

Kapitel VI

Die Stadtwache

Grundlegende Regeln

Sgrags Erläuterungen dauerten lange und waren sehr ausführlich. Die drei Gefährten saßen in dem gemütlich eingerichteten Wohnzimmer im oberen Stockwerk des Hauses. Der Raum war nicht groß, aber im Gegensatz zur Schreibstube äußerst ordentlich und aufgeräumt. Er beinhaltete eine kleine Sitzgarnitur und ein paar Schränke und Regale, die vor allem säuberlich zusammengerollte Schriftrollen und nach einer strengen Ordnung sortierte Bücher enthielten. Überall im Raum verteilt standen kleinere und größere Gegenstände, die Ailco teilweise nicht zuordnen konnte. Auf eine entsprechende Frage hin erklärte Grag ihm, dass es sich dabei um Andenken von seinen Reisen handelte. Er habe aus jedem Land, das er jemals besucht hatte, einen Gegenstand mitgebracht. Ailco unterbrach den Redefluss des Kartographen immer wieder und fragte Einzelheiten nach und auf jede Frage konnte der Ceglag nochmals ausführlich antworten. Mehr als einmal bewunderte Ailco das enorme Wissen Grags.

Als dieser schließlich mit seinen Erläuterungen, die seiner Aussage nach nur die „Kurzfassung“ waren, geendet hatte, war es schon wieder hell draußen und die zwei Sonnen durchfluteten das Zimmer mit ihrem Licht. „So, ich glaube, ich habe alle wichtigen Dinge erwähnt, die man wissen sollte“, meinte Grag, „hast du noch irgendwelche Fragen?“ Ailco überlegte kurz, konnte aber keinen klaren Gedanken mehr fassen. Sein Kopf war voll mit den Informationen, die er im Laufe der letzten Stunden bekommen hatte, und der schwere Wein, den Grag ausgeschenkt hatte, tat sein Übriges, um Ailco nur noch an Schlaf denken zu lassen. Aber nicht nur ihm schien es so zu gehen. Alharrassan war im Laufe der Erläuterungen immer tiefer in seinen Sessel gerutscht und Xala hatte sich auf ihrem Platz wie ein junger Hund zusammengerollt und schlief schon seit mehreren Stunden. „Können wir uns hier vielleicht irgendwo ein kleines bisschen ausruhen?“, fragte er schließlich. Grag lächelte amüsiert. „Natürlich. Ich habe nebenan ein kleines Gästezimmer. Es ist zwar kein Luxus, aber immerhin stehen dort zwei Betten, derer ihr euch gerne bedienen könnt.“

Ailco erhob sich müde von seinem Stuhl (er war froh, dass er keinen Sessel gewählt hatte, sonst wäre er vermutlich irgendwann eingeschlummert) und folgte Grag durch einen Durchgang in ein kleines Zimmer, das direkt unter dem Dach gelegen war. Grag hatte zwar nicht untertrieben, Luxus bot das Zimmer wirklich nicht, aber es strahlte so eine rustikale Gemütlichkeit aus, die durch die Dachschräge noch verstärkt wurde, dass er die Müdigkeit in seinen Knochen noch deutlicher spürte. „Macht es euch bequem“, sagte Grag und deutete auf die beiden anscheinend frisch bezogenen Federbetten. Ailco nickte dankend und setzte sich auf den Rand des vorderen Bettes. Er entledigte sich seiner Stiefel und seines Waffengürtels, als ihn ein Schwindelgefühl befiel. ‚Ich hätte nicht so viel trinken sollen‘, schalt er sich selbst und streckte sich auf der Schlafstatt aus. Er lag nur noch wenige Sekunden wach, bis er schließlich einschlief.

Er wanderte durch den dunklen Wald. Die Bäume schienen Gesichter zu haben, sie schienen mit ihren Ästen nach ihm zu greifen. Ailco blickte sich gehetzt um. Er wusste, dass er verfolgt wurde, aber er wusste nicht, wer oder was es war. Er hatte Angst, er spürte, wie ihm der kalte Schweiß auf der Stirn stand und seine Knie waren weich. Wo sollte er hin? Er stand auf einem kleinen Waldweg, Schnee bedeckte die Büsche um ihn herum. Ihm war kalt, er fror so stark, dass seine Zähne klapperten. Links ging der Weg weiter in den Wald, rechts wurde der Forst lichter und in einige Entfernung sah er ein Wirtshaus, aus dem das unstete Licht eines wärmenden Feuers drang. Und

hinter sich hörte er das Hecheln seines Verfolgers. Er wusste, er durfte sich nicht umdrehen, sonst wäre er verloren. Er wollte loslaufen, aber er konnte nicht. Er bekam Panik, fing an zu rennen, aber mit jedem Schritt, den er machte, entfernte er sich weiter vom Wirtshaus und der Wald um ihn herum wurde immer düsterer. Die Bäume öffneten ihre Mäuler, die Äste griffen nach ihm und er hörte ihr hämisches Gelächter. Sie entblößten ihre spitzen Zähne, die im silbernen Mondlicht aufblitzten. Wo war er hier? Wer verfolgte ihn? Er rannte weiter und weiter und der Wald um ihn herum schien jedes Licht zu verschlucken. Sein nackter Leib war über und über mit kaltem Schweiß bedeckt und überall, wo seine Füße in den Schnee trafen, hinterließen sie einen blutigen Abdruck. Aber er war nicht verletzt. Und hinter sich hörte er das böartige Knurren seines Verfolgers, er konnte seinen Atem schon riechen, konnte seine Zähne sich schon fast in sein Fleisch bohren fühlen. Warmes, weiches, zartes Fleisch. Ein Hochgenuss! Er wollte nur noch Fleisch! Wollte spüren, wie sich sein Mund mit dem warmen, köstlichen Blut füllte, wollte die Schreie seines Opfers hören, wenn er große Brocken der blutigen Masse aus ihm herausriss. Er schaute sich um. Der Wald war wieder deutlich heller. Der Verfolger war weg, denn nun war er der Verfolger. Vor ihm lief ein kleines, armseliges Menschlein, dass ihm als Opfer dienen würde, das er in Stücke reißen würde und sich an seinen Qualen laben würde. Ailco merkte, dass ihm warmer Speichel aus den Lefzen tropfte. Im Vorbeigehen schlug er mit seinen Klauen tiefe Kerben in den Stamm eines Baumes, in erregter Vorfreude auf das Gefühl, wenn er sie in sein Opfer rammen würde. Aber das Opfer war verschwunden. Mitten auf dem Weg stand ein hoch gewachsener, alter Mann. Gekleidet in einer schwarzen Robe, die mit goldenen Symbolen aus Zauberschrift bestickt war. Und es waren alle die gleichen Symbole: Tod! Er strich sich sein langes, weißes Haar aus dem Gesicht und Ailco blickte in die Fratze eines Dämons und eine verunstaltete, weiße Knochenhand reckte sich aus der Robe des Mannes und zeigte auf Ailco. ‚Dich kriege ich auch noch!‘, schrie der Mann, ohne seinen Mund zu bewegen.

Ailco schreckte mit einem Schrei hoch. Schweiß stand auf seiner Stirn, sein Atem ging schnell und unruhig, seine Hände zitterten. Er setzte sich auf und versuchte möglichst ruhig ein und aus zu atmen. ‚Was war das für ein Traum?‘, fragte er sich. Er war kein ängstlicher Mensch, aber dieser Traum war so real gewesen, als ob er diesem Mann wirklich begegnet wäre. Und seine Worte hallten immer noch in seinem Kopf wider: Dich kriege ich auch noch! Warum ‚auch noch‘? Wen hatte er vorher schon bekommen? Ailco schüttelte den Kopf und schalt sich selbst: ‚Ein Traum. Es war nur ein Traum. Nun mach dich nicht verrückt! Du hast gestern zu viel getrunken und jetzt schlecht geträumt, das ist alles.‘ Aber war es wirklich nur ein Traum?

Ailco blickte sich in dem kleinen Zimmer um. Das andere Bett war zerwühlt, aber leer. Alharrassan schien schon aufgestanden zu sein und die Stimmen, die er aus dem Nebenzimmer hörte, bestätigten seine Annahme. Mühsam erhob Ailco sich aus den Federn und setzte sich auf die Bettkante. Ihm war schon wieder leicht schwindelig, zudem hatte er einen äußerst schlechten Geschmack im Mund und seine Kleidung klebte verschwitzt an ihm. Er fühlte sich einfach schrecklich und sein ganzer Körper schrie nach mehr Schlaf. Aber er zwang sich, aufzustehen, wobei ihn so ein starkes Schwindelgefühl überkam, dass er sich an der Dachschräge abstützen musste, um nicht zu stürzen. Als die hellen, wirbelnden Punkte vor seinen Augen verschwunden waren, ging er langsam zu dem Durchgang und lehnte sich gegen den Türrahmen.

Grag, Xala und Alharrassan wandten sich zu ihm um, als sie die von ihm verursachten Geräusche hörten und unterbrachen ihr Gespräch. Ailco wusste nicht, was los war, aber sie schauten ihn an, als ob irgendetwas schlimmes passiert wäre.

„Mensch, du siehst aus wie eine Leiche!“, begrüßte ihn Alharrassan. Er klang besorgt. „Ist dir nicht gut?“ Auch Grag schaute äußerst besorgt, erhob sich von seinem Sessel und kam auf ihn zu. Xala sprang auf und flitzte dem Vogelmenschen hinterher. „Was ist los?“, fragte dieser. „Nichts“, antwortete Ailco, „ich habe nur schlecht geschlafen und wirres Zeug geträumt. Das geht schon wieder.“ „Sicher?“, wollte der Ceglag wissen, „du siehst wirklich nicht gut aus. Vielleicht hast du dir irgendeine Krankheit eingefangen.“ „Nein, das ist nichts, was man mit einem Glas Wasser nicht beheben könnte.“ „Na gut, ich werde dir eines bringen“, sagte Grag und ging in die Küche.

Ailco ließ sich auf einen der Sessel sinken. Ihm ging es wirklich nicht gut. Ihm war schwindelig und er hatte das Gefühl, dass der Boden, auf dem er lief, weich und uneben war. Dich kriege ich auch noch! Wieder und wieder hallte dieser Satz in Ailcos Kopf. Er versuchte seine Gedanken zu sammeln und die schlechten Erinnerungen an den Traum zu verdrängen.

Grag brachte ihm ein Glas mit kühlem, frischen Wasser, das Ailco dankend annahm und in kleinen Schlücken trank. Er genoss das kalte Gefühl, das sich langsam zu seinem Magen vorarbeitete und ihm mit jedem Schluck ein wenig Energie zurückgab. Als er das Glas ausgetrunken hatte, fühlte er sich besser, das Schwindelgefühl war verschwunden und auch auf den Gesichtern der anderen verschwand langsam der Ausdruck der Besorgnis.

„Ich habe dir in der Küche eine Schüssel frisches Wasser und ein paar saubere Tücher bereitegelegt“, sagte Grag zu Ailco, „falls du dich ein wenig waschen möchtest.“ „Ja, danke“, antwortete der Angesprochene und erhob sich, um in die Küche zu gehen.

Der Raum war noch kleiner als das Gästezimmer, aber ebenso gemütlich eingerichtet. Es gab eine kleine Feuerstelle, neben der ein wenig Holz gestapelt war. An Haken an den Wänden hingen diverse Küchengeräte und Töpfe und auf einem kleinen Tisch in der hinteren Ecke stand die versprochene Wasserschüssel. Ailco setzte sich auf den Stuhl, der davor stand, und tauchte seine Hände in das kühle Nass, rieb sie aneinander, um den größten Schmutz zu beseitigen und nahm dann ein Tuch, um

sie sich zu trocknen. Schließlich ließ er das Tuch in die Schüssel fallen und wischte sich mit dem nassen Lappen einige Male über das Gesicht. Die Kälte des Wassers tat gut und vertrieb die vorhandene Müdigkeit fast vollständig. Ailco fühlte sich wieder richtig gut und vor allem wieder stark genug, die Stadtführung weiter zu machen.

Er warf zum Abschluss noch einen kurzen Blick auf das mittlerweile wieder spiegelglatte Wasser, um sich zu betrachten. Aus dem Behälter blickten ihn die böartigen, gelben Augen eines schwarzen Wolfes entgegen, die Zähne gebleckt, aus den Winkeln der Schnauze lief frisches Blut, das auch an den langen, spitzen Zähnen klebte.

Ailco spürte, wie etwas eiskalt nach seinem Herzen griff. Sein Atem wurde kurz und stoßartig und in seinem Kopf schallte eine böartige Stimme, die klang, als ob sie ihm sehr, sehr nahe war und sie war ihm vertraut, ohne dass er sagen konnte, wem sie gehörte. Dich kriege ich auch noch! Ailco sank zurück auf den Stuhl, so kurz das Hochgefühl war, so schnell war der Fall in das Unwohlsein. Erschrocken wandte er das Gesicht von der Wasserfläche ab, versuchte, seinen Atem wieder zu beruhigen. Was war los mit ihm? Er hatte Halluzinationen und das, obwohl die Nachwirkungen des Alkohols längst nicht mehr hätten sein dürfen. Wieder schöpfte er eine Handvoll Wasser aus der Schüssel und spülte sein Gesicht damit ab. „Beruhig dich, es gibt dafür bestimmt eine logische Erklärung“, murmelte er, „es gibt eine logische Erklärung, mach dich nicht wahnsinnig. Es war nur ein Traum. Es war nur ein Traum!“ Den letzten Satz hatte er so laut gesagt, dass Alharrassan aus dem Nebenzimmer rief: „Was war?“, „Ich habe nichts gesagt!“, rief Ailco zurück.

Er stand auf und warf vorsichtig noch einen Bletek in das Wasser. Der Wolf war verschwunden – wie nicht anders zu erwarten. „Alles nur Einbildung“, sagte sich Ailco zum wiederholten Male, setzte das glücklichste Gesicht auf, zu dem er momentan in der Lage war und begab sich wieder in das Wohnzimmer.

„So!“, begrüßte er die Anwesenden, „Wollen wir weiter?“, „Bereit, wenn du es bist.“, antwortete Alharrassan, während Xala, die gerade dabei war, die Stabilität der Regale zu testen, indem sie darauf herumkletterte, erfreut ausrief: „Juhu! Weiter, weiter, weiter!“ Sie sprang mit einem Satz von dem Büchergestell, das daraufhin beängstigend anfangen zu wackeln, und hüpfte erregt um Ailco herum. „Wohin gehen wir? Was machen wir da? Darf ich mit? Wie lange dauert das? Gibt's da was zu spielen?“ Grag lächelte amüsiert, als er diese Szene beobachtete, während Ailco auf die vielen Fragen antwortete: „Ich denke, wir sollten einmal die Stadtwache aufsuchen. Hier gibt es doch so etwas wie eine Stadtwache, oder?“ Alharrassan nickte: „Ja, die kümmern sich darum, dass die vielen kleinen Konflikte nicht eskalieren. Was willst du da überhaupt?“ „Ich denke, wir sollten das Ding abgeben, das Xala sich ‚geliehen‘ hat. Ich will nicht, dass wir hier als Diebe gejagt werden. Das ist wirklich das Letzte, was ich gebrauchen kann.“ „Sehr gute Idee“, stimmte der Verasti zu, nur Xala schien darüber nicht so glücklich zu sein, denn sie zog die Mundwinkel herunter und schmolzte: „Och, wieso denn...“

Ailco verabschiedete sich von Grag und bedankte sich für die Informationen und das Nachtlager. Schließlich verließen die drei Kameraden das Haus und betraten wieder den Marktplatz. Alharrassan hatte recht gehabt: Tagsüber schien hier bei Weitem nicht so viel los zu sein wie nachts, denn es waren kaum fünfzig Leute auf dem Platz, der im Vergleich zur Nacht wie ausgestorben dalag.

Alharrassan führte sie nur ein kurzes Stück, bis er schließlich vor einem recht großen Haus stehen blieb, das vergitterte Fenster im Erdgeschoss hatte und einen recht soliden Eindruck machte. Im Gegensatz zu den anderen Häusern, die überwiegend aus Holz oder Fachwerk erbaut waren, bestand dieses Gebäude vollständig aus Stein. „Die Stadtwache“, sagte ihr Führer.

Ailco trat auf die mit einer kleinen, vergitterten Öffnung versehenen Tür zu und sagte zu den anderen: „Wartet hier. Ich mache das schon.“ Alharrassan zuckte wie unbeteiligt mit den Schultern: „Wenn du meinst...“

Die Tür öffnete sich in eine schummerige Stube, die nur spärlich eingerichtet war. Es gab lediglich einen Tisch mit einem Stuhl daran und einen Waffenständer, auf dem ein Kriegsschwert, ein Zweihänder und ein großer Schild hingen. Auf dem Stuhl saß ein recht beleibter Mann, der seine schmierigen Haare streng zurückgekämmt hatte und einen etwa drei Tage zu lange stehen gelassenen Drei-Tage-Bart trug. Er schaute Ailco fragend und offensichtlich erstaunt an, als dieser den Raum betrat. „Guten Tag“, grüßte Ailco ihn. „Was willst du hier?“, erwiderte der Mann. „Ich habe eine Fundsache abzugeben.“ Völliges Unverständnis machte sich auf dem Gesicht des Mannes breit. „Seh' mir aus wie 'n Pfandhaus? Hier is' die Stadtwache, Junge. Wir sammeln hier kein' Plunder nich', der irgendwo auf 'er Straße 'rumliegt.“ „Das kenn ich aber anders. Ich war selbst Stadtwächter in Diran Fahr...“ „Is' mir wurscht, was die in Diran mach'n. Hier gib's kein Mülllager nich'. Also zieh ab un' lass mir in Ruhe arbeiten.“ Langsam wurde Ailco wütend. „Hör mal zu, Kerl! Ich bin schon verurteilt und will mich hier nicht noch eines Diebstahls schuldig machen. Also will ich diesen Gegenstand hier abgeben, damit der rechtmäßige Besitzer ihn abholen kann.“ „Hab' doch gesagt: Is' mir wurscht. Ich sammel so'n Zeugs hier nich'. Verkauf dich den bei 'nem Händler oder wem weiß ich was. Ich hab' zu tun, also lass mir in Frieden! Außerdem wird dir hier nieman' wegen 'nen Diebstahl anzeigen, sind schließlich in Kal Hadun hier. Hier wird doch geklaut wie bei die Rabens. Behalt dich den und sei zufrieden.“ Und damit wandte er sich wieder dem kleinen Block vor sich zu, auf dem er irgendetwas notierte. Nach dem zu schließen, wie er redete, nahm Ailco an, dass es sich nicht um Lyrik handelte.

Verärgert verließ er die Wachstube. „Was ist los?“, fragte Alharrassan, als er den grimmigen Ausdruck auf Ailcos Gesicht erblickte. „Der Kerl wollte den Gegenstand nicht annehmen. Er meinte, ich solle ihn verkaufen oder behalten.“ „Das hätte ich eigentlich wissen können.“, sagte Alharrassan und Xala grinste über beide Backen und rief erfreut: „Toll, dann kann ich den ja doch behalten! Krieg ich ihn wieder? Krieg ich, krieg ich!“ – und sprang wieder um Ailco herum. Dieser packte sie

am Kragen, nahm sie und stellte sie vor sich hin. Sie immer noch festhaltend ließ er sich in die Hocke hinab und schaute ihr ernst in die Augen. Die Nigro versuchte auch möglichst ernst auszusehen, konnte sich aber ein verschmitztes Grinsen nicht verkneifen. Ailco ließ sich aber nicht beirren und sagte ernst: „Nein. Ich denke, der Mann, von dem du das hast, wird es wiederhaben wollen und es ist nicht gut, wenn wir es dann noch haben.“ Xala zog die Mundwinkel nach unten und versuchte möglichst traurig auszusehen. „Och, menno...“

„Wir sollten vielleicht versuchen, ob wir ihn irgendwo verkaufen können. Dann hat er wenigstens einen kleinen Nutzen“, meinte Alharrassan. Ailco stimmte zu: „Ja, du hast recht. Aber ich wüsste nicht, welcher Händler so einen Gegenstand kaufen würde.“ Alharrassan grinste verschmitzt. „Ach, lass mich das nur machen. Ich kenne da jemanden, bei dem könnten wir den wohl loswerden – vorausgesetzt natürlich, dass er überhaupt irgendeinen Wert hat.“ Ailco schaute ihn ein wenig skeptisch an. „Ist doch nichts Illegales, oder?“ fragte er. Der Verasti schaute erschrocken. „Illegal? Ich? Aber nein!“, antwortete er mit einem ironischen Unterton und grinste dabei über das ganze Gesicht. „Auf so etwas würde ich mich doch nie einlassen! Los, lasst uns gehen!“

Grundlegende Regeln

In einem Rollenspiel gibt es immer wieder Situationen, die nicht durch das bloße Erzählen oder Schildern von Aktionen simuliert werden können. In diesen Fällen greift man auf die Regeln zurück, die sich mit solchen Situationen beschäftigen. Im Normalfalle werden solche Situationen durch einen Würfelwurf entschieden, der nach bestimmten Mechanismen abläuft.

Die Würfel

Für das Rollenspiel Samyra benötigt man mindestens einen 6-seitigen und einen 20-seitigen Würfel. Es empfiehlt sich, von jeder Sorte zwei oder drei Würfel zu halten, da viele Würfe die Benutzung mehrerer erfordern.

Ein **6-seitiger** Würfel ist mit den Zahlen 1 bis 6 beschriftet und wird im Folgenden nur noch als **W6** bezeichnet.

Ein **20-seitiger** Würfel ist mit den Zahlen 1 bis 20 beschriftet und wird im Folgenden nur noch als **W20** bezeichnet.

Im Text findet man außerdem des Öfteren Angaben wie „2W6“ oder Vergleichbares. Dieses bedeutet, dass man so häufig mit dem entsprechenden Würfel wirft, wie die Zahl vor der Würfelangabe besagt, und die Ergebnisse der Würfel addiert.

Bei 2W6 würfelt man zwei Mal mit dem W6. Anschließend addiert man die Ergebnisse der Würfe.

Folgt nach der Würfelangabe noch eine Angabe wie „+4“ oder „-2“, bedeutet dieses, dass man zum gewürfelten Gesamtergebnis eben diese Zahl addiert (oder sie vom Ergebnis abzieht).

Bei 1W6+4 würfelt man einmal mit dem 6-seitigen Würfel und addiert auf das geworfene Ergebnis 4 Punkte. Dieses ist das Endergebnis.

Bei 2W6-2 würfelt man mit zwei 6-seitigen Würfeln (oder zweimal mit einem Würfel), addiert die geworfenen Ergebnisse und zieht von diesem Gesamtergebnis 2 Punkte ab.

Rundungen

Es gibt einige Situationen, in denen es notwendig ist, Werte zu teilen. Da es keinerlei Werte mit Nachkommastellen gibt, werden alle Ergebnisse mathematisch gerundet, das heißt, bei einer Nachkommastelle ab einschließlich 0,5 wird auf-, bei kleineren abgerundet (es sei denn, es ist im Regeltext anders angegeben).

Die Werte der Spielfiguren

Grundwerte und Fertigkeiten

Eine Spielfigur hat zahlreiche Werte, die sie beschreiben. Hauptsächlich setzen diese sich aus den Grundwerten und den Fertigkeiten zusammen.

Grundwerte (im Folgenden auch GW abgekürzt) stehen für die angeborenen körperlichen und geistigen Eigenschaften des Charakters, umfassen aber auch seine Sozialisation, Weltanschauung und andere Einstellungen. Sie spiegeln wider, mit welchen Normen und in welcher Gesellschaft eine Figur aufgewachsen ist und welche genetischen Anlagen sie hat. Somit werden diese Werte aus der Rasse, der Herkunft und dem Aspekt eines Bewahrers bestimmt. Nach der Charakter-Erschaffung stehen diese Werte fest, und es ist nicht mehr möglich, sie zu verändern. Sie liegen üblicherweise in einem Bereich von 2 bis 6, können aber auch höhere und niedrigere Werte erreichen oder negativ sein.

Jedem Grundwert sind mehrere **Fertigkeiten** untergeordnet (in manchen Fällen auch nur eine einzelne Fertigkeit, s. u.). Diese kann man während der Charakter-Erschaffung oder im späteren Verlauf des Spieles durch Erfahrung und das Aufwenden von Zeit und Geld trainieren, um darin besser zu werden. Sobald man dieses gemacht hat, gelten sie als **erlernt**. Es ist naheliegend, dass es einer Figur leichter fällt, eine Fertigkeit zu verbessern, für die sie schon von Natur aus begabter ist. Daher legen die Grundwerte beim Training maßgeblich fest, wie leicht (oder schwer) es einem Abenteurer fällt, bestimmte Fertigkeiten zu steigern, also ihren Wert zu erhöhen. Durch das Training erhält man auf die Fertigkeit einen Wert, der höher ist als der Grundwert. Dieser neue Wert wird als **Fertigkeitsstufe** (im Folgenden auch mit FS abgekürzt) bezeichnet. Fertigkeiten stehen also für das erlernte und trainierte Können des Charakters und werden sich im Laufe seiner Karriere verbessern, wobei ihm hierbei keine Grenzen gesetzt sind. Wenn ein Spieler es wünscht, kann er seine Fertigkeitsstufen unendlich erhöhen, wenn er genügend Erfahrung dafür gesammelt hat. Werte von 18 bis 20 gelten als hohe Werte und nur selten wird darüber hinaus gesteigert.

Bedeutung der Grundwerte

Jeder Grundwert stellt einen Teilaspekt des Charakters dar. In der folgenden Auflistung wird erläutert, welche körperlichen, geistigen und sozialen Eigenschaften die einzelnen Grundwerte umfassen. Dieses Wissen ist zum einen wichtig, damit der Spieler seine Figur nach seiner Vorstellung erstellen kann, findet aber zum anderen auch im normalen Spiel Anwendung, wenn Situationen Würfe erfordern,

für die es keine explizite Fertigkeit gibt (vgl. Proben). Der Spielleiter kann dann anhand der folgenden Beschreibungen entscheiden, welche Grundwerte benötigt werden.

Grundwerte sind in Kategorien eingeteilt, die vor allem während der Charakter-Erschaffung wichtig sind. Man kann anhand dieser Gruppierungen schon eine grobe Zuordnung der Grundwerte vornehmen. Man unterscheidet zwischen vier Kategorien: Aktion, Wissen, Kampf und Magie.

Aktion

Die Kategorie **Aktion** wird hauptsächlich benötigt, wenn der Charakter eine aktive, körperliche Tätigkeit ausführen möchte. Eine genaue Beschreibung der enthaltenen Fertigkeiten findet man im folgenden *Kapitel VII - Die Fertigkeiten*.

Akrobatik

Der Wert in Akrobatik zeigt, wie wendig und gelenkig der Charakter ist. Er spiegelt zudem wider, wie stark sein Gleichgewichtssinn und seine Hand-Auge-Koordination ausgeprägt sind.

Fertigkeiten: *Balancieren, Fallen, Gaukeleien, Seiltechnik, Winden.*

Athletik

Athletik steht für die reine Stärke und die Ausdauer des Charakters. Er zeigt, wie gezielt die Figur ihre reine Muskelkraft einsetzen kann. Die Fertigkeiten dieses Grundwertes sind insbesondere die, die anstrengend sind und an den Kräften zehren.

Fertigkeiten: *Geländelauf, Klettern, Kraftakt, Springen, Schwimmen, Tauchen.*

Beobachten

Beobachten umfasst alle fünf Sinne der Figur und die Fähigkeit, aus diesen Wahrnehmungen die richtigen Schlüsse zu ziehen und Dinge zu entdecken, die anderen verborgen bleiben.

Fertigkeiten: *Beschatten, Schätzen, Sinne, Spurenlesen, Suchen.*

Diebeskunst

Diebeskunst beinhaltet im Grunde einige körperliche Eigenschaften des Charakters, unter anderem sein Geschick. Allerdings hängt dieser Grundwert auch maßgeblich von der Sozialisation der Figur ab, da sich alle Aktivitäten dieser Gruppe am Rande der Legalität bewegen oder illegal sind. Ein Charakter, der in einem strengen Rechtsstaat aufgewachsen ist und entsprechend erzogen wurde, wird Skrupel haben, diese Tätigkeiten durchzuführen. Er hat folglich üblicherweise einen geringeren Grundwert. Somit steht

dieser Grundwert vor allem für die Gesetzestreue der Figur.
Fertigkeiten: *Einbrechen, Fälschen, Gassenwissen, Glücksspiel, Stehlen, Verstecken.*

Gesellschaft

Der Wert in Gesellschaft spiegelt wider, wie gut sich der Charakter in einem sozialen Umfeld zurechtfindet, wie gut er sich anpassen kann und wie kultiviert er ist. Er steht ebenso für die persönliche Ausstrahlung, das Charisma und die Wirkung der Figur auf andere.

Fertigkeiten: *Etikette, Musizieren, Schauspielern, Singen, Tanzen, Verkleiden.*

Heilung

Dieser Wert steht für das praktische und theoretische medizinische Wissen des Charakters. Es umfasst in erster Linie die gängigen Heilmethoden bei Verwundungen, Vergiftungen und Krankheiten, aber auch die Möglichkeit, psychische Erkrankungen zu behandeln.

Fertigkeiten: *Gift, Krankheit, Psyche, Wunden.*

Heimlichkeiten

Heimlichkeiten zeigt, wie unauffällig der Charakter von Natur aus ist und wie gut er diese Unauffälligkeit einsetzen kann, um sich vor einer Entdeckung durch andere zu schützen.

Fertigkeiten: *Schleichen, Tarnen.*

Lenken

Lenken zeigt, wie gut der Charakter mit Fortbewegungsmitteln jeglicher Art umgehen kann. Der Grundwert steht zudem für die grundlegende Fähigkeit im Umgang mit (vor allem Nutz-)Tieren, da viele Fahrzeuge von Tieren gezogen werden oder man sich ihrer bedient, um auf ihnen zu reiten. Zum Umgang mit verschiedenen Fahrzeugen gehört auch immer die Fähigkeit, kleinere Reparaturen selbstständig durchzuführen. Daher zeigt der Grundwert Lenken außerdem das grundlegende handwerkliche Geschick des Charakters.

Fertigkeiten: *Reiten, Rudern, Segeln, Wagenlenken.*

Mechanismen

Der Wert in Mechanismen ist vorwiegend ein Maß für die Fingerfertigkeit und das Geschick des Charakters. Er zeigt zudem das grundlegende Verständnis von mechanischen Vorgängen und Strukturen und das Wissen, wo und wie man diese Konstruktionen einsetzt.

Fertigkeiten: *Fallen bauen, Fallen entdecken, Fallen entschärfen, Schlösser öffnen.*

Selbstbeherrschung

Selbstbeherrschung steht für die Willenskraft einer Figur, sich selbst und ihre Ängste und Hemmungen zu überwinden, ihre Emotionen zu unterdrücken oder Versuchungen zu widerstehen.

Fertigkeiten: *Selbstbeherrschung.*

Überleben

Überleben zeigt, wie gut sich ein Charakter in der freien Wildbahn orientieren kann, wie er mit den Widrigkeiten der Natur umzugehen weiß und ob er auch ohne Reiseproviant genügend Nahrung findet, um zu überleben.

Fertigkeiten: *Berge, Dschungel, Schnee, Steppe, Sumpf, Wald, Wüste.*

Verhandeln

Verhandeln steht für die Redegewandtheit des Charakters und seine Fähigkeit, mit gut vorgetragenen Argumenten seinen Standpunkt zu unterstützen, um das zu erreichen, was er möchte. Der Wert verkörpert zudem, wie gut eine Figur mit anderen Personen umgehen kann und wie gut ihre Fähigkeit ist, sich in andere hineinzudenken und -zu fühlen.

Fertigkeiten: *Ausflüchte, Empathie, Handeln, Überreden, Überzeugen, Verführen, Verhören.*

Wissen

Die Kategorie Wissen beinhaltet all das theoretische Wissen, das die Figur gelernt hat. Hierbei geht es insbesondere um das Abrufen von Informationen aus dem Gedächtnis und weniger um eine körperliche Aktivität. Alle Fertigkeiten dieser Gruppe werden in *Kapitel VII - Die Fertigkeiten* detailliert beschrieben.

Handwerk

In einer Welt wie Samyra hat jeder Bewohner gewisse grundlegende Kenntnisse über einfache handwerkliche Vorgänge. Der Wert in Handwerk bezieht sich daher auf umfassenderes Wissen und beinhaltet auch Bereiche wie Statik, Eigenschaften von Baustoffen sowie wie und wo man diese einsetzt. Er zeigt, wie leicht es dem Charakter fällt, komplizierte Mechanismen und Konstruktionen zu durchschauen und zu verstehen.

Fertigkeiten: *Baukunde, Mechanik, Handwerksfertigkeiten* (beispielsweise Nähen, Schmieden etc.).

Kreativität

Die Kreativität des Charakters ist ein Maß für seine Intelligenz. Sie zeigt an, wie gut das Gedächtnis und die Kombinationsgabe einer Figur sind, wie ausgeprägt ihr logisches Denken ist und wie leicht ihr das Erkennen von Zusammenhängen fällt.

Fertigkeiten: *Kreativität.*

Magie

Dieser Wert spiegelt das theoretische Wissen über Magie wider, das eine Figur hat. Er sagt dabei nichts darüber aus, wie begabt sie ist, aktiv Magie auszuüben. Inhalte sind vorwiegend magietheoretischer Natur und umfassen Kenntnisse über den Aufbau von Manakonstrukten und den Möglichkeiten, die sich mit der Magie eröffnen.



Aber auch das Wissen von magischen Gegenständen und sagenumwobenen Relikten und die Deutung von übernatürlichen Phänomenen fallen in diese Gruppe Fertigkeiten. Fertigkeiten: *Aspektmagie, Deutung, Elementarmagie, Gegenstände und Relikte, Schulmagie.*

Natur

Dieser Wert zeigt das Wissen eines Charakters über die Natur und beinhaltet Kenntnisse über die Flora und Fauna Samyras. Hierzu zählen nicht nur natürliche Tiere und Pflanzen, sondern auch die verschiedenen Monster der Welt und Kräuter mit magieähnlichen Wirkungen.

Fertigkeiten: *Kräuterkunde, Monstertkunde, Naturkunde, Pflanzenkunde, Tierkunde.*

Rechnen

Jeder Charakter kann einfache Rechnungen durchführen und zählen, wie viele Münzen er im Beutel hat. Der Wert *Rechnen* geht weiter und umfasst nicht nur solch rudimentäre Dinge wie Addition und Subtraktion, sondern auch das Rechnen mit größeren Zahlen über schriftliche Rechnungen oder mit einem Rechenschieber, Grundlagen der Geometrie, Prozentrechnung und Ähnliches. Außerdem verkörpert er das Wissen des Charakters über die mystische Bedeutung von Zahlen in bestimmten Kulturkreisen und Religionen.

Fertigkeiten: *Rechnen.*

Schrift

Fertigkeiten: alle Schriftbilder Samyras.

Sprache

Fertigkeiten: alle Sprachen Samyras.

Welt und Länder

Welt und Länder umfasst das Wissen einer Figur über Sitten, Gebräuche und Rechtsprechung der Länder. Ebenso beinhaltet dieser Wert die Kenntnisse über die Aspekte, Götter und Dämonen sowie die Sagen und Legenden, die sich darum ranken, und die historischen Ereignisse der Welt.

Fertigkeiten: *Dämonen und Kulte, Götter und Aspekte, Land und Leute, Sagen und Legenden.*

Blocken

Verwendet ein Charakter eine Verteidigungswaffe (beispielsweise einen Schild), kann er sich gegen Angriffe im Nah- und Fernkampf mittels Blocken verteidigen.

Fertigkeiten: *Blocken.*

Magieresistenz

Dieser Wert zeigt, wie gut sich eine Figur gegen manipulative magische Angriffe zur Wehr setzen kann.

Fertigkeiten: *Magieresistenz.*

Waffengruppen

Man trennt zwischen drei verschiedenen Waffengruppen, die jeweils eine Reihe von Fertigkeiten enthalten. Waffengruppe 1 beinhaltet schwere Waffen, die ihren Schaden durch die Wucht des Angriffs und somit durch die Kraft des Charakters verursachen. Waffengruppe 2 hingegen umfasst Waffen, die auf Schnelligkeit und Präzision basieren, während in Waffengruppe 3 alle Fernkampfwaffen zu finden sind.

Einige Waffenarten sind in mehreren Waffengruppen zu finden. Dieses bedeutet, dass man diese Waffen auf unterschiedliche Weise führen kann, je nach Vorliebe und Begaubung des Charakters.

Fertigkeiten:

Waffengruppe 1: *1hand-Äxte, 2hand-Äxte, 1hand-Hämmer, 2hand-Hämmer, 2hand-Schwerter, Faustkampf, Natürliche Waffen, Speere, Stäbe, Stangenwaffen, Wurfaffen.*

Waffengruppe 2: *1hand-Äxte, 1hand-Schwerter, 2hand-Schwerter, Faustkampf, Flegelwaffen, Handklingen, Natürliche Waffen, Speere, Stäbe, Stichwaffen.*

Waffengruppe 3: *Armbrüste, Bögen, Wurfaffen.*

Widerstand

Widerstand zeigt an, wie robust der Charakter körperlich ist. Mit diesem Wert kann sich eine Figur gegen Krankheiten und Vergiftungen schützen, kann verhindern, dass er von einem Gegner betäubt oder niedergeschlagen wird oder andere widrige Umstände unbeschadet überstehen.

Fertigkeiten: *Widerstand.*

Magie

Die Werte in der Kategorie Magie zeigen die Möglichkeiten des Charakters, aktiv Zauber zu wirken und sich der Kraft des Manas zu bedienen. Mit diesen Werten und ihrer Bedeutung befasst sich *Kapitel IX - Die Magie* detaillierter.

Aspektmagie

Aspektmagie fasst all die magischen Effekte zusammen, die landläufig als göttliche oder religiöse Magie bezeichnet werden. Dazu zählen unter anderem Heil- und Schutzzauber, diverse Rituale, aber auch die Magie des Chaos und der dunklen Götter.

Die Fertigkeit *Rituale* wird erst benötigt, wenn man mit dem vollständigen, separat erhältlichen Zauberbuch spielt. Fertigkeiten: *Leben, Schutz, Tod, Rituale.*

Elementarmagie

Wie der Name vermuten lässt, handelt es sich bei Elementarmagie um Zauber, die auf einem der fünf Elemente basieren. Magietheoretisch trennt man zwischen den Ele-

Kampf

Die Obergruppe Kampf umfasst alle Werte, die in einem normalen physischen Kampf von Bedeutung sind. Hier findet man die Werte für die Angriffs- und Verteidigungsmöglichkeiten des Charakters. In der Regel werden diese Werte ausschließlich in einer direkten Auseinandersetzung mit einem Feind benötigt. Auf die Werte dieser Gruppe wird in *Kapitel VIII - Der Kampf* näher eingegangen.

Abwehren

Abwehren zeigt, wie gut sich der Charakter gegen Nahkampfangriffe zur Wehr setzen kann.

Fertigkeiten: *Abwehren.*

Ausweichen

Ausweichen wird zur Verteidigung gegen Fernkampfangriffe und Geschosszauber verwendet.

Fertigkeiten: *Ausweichen.*

menten Eis, Erde, Feuer, Luft und Wasser.
Fertigkeiten: *Eis, Erde, Feuer, Luft, Wasser.*

Schulmagie

Schulmagie sind Zauber, die direkt das Mana manipulieren. Diese gelten oftmals als unnatürlich erzwungen, weil sie von Magiern in Akademien gezielt erforscht wurden und sich nicht auf natürliche Phänomene beziehen. Hierzu zählen Sprüche, die das Opfer beherrschen und anderweitig manipulieren, sowie sämtliche Zauber, die auf magische Weise Informationen zutage fördern.
Fertigkeiten: *Beherrschung, Bewegung, Information, Magie.*

Sonstige Werte

Zusätzlich zu den bisher aufgeführten Hauptattributen gibt es noch eine Reihe weiterer Werte, die für einen voll-

ständigen Charakter notwendig sind. Dazu gehören der Wert für die **Bewegung** (BEW), der angibt, wie weit die Figur in einem Gefecht laufen darf, und die Anzeigen für den Gesundheitszustand: **Lebensenergie** (LE), **körperliche** (KE) und **mentale Energie** (ME) und **Ausdauer** (AUS). Die verschiedenen Energien sind ein Maß dafür, wie viel Schaden eine Figur einstecken kann. Sinkt der Wert für Lebensenergie irgendwann auf 0 oder sogar weniger, stirbt sie. Ausdauer hingegen ist eine Anzeige dafür, wie erschöpft man ist. Ist dieser Wert auf 0, bricht man völlig entkräftet zusammen.

Auf Bewegung und den Gesundheitszustand wird in *Kapitel VIII - Der Kampf* näher eingegangen.

Zudem hat eine Spielfigur noch weitere Daten, die aus ihr einen richtigen Charakter machen und Auskunft über Rasse, Herkunft, Aussehen und Ähnliches geben. Diese Angaben werden allerdings nicht in Zahlen gefasst (vgl. *Kapitel XI - Charakter-Erschaffung*).

Proben

Proben werden im Rollenspiel dazu benötigt, eine Handlung zu simulieren. Das heißt allerdings nicht, dass für jede Handlung auch eine Probe notwendig ist. Vielmehr geht es darum, mit Proben zu simulieren, ob eine Fertigkeit erfolgreich angewandt wurde. Da es bei einem Rollenspiel aber vor allem darum geht, seinen Charakter zu spielen und mit der Umgebung zu interagieren, werden nur in entscheidenden Situationen Proben verlangt, um den Spielfluss nicht zu stark zu unterbrechen oder das Spiel gar zu einem Würfelspiel zu machen.

Für eine Probe wird üblicherweise eine bestimmte Fertigkeit gefordert, daher werden diese Würfe auch als **Fertigkeitsproben** bezeichnet.

Hat man allerdings die geforderte Fertigkeit nicht trainiert, bedient man sich des Grundwertes, dem diese zugeordnet ist. Daraus folgt, dass prinzipiell jeder Charakter jede Probe ablegen kann, wenn nichts anderes explizit angegeben ist. Wenn im Folgenden von einer Fertigungsstufe gesprochen wird, bedeutet dieses daher, dass bei Charakteren, die die entsprechende Fertigkeit nicht erlernt haben, der Grundwert gemeint ist.

Pollux ist auf der Flucht vor einer Horde Goblins. Auch wenn diese kleinen Wesen einzeln kein großes Problem für den geübten Kämpfer darstellen, sind sie in der Masse durchaus ernst zu nehmen. Als seine Flucht plötzlich von einer sich auftuenden Felsspalte gebremst wird, wittert er seine Chance, die Kreaturen loszuwerden. Er nimmt Anlauf und springt über die Öffnung. Der Spieler muss hierfür eine Probe gegen die Fertigkeit Springen durchführen, um zu überprüfen, ob sein Charakter das Hindernis erfolgreich überwinden kann. Glücklicherweise hat Pollux vor nicht langer Zeit seine Fertigkeit trainiert, so dass die Probe gegen die Fertigungsstufe durchgeführt wird. Hätte er diese Steigerung nicht durchgeführt, hätte der Spieler die Probe trotzdem durchführen dürfen, hätte aber gegen den deutlich niedrigeren

Grundwert Athletik (dem Springen untergeordnet ist) würfeln müssen.

Für eine Probe würfelt man mit **1W20** und vergleicht das Ergebnis mit der Fertigungsstufe. Ist das Würfelergebnis **niedriger** oder **gleich** diesem Wert, war der Wurf erfolgreich.

Der Spieler würfelt mit 1W20 gegen Pollux' Fertigungsstufe von 11 in Springen. Zeigt der Würfel eine Zahl zwischen 1 und 11, war die Probe erfolgreich und der Charakter erreicht unbehelligt die andere Seite der Schlucht. Fällt allerdings ein Ergebnis von 12 oder mehr, ist der Versuch fehlgeschlagen und der Bruta kann die Spalte nicht überwinden.

Zeigt der Würfel eine **1**, ist die Probe besonders spektakulär gelungen. Man spricht hierbei von einem **kritischen Erfolg**. Wie genau sich dieser äußert, findet man in den Beschreibungen der Fertigkeiten in *Kapitel VII*, sowie in den Kampf- und Magieregeln in den *Kapiteln VIII* bzw. *IX*.

Fällt hingegen eine **20**, ist die Probe in jedem Falle ein Misserfolg, unabhängig von der Fertigungsstufe des Charakters. Selbst wenn sie 20 oder mehr beträgt, gilt die Probe als misslungen. Man spricht bei so einem Würfelergebnis von einem **kritischen Fehler**. Auch für diese Situationen findet man entsprechende Beschreibungen der Auswirkungen in den folgenden Kapiteln.

Kritische Erfolge und Fehler werden zusammengefasst als **besondere Würfelergebnisse** bezeichnet.

Ein kritischer Erfolg bei einem Angriff ist schwerer abzuwehren als ein normaler und richtet mehr Schaden an.

Hat man einen kritischen Erfolg erzielt, ist der Einsatz einiger Fertigkeiten nicht so kräftezehrend.

Ein kritischer Fehler beim Entschärfen einer Falle löst diese aus. Beim Heilen von Wunden verletzt ein kritischer Fehler den Ver-

wundeten noch mehr, anstatt ihn zu heilen.

Im Folgenden werden Proben mit **FP** oder **FP()** abgekürzt, wobei im letzteren Falle in den Klammern die zu prüfende Fertigkeit steht.

Im obigen Beispiel musste Pollux' Spieler eine FP auf die Fertigkeit Springen oder einfach eine FP(Springen) durchführen.

In manchen Situationen (häufig bei der Verwendung von Fertigkeiten aus den Gruppen Aktion und Wissen) kann eine Probe nur durchgeführt werden, wenn die geforderte Fertigkeit **erlernt** wurde. In diesen Fällen ist es nicht möglich, auf den Grundwert auszuweichen. Bei solchen Proben wird die geforderte Fertigkeit mit einem vorangestellten * markiert.

*Um einen Ertrinkenden aus dem Wasser zu ziehen, muss man selbst gut schwimmen können und sich schon einmal intensiv mit dieser Fertigkeit auseinandergesetzt haben. Tritt so eine Situation auf, wäre also eine Probe auf *Schwimmen oder kurz eine FP(*Schwimmen) gefordert, die nur Charaktere durchführen können, die diese Fertigkeit erlernt haben.*

Eine Probe auf eine Fertigkeit, deren **FS 0 oder weniger** beträgt, darf der Spieler nicht durchführen. Dem Charakter fehlen die nötigen körperlichen oder geistigen Eigenschaften, um diese Aufgabe zu bewältigen. Der Wurf gilt **automatisch als misslungen**.

Die Schwierigkeit einer Aufgabe

In einigen Situationen erschweren oder erleichtern bestimmte Einflüsse die Erfolgsaussichten einer Probe. So fällt es schwerer, einen Stein zur Seite zu rollen, wenn man völlig entkräftet ist, oder ein Rätsel zu lösen, wenn man betrunken ist. Außerdem kann eine Aufgabe schwerer sein, als sie es im Durchschnitt ist. So können zum Beispiel besonders kompliziert gebaute Schlösser die Erfolgsaussichten bei der Fertigkeit *Schlösser öffnen* stark vermindern oder ein besonders wachsamer Beobachter kann schwerer zu beschatten sein. Doch genauso gilt es auch umgekehrt: Ein besonders simples Schloss hält einen geübten Dieb kaum auf, und eine morsche Tür beeindruckt einen muskulösen Krieger auch nicht sonderlich.

Immer wenn es zu Situationen kommt, die nicht dem normalen Durchschnitt entsprechen, würfelt der Spieler nicht wie gewöhnlich mit einem W20, sondern mit **mehreren**. Mit wie vielen Würfeln die Probe durchgeführt wird, hängt von der Schwierigkeit der Aufgabe ab. In den meisten Fällen wird der Spielleiter festlegen, wie schwer eine Probe in der jeweiligen Situation sein soll. Zusätzlich findet man im Regelwerk zahlreiche Vorgaben für Standardsituationen, die immer wieder auftauchen.

Proben, die mit mehr als einem Würfel durchgeführt werden, nennt man auch **modifizierte** Proben. Man unterscheidet zwischen erleichterten und erschwerten Proben.

Erleichterte Proben

Erleichterte Proben werden mit zwei oder mehr Würfeln durchgeführt. Für ein erfolgreiches Ergebnis reicht es hier

allerdings, wenn **mindestens einer** der geworfenen Würfel zu einer erfolgreichen Probe führt.

Fin ist schon ein wenig geübt im Öffnen von Schlössern. Als der Weg der Abenteurer durch ein verlassenes Gefängnis führt, wird der Gang von einem alten Gitter versperrt, das mit einem ebenso alten und verrosteten Schloss versehen ist. Der Spielleiter entscheidet, dass das Schloss nicht mehr ganz intakt und nur noch wenig effektiv ist. Er teilt der Spielerin der Nigro, die natürlich versucht das Gitter auf elegante Weise zu öffnen, mit, dass sie eine erleichterte Probe mit zwei Würfeln ablegen soll. Fin hat eine Fertigkeitsstufe von 12 auf ihre Fertigkeit. Die beiden Würfel zeigen 7 und 14. Die Probe ist also gelungen, da einer der beiden Würfe zum Erfolg führt. Nur wenn beide Würfel über 12 gezeigt hätten, wäre es Fin nicht gelungen, das Schloss zu knacken.

Einen **kritischen Erfolg** erzielt man bei erleichterten Proben, sobald mindestens einer der beteiligten Würfel ein entsprechendes Würfelergebnis zeigt, unabhängig davon, was die anderen Würfel ergeben haben.

Ein **kritischer Fehler** tritt hingegen nur dann auf, wenn die Probe mit allen Würfeln misslingt und zusätzlich mindestens eines der Ergebnisse einen solch drastischen Fehlschlag anzeigt.

Kurze Zeit nach dem ersten Gitter versperrt auch schon das nächste den Gang. Etwas genervt kramt Fin ihre Dietriche wieder aus dem Rucksack und fängt an, das Schloss zu bearbeiten. Auch hier ist die Probe um einen Würfel erleichtert. Die beiden Ergebnisse sind 1 und 20! Da die Probe mit dem Wurf der 1 als gelungen gilt, verfällt der zweite Wurf, der eigentlich einen kritischen Fehler bedeutet hätte. Vielmehr sorgt die 1 dafür, dass Fin einen kritischen Erfolg erzielt!

Kialah versucht, sich an einer schlafenden Wache vorbei zu schleichen. Hierfür muss sie eine FP(Schleichen) gegen ihre Fertigkeitsstufe von 12 durchführen, die um zwei Würfel erleichtert ist. Die Spielerin würfelt also mit drei W20. Die Ergebnisse zeigen 13, 17 und 20. Da alle Würfe über der Fertigkeitsstufe liegen und einer auch noch eine 20 zeigt, ist der Wurf trotz der sehr einfachen Situation mit einem kritischen Fehler gescheitert! Als Kialah schon fast an der Wache vorbei ist, stolpert sie unachtsam über eine Unebenheit im Boden und stürzt zu Boden. Nicht nur, dass sie damit schon genug Lärm gemacht hätte, um die Wache zu wecken, kitzelt der aufgewirbelte Staub in ihrer Nase und sie kann ein lautes Niesen nicht unterdrücken. Die Wache schreckt von ihrem Lager auf und ist augenblicklich hellwach, als sie Kialah entdeckt.

Im Folgenden wird eine erleichterte Probe auch mit **Probe-x** bezeichnet, wobei das x durch die Anzahl zusätzlicher Würfel, die neben dem normal üblichen W20 geworfen werden müssen, ersetzt wird. Das Minus zeigt nur an, dass es sich um eine erleichterte Probe handelt.

Im obigen Beispiel hätte Fin eine FP(Schlösser öffnen)-1 durchgeführt, da sie neben dem normalen W20 noch einen weiteren Würfel verwendet und es sich um eine erleichterte Probe handelt.

Erschwerte Proben

Erschwerte Proben werden ebenfalls mit mindestens zwei Würfeln durchgeführt. Einen Erfolg erzielt man hierbei allerdings nur dann, wenn **alle** Würfe erfolgreich waren.

Nach einem langen Kampf sind Kialahs Kräfte vollständig

erschöpft. Sie sitzt keuchend am Boden und denkt nur noch an Schlaf, als sich plötzlich die Tür ihres Ruheraumes öffnet und ein Oger das Zimmer betritt. Verzweifelt versucht Kialah sich in der dunkelsten Ecke vor den Blicken des Ungetüms zu verstecken. Der Spielleiter verlangt eine Probe auf Tarnen von Kialahs Spielerin. Die Fertigkeitstufe der Spielfigur beträgt 10, allerdings wird der Wurf durch den Zustand Kialahs um zwei Würfel erschwert. Die drei Ergebnisse sind 4, 9 und 15. Da nicht alle Würfe einen Erfolg zeigen (der Wurf von 15 ist misslungen), schafft Kialah es nicht, sich vor den neugierigen Blicken des Monsters zu verbergen. Zum Glück ist der Gegner nur bedingt aufmerksam und stapft nur einmal durch den Raum, um durch die zweite Tür wieder zu verschwinden. Da hat Kialah noch einmal Glück gehabt!

Einen **kritischen Erfolg** erzielt man bei erschwerter Probe nur dann, wenn alle Würfel gelungen sind und mindestens einer davon ein besonderes Ergebnis zeigt.

Als **kritischer Fehler** gilt eine erschwerte Probe, wenn einer der beteiligten Würfel ein solches Ergebnis zeigt, unabhängig, was die anderen Würfe erbringen. Die Probe ist auch dann noch ein Misserfolg, wenn mit einem anderen Würfel ein kritischer Erfolg erzielt worden sein sollte.

Angenommen, die Probe, die Fin an dem zweiten Gitter ablegen muss (s. Beispiel oben), wäre nicht erleichtert, sondern um einen Würfel erschwert. Die beiden Würfelresultate wären 1 und 20. Trotz der 1, die einen kritischen Erfolg bedeutet hätte, gilt die Probe als kritisch misslungen.

Analog zu den erleichterten Proben werden erschwerte Würfe auch als **Probe+x** bezeichnet. Auch hier wird das x durch die Anzahl zusätzlicher Würfel ersetzt. Das Plus signalisiert, dass es sich um eine erschwerte Probe handelt.

Im obigen Beispiel legt Kialah eine FP(Tarnen)+2 ab, da sie neben dem üblichen W20 noch zwei weitere verwendet, um die Probe durchzuführen. Da es sich um eine Probe +2 handelt, weiß die Spielerin, dass es sich bei dem Wurf um eine erschwerte Probe handelt.

Güte einer Probe

In vielen Situationen ist es nicht nur wichtig, ob eine Probe erfolgreich war, sondern auch, zu wissen, wie gut das Ergebnis war. Hierfür ermittelt man die **Güte** der Probe.

Nachdem man eine erfolgreiche Probe abgelegt hat, zieht man das Würfelresultat des W20 von seiner Fertigkeitstufe ab. Das Ergebnis ist die Güte der Probe.

Der Spieler würfelt eine FP gegen eine Fertigkeitstufe von 12. Der Wurf ergibt eine 7. Die Güte der Probe ist somit also $12-7=5$.

Wird bei einem Wurf ein **kritischer Erfolg** erzielt, wird die ermittelte Güte um 4 Punkte erhöht.

Pollux erreicht bei seinem Angriff einen kritischen Erfolg. Er beherrscht sein Schwert auf Fertigkeitstufe 8. Er hat also eine Güte von $8-1=7$. Durch den kritischen Erfolg wird diese nochmals um 4 erhöht, sodass seine endgültige Güte $7+4=11$ ist.

Bei **erleichterten** Proben wird zur Berechnung der Güte immer das Ergebnis des **niedrigsten** Wurfes benutzt. Alle

anderen Würfel sind für die Ermittlung der Güte nicht von Bedeutung.

Bei **erschwerter** Proben hingegen wird immer das **höchste** Würfelresultat zur Berechnung der Güte benutzt. Auch bei einem kritischen Erfolg gilt immer das höchste Ergebnis als Grundlage für die Güte!

Als Beispiel dient hier eine Probe, die mit zwei Würfeln mehr durchgeführt wird, gegen eine Fertigkeitstufe von 15. Die Würfel zeigen 1, 5 und 13. Dieser Wurf ist also – egal, ob er erleichtert oder erschwert war – ein kritischer Erfolg.

War der Wurf eine Probe-2, also erleichtert, errechnet sich die Güte aus dem niedrigsten Ergebnis, also der 1. Sie wäre also $15-1=14$ und durch den kritischen Erfolg nochmals um 4 erhöht, also $14+4=18$.

Handelte es sich bei dem Wurf allerdings um eine Probe+2, also erschwert, wird zur Berechnung der Güte der höchste Wurf herangezogen, also die 13. Die Güte wäre also $15-13=2$. Allerdings wird auch hier durch den kritischen Erfolg das Resultat um 4 Punkte erhöht, liegt also anschließend bei $2+4=6$.

Güten addieren

Es gibt Situationen, in denen ein Charakter allein keine Möglichkeit hat, eine Aufgabe zu lösen, sondern auf die Hilfe von Kameraden angewiesen ist. In diesem Falle werfen alle an der Aktion beteiligten Figuren eine Probe auf die erforderliche Fertigkeit und addieren anschließend die erzielten Güten. Ist diese Summe größer oder gleich der vorher festgelegten Gesamtgüte, die erzielt werden muss, war der Einsatz erfolgreich.

Durch einen Einsturz ist der Ausgang der Höhle, in der sich die Abenteurer gerade befinden, durch einen gigantischen Felsbrocken versperrt. Der Spielleiter teilt den Spielern mit, dass sie eine Güte von 15 mit der Fertigkeit Kraftakt erreichen müssen, damit sie den Stein bewegen können. Auch wenn Pollux extrem stark ist, hat er allein nur eine geringe Chance den Brocken zur Seite zu schaffen. Da ihm das Risiko zu groß ist, ruft er Kialah zu Hilfe, und auch Fin fasst mit an. Pollux' Wurf ergibt eine 6, was bei einer Fertigkeitstufe von 16 eine Güte von 10 bedeutet. Kialah (Fertigkeitstufe 8) erzielt eine 6, was nur zu einer Güte von 2 führt. Fins Probe misslingt und erzielt damit keine Güte. Somit haben die Abenteurer insgesamt eine Summe von 12 erreicht, was nicht reicht, um den Felsen zu bewegen. Sie müssen sich wohl einen anderen Weg aus der Höhle heraus suchen.

Güte ansammeln

Manche Anwendungen von Fertigkeiten sind recht langwierig und bedürfen einiger Zeit, bis man sein Ziel erreicht. In solchen Situationen ist es möglich, über einen gewissen Zeitraum Güte anzusammeln, bis man einen festgelegten Betrag erreicht hat. Hierfür führt man in regelmäßigen Abständen eine Probe auf die entsprechende Fertigkeit durch und addiert die erzielten Güten. In welchem zeitlichen Abstand die Würfe stattfinden, wird entweder durch den Spielleiter oder die Regeln festgelegt. Anhand der Anzahl Würfe, die benötigt werden, kann man anschließend feststellen, wie lange der Charakter gebraucht hat, um sein Ziel zu erreichen.

Kialah möchte mittels ihrer Fertigkeit Gassenwissen (Fertigkeitstufe 8) Kontakt zur Diebesgilde aufnehmen, um einen Händler für Gifte zu finden. Da die Gilde aber im Grunde genommen nicht gefunden werden möchte und Kialah zudem auch nicht an

die falschen Leute geraten darf, ist dieses Vorhaben langwierig und muss behutsam durchgeführt werden. Der Spielleiter entscheidet, dass sie für einen Erfolg eine Güte von 20 ansammeln muss und die entsprechende Probe jeweils einmal pro Tag durchführen darf. Sie würfelt nacheinander 4 (Güte 4), 6 (Güte 2), 15 (keine Güte), 1 (kritischer Erfolg, Güte 11), 12 (keine Güte), 3 (Güte 5). Sie hat nun insgesamt Güte $4+2+11+5=22$ und somit die erforderliche Gesamtzahl erreicht. Dadurch, dass sie sechs Würfe gebraucht hat und jeder für einen Tag Zeit steht, vergehen also sechs Tage, bis sie endlich jemanden findet, der den Kontakt zur Diebesgilde herstellen kann.

Kritische Erfolge werden beim Ansammeln von Güte genauso gezählt wie bei normalen Proben – sie erhöhen die erzielte Güte um 4 zusätzliche Punkte.

Erzielt man allerdings einen **kritischen Fehler**, wird die bisher angesammelte Summe wieder auf 0 zurückgesetzt, und der Charakter muss von Neuem beginnen. Im Gegensatz zum normalen Einsatz von Fertigkeiten tritt bei die-

sem katastrophalen Ergebnis allerdings kein zusätzlicher negativer Effekt auf.

Pollux hat den gerade erst neu gekauften Wagen ein bisschen zu stürmisch gelenkt und mit Vollgas in den Graben gesteuert. Den Zugtieren ist zum Glück nichts passiert, allerdings ist ein Radlager angeschlagen. Dem Bruta (Wagenlenker 12) bleibt nichts anderes übrig, als den Schaden zu reparieren. Er benötigt hierfür eine Gesamtgüte von 20 und darf die entsprechenden Proben alle 10 Minuten durchführen. Der Spieler würfelt 1 (kritischer Erfolg, Güte 15), 8 (Güte 4) und dann eine 20 – kritischer Fehler! Obwohl er mit einer aufsummierten Güte von 19 kurz vorm Ziel war, wird die Zahl wieder auf 0 reduziert, und er muss unter lautem Fluchen von Neuem anfangen. Die nächsten Würfe sind 16 (keine Güte), 3 (Güte 9), 11 (Güte 1), 9 (Güte 3) und 4 (Güte 8). Er hat also insgesamt 21 Punkte erreicht und das Rad reparieren können. Durch den kritischen Fehler benötigt er für die Reparatur insgesamt 80 Minuten.



