intervall für Probe festlegen
- ☛ Hat die aktive Partei gewonnen, so kann sie die Einstellung des Gegenübers um eine Stufe pro Netto-QS steigern. Das Opfer bemerkt zudem nicht, dass es beeinflusst wurde.
- ☛ Bei einem Gleichstand verändert sich die Einstellung nicht. Die passive Partei bemerkt nichts von dem Beeinflussungsversuch.
- ☛ Hat die passive Partei gewonnen, so kann sie im Gegenzug pro Netto-QS die Einstellungsstufen zu ihren Gunsten verschieben. Sie ist dazu jedoch nicht

verpflichtet. Außerdem bemerkt sie, dass sie beeinflusst wurde.

- ☛ Eine Heldin kann durch eine einzelne Probe die Einstellung seines Ziels nie mehr als um 2 Stufen ändern. Wenn das Ziel eine Einstellung von 5 gegenüber der Heldin, so kann durch eine Probe die Meisterperson maximal auf Einstellungsstufe 7 vorrücken. Ausnahme: Zauber- und Liturgieeinsatz, Patzer und Kritische Erfolge. Die passive Partei ist an diese Begrenzung nicht gebunden.
- ☛ Bei einem Patzer kann sich die Einstellung um 1W3+1 Stufen zu Ungunsten des Patzenden verschieben Stufe um 1W3+1 zu Gunsten des Probenden.
- ☛ Ob es eine Begrenzung der Einstellungsstufe zwischen Heldin und Meisterperson gibt, entscheidet der Meister. So mag es niemals möglich sein, dass sich die Einstellungsstufe des Erzfeindes der Heldin ihr gegenüber über Stufe 2 hinaus verbessert.

b) Handlung erzwingen; Vergleichsprobe zwischen *Betören (Liebeskünste)* und *Willenskraft (Betören widerstehen)* des Ziels

- ☛ Das Intervall ist identisch mit dem Intervall der Probe für die Veränderung der Einstellung.
- ☛ Sollte die aktive Partei gewinnen, so entscheidet die Netto-QS darüber, was geschieht.
- ☛ Bei einem Gleichstand unternimmt die passive Partei zwar nicht die gewünschte Handlung, aber sie bemerkt auch nicht, dass sie beeinflusst werden sollte.
- ☛ Gewinnt die passive Partei, bemerkt sie, dass sie beeinflusst werden sollte und kann entsprechend reagieren. In diesem Fall kann der Meister entscheiden, dass sich die Einstellungsstufe der Meisterperson gegenüber dem Helden sofort ändert.
- ☛ Es ist nur eine Probe während der Langzeitwerbung erlaubt, um sein Gegenüber zu einer Handlung zu bewegen. Der Spielleiter entscheidet darüber, ob irgendwann noch einmal eine Probe gegen die gleiche Person und mit dem gleichen Handlungsziel gestattet ist.
- ☛ Wann eine solche erzwungene Handlung endet, entscheidet der Meister.
- ☛ Der Spielleiter kann entscheiden, dass es Personen gibt, die sich selbst durch eine gelungene Probe nicht dazu verleiten lassen, eine bestimmte Handlung auszuführen. Ein Traviageweiheter wird selten untreu und auch die Kaiserin wird nicht in Anwesenheit ihres Gemahls anfangen, sich für die Heldin auszuziehen.