

Kapitel VII

Die Diebesgilde

Die Fertigkeiten

Ist es weit?", wollte Ailco wissen. Ihm war schon wieder schwindelig. „Naja, es geht“, antwortete Alharrassan. „Ich denke, wir werden ungefähr eine halbe Stunde brauchen“, fügte er hinzu und setzte sich in Bewegung.

Xala plapperte die ganze Zeit über irgendwelche Dinge, auf die Alharrassan gelegentlich eine Bemerkung erwiderte. Ailco lief schweigend neben den beiden durch die fast ausgestorbenen Straßen. Ihm war schwindelig und er hatte Einiges damit zu tun, nicht das Gleichgewicht auf dem schwankenden Boden zu verlieren. Das Gespräch seiner beiden Begleiter hallte dumpf in seinem Schädel wider und verursachte hämmernde Kopfschmerzen. Nicht selten war er kurz davor, zusammenzubrechen, verlor die Fähigkeit, geradeaus zu laufen oder sah rote flackernde Punkte vor seinen Augen. Ihm ging es ganz und gar nicht gut und mittlerweile war auch er davon überzeugt, dass ein bloßes Glas Wasser sein Unwohlsein nicht beheben konnte.

Alharrassan berührte ihn an der Schulter, als er einmal wieder ein wenig zu wanken begann und sah ihn besorgt an. „Hey, was machst du?“, fragte er. Seine vollständig gelben Augen musterten ihn dabei sorgenvoll. „Dir geht es immer noch nicht besser, oder?“ Selbst Xala unterbrach ihr dauerndes Gerede und schaute den Menschen mit einer Mischung aus Neugier und Bedenken an. Ailco hatte Schwierigkeiten, sich auf das zu konzentrieren, was Alharrassan ihn fragte und murmelte nach einer ihm endlos vorkommenden Zeit: „Ach, das geht schon wieder...“ Der Verasti zog seine linke Augenbraue hoch und fragte – weiterhin besorgt –: „Bist du sicher, dass wir nicht vielleicht einmal bei einem Arzt vorbeischauen sollten? Ich glaube, das ist erst einmal wichtiger als diesen Gegenstand identifizieren zu lassen. Wir haben nichts davon, wenn du uns unterwegs zusammenbrichst.“ Aber Ailco schüttelte nur den Kopf und versuchte, seine zitternden Hände ruhig zu halten, indem er sie zu Fäusten ballte und die Fingernägel in die Handinnenseiten presste. „Nein, das geht schon. Lass uns nur eine kleine Pause machen.“

Alharrassan blickte um sich und zeigte dann auf eine kleine Seitengasse, die nach rechts weiter in die Stadt führte. „Wir können uns dort ein bisschen ausruhen. Da strahlen auch die Sonnen nicht so stark hin.“

Als sie die Straße erreicht hatten, ließ Ailco sich langsam an einer Hauswand herabgleiten und setzte sich auf das Pflaster. Alharrassan hatte Recht, hier war es nicht so heiß, da die durchweg zweistöckigen Häuser die Sonnenstrahlen abhielten. Aber Ailco war immer noch heiß. Er schwitzte aus allen Poren und seine Hände zitterten jetzt so stark, dass er die mit Fell umwickelte Wasserflasche, die Alharrassan ihm reichte, kaum greifen konnte. Der Verasti hockte sich vor den Menschen und schaute ihn mit immer größer werdender Sorge an. „Bist du sicher, dass du noch weiterkannst? Du siehst noch schlimmer aus als heute morgen!“ „Das wird schon. Lass mich nur ein wenig zu Atem kommen“, erwiderte Ailco und nahm einen kleinen Schluck aus der Flasche. Die Flüssigkeit schmeckte schal und fast faulig, aber er würgte sie trotzdem herunter. Sie fraß sich ihren Weg hinab bis in seinen Magen, wo sie sofort rebellierte und versuchte, wieder nach oben zu gelangen. Ailco schluckte ein paar Mal trocken und versuchte mit aller Macht, den Brechreiz zu unterdrücken. Die Flüssigkeit blieb zwar in seinem Körper, aber er musste aufstoßen und hatte danach einen schrecklichen, fast eisernen Geschmack im Mund. Er spuckte ein paar Mal sauren Speichel auf die Straße und fragte schließlich in einem ärgerlichen Tonfall: „Was war das denn für Zeug?“ Er war sauer auf Alharrassan, dass er ihm, wo es ihm sowieso schon schlecht ging, auch noch solch ein Gesöff angeboten hat.

Der Verasti schaute ihn nur verständnislos an. „Wasser. Ich habe es erst heute morgen bei Grag aufgefüllt.“ „Das schmeckt ja grauenhaft. Als ob du es aus irgendeinem Sumpf genommen hättest.“ Alharrassan roch einmal kurz an der offenen Flasche und trank schließlich einen kleinen Schluck. „Schmeckt doch ganz normal. Kühl und erfrischend. Hey, Nigro, komm mal her!“, rief er schließlich zu Xala gewandt, die gerade dabei war, mit langsamen Schritten weiter in die Gasse vorzudringen. Sie zuckte fast wie ertappt kurz zusammen und flitzte zu ihren beiden Gefährten zurück. „Was denn?“, fragte sie. „Trink!“ Alharrassan hielt ihr die Flasche unter die Nase. Xala schaute ein wenig misstrauisch, nahm dann aber achselzuckend einen Schluck. „Und jetzt? Werde ich jetzt bunt oder so?“ Der Verasti verdrehte die Augen. „Nein, du wirst unter schrecklichen Qualen sterben und deine Eingeweide werden von deiner sterblichen Hülle befreit ein sonniges Leben führen.“ Er schnaufte einmal verächtlich. „Du sollst mir sagen, wie es schmeckt.“ Xala sah ihn verwundert an. „Wie Wasser, schätze ich mal. War auf jeden Fall lecker. Krieg ich noch einen Schluck? Hab' einen ganz trockenen Hals von der Wärme und vom Straßenstaub und...“ Bevor sie noch weiterreden konnte, hielt Alharrassan ihr die Flasche noch einmal hin, damit sie noch etwas trinken konnte.

Währenddessen versuchte Ailco sich wieder aufzurichten, aber seine Knie waren immer noch weich und hielten der Belastung kaum stand. Außerdem war das Ganze anstrengend. Nachdem er sich halb erhoben hatte und nun in einer extrem ungemütlichen Haltung an die Hauswand gelehnt dastand, musste er erst einmal eine kurze Pause einlegen, um wieder zu Atem zu kommen. Er atmete heftig und unregelmäßig und schnappte nach Luft wie ein Fisch auf dem Trockenen. Alharrassan erhob sich wieder und schaute ihn fragend an: „Darf man erfahren, was du vorhast?“ „Wei... Weiter... Weitergehen...“, brachte Ailco stoßweise hervor. „Bist du jetzt völlig verrückt geworden?“, fragte der Verasti fast schon ärgerlich. „Du rührst dich hier nicht vom Fleck und ich hole erst einmal einen Arzt!“ „Lass den Arzt. Ich bin nicht krank“, versuchte Ailco ihn von seinem Vorhaben abzubringen. „Ja, ja... und ich bin der Mi Wei von Hult Ha Yak!“, erwiderte Alharrassan, jetzt wirklich wütend. „Du wirst schön hierbleiben und dich ausruhen. Du keuchst ja wie ein Zwerg beim Sterben!“ In seinen Augen blitzte es ärgerlich auf.

Aber Ailco wollte nicht hierbleiben. Etwas lockte ihn in die dämmerige Gasse. Er sog prüfend die Luft durch seine Nase ein und schnupperte. Da war ein Geruch. Ein himmlischer Geruch. Süß und doch spürte er den bitteren Geschmack der wenigen Geruchspartikel auf seiner Zunge. Er merkte, wie sein Speichel sich in seinem Mund sammelte. Er leckte sich mit seiner Zunge über die trockenen Lippen. Und dann hörte er es: Das gequälte Stöhnen eines Verunglückten. Eines Verletzten. Eines Blutenden...

Sein Unwohlsein war mit einem Mal wie weggeblasen. Er versuchte seine Ohren zu spitzen und lauschte in die schummerige Gasse. Plötzlich waren alle seine Sinne wieder voll aktiv, die Instinkte hatten die Führung über seinen Körper übernommen. „Hört ihr das?“, fragte er die anderen, „riecht ihr das?“ Die beiden sahen ihn nur fragend an. „Bitte?“ Alharrassan schien jetzt vollends verwirrt zu sein, während Xala nur aufgeregt herumsprang und ihn mit Fragen überschüttete: „Was denn? Wo denn? Ich riech nichts! Was meinst du? Will das auch hören!“

Alle Muskeln in seinem Körper waren angespannt, er fühlte sich wie ein Raubtier auf der Jagd. Langsam und vorsichtig drang er weiter in die kleine Gasse ein und ließ das Licht der mittlerweile tief stehenden Solassus hinter sich zurück. Es würde bald Nacht werden. Nacht. Die Zeit für die Jagd.

Kaum zehn Meter weiter zweigte der kleine Weg in einen noch kleineren nach rechts ab. Ailco blieb stehen und lauschte angestrengt, aber durch Xala, die ihn weiterhin mit Fragen löcherte, konnte er nichts genaues hören. Aber der Geruch war noch da und nichts roch intensiver als dieser. Blut. Frisches Blut.

„Wenn es dir besser geht, sollten wir besser weitergehen, als uns in diesen dunklen Ecken herumzutreiben. Da ist man nie sicher.“ Alharrassan hatte seine Verwirrung abgelegt und schaute Ailco nur verständnislos an. „Mann, was ist mit dir los?“ „Er hat etwas entdeckt!“, antwortete Xala an Ailcos Stelle. „Komm, lass uns gucken gehen. Das ist bestimmt spannend. Vielleicht was zu spielen oder was zu essen, ich hab vielleicht einen Hunger, wir hätten heute morgen noch was essen sollen bei Grag, das war ja auch ein komischer Kauz, der...“

Das Gespräch ging unter dem Geräusch des schmerzvollen Aufbäumen eines Körpers in den letzten Zuckungen seines Lebens unter. Ailco war sich jetzt sicher, dass sich sein Ziel in der kleinen, fast finsternen Gasse zu seiner Rechten befand. Er bewegte sich mit einer selbst für ihn erstaunlichen Geschwindigkeit und traumwandlerischen Sicherheit durch die Dunkelheit und seine Augen gewöhnten sich unnatürlich schnell an das schlechte Licht. Und dann sah er ihn:

Er lag auf dem Bauch, zwischen seinen Rippen steckte ein Dolch, der bis zum Heft hineingestoßen worden war. Seine Kleidung war verdreckt, der Körper ungewaschen, die langen Haare hatten den Dreck der Pfütze, in der sie lagen, aufgesogen. Aber nichts täuschte darüber hinweg: Dieses war sein Opfer und er war gekommen zu fressen! Er sank neben dem so eben Verstorbenen nieder und zog mit einer heftigen Bewegung den Dolch aus dessen Rücken. Gierig leckte er das daran klebende Blut ab, bevor er die Leiche umdrehte und den Dolch achtlos wegwarf, wobei er fast Alharrassan traf, der ihm etwas langsamer in die Gasse gefolgt war. Vermutlich hatten sich seine Augen nicht so schnell an das Zwielflicht gewöhnt. Aber Ailco war es egal. Er konnte das Blut, das in letzter Bewegung durch die Adern seines Opfers floss, fast schon durch die Haut hindurch sehen, konnte die schwindende

Wärme fühlen, die Süße schon fast auf seiner Zunge spüren. Und der Geruch nach Fleisch hatte ihn fast überwältigt und raubte ihm mehr und mehr den Verstand. Er hob seine Hand – seine Klaue – um den Hals des Opfers aufzureißen und sich als erstes an dem noch warmen Lebenssaft zu ergötzen, bevor er sich an dem Fleisch laben wollte.

Alharrassan berührte ihn an der Schulter und schüttelte ihn. „Hey, mach mir hier keine Schande! Wach auf!“ Die Schwärze vor Ailcos Augen verblasste langsam und irritiert schaute er um sich. Xala und der Verasti standen beide vor ihm und schauten ihn an. In ihren Augen war nicht nur starke Besorgnis, sondern schon fast ein Hauch von Angst. „Mann, ich dachte, wir hätten dich verloren!“ Alharrassan war erregt, aber seine Besorgnis schwand langsam. „Bist uns einfach so weggeglitten. Geht's dir wirklich gut?“

Ailco war noch immer verwirrt. Wo war er hier? Wie kam er hier vor allem hin? „Was ist passiert?“, fragte er irritiert.

„Du bist einfach zusammengebrochen, als wir hier ankamen und du etwas getrunken hattest, und dann hat Alharrassan dir das Wasser über den Kopf gekippt, um dich zu wecken, aber das ging nicht und dann hat er dich geschüttelt und dir eine Ohrfeige gegeben, damit du wieder zu dir kommst, aber das hat auch nicht geklappt... Geht's dir jetzt besser?“ Xala sprang aufgeregt um ihn herum, von Besorgnis war bei ihr kein Anzeichen mehr zu finden.

Aber Ailco ging es körperlich auf jeden Fall besser. Er war nur noch ein wenig desorientiert. „Bekomme ich noch einen Schluck Wasser?“, fragte er. „Hm... es ist nicht mehr viel da, das meiste ist auf der Straße oder in deinen Haaren, aber den Rest kannst du wohl haben“, antwortete Alharrassan und reichte ihm die Flasche. Ailco nahm einen kleinen Schluck, darauf gefasst, dass das Wasser wieder widerwärtig schmecken könnte. Aber zu seiner Überraschung und Erleichterung schmeckte es beruhigend gut und erfrischte nicht nur seinen Körper, sondern auch seine Sinne. Er schüttelte einmal heftig den Kopf, um auch die letzten Gedanken an den schrecklichen Traum zu verdrängen. Was war nur mit ihm los?

„Wollen wir dann weiter? Mir geht es wieder gut“, sagte er zu den anderen beiden gewand und richtete sich auf. „Sicher?“, fragte Alharrassan noch einmal nach, während Xala schon wieder auf die etwas größere Hauptstraße zurücklief. „Ja, keine Sorge!“, bestätigte Ailco seine Aussage. Der Verasti schaute den Menschen noch einmal skeptisch an, wandte sich dann aber auch um, um wieder zur Straße zurückzugehen. Ailco folgte ihm.

Nach einiger Zeit sagte Alharrassan: „Wir sind gleich da. Ich muss aber vorher noch hier rein“, und zeigte auf einen kleinen Laden, der Backwaren verkaufte und aus dem es verführerisch nach frischem Brot und Gebäck duftete. Ailco sah ihn fragend an. „Hast du Hunger?“ Der Verasti grinste wieder breit und erwiderte: „Klar, du nicht?“ Auch Xala mischte sich ein: „Ja, Essen! Ich hab auch Hunger, lasst uns etwas zu essen kaufen, Plätzchen oder warmes Brot. Meine Mutter hat immer frisches Brot für uns gebacken, das war vielleicht lecker, das könnt ihr euch gar nicht vorstellen, das war immer so...“ Alharrassan und Ailco wandten sich um, um den Laden zu betreten, während Xala hinter ihnen herlief und ungestört weiterredete. „Und damals hat meine Schwester mir immer die frischen Plätzchen weggenommen und sie alle aufgegessen, aber dann hab ich sie am Schwanz gezogen und dann hat sie mir die auch wiedergegeben und danach nie wieder welche weggenommen, da konnte ich sie alle alleine essen, aber meine Mutter...“ Sie brach mitten im Satz ab, als sie im Laden war, und schaute sich begeistert um.

Die Backstube war klein, aber sauber und aufgeräumt. Durch eine geöffnete Tür konnte man in einen weiteren Raum schauen, in dem ein großer geschlossener Ofen stand und allerlei Zutaten auf großen Arbeitsplatten verteilt lagen. Aus diesem Raum kam ein rundlicher Mensch in den Verkaufsbereich. Er war vielleicht dreißig Jahre alt und hatte mehr als ein Kilo zuviel auf den Rippen. Das runde Gesicht strahlte freundlich, als er seine Kunden begrüßte: „Willkommen!“ – er nickte Alharrassan kurz zu, dieser nickte grüßend zurück – „Das Übliche für dich?“, fragte er den Verasti. Dieser nickte, „Ja, ein Zimtplätzchen hätte ich gerne.“ Fragend schaute der Bäcker Ailco und Xala an, die gerade dabei war, sich diverse Kekse aus einigen Körben zusammenzusuchen und sie in ihrer Hand zu stapeln. „Und was möchtet ihr?“ „Ich hätte gerne etwas Brot“, antwortete Ailco, „und bevor Xala auf die Idee kommt, sich die Kekse zu ‚leihen‘, die sie da gerade sammelt, bezahle ich die auch noch mit.“ „Mein Freund, ich habe hier ein frisches Brot, gerade aus dem Ofen geholt, mit den feinsten Zutaten. Das wird dir munden, wie dir noch nie ein Brot geschmeckt hat!“, pries der Bäcker seine Ware an und hielt Ailco ein warmes, herrlich duftendes Brot unter die Nase. Mit einem Male spürte er seinen Hunger und sagte kurz entschlossen: „Gut, das nehme ich.“ „Das macht dann drei Silber für das Brot und vier für die Plätzchen, insgesamt also sieben.“ Ailco reichte ihm eine Zinnmünze aus seinem Beutel. Der Bäcker kramte kurz in seinen Taschen: „Und drei zurück. Vielen Dank für euren Einkauf!“ Anschließend verließen die drei den Laden wieder.

Ailco schaute Alharrassan fragend an und wollte wissen: „Du wolltest doch nicht nur wegen eines Plätzchens in den Laden, oder?“ Der Verasti grinste. „Doch, sicher. Das sind die besten Zimtplätzchen, die du in Kal Hadun bekommst!“ „Dann lass mich mal probieren.“ Fast erschrocken antwortete Alharrassan: „Nein! Das geht nicht. Ich bewahr das auf!“ Ailco schüttelte nur verständnislos den Kopf. „Du bist schon ziemlich merkwürdig“, murmelte er vor sich hin und sagte dann lauter: „Wie weit ist es noch?“ „Nicht mehr weit. Dahinten“ – er deutete auf ein kleines Haus am Ende der Straße – „müssen wir hin!“

Das Haus war recht neu, vermutlich erst vor ein oder zwei Monaten fertiggestellt, und hatte durchaus Stil. Ailco war verwundert, welche schöne Häuser in einer Verbrecherstadt doch zu finden waren. Es war gut gepflegt und besaß einen kleinen,

ordentlichen Garten, durch den ein sorgfältig angelegter Weg aus hellen Kieselsteinen zur Eingangstür führte. Die bunten Blumen, die die Beete zierten und der niedrige, weiße Holzzaun vervollständigten das Bild der Idylle.

Alharrassan öffnete das kleine Gartentor und trat auf den Weg. Ailco und Xala – die eifrig an ihren Plätzchen knabberte und erstaunlich ruhig geworden war – folgten ihm im letzten Schein der großen Sonne. Ailco ließ seinen Blick durch den Garten streifen und erhaschte einen Blick auf seinen Schatten, was ihm das Blut in den Adern gefrieren ließ: Es war der Schatten eines großen Wolfes und Ailco war sich sicher, dass er sogar im Schatten die böartig funkelnenden, gelben Augen erkennen konnte. Er stockte mitten im Schritt, aber als er nochmals auf die Dunkelheit, die durch das Abhalten der Sonnenstrahlen durch seinen Körper erzeugt wurde, schaute, war die Form wieder normal. Ailco lief es kalt den Rücken herunter. Er machte sich mittlerweile selbst Sorgen um sich und vor allem um seinen Verstand.

Schnell folgte er den beiden anderen, die vor der Haustür auf ihn warteten. Über der Tür befand sich eine Inschrift in den Stein des Hauses gemeißelt: Dich kriege ich auch noch! Ailco spürte, dass sich in seiner Kehle ein Kloß bildete, der ihn daran hinderte, weiterzuatmen. Er keuchte kurz auf und richtete den Blick wieder auf die Schrift. Das konnte nicht sein! Und es war natürlich auch nicht so. Über der Tür stand, fein säuberlich geformt, in verschlungenen Buchstaben „Willkommen!“

Alharrassan zog an der feinen Kette, die neben der Tür hing und daraufhin ertönte im Inneren des Hauses das Klingeln einer hellen Glocke, gefolgt von einer weiblichen, leicht krächzenden Stimme, die „Moment! Ich komme schon!“ rief.

Eine uralte Frau – Ailco schätzte sie auf mindestens achtzig Jahre – öffnete die Tür und spähte aus zusammengekniffenen Augen heraus. Sie hatte einfache Kleidung an – ein langes Kleid, das vermutlich einmal rot war, aber im Laufe der Jahre seine Farbe verloren hatte und jetzt mehr von einem matten Rosa war, ihre Füße steckten in ausgetretenen Hausschuhen, die vermutlich ähnlich alt waren wie die Gliedmaßen darin – und hatte ihre fast schlohweißen Haare zu einem Dutt gesteckt. Sie wirkte nicht, wie viele alte Leute, heruntergekommen, sondern trotz ihres einfachen Auftretens gepflegt.

Ailco war verwundert. Wollte ihn Alharrassan nicht zu einem Freund führen? „Möchten sie ein Plätzchen kaufen?“, fragte der Verasti die alte Dame. Ailco schaute ihn noch fragender an als er es sowieso schon tat und sogar Xala hörte auf an ihren Keksen zu knabbern, um den Verasti erstaunt anzublicken. „Welche Sorte?“, fragte die Frau zurück. „Zimtplätzchen. Die Feinsten, die es in der Stadt gibt.“ „Was verlangst du dafür?“, „Soviel, wie sie bereit sind, zu geben“, erwiderte Alharrassan auf die Frage. Die Frau überlegte kurz. „Drei unedle Zinnmünzen, geerbt von meinem Großvater.“ „Das ist mehr als erwartet, aber weniger als erhofft“, gab der Verasti zu. „Gut“, sagte die Alte, nahm das Plätzchen, verschwand in ihrer Wohnung und kam kurz darauf mit einem Schlüssel in der Hand wieder, den sie Alharrassan überreichte. Dieser nickte kurz und die greise Frau machte die Tür wieder zu. Ailco sah den Verasti mehr als nur fragend an. Er war völlig verwirrt. Was war denn jetzt in Alharrassan gefahren? Der aber grinste über das gesamte Gesicht und sagte auf die ungestellte Frage nur: „Abwarten. Folgt mir!“ – und verschwand um eine Hausecke in den Garten.

Ailco und Xala schauten sich verwundert an, zuckten dann fast zeitgleich mit den Schultern. Xala fing wieder an, an ihren Plätzchen zu knabbern und sie folgten dem Verasti um die Ecke. Dieser hatte sich bei einem dornigen Rosenbusch niedergelassen und schien in der Erde zu wühlen. Als sie bei ihm ankamen, hatte er gerade eine metallene Vorrichtung freigelegt, in die er den soeben erhaltenen Schlüssel einsetzte und ihn herumdrehte. Mit einem entsetzlichen Knirschen bewegte sich das Stück Boden, auf dem der Rosenbusch stand, ungefähr einen Meter von dem Verasti weg und offenbarte ein Loch, in dem eine Leiter herabführte. „Los, kommt“, forderte Alharrassan die beiden erstaunten Kameraden auf und kletterte die Sprossen hinunter. Wieder sahen sich der Mensch und die Nigro verwundert an, zuckten die Achseln und kletterten ebenfalls in die Tiefe.

Unten angekommen, wartete auch schon der Verasti auf sie. Als Xala schwungvoll von der Leiter gehüpft war, drückte er einen Knopf, der an der Wand angebracht war, was zur Folge hatte, dass sich die Platte im Garten wieder über die Öffnung schob. „Willkommen in der Diebesgilde von Kal Hadun!“, grinste Alharrassan. „So sieht also eine Diebesgilde aus“, sagte Ailco spöttisch und schaute sich um. Sie befanden sich in einem aus groben Steinklörzen gemauerten, kaum einen Meter breiten und zwei Meter hohen Gang, der nur schlecht von vereinzelt Fackeln ausgeleuchtet wurde. Es roch muffig und moderig, an einigen Stellen des Ganges hatten sich große Moos- und Schimmelflächen gebildet und teilweise tropfte ein wenig Wasser die Wände und Decke hinunter und bildete Pfützen unterschiedlichster Größe auf dem Boden. „Nicht so ungeduldig“, tröstete Alharrassan den Menschen. „Wir müssen noch ein paar Meter weiter, aber dieser Teil gehört auch schon zur Gilde. Und du wirst erstaunt sein, wie sehr sie sich von diesem schäbigen Eingang unterscheidet!“ Xala schien begeistert zu sein, sie vergaß sogar, weiter ihre Plätzchen zu essen und begann damit, den Schimmel an den Wänden zu untersuchen und ihr Spiegelbild in den Pfützen zu betrachten.

Der Weg war nicht nur ein paar Meter lang, sondern dauerte eine ganze Zeit, die Ailco in der Halbdunkelheit allerdings wie eine Ewigkeit vorkam. Immer wieder blieb der Verasti einen Moment stehen und wies seine Begleiter an, zu warten, während er sich an irgendwelchen verborgenen Mechanismen zu schaffen machte. „Natürlich“, dachte Ailco, „Fallen, wie nahe liegend.“ „Du bist also Mitglied in der Diebesgilde“, begann er irgendwann ein Gespräch. „Ja, schon seit über vier Jahren. Die kriegen ziemlich schnell heraus, wer hier wegen Diebstahls landet“, antwortete Alharrassan. „Willst du deine Gesetzesverstöße gar nicht sühnen? Ich dachte, Kal Hadun wäre dafür da, dass Verbrecher ihr Leben neu beginnen könnten.“ Alharrassan sah ihn abwertend an. „Ich habe nur versucht, mich über Wasser zu halten. Ich habe nichts Unrechtes getan, sondern lediglich versucht, mich zu ernähren.“ Ailco merkte, dass der Verasti nicht gut auf dieses Thema zu sprechen war, also ließ er es besser,

noch weiter nachzufragen, sondern wechselte den Gegenstand der Unterhaltung: „Meinst du, die können uns helfen, die Statue loszuwerden?“ Alharrassan dachte einen kurzen Moment nach. „Ich bin mir nicht sicher. Wenn sie irgendwie von Wert ist, dann auf jeden Fall. Ionius kauft fast alles, was irgendwie auch nur einen Anflug von Zinn bringen könnte. Ich kann dir aber nicht versprechen, dass er viel zahlen wird. Aber wichtiger ist ja erst einmal, dass wir das Ding loswerden.“ Xala mischte sich ein: „Ich nehme das auch gerne wieder!“ „Ich glaube kaum, dass das eine gute Idee ist. Wir wissen noch nicht einmal, was das überhaupt ist.“ Die Nigro zog die Mundwinkel nach unten und widmete sich wieder ihren Untersuchungen des Bodens.

Schließlich machte der Gang einen Knick nach links und was Ailco entdeckte, als er die Ecke passiert hatte, ließ ihn verwundert stehenbleiben. Nach nur wenigen Metern öffnete sich der Weg in einen Raum, der sauber und gepflegt war. Mehrere Fackeln erhellten ihn und blendeten den Menschen fast schon, als er sich ihm näherte. Gegenüber dem Eingang war eine schwere eiserne Tür in die Wand eingelassen, zu der einige Stufen hinaufführten. Im Raum verteilt befanden sich insgesamt vier schwer bewaffnete und gerüstete Brutus, von denen zwei die Tür links und rechts flankierten, während sich die anderen beiden an einem anscheinend extra für sie angefertigten Tisch mit einem Kartenspiel vergnügten. Als die vier Gefährten den Raum betraten, erhoben sich die Kartenspieler mit einer beachtlichen Schnelligkeit und Eleganz von ihren Hockern und vertraten den Eintretenden den Weg, während sich die beiden Wachen an der Tür sichtlich spannten und ihre Hände zu den Waffen wandern ließen.

Alharrassan deutete seinen Gefährten, zurückzubleiben und ging auf einen der Hünen zu, den Ailco als den Anführer einstufte, da er einige Abzeichen mehr auf seiner Rüstung trug als die anderen. Ailco konnte nichts von dem verstehen, was sie miteinander sprachen, denn sie bedienten sich der gutturalen Sprache der Brutus, aber es schien so, als ob der Verasti einige Mühe hatte, den Wachmann davon zu überzeugen, dass er Ailco und Xala eintreten lassen sollte. Nach einigen Wortwechseln allerdings winkte Alharrassan die beiden zu sich, während eine der beiden Wachen an der Tür einen Schlüsselbund hervorramte und sich an den zahlreichen Schlössern zu schaffen machte.

„Es hat mich einiges an Mühe gekostet, euch hier einzuschleusen“, begann der Verasti zu Ailco gewandt, „also benehmt euch vernünftig und vor allem: Behaltet alles, was ihr drinnen seht oder hört, für euch. Die Diebesgilde ist nicht gerade zimperlich mit Leuten, die ihr Wissen ausplaudern. Ihr versteht, was ich meine?“ Er fuhr mit seinem Zeigefinger einmal waagrecht über seine Kehle. Der Mensch verstand und auch Xala nickte mit großen Augen. Ailco war nicht ganz wohl zumute. Sie hatten schon so viele Probleme – nicht zuletzt wegen der Nigro – und er war sich nicht sicher, ob Xala wirklich in den entscheidenden Situationen ihren Mund halten konnte. Aber hatten sie eine andere Wahl, wenn sie die Statue loswerden wollten?

Schließlich hatte der Bruta sämtliche Schlösser geöffnet und zog die Tür, die anscheinend sogar für ihn noch schwer war, auf. Helles Tageslicht strahlte ihnen durch die Öffnung entgegen und blendete die Augen der Gefährten, die sich gerade an das Dämmerlicht gewöhnt hatten. Vor allem Xala schien ernsthafte Probleme zu haben, mit der Helligkeit zurechtzukommen, denn sie fing leicht an zu taumeln und wäre vermutlich über einen unebenen Stein im Boden gestürzt, wenn Ailco sie nicht gehalten hätte. „Was ist mit dir?“, fragte er beunruhigt. „Ach nichts“, antwortete Xala mit zusammengekniffenen Augen, „ich brauche nur kurz, bis meine Augen sich wieder an Helligkeit gewöhnt haben. Gib mir ein wenig Zeit, dann geht das schon wieder.“ „Hast du so etwas öfter?“, fragte Ailco die Nigro, während er sie die wenigen Stufen bis zur Türöffnung hochführte. „Nur, wenn es plötzlich hell wird“, antwortete Xala, „aber dafür kann ich auch noch etwas sehen, wenn es für dich absolut dunkel ist.“ Sie grinste ihn verschmitzt an. Auch wenn dieses Grinsen schon mehr die Nigro war, die Ailco kennengelernt hat, war er doch noch etwas beunruhigt. Wenn Xala so kurze Sätze redete, konnte es ihr nicht gut gehen. Sie war schließlich eine Nigro!

Hinter der Tür führte die Treppe noch einige Stufen weiter hoch und endete auf einem großen Platz, auf dem diverse Personen umherliefen oder herumstanden. Einige schienen es sehr eilig zu haben und verschwanden in einem der zahlreichen Gebäude, die auf dem Platz standen, andere standen in kleinen Grüppchen zusammen und unterhielten sich. Ailco konnte Angehörige fast aller Rassen entdecken und zwischendrin standen immer wieder einzelne schwer gerüstete Brutus. Mit der massiven und mehrere Meter hohen Mauer um den gesamten Platz, die mit einem Wehgang versehen war, und den vielen kleineren und größeren Gebäuden kam Ailco sich vor, als ob er auf einer großen Burg gelandet wäre. Verwirrt sah er Alharrassan an. „Wo in aller Götter Namen sind wir hier?“ Auch Xala, die offensichtlich ihr Augenlicht wiedererlangt hatte, stand nur sprachlos und mit geöffnetem Mund auf der letzten Treppenstufe. Der Verasti grinste über das gesamte Gesicht und wiederholte, was er schon einmal gesagt hatte: „Willkommen in der Diebesgilde von Kal Hadun!“ Ailco öffnete den Mund, um etwas zu erwidern, schloss ihn dann aber wieder. Er wusste einfach nicht, was er sagen sollte. „Schaut ruhig erst einmal ein wenig, ich glaube, ich sah ungefähr genauso dämlich aus wie ihr jetzt, als ich das erste Mal hier war. Es ist überwältigend, nicht wahr?“ Fast mit Mühe nickte Ailco. Schließlich fand er doch seine Sprache wieder und fragte: „Gehört das alles hier zur Diebesgilde?“ Alharrassan nickte. „Ja, der gesamte Komplex hier ist die Diebesgilde. Jedes Gebäude, das du hier siehst, hat seine Bedeutung. Wenn du so willst, ist die Diebesgilde die mächtigste Institution in Kal Hadun. Soviel zu deiner Annahme, dass diese Stadt dazu geschaffen wäre, dass Verbrecher ihre Sünden sühnen oder wie auch immer du das ausgedrückt hast. Sicher, für einige mag das zutreffen, aber für viele eben nicht.“ Immer noch erstaunt fragte Ailco: „Aber was macht eine so große Organisation in so einer Stadt?“ „Ach, in Kal Hadun eigentlich eher weniger“, antwortete der Verasti und als er den verwirrten Blick des Menschen sah, fuhr er lachend fort: „Glaubst du ernsthaft, dass die Diebesgilde nur in Kal Hadun aktiv ist? Sei nicht so naiv! Wir sind in ganz Sirana und teilweise sogar darüber hinaus tätig. Und ich kann deine nächste

Frage schon ahnen. Natürlich wissen die Magier das. Sie sind eine der größten Gruppen, für die wir Aufträge erledigen. Komm endlich aus deiner kleinen Welt heraus, Ailco. Politik ist ein wenig komplizierter, als du glauben magst, und gerade die Magiergilden sind so voller Korruption, Intrigen und Machtkämpfe, dass viele Magier nicht davor zurückschrecken, uns zu beauftragen, um ihre Ziele zu erreichen.“ Ailco fühlte sich unwohl, sehr unwohl. Für ihn brach gerade ein Weltbild zusammen. Er war mit Leib und Seele immer Stadtwächter gewesen. Hatte den Magiern gedient und angenommen, er kämpfte für eine gute Sache. Er hatte nie nachgefragt, wenn er seine Befehle ausgeführt hatte, aber nun wurde ihm Einiges klar. Einige Verhaftungen, die er durchgeführt hatte, ergaben keinen Sinn, aber er hatte nicht gefragt. Doch nun verstand er. Es waren Leute gewesen, die den Magiern oder anderen Adligen im Weg standen und aus dem Verkehr gezogen werden mussten oder es waren Personen gewesen, die nach Kal Hadun eingeschleust werden sollten. Er glaubte sogar einen seiner ehemaligen Häftlinge auf dem Platz wiederzuentdecken.

Alharrassan riss ihn aus seinen Gedanken, als er auf eines der größeren Gebäude zeigte und sagte: „Dort müssen wir hin. Ich denke mal, dass Ionius schon weiß, dass wir kommen und auf uns wartet. Wir sollten ihn nicht länger warten lassen. Kommt!“ Ohne sich zu vergewissern, dass die anderen beiden ihm folgten, ging er los. Ailco blickte zu Xala, die mittlerweile wieder aktiv geworden war und mit neugierigen Blicken die Gebäude und die vielen Leute auf dem Platz begutachtete. Gemeinsam folgten sie dem Verasti zu dem Gebäude.

Das Haus hatte drei Stockwerke und war vollständig aus Stein gemauert. Es stand recht nahe an der Mauer und wirkte fast genauso massiv und wehrhaft wie diese. Alharrassan öffnete die Eingangstür und die drei traten in den dahinter liegenden Gang ein, der so gar nicht zu dem wuchtigen Äußeren passte. Er war mit hellem Holz getäfelt, einige Gemälde hingen an den Wänden, in regelmäßigen Abständen standen Töpfe mit exotischen Pflanzen an den Seiten und unter der Decke hingen schmuckvoll gearbeitete Öllampen, die ihn in einem sanften Licht erhellten. Zahlreiche Türen gingen rechts und links von ihm ab, aber der Verasti zeigte auf die Treppe am Ende des Ganges. „Ionius hat sein Zimmer im obersten Stockwerk.“ Gemeinsam gingen sie hinauf.

Die Fertigkeiten

Jedes Wesen, das auf Samyra lebt, hat ein bestimmtes Können, das je nach Kreatur, Intelligenz, körperlichen Eigenschaften und natürlich Training variiert. Alle diese Kenntnisse werden in so genannten **Fertigkeiten** ausgedrückt. Es gibt zahlreiche Fertigkeiten in vier großen Obergruppen: Aktion, Wissen, Kampf und Magie. Jede dieser Gruppen ist wiederum in einzelne Grundwerte unterteilt, in die verwandte Fertigkeiten einsortiert sind. Die Gruppen Kampf und Magie werden in den Kapiteln VIII - *Der Kampf* und IX - *Die Magie* genauer behandelt. Im folgenden Kapitel geht es zunächst um die Obergruppen Aktion und Wissen.

Intuitives und erlerntes Wissen

Man unterscheidet bei Fertigkeiten zwischen zwei Stufen des Könnens: Intuitives und erlerntes Wissen.

Der Grundwert verkörpert, wie gut man die enthaltenen Fertigkeiten nach bestem Wissen und Gewissen einsetzen kann. Man bezeichnet dieses Können auch als **intuitiv**, weil man sich nie umfassend damit auseinandergesetzt hat, sondern einfach das, was man in seinem bisherigen Leben an Wissen und Erfahrungen gesammelt oder an angeborenen körperlichen und geistigen Fähigkeiten hat, einsetzt, um ein möglichst gutes Ergebnis zu erzielen. Daraus folgt allerdings auch, dass man sein intuitives Wissen nicht gezielt verbessern kann. Man kann allerdings einzelne Fer-

tigkeiten erlernen (siehe unten).

Jedes Mal, wenn man eine der Fertigkeiten einsetzen will, die einem Grundwert untergeordnet sind und die man nicht erlernt hat, würfelt man die entsprechende Probe gegen den Grundwert.

Will ein Charakter eine Wand hochklettern, benötigt er hierfür die Fertigkeit Klettern. Diese gehört zum Grundwert Athletik. Hat er die Fertigkeit nicht explizit gelernt, wird die benötigte Probe gegen den Grundwert Athletik geworfen.

Hat ein Charakter einen Grundwert auf **0** oder sogar **weniger**, darf er die darin enthaltenen Fertigkeiten nicht anwenden – ihm fehlen die körperlichen und geistigen Voraussetzungen, um bei diesem Versuch erfolgreich zu sein. Muss die Figur eine Probe auf eine derart schlecht ausgebildete Fertigkeit ablegen, gilt sie **automatisch** als **misslungen**.

Damit man eine Fertigkeit voll ausschöpfen kann, muss man sich intensiv damit auseinandergesetzt haben. Ob dieses über ein Selbststudium in diversen Bibliotheken oder das Aufsuchen eines Lehrmeisters geschieht, hängt im Wesentlichen von der Fertigkeit und den Vorlieben des Charakters ab. Opfert man allerdings diese Zeit, gilt die Fertigkeit fortan als **erlernt**. Man kennt sich in ihrer Anwendung aus und kann mit der Fertigkeit oftmals zusätzliche Aktionen durchführen, die weit über das Können einer intuitiven Anwendung hinausgehen. Bei vielen Fertigkeiten bedeutet

das, dass man sich Hintergrundinformationen angeeignet hat, dass man sein Wissen erweitert hat und somit auch über Kenntnisse verfügt, die über die bloße Anwendung hinausgehen, oder dass man einfach so ein fundiertes Training genossen hat, dass man Tricks und Kniffe kennt, wie man leichter zum Ziel gelangt. Sobald man eine Fertigkeit erlernt hat, erhält der Charakter eine eigene **Fertigkeitsstufe** darauf, gegen die er entsprechende geforderte Proben ablegt.

Hat der Charakter Klettern erlernt, führt er entsprechende Proben gegen die Fertigkeitsstufe der erlernten Fertigkeit Klettern durch, die sich im Laufe der Zeit erhöhen kann. Zudem fällt ihm die Anwendung leichter, und er kann deutlich schwierigere Hindernisse erklimmen. Durch sein fundiertes Training hat er außerdem Kenntnisse darüber gewonnen, wie er Fehltritte abfangen und so einen Absturz verhindern kann.

Wissen aus erlernten Fertigkeiten

Bei vielen Fertigkeiten bedeutet das Erlernen, dass man sich auch mit der Theorie intensiv auseinandergesetzt hat. Man kann diese Fertigkeiten somit auch mit den unten genannten Regeln als spezielle **Wissensfertigkeit** einsetzen.

Das Erlernen von Schlösser öffnen beinhaltet auch die Kenntnis über die theoretische Funktionsweise von Schließmechanismen, Heilung - Wunden umfasst auch umfangreiches Wissen über die Anatomie von Lebewesen (allerdings normalerweise nur humanoider Wesen), ...

Es kann bei speziellen Fragestellungen durchaus passieren, dass man mit einer erlernten Fertigkeit das gleiche Ergebnis erzielt wie mit einer Wissensfertigkeit.

Ein Charakter, der das Reiten auf einem Reittier erlernt hat, kann Fragen über diese Art Tier genauso gut beantworten, wie jemand, der Tierkunde erlernt hat.

Ein Charakter mit erlerntem Überleben - Wald kann über die Essbarkeit und Standorte von Pflanzen im Wald die gleichen Auskünfte geben, wie jemand, der Pflanzenkunde erlernt hat.

Ob eine Frage mit einer erlernten Fertigkeit beantwortet werden kann, muss der Spielleiter je nach Situation entscheiden. In der Regel sind die Fertigkeiten der Kategorie Aktion aber sehr viel praxisbezogener als die Wissensfertigkeiten und umfassen daher nicht den Bereich des abstrak-

ten oder obskuren Wissens (s.u.). Solche Erkenntnisse sollten Charakteren vorbehalten sein, die eine entsprechende Wissensfertigkeit erlernt haben.

Anwenden von Fertigkeiten

Im Folgenden findet man recht umfangreiche Regeln für die Anwendung der einzelnen Fertigkeiten. Für viele Spieler und Spielleiter ist dieser Umfang oftmals abschreckend, und einige haben das Bedürfnis, jede Probe genau nach den Regeln durchzuführen. Natürlich ist es von großem Vorteil, wenn der Spieler weiß, wofür und wie er seine Fertigkeiten einsetzen kann, und der Spielleiter im Blick hat, welche Modifikationen er auf einen Wurf vergeben sollte. Der Umfang der Regeln soll allerdings nicht dafür sorgen, dass bei jeder Probe minutenlang im Regelwerk nach Modifikationen geblättert werden muss und der Spielfluss dadurch unterbrochen wird.

Oftmals ist es für den Spielleiter nur wichtig, das Ergebnis einer Probe zu erfahren, damit er seine Erzählungen und Beschreibungen an das Resultat anpassen kann. In solchen Fällen reicht es, wenn eine einfache Probe geworfen wird, die nach dem Ermessen und den Kenntnissen des Spielleiters von diesem mit Modifikationen belegt wird. Hier steht also nicht die Ausübung der Fertigkeit im Vordergrund, sondern das Erzählen der Geschichte.

Regelgenaues Ausführen von Proben sollte nur dann durchgeführt werden, wenn es dramaturgisch sinnvoll ist, also wenn von dem Resultat einer Probe einiges abhängt und es auf den genauen zeitlichen Verlauf, die Geschwindigkeit einer Figur oder Ähnliches ankommt.

Normalerweise reicht eine normale (eventuell modifizierte) Probe auf die Fertigkeit Schwimmen, um durch einen kleinen Fluss zu gelangen. Der Spielleiter kann anhand des Ergebnisses dann seine Beschreibung variieren.

Sollte allerdings diese Probe zu einem kritischen Fehler führen und der Charakter anfangen, zu ertrinken, ist es von entscheidender Bedeutung, ob ein anderer Charakter schnell genug zu ihm gelangt und ihn retten kann. In diesem Falle sollten die Proben regelgenau durchgeführt werden, um die genaue Geschwindigkeit des Rettenden zu ermitteln, denn daraus resultiert, wie viel Wasser der Ertrinkende schluckt und inhaliert und somit auch, wie viel Schaden er erleidet.

Allgemeine Regeln

Ausdauerverlust

Die Anwendung einiger Fertigkeiten ist anstrengend und erschöpfend. Bei jedem Einsatz verliert die Spielfigur eine feste Anzahl Ausdauerpunkte, die abhängig von der FS der angewandten Fertigkeit ist. Je höher das Können, desto weniger anstrengend ist die Verwendung.

Tabelle 7.1 zeigt die Ausdauerkosten in Abhängigkeit zur Fertigkeitsstufe.

Da vor allem metallene Rüstungen die Anwendung erheblich anstrengender machen, erhöht sich der Verbrauch an Ausdauer um die in Tabelle 7.1 angegebenen Werte. Zudem ist das Tragen von Arm- und Beinschienen bei der Ausübung solch körperlich anspruchsvoller Tätigkeiten sehr hinderlich. Daher erhöhen auch diese Rüstungsteile - unabhängig von ihrem Material - die Ausdauerkosten für das Anwenden von Fertigkeiten.

Wendet man eine Fertigkeit mehrere Male hintereinander in derselben Situation an, kostet jeder dieser Einsätze die entsprechende Menge an Ausdauerpunkten.

Kialah (Klettern 12) will eine Wand hinaufklettern, die sich senkrecht vor der Gruppe erhebt. Der Spielleiter bestimmt, dass die Spielerin für die Bewältigung dieser Aufgabe drei Würfe gegen ihre Fertigkeit ablegen muss. Kialah verliert pro Anwendung 3 Ausdauerpunkte aufgrund ihrer Fertigkeitsstufe von 12. Sie trägt zusätzlich lederne Arm- und Beinschienen, was den Ausdauerverlust noch einmal um +1 erhöht. Wenn alles glatt geht, kostet sie das Erklimmen der Wand also mindestens $3 \times (3+1) = 12$ Ausdauer.

Die jeweiligen Ausdauerpunkte werden vor dem Wurf abgestrichen. Dieses bedeutet insbesondere, dass man sie auch verliert, wenn der Wurf misslingen sollte!

Hat man für den Einsatz nicht mehr genügend Ausdauer übrig, kann man sie trotzdem anwenden, solange man vor

Fertigkeitsstufe	AUS-Kosten
bis 05	5
06-10	4
11-15	3
ab 16	2
Erhöhung des Ausdauerverbrauchs durch Rüstungen:	
Kettenpanzer	+1
Schuppenpanzer	+2
Plattenpanzer	+3
Arm-/Beinschienen	+1

Tabelle 7.1: Ausdauerkosten abhängig von der Fertigkeitsstufe und der getragenen Rüstung

dem Wurf noch mindestens 1 Punkt besitzt. Pro fehlendem Punkt wird die Probe dann allerdings um +1 erschwert.

Fin hat sich mal wieder etwas „geliehen“ und muss nun vor dem erbosten Besitzer fliehen. Dieser zeigt aber eine erstaunliche Ausdauer für einen beleibten Menschen und verfolgt sie schon eine ganze Weile. Durch das ganze Laufen ist die Ausdauer von Fin schon erheblich gesunken und lange kann sie den Spießrutenlauf nicht mehr durchhalten. Also beschließt sie, das nächste geeignete Dach zu erklimmen und ihre Flucht auf den Dächern der Stadt fortzusetzen, in der Hoffnung, dass der dicke Mensch ihr dorthin nicht folgen kann. Als sie schließlich ein Dach findet, das sie mit ihrer Größe erklimmen kann, ist ihre Ausdauer auf 2 gesunken. Der Spielleiter entscheidet, dass die Nigro springen muss, damit sie den Sims erreichen kann. Fin hat Springen auf Fertigkeitsstufe 10, zahlt also für den Einsatz 4 Ausdauer. Sie hat aber nur noch 2. Der bis dahin unmodifizierte Wurf wird deshalb um +2 erschwert (weil ihr 2 Punkte Ausdauer für den Sprung fehlen). Sollte ihr der Wurf gelingen, gelangt sie auf das Dach und wird dort völlig erschöpft zusammenbrechen. Ob ihr das weiterhelfen wird?

Durchschauen

Führen Fertigkeiten, die vor allem auf Argumenten und der Manipulation des Gegenübers basieren, zu einem Erfolg, können sie vom Opfer durchschaut werden. Dieses würfelt hierfür eine **FP(Kreativität)** und ermittelt daraus die Güte. Ist diese höher als die des Charakters, erkennt der Gesprächspartner, dass versucht wird, ihn mit einfachen Argumenten abzuspeisen oder dass ihm falsche Tatsachen vorgegaukelt werden. Wie er darauf reagiert, ist eine Entscheidung des Spielleiters. Die Spannbreite reicht von völligem Desinteresse bis hin zu Aggression. Es gibt durchaus Personen, die solch ein Spielchen eine Zeitlang mitmachen und sich erst einmal nichts anmerken lassen.

Misslingt eine Probe auf diese Art Fertigkeiten, wird der Charakter auf jeden Fall durchschaut, weil sein Handeln zu offensichtlich war.

Misslingt ein Wurf sogar **kritisch**, hat er sich so in eine Ecke manövriert, dass sein Opfer daraus einen Vorteil schlagen kann.

Viele Fertigkeiten, die durchschaut werden können, arbeiten mit dem System zum **Ansammeln** von Güte. In diesen Fällen kann nicht jeder der nötigen Würfe durchschaut werden, selbst wenn er misslingen sollte. Es ist aber nach Erreichen der geforderten Summe möglich, dass das Opfer einen Wurf zum Durchschauen gegen die höchste Güte der Einzelwürfe durchführt.

Kialah versucht einen gefangenen Räuber so einzuschüchtern, dass er ihr den Weg zum Unterschlupf der Bande zeigt. Sie muss hierfür eine Gesamtgüte von 8 ansammeln. Ihre Würfe gegen ihre recht schwache Fertigkeit Verhören (FS 9) ergeben die Güten 1, 4 und 3. Damit der Räuber ihr Handeln durchschauen kann, muss er also bei seiner FP(Kreativität) mindestens eine Güte von 5 (und damit höher als Kialahs höchste Güte 4) erreichen.

Hat ein Charakter eine Fertigkeit **erlernt** und besteht die Möglichkeit, ihn zu durchschauen, wird die FP(Kreativität) des Opfers um +1 erschwert.

Zudem kann er gegnerische Aktionen, die auf dem Anwenden von Fertigkeiten beruhen, die er selbst erlernt hat, leichter durchschauen. Er kann die entsprechenden Würfe zur Durchschauung auch gegen eben diese Fertigkeit durchführen, wenn die FS höher ist als die seiner Kreativität.

Wenn sowohl Kialah als auch der Räuber im obigen Beispiel Verhören erlernt haben, wird der Wurf zum Durchschauen für den Räuber um +1 erschwert (weil Kialah die Fertigkeit erlernt hat). Dieser darf die Probe aber gegen seine Fertigkeitssstufe von Verhören durchführen, wenn diese höher ist als die seiner Kreativität (weil er Verhören erlernt hat).

Entdecken

Mit einigen Fertigkeiten ist es dem Charakter möglich, sich oder etwas vor anderen zu verbergen. Andere Fertigkeiten wiederum beinhalten Tätigkeiten, bei denen die Figur besser nicht erwischt wird. Alle diese Fertigkeiten können von anderen entdeckt werden.

Hierfür gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder, die Entdeckung passiert eher zufällig, oder es wird gezielt nach dem Anwender der Fähigkeit gesucht.

Wann immer in der Beschreibung erwähnt wird, dass es zu einer Entdeckung kommen kann, würfelt der Spielleiter für alle Figuren, die eine entsprechende Möglichkeit haben, eine **FP(Beobachten)**. Gelingt der Wurf mit einer höheren Güte als die des Anwenders, wurde dieser zufällig entdeckt. Da es sich hierbei nicht um das aktive und gezielte Suchen handelt, wird auch von einer **passiven** Entdeckung gesprochen. Welche Bedingungen für eine Entdeckung dieser Art gegeben sein müssen, wird in den Beschreibungen der jeweiligen Fertigkeiten erwähnt.

Haben mehrere Personen einer Partei die Möglichkeit, etwas zu entdecken, wird nur für die Figur mit dem höchsten Wert in Beobachten gewürfelt. Misslingt dieser Wurf, werden Charaktere mit einem geringeren Wert nichts finden. Sollten die Charaktere der Spieler die Möglichkeit zu einer passiven Entdeckung bekommen, sollten die entsprechenden Proben vom Spielleiter verdeckt durchgeführt werden.

Die Abenteurer laufen – wie so oft – recht unaufmerksam durch die Gegend und hegen keinen Verdacht, dass im Gebüsch eine Gruppe Räuber lauert. Die Grundwerte der Gruppe für Beobachten sind: Pollux 4, Kialah 5 und Fin 7. Der Spielleiter führt verdeckt eine FP(Beobachten) gegen Fins Grundwert durch. Gelingt der Wurf, wird er der Spielerin der Nigro mitteilen, dass ihr Charakter ein Rascheln im Gebüsch oder eventuell die Reflexion der Sonne auf blankem Stahl bemerkt. Misslingt die Probe al-

erdings, hat der Rest der Gruppe keine weitere Möglichkeit zu einer passiven Entdeckung des Hinterhalts. Der Spielleiter wird in diesem Falle keine Bemerkung zu dem durchgeführten Wurf machen (wenn die Spieler ihn denn überhaupt bemerkt haben).

Schaut sich eine Figur gezielt um oder sucht nach versteckten Gegenständen oder Personen, handelt es sich um eine **aktive** Entdeckung. Hierfür wird normalerweise auf Fertigkeiten wie Suchen oder Sinne zurückgegriffen. Erreicht der Suchende eine höhere Güte als der Anwender, kommt es zu einer Entdeckung.

Auch hier sollte der Spielleiter die Proben verdeckt durchführen und den Spielern nur mitteilen, ob ihre Charaktere etwas entdeckt haben oder nicht. Ob der Wurf ein Misserfolg war, oder es einfach nichts zu entdecken gibt, sollten die Spieler nicht erfahren.

Bei einem gescheiterten Wurf haben allerdings auch Figuren mit einem geringeren Wert in der entsprechenden Fertigkeit die Möglichkeit etwas zu finden.

Während einige Personen den Charakter bei einer Entdeckung zur Rede stellen werden, wird es auch andere geben, die sich gar nichts anmerken lassen und vielleicht nur auf eine günstigere Gelegenheit warten, um ihn sich vorzunknöpfen, und wieder andere, denen das Treiben der Figur egal ist und die es ignorieren. Die jeweilige Reaktion hängt stark von der Persönlichkeit des Entdeckers ab.

Misslingt die Probe auf eine Fertigkeit, die entdeckt werden kann, heißt dieses nicht zwingend, dass der Charakter entdeckt wird. Misslingen die Würfe des Opfers, kommt der Anwender ungeschoren davon. Gelingt allerdings eine passive oder aktive Probe (und sei es mit Güte 0), kommt es zur Entdeckung.

Bei einem **kritischen Fehler** wird der Anwender auf jeden Fall entdeckt. Die Würfe für das Opfer entfallen vollständig.

Verhandeln

Bei den Verhandlungsfertigkeiten sollte darauf geachtet werden, dass sie nicht zu einem einzelnen Wurf degradiert werden. Zum größten Teil sollte der Spielleiter darauf bestehen, dass sie ausgespielt werden. Proben können hierbei dann zum Beispiel genutzt werden, um dem Verhandlungsführer bei der Suche nach Argumenten zu helfen, falls er einmal in einer Sackgasse steckt. Ebenso sollte der Spielleiter bei schlechten Argumenten eine Probe verlangen, um zu überprüfen, ob der Gegner darauf eingeht.

Sollte der Spieler des Charakters rhetorisch nicht so gewandt sein, kann man in Verhandlungssituationen das Gespräch auch mit einem Wurf abhandeln, in diesem Falle sollte der Spieler aber zumindest eine Vorstellung haben, mit welcher Strategie er versuchen will, seinen Opponenten verbal zu überrumpeln. Der Spielleiter kann anhand dieser Vorgehensweise dann entscheiden, ob er Modifikationen auf die entsprechenden Proben vergibt.

Fertigkeiten des Grundwertes Verhandeln basieren vor allem auf Gesprächen. Somit sind sie nur anwendbar, wenn alle Beteiligten die **gleiche Sprache** sprechen.

Wissensfertigkeiten

Die Kategorie Wissen umfasst alle die Kenntnisse des Charakters, die er aus Büchern gewinnen kann. Es handelt sich hierbei überwiegend um theoretische Bildung, wobei bei einigen Fertigkeiten dieser Kategorie auch ein praktischer Teil hinzukommt.

Ein Charakter kann sein Wissen auf zwei verschiedene Arten einsetzen: aktiv oder passiv.

Bei einer **aktiven** Anwendung der Wissensfertigkeiten fragt der Spieler nach ganz gezielten Informationen unter Angabe der seiner Meinung nach dafür notwendigen Fertigkeit oder einem unmissverständlichen Hinweis, welcher Fertigkeit er sich bedienen möchte.

Hilft mir meine Pflanzenkunde dabei weiter?

Zu welchem Land gehört dieses Wappen? (unmissverständlicher Hinweis auf Land und Leute)

Habe ich über solch ein Tier schon einmal etwas gehört? (unmissverständlicher Hinweis auf Tierkunde)

Proben auf Wissensfertigkeiten führt der Spielleiter verdeckt aus, da der Charakter bei einem Misserfolg nicht weiß, ob er wirklich kein Wissen über den entsprechenden Sachverhalt hat oder ob er sich der völlig falschen Fertigkeit bedient.

Die Gruppe stößt in einem Abenteuer auf eine kleine Siedlung, die seit geraumer Zeit mit bösen Flüchen zu kämpfen hat. Ihre Felder vertrocknen, die Kinder werden tot geboren und in regelmäßigen Abständen gehen Meteore in der näheren Umgebung zu Boden. Der Spieler eines Priesters wittert böse Magie und fragt: „Kann Chontis-Re erkennen, ob es sich dabei um dämonische Magie handelt?“ Der Spielleiter würfelt eine Probe auf Aspektmagie, denn recht eindeutig wurde auf diese Fertigkeit hingewiesen. Trotz des Erfolges, den er erzielt, teilt er dem Spieler mit, dass seinem Charakter so etwas in seinen Studien noch nie untergekommen ist. (Begründung: s. folgendes Beispiel)

Eine **passive** Anwendung findet statt, wenn der Charakter überprüfen möchte, ob er überhaupt schon einmal Vergleichbares gesehen, gehört oder gelesen hat, ohne sich dabei auf einen Bereich zu spezifizieren. Es handelt sich hierbei mehr um ein allgemeines Kramen im Gedächtnis.

Weiß ich etwas darüber?

Hat mein Charakter darüber schon einmal etwas gehört?

Habe ich darüber schon einmal etwas gelesen?

Auch hier würfelt der Spielleiter die entsprechenden Proben verdeckt, indem er sich die notwendige Fertigkeit für die jeweilige Situation herausucht und gegen diese einen Wurf durchführt. Führt dieser zu einem Erfolg, kann er dem Charakter vage Informationen über den nachgefragten Sachverhalt geben und hierbei einen Hinweis einfließen lassen, mit welcher anderen Fertigkeit er seine weitere Fragen unterstützen könnte.

Der Spieler von Chontis-Re findet das Ganze sehr merkwürdig und fragt deswegen noch einmal etwas allgemeiner nach: „Kann mein Charakter da irgendwelche Verbindungen zu etwas her-

stellen, das er schon einmal gelesen hat?“ Nun sucht sich der Spielleiter den Wert für Sagen und Legenden des Charakters heraus und würfelt eine Probe. Auch diese gelingt und so kann er dem Spieler mitteilen, dass sein Charakter schon einmal in einem Geschichtsbuch etwas von gewissen Landplagen gelesen hat, die vor etlichen Jahren schon einmal irgendwo aufgetreten sind. Aufgrund des Hinweises auf das Geschichtsbuch weiß der Spieler nun, dass er anhand seiner Fertigkeit Sagen und Legenden weitere Informationen bekommen kann.

Misslingt eine Probe auf die Wissensfertigkeiten **kritisch**, irrt sich der Charakter und glaubt, dem auftretenden Phänomen etwas zuordnen zu können, was eigentlich gar nichts damit zu tun hat.

Alle Fragen, die ein Spieler dem Spielleiter stellt, insbesondere bei aktiven Anwendungen, werden in bestimmte **Wissensarten** eingestuft und entsprechend dieser mit Modifikationen belegt. Man unterscheidet vier Arten: allgemeines, spezielles, abstraktes und obskures Wissen.

Hierbei ist zu beachten, dass Charaktere, die eine Wissensfertigkeit **nicht erlernt** haben, nur Aussagen über Dinge treffen können, die in ihrem Heimatland und ihrem Stand, bei ihrer Rasse oder ihrem Aspekt zum allgemeinen oder speziellen Wissen gehören. Abstraktes oder obskures Wissen haben nur Figuren, die sich intensiv mit der Fertigkeit befasst haben.

Allgemeines Wissen sind Bereiche der Fertigkeiten, die man zur Allgemeinbildung zählen kann. Es sind oberflächliche Fragen und in der Regel sogar Dinge, die man nicht einmal unbedingt in Büchern nachlesen muss, sondern die dem Charakter von seinen Eltern beigebracht werden.

Weiß ich, ob die Pflanze essbar ist?

Weiß ich, welche Bedeutung die Symbole auf dem Wappen haben?

Wie groß werden Drachen ungefähr?

Spezielles Wissen umfasst insbesondere spezielle Informationen innerhalb des Fachgebietes. Proben bei entsprechenden Fragen werden mit +1 erschwert.

Weiß ich, ob man die Pflanze zur Heilung benutzen kann?

Kann ich das Wappen einem Herrscherhaus zuordnen?

Weiß ich, welche Drachen eine Hauchwaffe besitzen?

Abstraktes Wissen geht über das normale Fachgebiet der angewandten Wissensfertigkeit hinaus und liegt schwerpunktmäßig eher in einem anderen Forschungsgebiet. Alle Proben auf abstraktes Wissen werden mit +2 erschwert.

Weiß ich, wie man die Pflanze zur Heilung benutzen kann? (Pflanzenkunde, das angeforderte Wissen fällt aber eher in das Gebiet der Heilung)

Weiß ich, wann der Herrscher, der zu diesem Wappen gehört, gelebt hat? (Land und Leute, das angeforderte Wissen fällt aber eher in das Gebiet der Sagen und Legenden)

Weiß ich, welche Wirkung die Hauchwaffe eines Drachen hat? (Monsterkunde, das angeforderte Wissen fällt aber eher in das Gebiet der Elementarmagie)

Obskures Wissen umfasst alle die Fragen, die nur wenig

praktischen Nutzen für einen Abenteurer haben und deswegen in der Regel keine Beachtung bei entsprechenden Studien finden. Überwiegend handelt es sich hierbei um Informationen, die in der heutigen Zeit Forschungsgegenstand der Naturwissenschaften sind. Alle Proben in diesem Gebiet werden mit +3 erschwert.

Weiß ich, wodurch die rote Farbe in den Blüten dieser Pflanze zustande kommt?

Wer war der Großonkel des Schwagers von dem Herrscher, der momentan dieses Wappen verwendet?

Wodurch sind die Schuppen eines Drachen eigentlich so hart?

Hat man eine Wissensfertigkeit **erlernt**, hat man neben einer guten Ausbildung auch einiges an Zeit im Selbststudium verbracht und sich diverse Kenntnisse angeeignet. Bei solch umfassend informierten Charakteren werden die Proben für spezielles Wissen unmodifiziert durchgeführt. Zudem haben sie Zugang zu abstraktem und obskurem Wissen. Diese Proben werden aber weiterhin mit +2 beziehungsweise +3 durchgeführt.

Außerdem hat man durch intensives Buchstudium sein Wissen deutlich über die Grenzen seines Heimatlandes hinaus erweitert. Man kann somit seine Fertigkeiten auch für Phänomene anderer Länder und Kulturen einsetzen.

Liste der Fertigkeiten

Im Folgenden werden die allgemeinen Fertigkeiten alphabetisch sortiert beschrieben. Hinter dem Namen findet man jeweils eine Angabe, zu welchem Grundwert die Fertigkeit gehört. Nach einem kurzen einleitenden Beispiel, das einen Eindruck davon geben soll, in welchen Situationen die jeweilige Fertigkeit einsetzbar wäre, folgt der eigentliche Regeltext, in dem die nötigen Erklärungen und Modifikationen erläutert werden.

Aspektmagie (Magie)

„Auch wenn er selbst nicht die Kräfte besaß, um das Ritual zu vollziehen, wusste er doch genau, was zu machen war. Er hätte nicht gedacht, dass der Priester so ein Stümper sei und solche Anfängerfehler machen würde. Auch wenn es ihm unangenehm war, aber er musste den Gottesmann darauf hinweisen, um ein Scheitern der Zeremonie zu verhindern.“

Selbst wenn man nicht selber zaubern kann, ist es durchaus möglich, sich mit der Theorie hinter der Nutzung von Mana auseinanderzusetzen. Die Fertigkeit **Aspektmagie** beinhaltet genau dieses Wissen. Sie befasst sich mit dem Aufbau von Manakonstrukten dieses Zweiges, den Möglichkeiten dieser Magie, wo und in welcher Form sie vorkommt und Ähnlichem. Das Wissen geht aber auch darüber hinaus. So kann ein Charakter einschätzen, welche Akzeptanz die Sprüche dieser Richtung in der Bevölkerung und bei der Obrigkeit haben. Er kann abschätzen, ob ein Spruch oder bestehende Magie zur Gruppe der Lebens-, Schutz- oder Todeszauber gehört und wie komplex ein Zauber ist. Zudem hat man umfassende Informationen darüber, welche Rituale es gibt, wie sie durchzuführen sind und wann man sie einsetzen kann.

Ausflüchte (Verhandeln)

„Sie musste sich etwas Gutes einfallen lassen, warum sie hier war, sonst würde sie große Probleme bekommen. Aber sie hatte sich ihre Erklärung schon lange Zeit vorher überlegt. Und bis ihre kleine Notlüge auffliegen würde, wäre sie schon längst wieder verschwunden.“

Ausflüchte ist die Fertigkeit, sich in kürzester Zeit kleine Notlügen oder Ausreden auszudenken. Sie umfasst aber nicht nur den reinen Akt des Liegens, sondern auch ein Training von Verhalten und Auftreten, das dafür sorgt, dass der Belogene gar nicht erst das Verlangen verspürt, entsprechende Nachforschungen anzustellen und die Aussagen des Charakters zu überprüfen. Dieses Verhalten reicht vom einfachen Ablenken des Gesprächspartners durch Nichtigkeiten in der Umgebung bis hin zum geschickten Überleiten auf ein anderes Thema, ohne die gestellten Fragen zu beantworten. Das Vorgehen kann natürlich vom Gegenüber mit den entsprechenden Würfeln **durchschaut** werden.

Diese Fertigkeit ist daher nur begrenzt einsetzbar und wirkt vor allem gegen unvorbereitete oder einfach unaufmerksame Gesprächspartner. Auch lässt sich diese Fertigkeit gut einsetzen, wenn der Belogene nicht gerade zu den intelligentesten Einwohnern Samyras gehört.

Ausflüchte ist insbesondere nicht einsetzbar, wenn man verhöört wird, da jemand, der ein Verhör durchführt, darauf vorbereitet ist, dass er belogen wird, und auch nicht zulassen wird, dass man wie zufällig einfach das Thema der Frage umgeht.

Das größte Problem beim Einsatz dieser Fertigkeit ist, dass man aufpassen muss, dass man sich nicht in Widersprüche verstrickt. Nutzt man **Ausflüchte** mehrfach bei ein und demselben Gesprächspartner, wird die entsprechende Probe bei jedem Einsatz um jeweils +1 erschwert.

Misslingt einer der Würfe, bedeutet dieses, dass man sich ganz offensichtlich in Widersprüche hineinmanövriert hat und würde normalerweise durchschaut werden. Der Spieler führt sofort eine erneute Probe durch, die mit der glei-

chen Modifikation wie die gescheiterte belegt wird. Gelingt dieser Wurf, kann man sich unbemerkt aus seinem Netz aus Lügen befreien, indem man eine erneute Unwahrheit aufischt (oder vielleicht zur Abwechslung einfach einmal die Wahrheit erzählt). Man wird also trotz des Misserfolges nicht durchschaut.

Misslingt allerdings auch der zweite Wurf, hat man sich so stark in seinem Konstrukt aus Ausflüchten verfangen, dass man auch mit der besten Ablenkung nichts mehr retten kann. Wie die Nichtspielerfiguren bei solch einer Durchschauung reagieren, muss der Spielleiter entscheiden. Misslingt der Wurf sogar **kritisch**, entfällt der zweite Wurf; man wird auf jeden Fall durchschaut.

Charaktere, die *Ausflüchte* **erlernt** haben, haben ein intensives Training darin, sich dem jeweiligen Gesprächspartner anzupassen und recht schnell zu erkennen, wie sie ihn am besten ablenken können. Sie führen alle **erschweren** Würfe mit einem Würfel weniger durch. Zusätzlich dürfen solch geschulte Figuren auch bei einem **kritischen Fehler** den zweiten Wurf durchführen, um einer möglichen Durchschauung zu entkommen.

vom darunter rauschenden Bach mit Wassertropfen besprengt. Der Spielleiter entscheidet, dass der Stamm mit seinem üppigen Moosbewuchs diese Feuchtigkeit über längere Zeit schon aufgesogen hat und somit als nass gilt. Kialahs Probe wird daher nochmals um +1 erschwert. Sie muss also alles in allem eine FP(Balancieren)+2 ablegen.

Misslingt eine Probe auf diese Fertigkeit, muss der Balancierende erst einmal stehen bleiben und kann sich eine Runde lang nicht bewegen, in der er sein Gleichgewicht wieder sucht. Er darf in dieser Zeit keine Handlungen durchführen und sich auch nicht gegen Angriffe verteidigen. Er wiederholt sofort den gescheiterten Wurf. Misslingt auch dieser, kann er sein Gleichgewicht nicht halten, sondern stürzt. Man geht dabei davon aus, dass er bis zu diesem Zeitpunkt noch die Hälfte der eigentlichen Strecke zurückgelegt hat. Der Charakter stürzt ebenfalls, wenn er angegriffen wird und sich eigentlich verteidigen müsste. Gelingt der zweite Wurf, kann die Figur in der nächsten Runde weiterbalancieren. Misslingt die erste Probe sogar **kritisch**, stürzt der Anwender zu Boden. Ob ihm der Untergrund genügend Halt bietet, um nicht vollkommen abzustürzen, liegt in der Entscheidung des Spielleiters.

Durch jede Probe auf *Balancieren* erleidet der Anwender einen **Ausdauerverlust**.

Hat man *Balancieren* **erlernt**, kann man sich im Vergleich zu ungelerten Charakteren doppelt so schnell balancierend fortbewegen. Insbesondere können solch geübte Figuren bei unmodifizierten Proben bis zu BEWx2 Meter zurücklegen. Zudem hat man ein Training genossen, um das Gleichgewicht leichter wiederzufinden. Misslingt eine Probe auf *Balancieren*, kann man die zweite Probe um -1 erleichtert ablegen.

Breite	Neigung	Probe	Bewegung
bis 20cm	mehr als 30°	+0	BEW
bis 10cm	mehr als 40°	+1	BEW/2
unter 10cm	mehr als 50°	+2	BEW/4

Tabelle 7.2: Modifikationen und Geschwindigkeit für *Balancieren*

Die Fertigkeit *Balancieren* nutzt man, wenn man steile oder schmale Hindernisse überwinden will, ohne sich dabei langsam und auf allen vieren fortbewegen zu müssen. Eine Probe auf *Balancieren* ist erst notwendig, wenn die Lauffläche weniger als 30 Zentimeter beträgt oder um mehr als 30° geneigt ist. Tabelle 7.2 kann man die entsprechenden Modifikationen entnehmen. Alle angegebenen Werte sind kumulativ, addieren sich also zu einer höheren Schwierigkeit, sollte man mehrere erschwerende Faktoren berücksichtigen müssen.

Um festzulegen, wie schnell sich ein balancierender Charakter bewegt, wählt man immer den schlechtesten Bewegungswert, der sich aus der Situation ergibt.

Kialah balanciert über einen schmalen Baumstamm, der über einem reißenden Wildbach liegt. Da die andere Uferseite höher liegt als die diesseitige, berechnet sich die Schwierigkeit aus der Breite des Stammes (15 Zentimeter) und dessen Neigung (35°). Die Neigung erschwert die Probe nicht, und Kialah könnte sich mit voller Geschwindigkeit bewegen, während aus der Breite eine um +1 erschwerte Probe und eine halbierte Bewegung resultieren. Kialah hat also auf den Wurf insgesamt +1 und kann sich maximal um eine Anzahl Meter bewegen, die ihrer halbierten Bewegung entspricht.

Nasser oder **glatter** Untergrund erschwert die Probe um +1, während **rauer** Boden die Probe um -1 erleichtert.

Der Baumstamm, über den Kialah im obigen Beispiel balancieren will, ist nicht nur schmal und steil, sondern wird auch noch

Baukunde (Handwerk)

„Fachmännisch begutachtete er die Stützkonstruktion des Stollens. Im Grunde war sie ordentlich gebaut, aber wenn er sich das umgebende Gestein und die Beschaffenheit des hölzernen Trägers betrachtete, hatte er berechtigte Zweifel, ob das Tragwerk wirklich halten würde.“

Abenteurer halten sich auf ihren Reisen oftmals in Gebäuden, Stollen oder anderen künstlich geschaffenen Umgebungen auf. Doch häufig ist diese Architektur alt und schon seit Ewigkeiten verlassen. Oder aber sie wurde von primitiven Rassen mit einfachen Mitteln notdürftig errichtet.

Baukunde umfasst ein breites Spektrum an Wissen und beinhaltet sowohl die Kenntnis von gängigen Baustoffen, Tragwerkskonstruktionen, Verarbeitung unterschiedlicher

Materialkombinationen und einiges mehr.

Mit dieser Fertigkeit kann ein Charakter einschätzen, ob ein Gebäude, Raum oder Gang einsturzgefährdet ist. Er kann einschätzen, ob Tragwerke fachkundig gebaut oder von einem Laien errichtet wurden. Er weiß, welche baulichen und konstruktiven Eigenschaften die einzelnen Baustoffe haben und wie man sie am sinnvollsten verbindet.

Beschatten (Beobachten)

„Er folgte seinem Opfer unauffällig durch die dunklen Gassen der Stadt und suchte nach Anhaltspunkten, dass es die gesuchte Person war. Aber es schien, als würde sie irgendetwas vermuten, denn immer wieder sah sie sich gehezt um. Beinahe wäre er entdeckt worden...“

Beschatten ist die Fähigkeit, jemandem unauffällig zu folgen und ihn zu beobachten, ohne dabei selbst entdeckt zu werden. Diese Fertigkeit basiert im Gegensatz zu **Schleichen** oder **Tarnen** nicht darauf, dass man möglichst leise oder unauffällig ist, sondern vielmehr, sich völlig normal zu verhalten und dadurch den Eindruck völligen Desinteresses zu wecken oder einfach in einer Menschenmenge unterzutau- chen.

Proben sind zu mehreren Zeitpunkten der Beschattung notwendig. Der erste Wurf wird zu Beginn gemacht, wenn der Charakter sich dem Opfer soweit nähert, dass eine Beobachtung aufgenommen werden kann. Anschließend wird alle **10 Minuten** eine Probe geworfen.

Sollte sich das Opfer während der Observation bewegen und eine mehr oder weniger lange Strecke laufen, wird zusätzlich zu den regelmäßigen Proben jeweils ein Wurf durchgeführt, wenn sich der Beschattete um eine Häuser- ecke bewegt oder ein Haus betritt oder verlässt.

Jede der durchgeführten Proben kann von der Zielperson **entdeckt** werden.

Charaktere, die **Beschatten** **erlernt** haben, haben ein um- fassendes Training in den gängigen Beobachtungstech- niken genossen. Sie können nicht nur selber beschatten, sondern auch leichter Beobachter aufspüren. Ihre Entde- ckungsproben gegen eine Beschattung können sie mit einer FP(*Beschatten) durchführen.

Zusätzlich haben sie trainiert, wie man sich möglichst unauffällig verhält. Werden solche geschulten Charaktere entdeckt, dürfen sie eine zusätzliche FP(*Beschatten)+1 ablegen, bei deren Gelingen sie sich reaktionsschnell so ver- halten, dass das Opfer sie trotz der Entdeckung für harmlos hält.

Dämonen und Kulte (Welt und Länder)

„Der Späher war sich nicht sicher, um welchen Dämon es sich genau handelte, aber er wusste, dass die Kreatur aus dem fünften oder sechsten Zirkel stammen musste. Wie kam solch ein Wesen in das Heerlager des Feindes und was machte es dort? Er musste dringend seinem Kommandanten Bericht erstatten!“

Trotz der Abschirmung des Toten Landes gibt es immer noch diverse Aktivitäten der Dämonen im fruchtbaren Teil

Samyras. Dementsprechend versucht die Wissenschaft, möglichst viele Erkenntnisse über diese Wesen zu erlangen, um Übergriffe effektiv eindämmen zu können. Die Fertig- keit **Dämonen und Kulte** beinhaltet neben den Kenntnissen über verbreitete Dämonenarten und ihrer Eigenschaften auch das Wissen, das bisher über die dämonische Parallel- welt und die dortige Hierarchie errungen wurde (vgl. *Kapi- tel XIV*). Es ist mit Hilfe dieser Fertigkeit möglich, auch bei unbekannten Dämonen ungefähr einzuschätzen, aus wel- chem Zirkel sie stammen und welche Fähigkeiten sie ha- ben. Zudem bringt die Fertigkeit ein grundlegendes Wissen darüber, unter welchen Umständen ein Dämon sich dazu bewegen lässt, seine Heimatwelt zu verlassen und nach Sa- myra zu kommen.

Da das Auftreten von Dämonen oftmals auf die Aktivität eines Kultes zurückzuführen ist, beinhaltet diese Fertigkeit auch Wissen über die verschiedenen Verbindungen, Sekten und Gemeinschaften, die es auf Samyra gibt. Hierbei be- schränkt sie sich nicht nur auf die vier großen Kulte, son- dern vermittelt auch Kenntnisse über grundlegende Ver- haltensweisen lokaler Vereinigungen. Man weiß, wo und wann sie sich üblicherweise treffen, was übliche Zeichen sind und Ähnliches.

Deutung (Magie)

„Mit skeptischem Blick betrachtete sie die Knochensplitter, die sie vor sich geworfen hatte. Für ihr geschultes Auge bildeten sie ein eindeutiges Muster, und dieses ließ nur eine Schlussfol- gerung zu: Der bevorstehende Winter würde hart werden und voller Entbehrungen sein, aber letztlich würden sie ihn überleben – wenn auch mit vielen Opfern.“

Auf Samyra gibt es in vielen Kulturkreisen und Bevölke- rungsschichten einen stark ausgeprägten Aberglauben, der dafür sorgt, dass man in vielen Dingen ein Zeichen der Göt- ter, ein böses Omen oder Anderes zu erkennen glaubt. Mit diesen Dingen beschäftigt sich die Fertigkeit **Deutung** aller- dings nur am Rande und versucht eher gegen diese Fehl- interpretationen anzugehen.

In einer Welt, die von den Aspekten überwacht wird, in der Bewahrer ihre wahre Bestimmung erkennen müssen, Magie an der Tagesordnung ist und in der Dämonen ihr Unwesen treiben, gibt es zahlreiche Zeichen, die durchaus eine Bedeutung haben und eine spezielle eigene Form der ursprünglichen Magie darstellen. Diese Zeichen zu bemer- ken, zu erkennen und die richtigen Schlüsse daraus zu zie- hen, ist die Hauptaufgabe der Fertigkeit **Deutung**. Sie um- fasst unter anderem ein enormes Wissen darüber, wo schon einmal Zeichen aufgetreten sind und welche Bedeutung sie gehabt haben und beinhaltet die gängigen Praktiken für eine Vorhersage und Deutung, wie beispielsweise Runen- würfe, Kartenlegen oder Vergleichbares.

Es ist ein schmaler Grat zwischen einer ernsthaften Deu- tung und dem Verbreiten von Halbwahrheiten und nicht nachvollziehbaren Interpretationen. Somit können nur Charaktere, die ein fundiertes Wissen darüber haben, eine Deutung vornehmen. Nur Figuren, die diese Fertigkeit **er- lernt** haben, dürfen auf sie würfeln.

Sollte ein Charakter versuchen, selber eine der Vorhersa- gepraktiken durchzuführen, kann er mit **Deutung** Erkennt- nisse aus dem Ergebnis ziehen, die allerdings nur vage und

sehr stark interpretationsfähig sind. Die Fertigkeit sollte insbesondere nicht dafür eingesetzt werden können, um ein Abenteuer zu lösen (es sei denn, das Abenteuer ist speziell dafür ausgelegt).

Bei einem **kritischen Fehler** einer Probe auf *Deutung* zieht man völlig falsche Schlüsse aus den Zeichen.

Ein **kritischer Erfolg** hingegen führt zu sehr viel eindeutigeren Erkenntnissen als es normalerweise üblich ist.

Einbrechen (Diebeskunst)

„Er hatte das Haus des Adligen nun schon einige Tage beobachtet und war erstaunt darüber, wie nachlässig die Sicherheitsmaßnahmen waren. Ihm war das nicht geheuer, es musste irgendwo einen Haken geben. Aber die Zeit drängte, und so musste er auf gut Glück mit seinem Raubzug beginnen.“

Die Fertigkeit *Einbrechen* ist im Grunde eher eine Wissensfertigkeit als eine Fertigkeit, die man für eine aktive Handlung nutzt. Sie umfasst all die Kenntnisse, die man benötigt, um möglichst unbemerkt in ein Haus oder eine vergleichbare Örtlichkeit einzudringen und auch wieder hinauszugelangen und dabei lukrative Beute zu machen (oder andere Ziele zu erreichen). Mit dieser Fertigkeit kann man geeignete Objekte erkennen und weiß, wie unterschiedliche Haustypen üblicherweise aufgebaut sind und wo welche Räume liegen. Man kennt sich aus mit dem gängigen Vorgehen von Sicherheitspersonal, eventuellen Fallen, die eindringenden Personen gestellt werden können, und wo normalerweise der wertvolle Besitz des Hausbewohners zu finden ist. Zusammenfassend gesagt, deckt *Einbrechen* all das Wissen ab, das man braucht, um einen Raubzug effektiv zu planen.

Die aktive Komponente des *Einbrechens* bezieht sich vor allem auf das Eindringen in ein Haus. Dazu gehört unter anderem das Öffnen von Riegeln (nicht Schlössern!) an Fenstern und Türen, aber auch, wie man sie nach erfolgreichem Beutezug wieder so verschließt, als wären sie nie geöffnet worden.

Fällt bei der Probe ein **kritischer Fehler**, ist es von der Situation abhängig, wie dieser sich äußert. Bei der Planung kommt es zu einer fatalen Fehleinschätzung, beim Öffnen eines Riegels zerbricht dieser so ungünstig, dass er das Fenster oder die Tür blockiert und ein Eindringen nur noch mit roher Gewalt möglich ist, bei der Flucht wird man entdeckt etc.

Elementarmagie (Magie)

„Theobald wusste, dass es ein sehr simpler Zauber war, mit dem der Magier die kleine Flammenkugel erschaffte, die fortan seinen Weg erleuchtete. Aber es faszinierte den Barbaren immer wieder, mit welcher Leichtigkeit die Zauberer mit dem Feuer umgingen.“

Für die Fertigkeit *Elementarmagie* gilt im Grunde das gleiche wie für *Aspektmagie*. Sie umfasst das theoretische Wissen über diese Art Magie, beispielsweise die Struktur von Zau-

bern, Einordnung des Effektes in die einzelnen Elementar-zweige, Akzeptanz dieser Magieart und Ähnliches. Hinzu gesellt sich bei dieser Fertigkeit auch die Kenntnis über verschiedene Elementarwesen und deren Fertigkeiten sowie die nötigen Beschwörungen.

Empathie (Verhandeln)

„Laurelin konnte es genau spüren: Er hatte Angst, nur wusste sie nicht, warum. Irgendetwas bedrohte ihn und hinderte ihn daran, ihr die Wahrheit zu sagen. Aber was konnte so einen sonst so willensstarken Mann verängstigen?“

Empathie verkörpert das Einfühlvermögen des Charakters in andere Personen und gibt ihm die Möglichkeit, sich anhand von Gestik, Mimik und diversen Verhaltensweisen ein genaueres Bild von seinen Gesprächspartnern zu machen.

Durch diese Kenntnisse kann man Informationen darüber erlangen, wie sich das Gegenüber gerade fühlt, ob es Angst hat, unter Druck steht, wie sein tatsächlicher seelischer Zustand ist, auch wenn es vorgibt, dass es ihm gut ginge. Anhand dieser Informationen kann man abschätzen, wie der Gesprächspartner auf bestimmte Vorschläge reagieren wird, noch bevor man sie ihm unterbreitet. Da es sich aber vor allem um die Interpretation von Handlungs- und Sprechweisen handelt, sind die Informationen recht vage und eher als Tendenz zu sehen, als als garantierte Reaktion.

Empathie ist ausschließlich auf eine einzelne Person anwendbar. Findet ein Gespräch mit mehreren Personen statt, muss sich der Charakter entscheiden, auf welche er sich konzentriert.

Für jede Information, die der Charakter erlangen möchte, ist eine separate Probe notwendig.

Führt ein Wurf zu einem **kritischen Fehler**, erhält der Charakter falsche Informationen.

Empathie kann **durchschaut** werden, es ist dem Gesprächspartner also möglich, zu erkennen, dass versucht wird, mehr Informationen aus einem vermeintlichen Smalltalk zu gewinnen als er preisgeben möchte, oder dass jemand versucht, seine Psyche zu erforschen. Kommt es zu einer Durchschauung, ist es wie immer Entscheidung des Spielers, wie die Person reagiert. Es sind aber auf jeden Fall keine weiteren Informationen mittels *Empathie* aus ihr herauszubekommen.

Bei Charakteren, die *Empathie* **erlernt** haben, geht die Fähigkeit, sich in andere Personen einzufühlen, deutlich weiter. Sie haben sich sehr umfangreich mit dem Verhalten von Menschen und anderen intelligenten Bewohnern Samyras befasst, insbesondere im Verlauf von Gesprächen, sodass sie eine Vielzahl anderer Möglichkeiten zum Einsatz dieser Fertigkeit haben.

Insbesondere sind die Informationen, die sie durch den Einsatz der Fertigkeit gewinnen, deutlich fundierter, und prognostizierte Reaktionen treten fast immer ein. Unter anderem können sie erraten, ob jemand bestechlich ist und wenn ja, für wie viel Münzen er seine Prinzipien wohl aufgeben würde.

Auch können sie herausfinden, ob sie von ihrem Gegenüber

im Laufe eines Gesprächs belogen werden und warum er dieses macht. Dieser Teil der Fähigkeit ist **passiv**, muss also vom Spieler nicht extra angekündigt werden. Jedes Mal, wenn ein Gesprächspartner einem Charakter, der derart trainiert ist, eine Unwahrheit versucht aufzutischen, würfelt der Spielleiter eine FP(*Empathie), bei deren Gelingen er dem Spieler mitteilt, dass sein Charakter soeben belogen wurde. Wird die Lüge vom Gegenüber durch eine Fertigkeit unterstützt (z.B. *Ausflüchte*), muss mit der Probe auf *Empathie eine höhere Güte erreicht werden.

Etikette (Gesellschaft)

„Dem Bruta war alles fremd hier. Er hatte schon einmal davon gehört, dass manchmal weißer Stoff auf den Tischen läge. Er konnte sich aber nicht vorstellen, warum. Und was sollte er mit diesen komischen Geräten? Als Waffen waren sie völlig unbrauchbar. Wie hießen die noch? Löffel und Gabel?“

Auf Samyra teilt sich die Bevölkerung in verschiedene Stände auf, wobei diese Schichten in den unterschiedlichen Ländern und bei den unterschiedlichen Rassen wiederum unterschiedliche Verhaltensmuster zeigen. Mit der Fertigkeit *Etikette* hat man grundlegendes Wissen, wie man sich in den einzelnen Gesellschaften zu verhalten hat. Was man anzieht, worüber man wann mit wem am besten spricht, wie und was man speist und Ähnliches.

Normalerweise hat eine Spielfigur keine Probleme, sich in dem gesellschaftlichen Stand zurechtzufinden, in dem sie aufgewachsen ist. Kommt es allerdings zu einem Zusammentreffen mit einer anderen Schicht, zeigt eine Probe auf *Etikette*, ob man sich angemessen verhält. Man trennt zwischen **Unfreien, Volk, Mittelstand** und **Adel/Klerus**. Für jede dieser Abstufungen, die der Charakter unter oder über der Nichtspielerfigur steht, wird die FP(*Etikette*) um +1 erschwert.

Trifft ein Charakter aus dem Volk auf jemanden aus dem Adel und versucht, sich möglichst korrekt zu verhalten, muss ihm eine FP(Etikette)+2 gelingen. Versucht der Adlige sich den Gepflogenheiten des einfachen Volkes anzupassen, muss ihm ebenfalls eine solche Probe gelingen.

Zusätzlich kommt erschwerend hinzu, wenn unterschiedliche Rassen aufeinander treffen, insbesondere wenn diese dann auch noch aus unterschiedlichen gesellschaftlichen Ständen in ihrem jeweiligen Volk kommen. Wie solch eine Begegnung genau abläuft, ist dem Spielleiter überlassen.

Proben auf *Etikette* sind im Normalfalle nur **einmal am Tag** notwendig oder in Situationen, in denen das richtige Verhalten von entscheidender Bedeutung ist.

Misslingt solch eine Probe, ist dem Charakter ein entscheidender Fehler unterlaufen. Wie die Reaktion der Umgebung darauf ist, ist eine Entscheidung des Spielleiters. Nur in den seltensten Fällen hat solch eine Entgleisung aber ernsthafte Konsequenzen, insbesondere wenn den anderen Personen bekannt sein sollte, dass man aus einer anderen Schicht stammt.

Charaktere, die *Etikette* **erlernt** haben, haben sich fundierte Kenntnisse über die einzelnen Stände in den unterschied-

lichen Ländern angeeignet und verfügen zusätzlich noch über umfangreiches Wissen, wie die gesellschaftlichen Regeln in den einzelnen Rassen sind. Sie legen alle **erschweren** Proben mit einem Würfel weniger ab.

Fallen (Akrobatik)

„Kurz entschlossen stieß Xargon seinen Feind in den Abgrund, der sich mehrere Meter in die Tiefe erstreckte. Aber der Stürzende drehte sich im Flug, berührte in unregelmäßigen Abständen bewusst die Wände und bremste seinen Sturz dadurch ab. Zum Abschluss rollte er sich noch geschickt ab und stand wieder auf den Füßen, ohne ernststen Schaden genommen zu haben. Xargon fluchte...“

Es kommt ab und zu vor, dass ein Abenteurer von einem hohen Punkt herunterfällt. Um nicht allzu viel Schaden zu nehmen, gibt es die Fertigkeit *Fallen*, die geschicktes Abrollen und Verringern der Fallgeschwindigkeit umfasst. Damit man dieses allerdings durchführen kann, muss mindestens eine Wand in greifbarer Nähe sein. Stürzt man im absolut freien Raum, kann man *Fallen* nicht anwenden.

Ein Wurf auf diese Fertigkeit ist erst ab einer Höhe von **3 Metern** notwendig. Pro **zwei angefangene** Meter, die man über 3 Meter stürzt, wird die Probe um +1 erschwert. Stürzt der Charakter allerdings aus mehr als 10 Metern Höhe, hat er selbst mit dieser Fertigkeit keine Möglichkeit, den Sturzschaden zu verringern.

*Bei der Erkundung eines uralten Tempels bricht auf einmal der Boden unter Fins Füßen weg, und sie stürzt durch das entstandene Loch in eine 5 Meter tiefe Fallgrube. Fin erhält für die Probe auf *Fallen*, die sie unbedingt ablegen möchte, um die Chance zu haben, den Sturzschaden zu verringern, +1 durch die zwei Meter, die der Sturz über 3 Meter Höhenunterschied liegt.*

Gelingt die Probe, wird LE-Schaden in Höhe der Güte des Wurfes von der körperlichen Energie abgezogen und nur Schaden, der über die Güte hinausgeht, von der Lebensenergie. Bei einem **kritischen Erfolg** wird der gesamte LE-Verlust (unabhängig von der Güte) abgefangen.

Erzielt man allerdings einen **kritischen Fehler**, erleidet man durch einen äußerst unglücklichen Aufprall zusätzlich zum vollen Sturzschaden auch noch 1W6 LE- und KE-Schaden, gegen den eine Rüstung nicht schützt.

Fin erleidet durch den Sturz aus 5 Metern Höhe 1W6+2 LE und 2W6+2 KE Schaden. Der Spielleiter ermittelt 7 LE und 9 KE Schaden. Die Würfel bei der FP(Fallen) der Nigro zeigen 5 und 3, was bei einer Fertigkeitsstufe von 10 eine Güte von 5 bedeutet. Somit wird der LE-Schaden um 5 Punkte reduziert, also auf 7-5=2 Punkte. Im Gegenzug wird der Schaden an körperlicher Energie um die Güte erhöht, also auf 9+5=14 KE. Fin verliert also durch den Sturz 2 LE und 14 KE.

Jeder Wurf auf *Fallen* führt zu einem **Ausdauerverlust**, zusätzlich zum erhaltenen Sturzschaden.

Hat ein Charakter *Fallen* **erlernt**, wird bei **3 Metern** Höhe angenommen, dass solch eine Figur diese Situation leicht bewältigen kann und eine Modifikation von -1 auf den Wurf erhält.

Pro **drei angefangene** Meter erschwert sich die Probe bei diesen Abenteurern um +1. Außerdem können sie eine Probe auch dann noch versuchen, wenn sie aus über 10 Metern stürzen, allerdings sind sogar geübte Charaktere machtlos, wenn sie mehr als 20 Meter tief fallen.

Gelingt einer so geschulten Figur die Probe, wird pro Punkt Güte der LE-Schaden um einen Punkt reduziert. Ist der Schaden auf 0 gesunken und bleibt danach noch ein Rest der Güte übrig, kann dieser genutzt werden, um die KE ebenfalls zu reduzieren. Allerdings sind die Techniken zum Abfangen solches Schadens sehr kräftezehrend, so dass man die ausgegebene Güte an **Ausdauer** bezahlen muss.

Auch wenn es Fin an allen Stellen ihres Körpers schmerzt, stellt sie erstaunt fest, dass am Boden der Fallgrube ein Gang weiterführt. Da die Gruppe kein Seil dabei hat, bleibt ihnen nichts anderes übrig, als ebenfalls den Sprung in die Grube in Kauf zu nehmen. Kialah springt zuerst. Sie hat eine Fertigungsstufe von 14 und Fallen erlernt. Da sie nach dem Erlernen alle Proben auf Fallen mit -1 ablegen würde, würde die +1-Modifikation (für angefangene 3 Meter über 3 Meter Höhe) nur dafür sorgen, dass sie ganz normal mit einem Würfel gegen die Fertigungsstufe würfelt. Der Wurf ergibt eine 2, also eine Güte von 12! Der Spielleiter erwürfelt 7 LE und 10 KE Schaden. Zunächst wird der LE-Schaden reduziert, was 7 Punkte der erwürfelten Güte kostet. Anschließend wird mit den restlichen Punkten der KE-Schaden verringert. Somit verliert Kialah durch den Sturz keine LE, 5 KE und die ausgegebene Güte, also 12, in Ausdauer, zuzüglich des üblichen Ausdauerverlustes für das Anwenden der Fertigkeit. Hätte der Spielleiter weniger Schaden erwürfelt und Kialah somit nicht ihre komplette Güte ausgeben müssen, hätte sie auch entsprechend weniger Ausdauer zahlen müssen.

Genauere Informationen zum Sturzschaden findet man in Kapitel XIII - Abenteuerleben.

Fallen bauen (Mechanismen)

„Vorsichtig schloss er die Abdeckung des Geheimfaches. Als er zusätzlich zum Einrasten des Schlosses ein weiteres Klicken und ein kaum wahrnehmbares Schleifen hörte, wusste er, dass der nächste, der das Fach öffnete, eine böse Überraschung erleben würde.“

Fallen bauen befähigt eine Figur dazu, selber verschiedenste Apparate zu konstruieren. Hierzu gehören unter anderem Fallen jeglicher Art sowie Geheimverstecke inklusive Öffnungsmechanismen. Für die Anwendung dieser Fertigkeit muss der Spieler eine ungefähre Vorstellung haben, wie die Funktionsweise der Konstruktion sein soll. Hat er hierbei Schwierigkeiten, können beispielsweise die Fertigkeiten *Mechanik* und *Kreativität* genutzt werden, um ihm auf die Sprünge zu helfen.

Der Bau einer Falle oder eines Geheimmechanismus ist nicht nur mit einem erheblichen Aufwand an Zeit verbunden, sondern benötigt auch eine breite Palette an Werkzeugen und Materialien (die oftmals speziell angefertigt werden müssen oder teuer sind), handwerkliches Geschick und zumeist die Mitarbeit einiger Helfer (je nach Größe der Konstruktion).

Nachdem der Spieler seine Vorstellung vom Mechanis-

mus sowie dessen Funktionsweise geschildert hat, legt der Spielleiter je nach Komplexität die benötigten **Materialien** (also die Kosten) und eine **Mindestgüte** fest, die der Charakter mit seinen Proben erreichen muss. Der Wert ist von vielen Faktoren abhängig und kann nicht allgemeingültig bestimmt werden. Die nötigen Proben werden alle **30 Minuten** durchgeführt.

Ein Spielleiter, dem es schwerfällt eine Mindestgüte festzulegen, kann sich auch an der geschätzten Arbeitszeit orientieren (maximal 8 Stunden pro Tag). Pro Stunde erreicht ein Charakter mit einer durchschnittlichen Fertigungsstufe eine Güte von 5 bis 10.

Wenn für die Konstruktion einer Falle der Bodenbelag aufgerissen und anschließend erneuert werden muss, dauert dieses mindestens 2 oder mehr Tage (mindestens 16 Stunden Arbeit). Somit sollte die Mindestgüte einer solchen Konstruktion 100 oder mehr betragen.

Eine kleine Modifikation an einem bestehenden Öffnungsmechanismus eines Geheimfaches hätte hingegen eine geringe Mindestgüte im Bereich von 5 bis 10 (entspräche einer geschätzten Arbeitszeit von ein bis zwei Stunden).

Sobald der Charakter die Mindestgüte erreicht hat, ist der Mechanismus erbaut und funktionsfähig; es sind keine weiteren Würfe notwendig.

Charaktere, die diese Fertigkeit **erlernt** haben, können nicht nur eigene Mechanismen bauen, sondern auch bestehende reparieren. So können sie beispielsweise eine ausgelöste Falle wieder instandsetzen und dadurch verbergen, dass jemand den geschützten Bereich widerrechtlich betreten hat. Oder sie reaktivieren uralte Mechanismen, an denen der Zahn der Zeit genagt hat, um sie anschließend wieder nutzen zu können.

Auch für diese Arbeiten legt der Spielleiter eine Mindestgüte fest, die allerdings deutlich niedriger als beim Erbauen ausfallen sollte. Proben für die Reparatur sind alle **15 Minuten** möglich.

Fallen entdecken (Mechanismen)

„Mit einem hörbaren ‚Klack‘ gab der Boden unter seinem Fuß ein Stück weit nach. Noch bevor er irgendetwas machen konnte, raste vor ihm ein Fallgitter auf den Boden, während die Wand in seinem Rücken sich in einem beachtlichen Tempo auf ihn zubewegte.“

Auf Samyra gibt es zahlreiche unterschiedliche Arten von Fallen, angefangen bei einfachen Fallgruben über Druckplatten bis hin zu komplizierten Konstruktionen, die die diversesten Funktionen haben können. Gemeinsam haben sie, dass sie in der Regel gut versteckt oder getarnt sind, um ihre Bestimmung erfüllen zu können, bevor sie entdeckt werden, und dass sie demjenigen, der sie auslöst, Schaden zufügen oder ihn in einer anderen Art und Weise behindern.

Mit der Fertigkeit *Fallen entdecken* ist es möglich, diese Mechanismen zu finden, bevor sie ihre Wirkung entfalten können.

Entscheidet sich ein Charakter **aktiv** nach Fallen zu suchen, braucht er hierfür mindestens **5 Minuten**, um eine **2x2 Meter** große Fläche sorgsam zu untersuchen. Er ist während dieser Zeit zwar stark konzentriert, nimmt seine Umgebung allerdings noch gut genug wahr, um auf eventuelle Unterbrechungen, wie das Auftauchen eines Gegners, reagieren zu können. Sollte es zu einer Störung kommen, die den Charakter zwingt seine Arbeit zu unterbrechen, kann er danach an der Stelle weitersuchen, an der er aufgehört hat. Nach Ablauf der 5 Minuten wirft der Spielleiter schließlich die Probe, bei deren Gelingen er dem Spieler wahrheitsgemäß mitteilt, ob sein Abenteurer eine Falle gefunden hat.

Misslingt die Probe **kritisch**, hat der Charakter eine Falle gefunden, aber leider gleichzeitig dabei ausgelöst.

Je nach Art und Komplexität der Falle kann der Spielleiter Proben mit Modifikationen belegen, wobei als Faustregel gilt: Je mehr vom Mechanismus der Falle offenliegt, desto leichter fällt es, diese zu entdecken.

Hat ein Charakter *Fallen entdecken* **erlernt**, hat er umfangreiches theoretisches Wissen über diese Art von Mechanismen. Er kann nach dem Finden ungefähr einschätzen, wie dieser funktioniert und wo seine Schwachstellen sitzen. Versucht solch ein Charakter eine selbst gefundene Falle zu entschärfen, wird die FP(Fallen entschärfen) um -1 erleichtert.

Fallen entschärfen (Mechanismen)

„Mit geschickten Handbewegungen hob sie die Druckplatte aus dem Verbund der anderen Bodenplatten heraus. Darunter lag ein für ungeübte Augen kompliziert anmutender Mechanismus, aber mit ihrem Wissen war es ihr ein Leichtes, die entscheidenden Vorrichtungen zu deaktivieren.“

Auf den Abenteurer warten zahlreiche Fallen, die mehr oder weniger kompliziert sind. Sind solche Mechanismen erst einmal entdeckt, möchte man sie in der Regel umgehen, anstatt sie auszulösen und möglicherweise Schaden dadurch zu erleiden. Hierfür nutzt man die Fertigkeit *Fallen entschärfen*.

Je nach Komplexität der Falle kann der Spielleiter die nötige Probe mit einem Schwierigkeitsgrad belegen, den er für angemessen hält oder den er seinen Hintergrundinformationen entnehmen kann.

Der Charakter braucht zum Entschärfen mindestens **10 Minuten** Zeit, in denen er nicht gestört werden darf. Bei besonders komplexen Fallen kann der Spielleiter diese Zeit noch erhöhen.

Wird der Charakter während des Entschärfens unterbrochen, weil er zum Beispiel angegriffen wird und seine volle Konzentration nicht mehr der Falle gilt, wird die Falle ausgelöst.

Misslingt die Probe mit einem **kritischen Fehler**, hat die Spielfigur sich völlig vertan und löst die Falle aus Versehen aus, wobei sie sämtliche Folgen zu tragen hat.

In der Regel gilt eine entschärfte Falle als zerstört, sie kann

also danach nicht wieder benutzt werden. Gelingt allerdings ein **kritischer Erfolg**, kann der Charakter die Falle so unschädlich machen, dass man sie umgehen kann, sie danach aber weiterhin wirksam bleibt.

Hat ein Charakter *Fallen entschärfen* **erlernt**, hat er umfassendes Wissen über die Konstruktion von Fallen. Dieses befähigt ihn zwar nicht dazu, selber Fallen zu bauen (dafür benötigt er die Fertigkeit *Fallen bauen*), aber er kann vor dem Entschärfen einschätzen, wie die Falle wohl funktioniert. Solche Figuren dürfen daher vor der eigentlichen Probe eine Entschärfung **simulieren**. Dieses bedeutet, dass der Charakter in Gedanken die möglichen Variationen der Falle durchgeht und sich auf Eventualitäten einstellt. Er wirft hierfür eine FP(*Fallen entschärfen), die mit der um +2 erhöhten Modifikation der Falle belegt wird. Gelingt dieser Wurf, kann er beim anschließenden Entschärfen einen Misserfolg (auch einen kritischen!) ignorieren und die Probe ohne erneuten Zeitaufwand sofort wiederholen.

Nicht weit vom Eingang zu einer vermeintlich verlassenen unterirdischen Tempelanlage findet Kialah durch Zufall eine Falle. Eine Druckplatte, die anscheinend einen Mechanismus aktiviert, wenn man sie betritt. Fin ist diese Einrichtung zu gefährlich, und so versucht sie sie zu entschärfen. Der Spielleiter legt fest, dass es sich zwar um eine Standardfalle handelt, diese aber nachträglich modifiziert wurde und so ein wenig aus dem Rahmen fällt. Die Modifikation beträgt daher +1. Bevor Fin allerdings ans Entschärfen geht, kramt sie in ihrem Gedächtnis. Was weiß sie über Druckplatten? Wie sind solche Fallen in der Regel aufgebaut? Fins Spielerin simuliert zuerst eine Entschärfung und wirft dafür eine Probe+3 (+1 festgelegte Fallenmodifikation +2 Simulationsmodifikation) – Niggino ist ihr heute wohlgesonnen, denn die Simulation gelingt! Nachdem Fin zehn Minuten am Mechanismus gewerkelt hat, führt die Spielerin mit einer FP(Fallen entschärfen)+1 die eigentliche Entschärfung durch. Misslingt ihr dieser Wurf oder führt er gar zu einem kritischen Fehler, kann sie ihn ignorieren und direkt noch einmal würfeln. Nur wenn auch diese Probe misslingt, kann die Nigro die Falle nicht unschädlich machen.

Fälschen (Diebeskunst)

„Sorgfältig studierte er das Siegel. Dann nahm er ein kleines Messerchen und begann in feinen Zügen eine Kopie davon in den gerade getrockneten und erhärteten Siegelwachs zu schnitzen, der auf dem gefälschten Dokument klebte und noch keine Prägung hatte.“

Fälschen befähigt den Charakter dazu, originalgetreue Kopien von Dokumenten und Siegeln zu machen. Es geht hierbei nicht nur darum, den Inhalt zu kopieren, sondern das Dokument genauso aussehen zu lassen, wie das Original. Daher umfasst die Fertigkeit nicht nur die Kopie von Texten und Siegeln, sondern auch die Übertragung sämtlicher Macken, die ein Papier oder ein Abzeichen haben kann.

Um erfolgreich Fälschen zu können, benötigt der Charakter eine **Fälscherausrüstung**, die eine Vielzahl von kleineren Geräten wie zum Beispiel Federkiele verschiedener Art oder kleine Messerchen enthält. Außerdem findet man in solchen Sammlungen auch verschiedene Arten von Papier, Tinte und Siegelwachs.

Diese Ausrüstungen gibt es nicht auf dem freien Markt zu kaufen. Sie sind nur schwer zu bekommen und existieren fast ausschließlich im Untergrund.

Des Weiteren braucht die Spielfigur genügend Zeit, um eine Fälschung anzufertigen. Da es sich bei solchen Objekten teilweise schon fast um Kunstwerke handelt, kann man diese Fertigkeit nicht auf die Schnelle zwischen Tür und Angel ausführen. Vielmehr braucht der Charakter mindestens **einen Tag** Zeit pro Seite des Dokuments und pro Siegel.

Ein zweiseitiges Dokument, das mit einem Siegel verschlossen ist, kostet den Charakter mindestens drei Tage Zeit (2 für das Dokument + 1 für das Siegel), um es zu fälschen.

Je nach Dokument und Siegel kann der Spielleiter die Probe mit einer entsprechenden **Modifikation** belegen. Erschwerend wirkt sich unter anderem aus, wenn das Dokument in einer Sprache verfasst ist, die der Charakter lesen und schreiben kann (bei solchen Schriften neigt man dazu, die Zeichen nicht 1:1 abzumalen, sondern den Text zu schreiben und dadurch Merkmale seiner eigenen Handschrift mit einfließen zu lassen) oder wenn es sich um ein extrem seltenes und unbekanntes Siegel handelt. Erleichtert wird das Fälschen neben anderen Faktoren durch eine unbekannte Schrift des Dokumentes, so dass der Fälscher die Zeichen abmalen muss, oder ein bekanntes Siegel, das an jedem zweiten Dokument zu finden ist. Andere Modifikationen kommen durch das Alter des Dokumentes zustande oder durch spezielle Materialien, die zum Erstellen genutzt wurden, beispielsweise spezielle Papiersorten, Tinten oder Siegelwache.

Das Herstellen einer Fälschung kann nur einmal versucht werden. **Gelingt** der Wurf, wird die Güte der Nachbildung bestimmt und notiert.

Misslingt der Wurf, weiß der Charakter nicht, dass ihm die Fälschung nicht gelungen ist. Deswegen wird dieser Wurf am besten vom Spielleiter geworfen und notiert. Der Fälscher geht davon aus, dass seine Fähigkeiten reichen und die Fälschung gelungen ist. Ob dieses wirklich zutrifft, zeigt sich erst bei einer Überprüfung der Täuschung.

Wird das Dokument oder Siegel nun weitergereicht, kann **entdeckt** werden, dass hier ein Fälscher am Werk war. Diese Entdeckung ist allerdings nur eingeschränkt möglich, denn nicht jeder Normalbürger kennt sich gut mit entsprechenden Schriftstücken aus. Unmodifizierte Proben legen nur solche Personen ab, die tagtäglich mit entsprechenden Dokumenten oder Siegeln zu tun haben. Bei allen anderen Beobachtern werden die Proben um +2 erschwert.

Hat ein Charakter *Fälschen* **erlernt**, ist er in der Lage, Nachbildungen zu erkennen, da er selber genügend Erfahrung damit hat, wo man überall kleine Fehler machen kann. Für solch geschulte Figuren gilt das Entdecken einer Fälschung als normale Tätigkeit, und sie erhalten keine Modifikation auf die Würfe.

Beim Fälschen geht es allerdings häufig nicht nur darum, Kopien von schon fertigen Dokumenten oder Siegeln zu erstellen. Vielmehr nutzt man diese Fertigkeit auch dazu, sich falsche Papiere zu erstellen. Um dieses machen zu können, muss der Charakter hinreichend Wissen darüber haben,

wie diese Dokumente im jeweiligen Land aufgebaut sind. Am besten besitzt er bereits ein entsprechendes Schriftstück, an dem er sich orientieren kann. Nur Charaktere, die *Fälschen* erlernt haben, haben so umfangreiches Wissen, dass sie unechte Dokumente aufsetzen können. Hierfür müssen sie allerdings die Landessprache lesen und schreiben können und das nötige Wissen besitzen. Ob sie dieses während ihrer Ausbildung bekommen haben, entscheidet eine unmodifizierte FP(*Fälschen). Ansonsten gelten alle Regeln wie für das Erstellen von gefälschten Kopien.

Gassenwissen (Diebeskunst)

„Nur wenigen Personen war es erlaubt, diese Räume zu betreten. Man musste schon die richtigen Kontakte haben – und die hatte er! – damit man überhaupt etwas von diesem geheimen Ort erfuhr. Und wie nicht anders zu erwarten, fand er hier die Dinge, die er brauchte. Sie waren zwar nicht billig, aber immerhin waren sie überhaupt vorhanden!“

In fast jeder größeren Stadt Samyras gibt es irgendwelche Bewegungen im Untergrund. Diese Organisationen sind zumeist Diebesgilden, Zusammenschlüsse von Assassinen oder andere Bünde. Alle diese Verbände sorgen dafür, dass der Strom an illegaler oder heißer Ware nicht abbricht. Sie kaufen und verkaufen Hehlerware, seltene oder illegale Gegenstände und Substanzen und kümmern sich um das Anheuern von Söldnern, die keine Fragen stellen.

Wann immer ein Charakter die Dienste dieser Organisationen in Anspruch nehmen will, muss er möglichst diskret versuchen, Kontakt zu ihnen aufzunehmen. Hierfür macht er eine FP(*Gassenwissen*), bei deren Gelingen er die nötigen Personen findet und mit ihnen Absprachen treffen kann. Alternativ zu einer einzelnen Probe kann der Spielleiter auch auf das System zum **Ansammeln** von Güte zurückgreifen und die Suche nach einer entsprechenden Kontaktperson über einen längeren Zeitraum laufen lassen. Je ausgefallener der Wunsch des Charakters, desto länger wird es dauern, jemanden mit entsprechenden Möglichkeiten zu finden.

Ob ein Charakter nur über diese Fertigkeit den gewünschten Erfolg hat, ist die Entscheidung des Spielleiters. Er kann die nötigen Proben auch mit angemessenen Modifikationen belegen, wenn er meint, dass die Aufgabe leichter oder schwerer als normal zu bewältigen ist.

Je kleiner die Stadt ist, in der man sich nach entsprechenden Personen erkundigt, desto schwerer wird die Probe. In einem kleinen 200-Seelen-Dorf ist es recht unwahrscheinlich, einen Angehörigen einer Diebesgilde zu treffen, während man in Metropolen mit Zehntausenden Einwohnern eine deutlich höhere Chance hat.

Die einmalige Anwendung von *Gassenwissen* kostet den Charakter neben **einem ganzen Tag** Zeit auch noch mindestens **10 Zinn**, die vor allem für Bestechungen, Schweigegeld oder Ausgaben für spendierte Biere benötigt werden. Beim Ansammeln von Güte muss der Charakter jede benötigte Probe entsprechend bezahlen.

Mit den geknüpften Kontakten hat der Charakter diverse Möglichkeiten. Er kann sich nach Gerüchten umhören, Beute verkaufen, Aufträge an Land ziehen, Söldner für ille-

gale Aktionen anheuern oder seltene, magische oder illegale Gegenstände bei Händlern erwerben. Nur die Phantasie des Spielers schränkt seinen Charakter hierbei ein.

Wie mächtig die Möglichkeiten der Bünde in den jeweiligen Städten sind, hängt zum einen von der erreichten Güte der Probe ab, zum anderen liegt es größtenteils im Ermessen des Spielleiters. Auch legt der Spielleiter die Höhe des zu zahlenden Preises für die gewählte Dienstleistung fest.

Würfelt der Spieler bei der Anwendung von Gassenwissen einen **kritischen Fehler**, ist er an jemanden geraten, der ihm zum einen nicht weiterhelfen kann und zum anderen den Charakter bei der jeweiligen Obrigkeit verpfeift. Was hieraus resultiert, kann der Spielleiter nach Gutdünken festlegen.

Grundsätzlich ist es nicht strafbar, sich nach entsprechenden Organisationen umzuhören, allerdings kommt man trotzdem meist nicht ohne ein Bußgeld davon. Wie hoch dieses ist, entscheidet der Spielleiter anhand der gesuchten Dienstleistung. In der Regel wird es zwischen 10 und 50 Zinn liegen. In seltenen Fällen kann der Charakter aber auch für einige Tage inhaftiert werden.

Wurde *Gassenwissen* **erlernt**, hat man weitaus umfassenderes Wissen, wo man nach bestimmten Personen suchen muss und wen man besser nicht anspricht. Charaktere mit solchen Qualifikationen legen jede **erschwerte** Probe auf diese Fertigkeit mit einem Würfel weniger ab.

Zusätzlich können sie leichter an Gegenstände herankommen, die eigentlich nicht so leicht erhältlich sind. Die Verfügbarkeit von Objekten, die solch eine Angabe haben, wird um 2 Punkte gehoben. (Genauere Angaben zur Verfügbarkeit: s. *Kapitel XIII - Abenteuererleben* und die Preislisten im Anhang)

Gaukeleien (Akrobatik)

„Er war umzingelt von diesen kleinen, widerlichen Goblins, die waren überall um ihn herum. Kraftvoll stieß er sich von dem massiven Steinboden ab, schlug einen Salto über einen der Widersacher und stieß ihn mit einem Tritt in den Rücken genau in das Schwert eines seiner Gefährten, bevor er wieder sicher auf den Füßen landete und schnell das Weite suchte.“

Neben einfachen Spielmannskunststücken wie Jonglieren, Feuerspucken und Ähnlichem beinhaltet die Fertigkeit *Gaukeleien* auch diverse körperliche Aktivitäten. Das Spektrum reicht vom einfachen Salto über geschicktes Abrollen bis hin zu komplizierten Bewegungsabläufen und -kombinationen. Jede dieser Handlungen zehrt an den Kräften des Anwenders und führt daher zu einem **Ausdauerverlust**.

Die Ausübung dieser Fertigkeit ist nur durch die Phantasie des Spielers begrenzt. Wenn er eine genaue Vorstellung des Manövers hat, dann legt der Spielleiter fest, um wie viele Würfel die Probe erschwert oder erleichtert wird, und der Spieler kann würfeln.

Als Faustregel für die Festlegung der Schwierigkeit geht man von einer unmodifizierten Probe für einen einfachen Bewegungsablauf aus. Pro zusätzlicher Aktion, die mit der akrobatischen Einlage durchgeführt werden soll, wird die-

ser Wurf um +1 erschwert. Wo genau man die einzelnen Aktionen allerdings trennt, kann der Spielleiter selbst entscheiden.

Erzielt man bei der Ausführung eines solch gewagten Manövers einen **kritischen Fehler**, kann man die geplante Aktion nicht nur nicht durchführen, sondern setzt auch noch so unglücklich an, dass man sich den Fuß verstaucht und die Bewegung die nächsten 18 Stunden (1 Tag) auf ein Viertel des Wertes sinkt.

Mit *Gaukeleien* ist es möglich, sich während der Handlungsphase einer Kampfunde, in der eigentlich keine Bewegung erlaubt ist, bis zu **BEW/2 Meter** zu bewegen, wenn man eine Vorstellung eines entsprechenden Manövers hat (Sprünge, Rollen etc.). Diese Aktion wird im fünften Abschnitt der Handlungsphase durchgeführt.

Hat man *Gaukeleien* **erlernt**, hat man einige Bewegungsabläufe so verinnerlicht, dass man diese auch unterbewusst abrufen kann. Stürzt ein solcher Charakter im Kampf aufgrund eines besonderen Würfelergebnisses, sei es nun sein eigenes Verschulden oder die Einwirkung des Gegners, zeigt eine gelungene FP, dass er den Sturz so geschickt abfangen konnte, dass er gar nicht erst zu Boden geht. Er darf allerdings in der laufenden Runde keine Aktionen mehr durchführen.

Selbst wenn so einem geübten Charakter beim Sturz die Probe misslingt, gilt er nur als Figur, die sich hingelegt hat. Er kann also in der Bewegungsphase der folgenden Runde aufstehen (vgl. *Kapitel VIII - Der Kampf*).

Gegenstände und Relikte (Magie)

„Mit wissendem Blick und einem Lächeln auf den Lippen nahm er den Dolch mit der geschwungenen Klinge aus der langsam erkaltenden Hand seines Gegners. Er hätte nie gedacht, dass er hier solch ein bedeutendes Stück finden würde.“

Gegenstände und Relikte umfasst das Wissen über Relikte und Artefakte vergangener Zeit und kann dazu genutzt werden, diese am bloßen Aussehen zu erkennen. Zusätzlich kann man durch die Vertrautheit mit bestimmten Symboliken auch auf die Wirkung von gewöhnlichen magischen Gegenständen schließen, so sie denn solche Zeichnungen aufweisen.

Für eine genaue Analyse reichen die Fähigkeiten allerdings nicht, dafür muss man nach wie vor eine Magiergilde konsultieren oder andere Wege finden, die Eigenschaften zu identifizieren.

Wie viel Informationen der Spielleiter über ein gefundenes magisches Artefakt bei Benutzung dieser Fertigkeit preisgibt, bleibt ihm überlassen. Bei vielen Gegenständen (beispielsweise den Beispielen in *Kapitel XIII - Abenteuererleben*) findet man auch Angaben, was eine Anwendung von Gegenständen und Relikte für Erkenntnisse bringt.

Geländelauf (Athletik)

„Der Marktplatz war voller Menschen, aber hakenschlagend fand der Dieb trotzdem seinen Weg hindurch, ohne einen der Anwesenden über den Haufen zu rennen.“

Geländelauf umschreibt die Fähigkeit, sich auf mit Hindernissen übersättem Gelände sprintend fortzubewegen. Solange keine Unebenheiten oder behindernden Gegenstände oder Personen auftauchen, kann dieses jede spurtschnelle Kreatur, also alle Wesen mit ausreichenden körperlichen Veranlagungen und Reaktionsvermögen, ohne auf die Fertigkeit *Geländelauf* zurückgreifen zu müssen.

Sobald aber Störungen im Lauf auftreten, muss eine Probe auf *Geländelauf* abgelegt werden. Als Störungen gelten insbesondere bei ansonsten freien Strecken unvorhersehbare Hindernisse.

Rennt man eine leere Straße entlang, ist kein Wurf auf Geländelauf notwendig. Tritt aber plötzlich ein Wesen aus einer Tür auf den Weg, ist eine Probe notwendig, wenn man um das Hindernis herumlaufen will.

Bei einem Sprint über ein Gelände, das viele oder sogar noch mehr Hindernisse aufweist, ist in **jeder Runde** eine Probe nötig, die je nach Anzahl der Hindernisse erschwert wird. Auf solchen Strecken ist es nicht möglich zu sprinten, ohne *Geländelauf* anzuwenden. Jede benötigte Probe führt zu einem **Ausdauerverlust**.

Auch bei einer gelungenen Probe ist es hier nicht möglich, sich mit der vollen Sprintgeschwindigkeit fortzubewegen. Tabelle 7.3 zeigt die maximal erreichbare Geschwindigkeit innerhalb einer Runde, die man in solchen Gebieten erreicht, und die jeweiligen Modifikationen der Probe.

Misslingt der Wurf, stolpert man oder läuft in eines der Hindernisse hinein. Diese abrupte Unterbrechung des Laufens kostet den Sprinter **1W6 körperliche Energie**.

Würfelt man sogar einen **kritischen Fehler**, kostet dieses nicht nur **1W6+2 körperliche Energie**, sondern auch einen verstauchten Fuß, der die Bewegung für die nächsten 18 Stunden (1 Tag) auf ein Viertel senkt.

Charaktere, die *Geländelauf* **erlernt** haben, haben im Kampf die Möglichkeit, durch den Angriffsbereich ihres Gegner hindurch zu laufen, ohne in ihrer Bewegung zu stoppen und sich lösen zu müssen (vgl. Kampfregele). Zusätzlich legen sie alle **erschweren** Proben auf diese Fertigkeit mit einem Würfel weniger ab.

Hindernisdichte	Probe	Bewegung
Wenig (plötzlich auftauchendes Hindernis auf einer Nebenstraße in einem Dorf oder einer spärlich bewachsenen Steppe)	+0	BEWx4
Viele (gut besuchte Straße, steinige Gebirgslandschaften mit Geröll, Wald)	+1	BEWx3
Sehr viele (Hauptstraße, Marktplatz, Unterholz)	+2	BEWx2

Tabelle 7.3: Modifikationen und Geschwindigkeit bei Geländelauf

Glücksspiel (Diebeskunst)

„Die Leute, die um die Vierergruppe herumstanden, beglückwünschten Mias immer wieder zu seiner unverschämten Glückssträhne. Die Würfel waren ihm heute wirklich hold! Nun gut, niemand musste unbedingt wissen, dass Mias viel Arbeit investiert hatte, um seinem Glück ein wenig auf die Sprünge zu helfen...“

Die Fertigkeit *Glücksspiel* umfasst eine Reihe von Fähigkeiten, die genutzt werden, um die Gewinnchancen im Spiel deutlich zu erhöhen. So zahlreich wie die verschiedenen Arten von Spielen sind, die auf Samyra existieren, so zahlreich sind auch die Tricks und kleineren Betrügereien, die ein professioneller Glücksspieler sich angeeignet hat. Ein Großteil dieser Fertigkeit beruht auf Fingerfertigkeiten, wie dem Zinken von Würfeln oder dem Präparieren eines Kartenspiels. Ein nicht zu unterschätzender Teil des Glücksspiels ist aber auch ein umfangreiches Wissen über verschiedene Spiele und deren Taktiken, insbesondere bei Spielen, die nur wenig oder sogar gar nicht vom Zufall abhängen.

Die höchsten Chancen, sein *Glücksspiel* erfolgreich einzusetzen, hat ein Charakter, wenn er sich Würfel oder Karten präpariert und mit diesen spielt. Wie die Präparation genau aussieht, kann man nicht generell sagen, da hierbei jeder Spieler seine eigenen Vorlieben hat. Damit die Spielmaterialien erfolgreich eingesetzt werden können, braucht der Charakter etwa **eine Stunde** Zeit, um sie vorzubereiten. Nutzt ein Spieler von ihm selbst gezinkte Würfel bei einem Spiel, kann er nach einer gelungenen FP(*Glücksspiel*)+1 selber festlegen, was genau er für ein Ergebnis erzielen möchte. Kluge Spieler nutzen diese Möglichkeit, um ab und an auch einmal zu verlieren, damit es zwar nach einer Glückssträhne, aber nicht nach Betrug aussieht.

Das Spiel mit gezinkten Karten ist etwas diffiziler, da man beim Ziehen von einem Kartenhaufen nur schwer bestimmen kann, welche Karte kommen soll. Vielmehr zielt eine Präparation von Spielkarten darauf ab, erkennen zu können, welche Karten die Mitspieler auf der Hand haben. Hierfür markiert man diese in der Regel auf der Rückseite mit Hinweisen, zum Beispiel Knicken, Schnitten oder Farbpunkten.

Beim Spiel mit vorbereiteten Karten ist eine FP(*Glücksspiel*)+1 nur dann notwendig, wenn der Spieler versucht, die Hand der Mitspieler zu durchschauen. Misslingt der Wurf, erkennt er seine eigenen Symbole nicht mehr genau oder erinnert sich einfach nicht mehr richtig.

Bei einem Spiel mit Karten oder Würfeln, die der Glücksspieler nicht selber präpariert hat, sondern die von einem anderen gezinkt wurden, wird die zu werfende Probe um +3 erschwert.

Sind Karten und Würfel unbehandelt, ist ein Einsatz von *Glücksspiel* nicht möglich.

Bei Spielen, die nicht auf Würfeln oder Karten basieren, sondern vielmehr auf taktischem und strategischem Denken, basiert die Anwendung von *Glücksspiel* zum einen auf dem umfangreichen Wissen über Meisterpartien oder Ähnlichem oder dem einfachen Ablenken des

Mitspielers und dem unauffälligen Verstellen von Spielfiguren. Unter welchen Umständen eine Probe auf *Glücksspiel* hier notwendig ist, liegt im Ermessen des Spielleiters. Da solche Art Spiele aber in Samyra nur wenig verbreitet sind und nur äußerst selten um Geld gespielt werden, ist ein Einsatz von *Glücksspiel* hier nur in besonderen Situationen möglich.

Glücksspiel kann **nicht entdeckt** werden, wenn es einmal misslingt. Ein Misserfolg bedeutet hier nur, dass der Spieler nicht die erwünschten Informationen erhält beziehungsweise seine Tricks nicht durchführen konnte. Ob die Mitspieler die Glückssträhne des Charakters verdächtig finden, ist Entscheidung des Spielleiters.

Hat man *Glücksspiel* **erlernt**, werden alle abzulegenden Proben um einen Würfel erleichtert.

Götter und Aspekte (Welt und Länder)

„Er betrachtete die Statue des beleibten, glatzköpfigen Mannes, der im Schneidersitz auf seinem Podest hockte. Obwohl er noch nie in Inrida gewesen war, wußte er aus seinen Forschungen, dass dieses ein Abbild Duhbads war. Aber wie kam es nach Issengor? Und warum hatte es jemand hier in der Eiswüste aufgestellt?“

Götter und Aspekte beinhaltet primär das Wissen über die verschiedenen Glaubensausprägungen der einzelnen Länder. Man weiß, wie Götter dargestellt und wie und wann ihnen gehuldigt wird, welche Namen man besser nicht erwähnt und welche Grundsätze die verschiedenen Glaubensaspekte vereinen und verkörpern. Hinzu kommen Kenntnisse über den Aufbau einzelner Religionsgemeinschaften, Hierarchien innerhalb des Klerus und ähnliche Dinge.

Auf Samyra ist es allerdings wenig bekannt, dass die Götter nur Avatare der Aspekte sind, geschweige denn, dass es überhaupt übernatürliche Wesenheiten gibt. Einige Personen, vor allem der gebildete Klerus, haben eine Vermutung, aber keine Gewissheit. Je höher ein Charakter diese Fertigkeit gesteigert hat, desto eher durchschaut er diese Zusammenhänge und die wahre Natur der Bewahrer als Werkzeug der Aspekte, unabhängig von den Göttern.

Handeln (Verhandeln)

„Der Markt war gut besucht und es herrschte ein reges Treiben. Übertönt wurde alles von den Marktschreibern, die anscheinend jeder etwas Besseres anzubieten hatten als die anderen. Es wurde an allen Ständen gefeilscht, der Händler wollte möglichst viel Profit machen, während der Kunde darauf bedacht war, den Preis möglichst niedrig zu halten.“

Die Fertigkeit *Handeln* wird üblicherweise eingesetzt, um einen besseren Preis für ein Handelsgut zu erzielen. Hierbei kommt es natürlich darauf an, ob man kaufen oder verkaufen möchte. In beiden Fällen versucht man, mit fadenschei-

nigen Argumenten seinen Standpunkt zu erreichen. Es ist naheliegend, dass diese Argumente **durchschaut** werden können.

Ein Händler wird versuchen, seinen Preis möglichst hoch zu treiben. Er greift hierbei häufig darauf zurück, dem Kunden die Vorzüge und die Qualität seiner Produkte nahezubringen und ihn davon zu überzeugen, dass es keine besseren Waren auf der ganzen Welt gibt. Sollte dieses nichts nützen, kommt es auch vor, dass Händler versuchen, einen Mitleidskauf zu erpressen, indem sie dem Kunden erzählen, wie schlecht es ihnen doch gehe und dass ihnen Frau und Kinder die Haare vom Kopf fräßen oder gar noch herzweichendere Geschichten auftischen.

Ein Kunde hingegen möchte in der Regel möglichst wenig für ein Gut zahlen. Er wird alle die Qualitäten, die der Händler anpreist, anzweifeln und gezielt nach Mängeln am Produkt suchen und bei Erfolg sofort versuchen den Preis dadurch zu drücken. Auch hier ist es möglich, auf Basis des Mitgefühls zu argumentieren, warum man ganz dringend genau diesen Gegenstand braucht, aber bei Weitem nicht den geforderten Preis zahlen kann.

Da das Feilschen relativ schwierig auszuspielen ist, da im Normalfalle die Gegenstände den Spielern nicht vorliegen, über die diskutiert wird, ist *Handeln* eine der wenigen Fertigkeiten des Grundwertes Verhandeln, die man mit einem bloßen Würfelwurf abtun kann.

Hierfür würfeln sowohl der Charakter als auch sein Verhandlungspartner eine FP(*Handeln*). Die Figur mit der höheren Güte darf den Preis in seinem Interesse um Güte x5% verändern (maximal aber 50%). Ein Händler wird den Preis also im Normalfalle heben, ein Kunde senken. Bei gleichen Güten wird der Wurf wiederholt.

Kritische Erfolge werden bei der Ermittlung der Güte bei einem Wurf auf *Handeln* nicht beachtet, man bekommt nicht die übliche Erhöhung.

Erzielt der Gewinner des Handels einen kritischen Erfolg, darf er stattdessen den Preis um bis zu Güte x10% (maximal 75%) zu seinen Gunsten verändern.

Misslingt eine Probe **kritisch**, hat man völlig falsche Argumente gewählt, die dem Verhandlungspartner einen entscheidenden Vorteil verschaffen. Solch ein Fehlwurf wird so gewertet, als ob das Gegenüber einen kritischen Erfolg erzielt hätte.

Fallen einem Spieler gerade besonders viele Argumente ein, die er zum Feilschen einsetzen könnte, und der Spielleiter fühlt sich dieser Aufgabe gewachsen, spricht natürlich nichts dagegen, solche Situationen auszuspielen. In solch einem Falle kann man den Wurf auch wegfassen lassen und das Ergebnis allein über die Argumente ermitteln. Im Idealfalle kann man hiermit sogar größere Vorteile als nur 50% Preisveränderung erzielen.

Hat ein Charakter *Handeln* **erlernt**, besitzt er nicht nur umfangreiches Wissen darüber, wie er bessere Preise erzielt, sondern hat auch weitreichende Kenntnisse über den Handel im großen Stil. Er kennt sich aus mit bestimmten Handelsgütern, weiß, wo er sie am besten bekommen kann, wie sie geeignet transportiert werden und welche Handelsroute er hierfür am sinnvollsten wählen sollte. Zusätzlich

weiß er, in welchen Ländern er bestimmte Güter bekommt und wo der Marktwert für Großeinkäufe bestimmter Waren ungefähr liegt.

Handwerksfertigkeiten (Handwerk)

Der Bereich der *Handwerksfertigkeiten* ist sehr umfangreich und beinhaltet alles, was in irgendeiner Form mit der Ausübung eines handwerklichen Berufes zu tun hat. So gehören Kenntnisse über das Schmieden, das Nähen, die Holzverarbeitung, die Landwirtschaft und vieles, vieles mehr dazu. Man findet für diese Fertigkeiten auf dem Charakterbogen im Grundwert Handwerk eine leere Linie, auf der man die Kenntnisse des Charakters eintragen kann. In der Regel hat eine Figur dieses Wissen durch eine angefangene (oder abgeschlossene) Lehre oder durch die Arbeit im elterlichen Betrieb erworben.

Bei fast allen diesen Fertigkeiten handelt es sich nur um das theoretische Wissen, nur selten werden sie dem Charakter helfen, eine praktische Arbeit anzufertigen. In den meisten Fällen werden einem reisenden Abenteurer nicht nur das benötigte Material, sondern auch die Werkzeuge, Arbeitsstätten und vor allem die Zeit fehlen, um sein Wissen in der Praxis anzuwenden.

Vielmehr kann man mit seinen Kenntnissen einschätzen, wie hochwertig eine Arbeit ist, wie lange es dauern würde, diese herzustellen, welche Materialien man benötigen würde und Ähnliches. Dazu gesellen sich kleinere praktische Arbeiten, die zwar ihren Zweck erfüllen, denen man allerdings ansehen kann, dass sie nicht von einem Profi erstellt wurden. Modifikationen auf diese praktischen Proben ergeben sich vor allem aus dem Umfang der Arbeit, aber auch aus dem vorhandenen Material, der Zeit, die zur Verfügung steht, dem Werkzeug, der benutzten Arbeitsstätte, etc.

Ein Charakter, der die Handwerksfertigkeit Schmieden gewählt hat, kann damit keine Rüstungen oder Waffen herstellen. Vielmehr kann er sein Wissen nutzen, um andere Stücke einzuschätzen. Sollte seine eigene Rüstung allerdings einmal eine hinderliche Delle haben oder ein Halteriemenglied gerissen sein, kann er diese kleineren Instandsetzungsarbeiten selbst durchführen. Man wird danach allerdings problemlos erkennen können, dass die Arbeit von einem Amateur durchgeführt wurde.

Mögliche Handwerksfertigkeiten sind unter anderen: Ackerbau, Backen, Feinmechanik, Kochen, Malerei, Nähen, Schmieden, Tierzucht und viele mehr. Im Grunde ist die genaue Fertigkeit nur durch die Phantasie des Spielers begrenzt.

Heilung - Gift (Heilung)

„Der kleine, harmlos aussehende Stich brannte wie Feuer. Mit aller Kraft saugte er an dem kleinen Einstich und hatte sofort den Mund mit einer blutigen, sehr bitteren Flüssigkeit gefüllt. Angewidert spuckte er sie aus und spülte sorgfältig mit Wasser nach.“

Heilung - Gift dient dazu, Vergiftungen zu erkennen und zu behandeln. Zunächst ist es notwendig, zu **erkennen**,

um welches Gift es sich handelt. Hierfür wird eine Probe auf *Heilung - Gift* geworfen, die unter Umständen mit erschwerenden Modifikationen belegt werden kann, je nach Art des Giftes. War dieser Wurf erfolgreich, weiß der Charakter, womit er es zu tun hat.

Möchte er nun ein **Gegenmittel** herstellen, benötigt er hierfür eine tragbare **Ausrüstung**, ähnlich dem Set, das für *Heilung - Wunden* erforderlich ist. Man kann diese Sammlung in jeder größeren Stadt erwerben, wobei sie sich je nach ausgegebenem Geld in ihrer Ausstattung unterscheidet. Für je **10 Zinn** erhält man eine Qualitätsstufe bis zu einem Maximum von 20.

Wird die Ausrüstung längere Zeit nicht benutzt, verderben einige der enthaltenen Stoffe. Alle **zwei Wochen** sinkt daher die Qualitätsstufe um 1.

Ist das wirkende Gift erkannt, würfelt man mit 1W20 und vergleicht das Ergebnis mit der Qualitätsstufe der Heilmittel. Bei seltenen Giften kann dieser Wurf auch noch modifiziert werden. Ist das Ergebnis höchstens so hoch wie die Qualitätsstufe, enthält das Set die nötigen Zutaten, um ein Gegengift herzustellen.

Für das **Brauen** benötigt ein Charakter **10 Minuten** Zeit, relativ viel Ruhe und die Möglichkeit, ein offenes Feuer zu entzünden. Nach Ablauf der Zeit wirft er eine erneute Probe auf *Heilung - Gift*. Egal ob dieser Wurf gelingt oder nicht, die Qualitätsstufe der Ausrüstung wird auf jeden Fall durch den Verbrauch von Substanzen um einen Punkt reduziert. Damit das Opfer in den 10 Minuten, die zum Herstellen des Gegengiftes benötigt werden, keinen weiteren Schaden nimmt, kann der Charakter einmalig das Gift für genau diese Zeit am Wirken hindern, zum Beispiel durch das Abbinden von Blutbahnen oder Ähnlichem.

Gelingt die Herstellung eines Gegenmittels, muss der Spielleiter seinen Unterlagen entnehmen, wie genau das Gift hierdurch geschwächt wird. Im Idealfalle wird es vollständig neutralisiert.

Misslingt der Wurf, kann der Charakter ein erneutes Mal versuchen, ein Heilmittel herzustellen, allerdings entfaltet das Gift in den benötigten 10 Minuten ganz normal seine Wirkung.

Ein **kritischer Fehler** bei der Herstellung verbraucht die doppelte Menge an Zutaten (das Set verliert also zwei Punkte Qualität), ohne einen Erfolg zu erzielen.

Je nach Art des Giftes kann der Spielleiter erschwerende Modifikationen auf das Brauen einer Arznei vergeben.

Was ein erfolgreicher oder fehlgeschlagener Versuch bei einer Vergiftung bewirkt, sollte in dem Hintergrundmaterial des Spielleiters enthalten sein oder von diesem den Umständen entsprechend entschieden werden.

Genauere Informationen zu Giften findet man in *Kapitel XIII - Abenteurerleben*.

Hat man *Heilung - Gift* **erlernt**, hat man sich umfassend mit den unterschiedlichen Substanzen und deren Wirkung auseinandergesetzt. Ein Gift zu erkennen, fällt solch einem Charakter deutlich leichter, daher wird die entsprechende Probe um -1 erleichtert.

Zudem ist er routinierter beim Herstellen von Gegenmitteln und benötigt nur noch die Hälfte der Zeit, also **5 Minuten**.

Heilung - Krankheit (Heilung)

„Sorgsam tauchte er die Tücher ins kalte Wasser und legte sie auf den Körper des Erkrankten. Es war eine mühsame Arbeit, denn der Körper glühte so stark, dass die Tücher schnell wieder warm wurden. Aber er wusste, dass Kühlung die einzige Hoffnung für den Patienten war.“

Aufgrund der oftmals miserablen hygienischen Zustände in den Städten Samyras, kommt es immer wieder zum Ausbruch von Krankheiten, häufig in verheerendem Ausmaß. Doch auch für den wandernden Abenteurer, der sich nur sporadisch in Städten aufhält, stellen Krankheiten eine ernste Gefahr dar. So können beispielsweise zahlreiche Tiere Krankheiten übertragen oder die rostige Waffe eines Feindes einen gefährlichen Wundbrand auslösen. Um all diese Leiden zu behandeln, bedient man sich der Fertigkeit *Heilung - Krankheit*.

Wie bei der Heilung von Gift ist es zunächst entscheidend, eine Krankheit zu **erkennen**, idealerweise noch bevor sie vollends ausbricht. Wird beim ersten Anzeichen von Unwohlsein eine erfolgreiche FP(Heilung - Krankheit)+2 geworfen, kann die Krankheit frühzeitig erkannt werden. Man kann zwar nur selten den Ausbruch verhindern, allerdings werden alle weiteren Proben mit -1 erleichtert.

Ist die Krankheit ausgebrochen und noch nicht identifiziert worden, zeigt eine FP(Heilung - Krankheit), ob der Arzt aus den Symptomen die richtigen Schlüsse zieht.

Bei vielen Erkrankungen wird der Wurf zur Identifizierung mit erschwerenden Modifikationen belegt, da die anfänglichen Symptome keine genaue Festlegung zulassen. Beispielsweise beginnen viele Leiden mit Fieber und Unwohlsein. Wie die weitere Entwicklung ist, kann daran jedoch noch nicht festgemacht werden. Diese Erschwernisse werden auf die Probe angerechnet, egal ob die Krankheit schon ausgebrochen ist oder nicht.

Erschweren die Symptome einer Krankheit das Erkennen um +2, müssen alle Proben zur Identifizierung mit zwei Würfeln mehr durchgeführt werden. Wird also versucht, die Krankheit vor Ausbruch zu erkennen, wird eine FP(Heilung - Krankheit) +4 geworfen, nach Ausbruch eine FP(Heilung - Krankheit) +2.

Für die **Behandlung** einer Krankheit braucht man in den meisten Fällen außer sauberen Tüchern und frischem Wasser keine spezielle Ausrüstung. Es gibt allerdings auch einige Arzneimittel, die man einem Patienten verabreichen kann. Diese sind aber nicht weit verbreitet und relativ teuer. Ob es für eine Krankheit ein Heilmittel gibt und wie viel es kostet, kann der Spielleiter entscheiden oder seinem Hintergrundmaterial entnehmen.

Ebenfalls sollte der Spielleiter in seinen Informationen genauere Angaben zum Verlauf der Krankheit und der Auswirkung einer erfolgreichen Anwendung von *Heilung - Krankheit* finden.

Genauere Informationen zu Krankheiten findet man in *Kapitel XIII - Abenteurerleben*.

Ein Charakter, der *Heilung - Krankheit* **erlernt** hat, hat umfassendes Wissen über die bekannten Krankheiten der Welt

und deren Behandlung. Er führt jede **erschwerte** Probe mit einem Würfel weniger durch, insbesondere die Probe zum frühzeitigen Erkennen eines Leidens.

Heilung - Psyche (Heilung)

„Beruhigend sprach sie auf den in der Ecke kauenden Mann ein, der sie mit weit aufgerissenen Augen und Schaum vor dem Mund anstarrte und unverständliche Laute von sich gab.“

Obwohl auf Samyra nicht weit verbreitet, gibt es erste Forschungen im Bereich der Psychotherapie und Psychiatrie, angetrieben vor allem von den Priestern zahlreicher Todesgötter. Die Fertigkeit *Heilung - Psyche* umfasst diese Kenntnisse und das Wissen darüber, wie man sie anwendet. Für einen normalen Abenteurer ist diese Fertigkeit in ihrer eigentlichen Bedeutung in den meisten Fällen nicht von großer Bedeutung, sie können ihr Wissen aber anwenden, um beispielsweise andere Personen zu beruhigen, ihnen ihre Angst zu nehmen oder Psychosen zu überwinden. Wichtig für den Einsatz dieser Fertigkeit ist hierbei, dass das Ziel der Anwendung die Besserung des Zustandes des Patienten ist. Sie kann nicht genutzt werden, um Informationen zu erhalten oder die Person zu Handlungen zu treiben, die sie nicht durchführen möchte (für diese Ziele gibt es die Fertigkeiten des Grundwertes Verhandeln).

Die Anwendungsmöglichkeiten sind im Grunde recht umfangreich, im Abenteureralltag aber recht selten, daher wird hier auf genaue Regeln verzichtet. Soll *Heilung - Psyche* zum Einsatz kommen, liegt es im Ermessen des Spielleiters, die benötigten Proben und deren Modifikationen festzulegen. Unter Umständen entscheidet er auch, dass die Behandlung über einen längeren Zeitraum stattfinden muss und daher das System zum Ansammeln von Güte genutzt werden soll.

Da die Erforschung von psychischen Krankheiten und deren Behandlung ein recht neues Forschungsgebiet ist und sich nur wenige Personen damit beschäftigen, gehört dieses Wissen nicht zur Allgemeinbildung. Daher ist es nur Charakteren, die diese Fertigkeit **erlernt** haben, möglich, sie anzuwenden.

Heilung - Wunden (Heilung)

„Die Wunde sah ziemlich übel aus und blutete heftig, als sie sie das erste Mal betrachtete. Schnell kramte sie ihre Ausrüstung aus dem Rucksack und begann mit fachkundigen Handgriffen den Schnitt zu säubern und zu desinfizieren, um ihn schließlich zu vernähen und zu verbinden. Das Ergebnis war kein Wunderwerk, aber sollte vorerst reichen, um die Blutung zu stoppen.“

Das medizinische Allgemeinwissen ist auf Samyra verschwindend gering und geht kaum über einfache Kenntnisse hinaus, wie zum Beispiel, was man macht, wenn man sich mit dem Hammer auf den Daumen schlägt oder wenn man eine Erkältung hat. Alle diese Kenntnisse basieren überwiegend auf dem Verabreichen von Placebo oder einfachen Hausmittelchen und reichen bei Weitem nicht, um

die umfangreichen Verletzungen, die ein Abenteurer sich unweigerlich auf seinen Reisen zuziehen wird, zu versorgen.

Es wird einem Abenteurer immer wieder passieren, dass er kleinere oder größere Wunden bekommen wird. Da es auf Reisen in der Regel eher schwer ist, einen Wundheiler oder Arzt zu finden, gehört *Heilung - Wunden* zu einer der wichtigsten Fähigkeiten, die ein Wanderer sich aneignen kann. Mit dieser Fertigkeit ist es ihm möglich, äußere Verletzungen zu säubern und zu verbinden und somit zu verhindern, dass sich Wunden entzünden oder andere unangenehme Nebeneffekte auftreten.

Um *Heilung - Wunden* überhaupt anwenden zu können, benötigt der Abenteurer eine kleine **Reiseapotheke**, in der diverse Utensilien, angefangen von unterschiedlichen Kräutern, Salben und Flüssigkeiten über Verbände bis hin zu Nadel und Faden alle notwendigen Dinge enthalten sind, die man zum Verarzten einer Wunde benötigt. Eine derartige Ausrüstung ist in jeder größeren Stadt leicht zu bekommen und nicht allzu teuer.

Will ein Charakter *Heilung - Wunden* auf eine Verletzung anwenden, sei es bei einem Kameraden oder bei sich selbst, benötigt er hierfür **10 Minuten** Zeit und eine halbwegs ruhige Umgebung. Nach Abschluss der Behandlung würfelt der Verarztende eine Probe auf seine Fertigkeit.

Hat eine zu behandelnde Figur **0 oder weniger Lebensenergie**, würde sie innerhalb einer Zeitspanne sterben, die zu gering ist, um erfolgreich *Heilung - Wunden* anzuwenden. In solchen Fällen kann der Heiler den Patienten allerdings so lange am Leben halten, wie er braucht, um einmal seine Fähigkeiten zu nutzen. Misslingt dieser Wurf allerdings, stirbt der Patient. Ein erneuter Versuch ist nicht möglich.

Gelingt der Einsatz von *Heilung - Wunden*, wird die Güte ermittelt. Diese Menge an Punkten kann nun nach Belieben auf KE und LE verteilt werden, je nach Wunsch des Heilers und der Art der Verwundung des Patienten. Es ist allerdings nicht möglich, mehr als **zwei Drittel** auf eine Energie zu verteilen. Da Wunden jedoch trotz einer Behandlung noch Zeit brauchen, um zu verheilen, ist es nicht möglich, dass der Verarztete nach der Behandlung vollständig gesundet ist. Die Punkte können daher nicht so verteilt werden, dass der Behandelte eine oder beide Energien danach wieder auf seinem Maximum hat. Er wird noch mindestens **ein Zehntel** seines Maximums an Schaden behalten. Sollte durch diese Einschränkungen eine Verteilung aller Punkte nicht möglich sein, verfallen die überschüssigen.

Fadsha (LE 15, KE 25) hat in einem Gefecht trotz seiner magischen Schutzmaßnahmen 9 von seinen 15 Punkten Lebensenergie verloren. Zusätzlich hat er durch diverse kleinere Verletzungen 16 Punkte körperliche Energie eingebüßt. Also hat er momentan 6 LE und 9 KE. Fachkundig werden seine Blessuren von Fin verbunden. Die Probe auf Heilung - Wunden ergibt eine Güte von 6. Es stehen also insgesamt 6 Punkte zur Verfügung, um Fadshas Wunden zu versorgen. Er setzt 2 Punkte ein, um seine LE wieder herzustellen, und 4, um seine KE zu erhöhen. Fadsha hat also nach der Heilung 8 LE und 13 KE. Er ist somit zwar nicht kom-

plett geheilt (was mit Heilung - Wunden auch nicht möglich gewesen wäre), aber er fühlt sich schon kräftiger als vorher.

Misslingt die Probe auf *Heilung - Wunden*, kann der Heiler erneut versuchen, die Wunden zu verbinden, allerdings wird mit jeder misslungenen Probe die Schwierigkeit um +1 erhöht. Man gelangt somit – wenn man nicht vorher abbricht – irgendwann an einen Punkt, an dem man sich eingestehen muss, dass man mit seinem Können bei den momentan vorliegenden Verletzungen keine Heilung herbeiführen kann. Erst wenn die zu behandelnde Figur neue Verletzungen bekommen hat oder zwischenzeitlich vollständig genesen ist, sei es durch natürliche Regeneration oder durch Magie, kann der Heiler erneut mit einer unmodifizierten Probe versuchen, die Wunden zu verarzten.

Einem Heiler misslingt seine Probe auf Heilung - Wunden. Er will es aber trotzdem noch einmal versuchen und erhält auf diesen Wurf +1. Misslingt auch diese Probe und will er dennoch weiterhin versuchen, den Patienten zu heilen, wird der Schwierigkeitsgrad mit jeder Probe um weitere +1 gehoben. Die nächste Probe wird also mit +2 abgelegt. Nach diesem Misserfolg beschließt der Verarztende, die Versuche aufzugeben. Eine unmodifizierte Probe legt dieser Heiler bei dem Patienten aber erst wieder ab, wenn der Patient erneut verletzt wurde, da in diesem Falle die neuen Wunden behandelt werden können, oder wenn der Patient zwischenzeitlich vollständig gesundet ist und dann wieder verletzt wird. Bis zu diesem Zeitpunkt werden alle seine Proben bei diesem Verletzten mit +2 erschwert.

Konnte ein Heiler mit seinen momentanen Fähigkeiten die Verletzungen des Patienten nicht behandeln, hat eine Figur mit einem niedrigeren Wert auf *Heilung - Wunden* keine Möglichkeit mehr, die Wunden zu versorgen, weil ihm auf jeden Fall das Wissen fehlt, das über das des Gescheiterten hinausgeht.

Wunden heilen trotz der Anwendung von *Heilung - Wunden* nur langsam und nur in den seltensten Fällen nützt es etwas, eine Wunde Tag für Tag neu zu behandeln. Daher ist es nicht möglich, diese Fertigkeit jeden Tag auf ein und dieselbe Person anzuwenden. Zwischen zwei erfolgreichen Anwendungen, auch durch unterschiedliche Heiler, müssen mindestens **2 Tage** vergehen.

Misslingt die Probe auf diese Fertigkeit mit einem **kritischen Fehler**, hat der Heiler einen verheerenden Fehler gemacht und schädigt den Verletzten noch stärker, anstatt ihn zu heilen. Der Patient verliert sofort **1W6-1 LE**. Auch nach einem kritischen Fehler kann man weiterhin versuchen, die Wunde zu verarzten, allerdings steigt die Schwierigkeit der nächsten Probe nicht um +1, sondern um +2.

Die **Reiseapotheke** eines wandernden Heilers muss regelmäßig aufgefrischt werden, da zum einen einige der enthaltenen Substanzen verderblich sind und zum anderen Nadeln, Fäden und Verbände durch die zumeist widrigen Umstände während eines Abenteuers verdrecken und unbrauchbar werden können.

Mindestens alle **vier Wochen** muss der Bestand erneuert werden. Entsprechende Pakete gibt es wie auch die Startausrüstung in jeder größeren Stadt zu kaufen.

Wurde die Ausrüstung nicht rechtzeitig erneuert, wird pro angefangene Woche über die vier hinaus jede durchgeführte

Probe auf *Heilung* - Wunden um jeweils +1 erschwert.

Hat ein Charakter *Heilung* - Wunden **erlernt**, kann er auch schwere Verletzungen behandeln. Diese Art von Verletzung ist nicht nur mit einem hohen Verlust an Lebens- und körperlicher Energie verbunden, sondern zusätzlich mit einer gewissen Zeitspanne, während der der Patient stark in seinen Aktivitäten eingeschränkt ist. Eine schwere Verletzung macht den Verwundeten bis zu seiner Genesung völlig handlungsunfähig. In dieser Zeit kann er nichts machen, außer sich leise unterhalten und auf einem Lager ruhen. In solch einem Zustand würde ihn eine Stresssituation oder erhöhte körperliche Aktivität sofort töten.

Wird auf einen derart stark verletzten Patienten *Heilung* - Wunden angewendet, kann die Anzahl Tage, die der Verletzte unter den Nachteilen seiner Verwundung leidet, um die Güte der Probe reduziert werden. Der Behandelnde hat hierfür einen unmodifizierten Versuch, seine Fertigkeit erfolgreich anzuwenden. Diese Probe kann nur einmal versucht werden, gibt dem Verletzten keine Energie zurück und darf zusätzlich zu einer normalen (heilenden) Anwendung der Fertigkeit durchgeführt werden. Gelingt der Wurf, erholt sich der Patient schneller als normal. Misslingt die Probe, kann der Heiler nichts für den Verwundeten tun, außer seine äußerlichen Verletzungen (durch eine weitere Probe) zu lindern. Nach einer misslungenen Probe kann auch ein anderer Heiler keine Linderung verschaffen.

Zudem haben Charaktere, die *Heilung* - Wunden erlernt haben, deutlich mehr Routine in der Anwendung der Fertigkeit und ein deutlich umfangreicheres Wissen. Die verfügbaren Punkte bei einer Heilung werden um 5 erhöht, also aus **Güte+5** errechnet.

Klettern (Athletik)

„Die Wand erhob sich fast senkrecht vor ihm, aber er wusste, dass er sie erklimmen musste, um seine Freiheit zu erlangen. Also spuckte er vorbereitend in die Hände, spannte seine Muskeln und erklomm, die winzigsten Griffmöglichkeiten nutzend, den Fels“

Jeder Abenteurer kann sich an einem mit Knoten versehenen Kletterseil hinaufziehen oder einen Baum erklimmen, wenn er genügend Zeit hat, um nach Haltemöglichkeiten zu suchen. Ebenso hat jeder Charakter die Möglichkeit, eine Felswand zu erklettern, wenn entsprechende Hilfsmittel vorhanden sind, wie ein entsprechend gesichertes Seil.

Die Fertigkeit *Klettern* wird bei solchen einfachen Aufgaben erst benötigt, wenn der Charakter bei der Ausübung unter Zeitdruck steht oder es aus irgendeinem anderen Grund wichtig ist, die genaue Geschwindigkeit zu ermitteln. Auch wird die Fertigkeit benötigt, um sich ohne Hilfsmittel an einer Felswand hinauf zu bewegen oder ein nicht entsprechend präpariertes Seil empor zu klettern.

Jede Probe auf *Klettern*, die der Spieler ablegen muss, wird beeinflusst durch zwei Faktoren, mit bestimmten Modifikationen belegt und führt beim Charakter zu einem **Ausdauerverlust**. Die beiden Einflüsse, die sich auswirken, sind die Anzahl der Griffmöglichkeiten und die Feuchtigkeit.

Tabelle 7.4 zeigt einen Überblick über die Schwierigkeiten der einzelnen Begebenheiten. Wie beim *Balancieren* sind die Einflüsse der Umgebung kumulativ, das heißt, sie addieren sich zu einer schwereren Probe oder können sich unter Umständen gegenseitig aufheben.

In der Tabelle findet man außerdem eine Meterangabe. Pro angefangene Einheit muss der Kletterer eine Probe auf seine Fertigkeit ablegen, um heil das Hindernis zu überwinden. Die Angabe der Meter ist zudem gleichzeitig eine Angabe, wie viele Meter man sich innerhalb einer Runde bewegt. Im Gegensatz zu *Balancieren* wählt man beim Klettern immer die Meterangabe, die der letztendlichen Erschwernis der Probe entspricht.

Kialah ist bei der Erkundung einer Burg durch unglückliche Umstände in ein tieferes Stockwerk gefallen, weil der Boden unter ihr zusammengebrochen ist. Nun will sie an einem Seil empor klettern, das ihre Gefährten ihr in das Loch geworfen haben, nachdem es oben entsprechend befestigt worden ist. Unglücklicherweise ist das Seil vorher nass geworden und jetzt nicht mehr so griffig. Der Spielleiter legt fest, dass das Seil nur wenig Griffmöglichkeiten bietet und durch die Badeeinlage noch leicht feucht ist. Der Schwierigkeitsgrad der Probe errechnet sich daher aus +1 (wenig Griffmöglichkeiten) +1 (geringe Feuchtigkeit) = +2. Für die ungeübte Kletterin ist es also ziemlich schwer, das Seil zu erklimmen. Sie legt pro Runde 2 Meter (da die letztendliche Modifikation +2 beträgt) der insgesamt 5 Meter Strecke zurück, muss also 3 Proben ablegen, um wieder zu ihren Kameraden zu gelangen.

Misslingt eine Probe auf *Klettern*, stürzt der Kletterer ab. Es wird davon ausgegangen, dass er bis zu diesem Zeitpunkt noch eine Strecke erklimmen konnte, die der Hälfte der für seine Probe üblichen Meter entspricht. Allerdings kann sich der Kletterer auch wieder fangen, wenn ihm eine nochmalige Probe, die ebenfalls Ausdauer kostet, mit derselben Modifikation gelingt wie die, an der er gescheitert ist. Er stürzt in diesem Falle nur so viele Meter hinunter, wie er mit einem Wurf zurücklegt, und kann sich dort wieder festhalten. Diese Aktion kostet ihn allerdings durch Abschürfungen, Prellungen und das abrupte Abbremsen **1W6 körperliche Energie**.

Misslingt die Probe mit einem **kritischen Fehler**, besteht die Möglichkeit des Abfangens nicht mehr.

Erzielt man beim Klettern einen **kritischen Erfolg**, verdoppelt sich die zurückgelegte Strecke.

Kialah beginnt, das Seil zu erklimmen. Die ersten beiden Proben gelingen erstaunlicherweise trotz der Erschwernis von +2. Bei der dritten Probe misslingt allerdings der Wurf. An dem feuchten Seil kann sich Kialah nicht mehr halten und rutscht ab. Da sie 2 Meter pro Runde geschafft hat, befindet sie sich jetzt genau auf 5

Griffmöglichkeiten	Feuchtigkeit	Probe	Meter
sehr viele	-	-1	8
viele	trocken	+0	6
wenig	feucht	+1	4
sehr wenig	nass	+2	2
nahezu keine	schleimig	+3	1

Tabelle 7.4: Modifikationen und Geschwindigkeit beim Klettern

Metern Höhe, also wäre sie eigentlich angekommen. Aber so nahe vor dem Ziel lässt ihre Konzentration ein wenig nach, und noch ehe sie sich irgendwo festhalten kann, fällt sie. Sie wiederholt die eben gescheiterte Probe und schafft sie ganz knapp. Nach 2 Metern Sturz kann sie sich gerade noch halten. Aber durch die feste Umklammerung des Seils während des Sturzes hat sie sich ihre Handinnenseiten stark abgeschürft, was sie 2 körperliche Energie kostet. Mit blutigen Händen und einer schmerzenden Schulter macht sie sich daran, die wenigen Meter nochmals zu erklimmen. Diesmal ist sie aufmerksamer und erreicht ungehindert ihre Kameraden.

Hat man **Klettern erlernt**, wird der Schwierigkeitsgrad aller **erschweren** Proben um 1 verringert.

Außerdem kann man sich auch bei einem kritischen Fehler wieder fangen, allerdings wird die Probe für das Fangen um +1 erschwert.

Kraftakt (Athletik)

„Mit einem misstrauischen Blick schaute er zu dem riesigen Felsbrocken, der von der Decke gefallen war und nun den Weg versperrte. Warum musste er eigentlich immer die Drecksarbeit erledigen? Aber er spannte seine Muskeln an und schob den Stein ächzend beiseite.“

Die Fertigkeit **Kraftakt** beschreibt die Fähigkeit des Charakters, seine Stärke gezielt einzusetzen und damit gewaltiges zu bewegen – im wahrsten Sinne des Wortes. Diese Fertigkeit wird immer dann eingesetzt, wenn die Figur mächtige Felsbrocken bewegen will, Gitterstäbe verbiegen muss oder Türen einrennen möchte. Je nach Schwere der Aufgabe kann der Spielleiter natürlich Modifikationen auf den Wurf vergeben.

Jede FP(**Kraftakt**) führt beim Charakter zu einem **Ausdauerverlust**.

Misslingt die Probe, hat man nicht die nötige Kraft und Körperbeherrschung, um die Aufgabe zu bewältigen. Die Probe darf daher nicht wiederholt werden.

Erzielt man sogar einen **kritischen Fehler**, rutscht man ab oder zieht sich eine Zerrung zu, was im sofortigen Verlust von **1W6 körperlicher Energie** resultiert.

Hat man **Kraftakt erlernt**, darf man die benötigte Probe beliebig oft wiederholen (solange man Ausdauer hat).

Kräuterkunde (Natur)

„Das Kraut schmeckte bitter und der Sud, den er aus ihm herauskaute, brannte in seiner Kehle, als er ihn schluckte. Aber er spürte seine Kräfte zurückkehren. Schließlich spuckte er die zerkauten Reste aus und erhob sich erfrischt von seinem Lager.“

Es gibt auf Samyra zahlreiche Pflanzen, die, wenn man sie richtig zubereitet oder anwendet, eine mit Magie vergleichbare Wirkung entfalten. Das Spektrum reicht von einfachen Heilkräutern, die man zerkaut und dadurch eine

Linderung seiner Verletzungen erfährt, bis hin zu Pflanzen, die die Schnelligkeit des Charakters erhöhen oder ihn in einen rasenden Berserker verwandeln. Viele dieser Gewächse muss man allerdings erst richtig verarbeiten, damit sie die gewünschte Wirkung haben. Man muss sie kochen, trocknen oder ähnlich behandeln.

Kräuterkunde zielt genau auf das Wissen über diese Pflanzen ab. Diese Fertigkeit verkörpert nicht nur die Fähigkeit eines Charakters, solche Kräuter zu finden und zu bestimmen, sondern sie auch richtig zu behandeln und zu lagern, falls dieses notwendig und machbar ist.

Kreativität (Kreativität)

„Rhalkaiis dachte angestrengt nach und versuchte einen Zusammenhang zwischen den Ereignissen herzustellen. Und plötzlich war es ihm völlig klar, und er konnte sich ohrfeigen, dass er das Offensichtliche so lange Zeit übersehen hatte.“

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.

Neben der Nutzung zum **Durchschauen** von anderen Fertigkeiten, kann man **Kreativität** auf zwei weitere Weisen anwenden.

Wann immer die Spieler an einer Stelle eines Abenteuers partout nicht weiterkommen, kann der Spielleiter **passive** Würfe auf diese Fertigkeit durchführen. Gelingen eine oder mehrere Proben, kann er den Spielern kleine Hinweise geben, die ihnen möglicherweise helfen, auf die richtige Spur zurückzukommen. Ob der Spielleiter dieses nutzt oder die Spieler lieber weiter herumirren lässt, bleibt ihm überlassen.

Sollte es bei der passiven Anwendung zu einem **kritischen Fehler** kommen, sollte der Spielleiter darauf verzichten, den Spielern falsche Informationen zu geben und ihnen damit noch mehr Steine in den Weg zu legen.

Kreativität kann aber auch **aktiv** von einem Spieler als Entscheidungshilfe durchgeführt werden. Oftmals haben Spieler viele Ideen, die sich nicht mit dem Wissen und der Geschichte ihres Charakters vereinbaren lassen. In diesen Fällen kann der Spieler eine FP(**Kreativität**) werfen, um zu sehen, ob der Charakter auf die gleiche Idee kommen würde wie der Spieler.

*Pollux, der Bruta aus einem Nomadenstamm in der Wildnis Issengors, wird mit einem pneumatischen Mechanismus konfrontiert, dessen Funktionsweise er durchschauen muss, um im Abenteuer einen Schritt weiterzukommen. Der Spieler hat relativ schnell eine Vorstellung davon, was zu tun ist. Aber abgesehen davon, dass diese Art Mechanismus auf Samyra eher selten ist, ist sich der Spieler sicher, dass sein Bruta davon noch nie etwas gehört, geschweige denn gesehen hat. Damit also auch seine Spielfigur auf die richtigen Ideen kommt, wirft der Spieler eine FP(**Kreativität**), die allerdings misslingt. (Wen wundert es bei einer Fertigkeitstufe von 4?). Somit entscheidet der Spieler, nichts von seinen Ideen zu sagen, sondern das (nicht vorhandene) Charakterwissen auszuspielen.*

Sowohl die passiven als auch die aktiven Proben sollten nicht Überhand nehmen und so den Spielfluss zerstören. Der Spielleiter sollte passive Proben nur durchführen, wenn die Spieler schon lange an einem Rätsel scheitern und in eine völlig falsche Richtung denken. Diese Art Proben sollten nicht dazu dienen, dass der Spielleiter den Spielern das Abenteuer „vorkaut“, sondern um sie auf den richtigen Weg zurückzuleiten und den Spielfluss wieder in Gang zu bringen.

Hingegen sollten auch aktive Proben nur dann angewendet werden, wenn die Idee eines Spielers definitiv nicht zum Charakter passt, und nicht bei jedem Geistesblitz, den man hat. Diese Proben sollen zum besseren Rollenspiel beitragen und nicht dazu führen, dass die Abenteurer ausgebremst werden.

Land und Leute (Welt und Länder)

„Ailian begann einen Zauber gegen die aufgebrachte Masse zu wirken. Mit entsetztem Blick trat ihm Mirya kräftig gegen das Schienbein, sodass seine Konzentration unterbrochen wurde. Später erfuhr er dann, dass das Zaubern in diesem Land nur mit einer speziellen Genehmigung erlaubt war.“

Mit der Fertigkeit *Land und Leute* ist es dem Charakter möglich, sich Informationen über die momentane Situation eines Landes zu verschaffen.

Sie umfasst Angaben über die politische Lage, Herrschaftssysteme, spezielle und landestypische Gesetze und Rechtsprechung, wichtige Personen und gegebenenfalls ihre Wappen, ihren Ruf und ihre Interessen sowie die Verbreitung der Rassen im Land und Ähnliches.

Informationen über die wirtschaftliche Lage lassen sich ebenfalls herausfinden. Wichtigste Import- und Exportgüter, Infrastruktur, eventuelle Zölle oder Ähnliches gehören zum Umfang des Wissens, das ein Charakter durch *Land und Leute* besitzt.

Zusätzlich kann er Aussagen über bestimmte landschaftliche Merkmale machen. Er weiß zum Beispiel, ob es irgendwelche gravierenden Unterschiede zwischen den einzelnen Jahreszeiten gibt, kann Landschaftsgebiete wie große Gebirge oder Wasserflächen benennen, weiß, wo die großen Städte liegen und wie er dort über die befestigten Straßen am besten hinkommt.

Zudem hat er Kenntnisse über die üblichen Sitten und Gebräuche im Lande, weiß, wann welche Feste gefeiert werden und wie man sich dort zu verhalten hat.

Mechanik (Handwerk)

„Salynas geschulter Blick wanderte über das Gewirr aus Zahnrädern, Hebeln, Riemen und den ganzen anderen Dingen, die für den neben ihr stehenden Bruta nur ein Haufen Schrott waren. Aber sie hatte die Funktionsweise recht schnell durchschaut und zog beherzt an einem der Hebel.“

Mechanik beschreibt die Fähigkeit eines Charakters, die Funktionsweise von Konstruktionen unterschiedlichster Art zu durchschauen, solange sie sichtbar sind und auf normalen physikalischen Gesetzen beruhen. Bestehen al-

lerdings Teile des Mechanismus aus Magie (und sind somit nicht sichtbar), hilft diese Fertigkeit nicht weiter, um diesen zu durchschauen.

Die Figur hat zudem Kenntnisse über verschiedene physikalische Gesetze, wie beispielsweise Erdanziehung, Hebelwirkungen, Lastübertragung durch Flaschenzüge etc. Alle diese Kenntnisse sind vergleichbar mit dem Wissen, das im europäischen Mittelalter erforscht war.

Die Kenntnisse der Mechanik gehören nicht zum Allgemeinwissen und bleiben daher Charakteren vorbehalten, die sich eingehend damit beschäftigt haben. Nur Figuren, die diese Fertigkeit **erlernt** haben, dürfen sie anwenden.

Monsterkunde (Natur)

„Mit einem lauten Krachen und dem Bersten von Baumstämmen bahnte sich die riesige Echse einen Weg durch den Wald. Er saß zusammengekauert hinter einem Busch und versuchte nicht einmal zu atmen, denn er wusste, dass das Monster hauptsächlich Bewegungen wahrnehmen konnte.“

Auf Samyra gibt es zahlreiche Lebewesen, die nicht zu den normalen Rassen oder den natürlichen Tieren gehören. Manche dieser Kreaturen sind Charakteren gegenüber feindlich gesinnt, manche haben viel mehr Angst vor den Abenteurern als sie vor ihnen.

Mit *Monsterkunde* kann man dieses recht schnell herausfinden, aber auch noch diverse andere Informationen erhalten. Man hat unter anderem Kenntnisse über das Verhalten und die Lebensgewohnheiten von Monstern. Man weiß, wie sie sich ernähren, wie ihr soziales Verhalten untereinander ist. Man kennt das Kampfverhalten und eventuelle Schwachpunkte oder auch Stärken solcher Wesen, unter anderem hat man Wissen darüber, welche Spezialattacken sie durchführen können, oder ob sie eventuell magisch begabt sind und Zaubersprüche wirken.

Musizieren (Gesellschaft)

„Als sie abends am Lagerfeuer saßen, beschloss Hiobat spontan, einmal die Flöte aus seinem Rucksack zu holen, die sie erst vorhin in einer Truhe gefunden hatten. Er setzte sie an und versuchte ein lustiges Liedchen zu spielen. So schlecht war er gar nicht, allerdings fand der Zwerg es so grausam, dass er Hiobat sein Bier ins Gesicht schüttete.“

Musizieren ist die Kunst, einem Instrument Töne zu entlocken, die dem Zuhörer gefallen oder ihn sogar verzaubern. Wenn man seine Kunst wirklich gut beherrscht, kann man nicht nur ein paar Leute begeistern und sich so vielleicht ein Abendessen in einer Taverne verdienen, sondern zu großem Ruhm gelangen.

Man unterscheidet zwischen verschiedenen Instrumentengattungen, die jeweils eine Reihe von einzelnen Musikinstrumenten enthalten, die je nach Herkunftsland sehr unterschiedlich sein können.

Blasinstrumente erfreuen sich in einem großen Teil der Welt hoher Beliebtheit. Zu dieser Gattung gehören unter

anderem jegliche Arten von Flöten, die es in fast jedem Land in diversen Formen zu finden gibt, Hörner, die vor allem in Divarra oft eingesetzt werden, oder auch der midlänische Dudelsack sowie das assaische Didjeridu.

Saiteninstrumente sind besonders beliebt bei den reichen Bewohnern Samyras, da sie recht schwer herzustellen und somit sehr teuer sind. Zu dieser Kategorie gehören zum Beispiel die Leier oder die Harfe. Auch die Laute, die auf der ganzen Welt verbreitet ist und besonders von fahrenden Musikanten sehr geschätzt wird, fällt in diese Gattung.

Schlaginstrumente werden hingegen auf Samyra nur wenig genutzt, da sie in der Regel nicht dazu geeignet sind, Melodien oder Lieder zu spielen. Beliebt sind Trommeln oft bei den etwas primitiveren Völkern oder den Ureinwohnern, die sie zur Unterstützung für diverse Stammesriten nutzen.

Ein Charakter beherrscht zu Beginn seiner Laufbahn keines der Instrumente, da jedes ein intensives Training voraussetzt, um ihm halbwegs vernünftige Töne zu entlocken.

Hat ein Charakter diese Fertigkeit allerdings **erlernt**, muss er sich entscheiden, welches Instrument er beherrschen möchte. Diese Entscheidung ist abhängig von seinem Herkunftsland, seiner Rasse und natürlich seinen persönlichen Vorlieben.

Hat der Charakter dann den Schritt des Erlernens hinter sich, beherrscht er nicht nur sein Instrument besser, sondern hat auch eine Reihe von Melodien oder Rhythmen in seinem Repertoire, die er wiedergeben kann. Hierbei unterscheidet man je nach **Können** des Charakters. Um dieses zu ermitteln, addiert man die Fertigkeitsstufe in *Musizieren* und den Grundwert in Gesellschaft. Je nach Ergebnis sagt dieser Wert etwas über die Fähigkeit der Figur aus.

bis 10: Der Charakter beherrscht einige Lieder seiner Heimat und kann diese fehlerfrei wiedergeben. Die Darbietungen klingen sehr einstudiert, Improvisationen sind dem Musikanten nicht möglich.

11 bis 17: Der Charakter hat seinen Vorrat an Liedern aufgestockt und beherrscht auch Lieder aus anderen Ländern und von anderen Rassen. Er kann diese Lieder in einem kleinen Umfang improvisieren und ihnen so einen eigenen Stil geben.

18 bis 25: Der Bestand an Liedwissen ist sehr umfangreich. Der Charakter kann quasi in jeder Situation das richtige Lied spielen oder relativ leicht eine Improvisation aus einzelnen Bestandteilen seiner verinnerlichten Lieder erstellen. Außerdem hat sich sein Können (so er es denn einmal der Öffentlichkeit präsentiert hat) herumgesprochen, und er genießt einen gewissen Ruf in den Ländern, in denen er schon einmal dargeboten hat.

ab 26: Der Vorrat an Liedern des Charakters ist fast unerschöpflich. Er kann mit Leichtigkeit Konzerte von einer Stunde oder länger geben. Er weiß in jeder Situation, welches Lied er wählen muss und kann außerdem eigene Lieder komponieren. Sein Ruf als Musikant hat sich mitt-

lerweile weit herumgesprochen (immer vorausgesetzt, er hat sein Können auch einmal präsentiert). Es kann vorkommen, dass er von Fremden angesprochen und um ein Konzert gebeten wird.

Proben auf *Musizieren* sind sehr selten und werden in der Regel nur dann durchgeführt, wenn es darauf ankommt, mit welcher Güte der Musikant abschließt. Situationen, in denen so etwas vorkommt, sind zum Beispiel Wettbewerbe.

Misslingt einem gelernten Musikanten eine Probe, darf er diese sofort wiederholen. Gelingt ihm der Wurf, konnte er durch eine spontane Improvisation den falschen Ton kompensieren. Misslingt die zweite Probe allerdings, verspielt sich der Charakter völlig und muss das Lied unterbrechen. Misslingt eine Probe **kritisch**, hat der Musikant sein Instrument zerstört. Das muss nicht daran liegen, dass er etwas falsch gemacht hat, sondern kann auch einfach ein Anzeichen von Verschleiß oder schlechter Materialverarbeitung sein.

Ungelernte Charaktere werfen keine Proben auf *Musizieren*, da sie die Instrumente so schlecht beherrschen, dass sie mit ihrem Tun nur sehr wenig erreichen können.

Naturkunde (Natur)

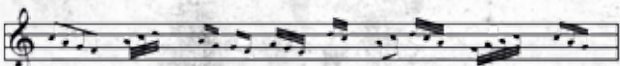
„Er betrachtete den dunklen und scharfkantigen Gesteinsbrocken und war ein wenig überrascht. Eigentlich kam diese Art nur in den Steinwüsten Rasharrs vor. Wie also war er nach Sirana gelangt?“

Die Fertigkeit *Naturkunde* beschreibt das Wissen eines Charakters über verschiedene Gesteinsarten sowie deren Vorkommen und Zusammensetzung. Zudem umfasst sie auch Kenntnisse über Vulkanismus, Erdbeben und andere Naturphänomene. Man weiß, in welchen Gegenden und Böden natürliche Ressourcen zu finden sind und kann anhand der Wolkenform erraten, wie sich das Wetter voraussichtlich entwickeln wird. Kenntnisse über die Temperaturen und Wetterbedingungen in den unterschiedlichen Ländern umfasst diese Fertigkeit ebenfalls.

Pflanzenkunde (Natur)

„Gralmpf hatte einen ganzen Arm voll Früchte aus dem Wald geholt und ins Lager geschleppt. „Essen.“, murmelte der Bruta und warf sie auf den Boden. „Schmeckt scheußlich, aber Mutter sagen, sein gesund.“, grummelte er weiter und fing an, das Obst in sich hineinzustopfen.“

Neben den bereits erwähnten Kräutern gibt es natürlich auch eine große Spannweite an natürlichen Pflanzen auf der Welt Samyra in den unterschiedlichsten Formen. Gräser, Blumen, Sträucher, Bäume und andere Arten findet man in fast jedem Land in den unterschiedlichsten Ausprägungen. Mit *Pflanzenkunde* kann man diese Gewächse nicht nur erkennen und einordnen, sondern insbesondere feststellen, ob sie essbar sind oder zu der Kategorie ungenießbar oder sogar giftig gehören.



Man weiß unter anderem, wo bestimmte Pflanzen zu finden sind, wann sie ihre Früchte tragen und hat grundlegende Kenntnisse, wie man diese bearbeiten muss, damit sie schmackhaft werden und eine gelungene Abwechslung zum Reiseproviant bieten.

Rechnen (Rechnen)

„Sie ließ ihren Blick über die Inventarliste des Lagerhauses schweifen. Gewissenhaft waren hier Zu- und Abgänge verzeichnet, aber trotzdem stimmte etwas nicht. Es blieb ihr wohl nichts anderes übrig, als sämtliche Rechnungen nachzuvollziehen, wenn sie den Fehler finden wollte.“

Rechnen umfasst nicht das Arbeiten mit einfachen Zahlen. Die normalen Rechenoperationen wie Addition und Subtraktion sind im Grunde jedem Bewohner Samyras (mehr oder weniger) geläufig. Die Fertigkeit beschreibt hingegen, wie gut der Charakter sich mit komplexeren mathematischen Themen auseinandergesetzt hat, wie beispielsweise dem Dreisatz (und damit verbunden der Prozentrechnung), einfachen geometrischen Rechnungen (Flächeninhalte, Volumen und Winkel von verschiedenen geometrischen Formen), Grundlagen der Statistik, der im Heimatland üblichen Buchhaltung und einigem mehr.

Zudem umfasst Rechnen die Kenntnis über die mystische Bedeutung von Zahlen in den unterschiedlichen Kulturkreisen.

Reiten (Lenken)

„Er sprach beruhigend auf das Pferd ein, während er es zum Galopp antrieb. Im richtigen Augenblick stieß er dem Tier die Absätze in die Seite und forderte es damit auf, mit einem mächtigen Satz über das Hindernis zu springen.“

Obwohl der Reiterkampf auf Samyra weitestgehend unbekannt ist, gibt es doch viele Bewohner, die sich eines Tieres bedienen, um komfortabel und vor allem schnell zu reisen. Es gibt zahlreiche unterschiedliche Arten von Reittieren, beginnend bei Pferden, über Elefanten und Kamele, bis hin zu der exotischen Reitechse *Shu Gei*, die in Hult Ha Yak gezüchtet wird. Da alle diese Tiere unterschiedliches Reitverhalten zeigen, sind die folgenden Regeln recht allgemein gehalten.

Eine Probe auf **Reiten** ist nur dann notwendig, wenn es zu einer Extremsituation kommt, die vom normalen Reiten im Trab oder einer langsameren Gangart abweicht. Zu diesen speziellen Situationen gehören vor allem das Galoppieren, das Zusammentreffen mit einem wilden Tier oder anderen Möglichkeiten, bei denen das Reittier scheuen könnte, und das Überspringen eines Hindernisses.

Reiten ist für den Reiter nur bedingt anstrengend. Er verliert pro Probe nur die Hälfte der üblichen **Ausdauerpunkte**. Dahingegen werden dem Reittier die vollen Punkte abgestrichen.

Beim **Galopp** verlieren Reiter und Tier diese Ausdauer pro Runde, in anderen Situationen nur dann, wenn eine Probe abgelegt werden muss.

Ein Charakter beherrscht rudimentäre Fähigkeiten im **Reiten** nur für Tiere, die in seiner Heimat beziehungsweise bei seiner Rasse weit verbreitet sind. Mit diesen Tieren kann er die hier genannten Optionen (Beruhigen, Galopp, Sprung) auch durchführen, ohne dass er **Reiten** erlernt hat.

Generell kann man aber auf jedem Reittier reiten (soweit es für die Rasse des Charakters geeignet ist).

Hat man **Reiten** für das Tier seiner Heimat (oder Rasse) zusätzlich **erlernt**, werden alle **erschwerten** Proben mit einem Würfel weniger durchgeführt.

Zudem kann man das Führen eines anderen Reittieres nachträglich erlernen und dann auch mit diesem die oben genannten Manöver durchführen. Eine Erleichterung der Proben erhält man bei diesen Tieren allerdings nicht!

Galopp

Will der Reiter sein Tier zu einem Galopp antreiben, muss dieses zum einen für diese Art der Fortbewegung geeignet sein und zum anderen muss ihm eine FP(Reiten) gelingen. Proben während des Galopps werden nur dann geworfen, wenn es zu einem Zusammentreffen mit einem Hindernis kommt. In Gebieten, die sehr viele Schwierigkeiten aufweisen, kann es durchaus notwendig sein, jede Runde einen Wurf durchzuführen. Bei einem Ritt durchs offene Gelände oder über eine Straße wird davon ausgegangen, dass das Reittier seinen Weg selbstständig findet und der Reiter nur würfeln muss, wenn er zum Beispiel die Richtung ändern möchte.

Befindet sich das Tier im Galopp, wird sein Wert für die **Reaktion** wichtig, da dieser bestimmt, wie schnell es auf auftauchende Hindernisse reagieren kann. Der Wert liegt in der Regel zwischen -2 und +4 und gibt an, um wie viel die Probe für diese Aktion erleichtert beziehungsweise erschwert wird. In Tabelle 7.5 findet man die Modifikationen, die als Basis für diese Berechnung genutzt werden.

Kialah nutzt zum Reiten ihre treue Shu Gei, die sie auf den Namen „Jakisha“ getauft hat. Diese extrem schnellen und wendigen Echsen haben eine Reaktion von -2. Reitet Kialah nun über ein Gelände, das viele Hindernisse aufweist, hätte sie normalerweise +2 auf alle ihre Proben. Da Jakisha aber von sich aus schon sehr reaktionsschnell ist und Kialah als Reiterin gar nicht mehr so viel Arbeit damit hat, das Tier zu lenken, sinkt die Modifikation um -2. Beim Galoppieren durch solch ein Gelände legt Kialah also unmodifizierte Proben ab.

Auf Geländen, die viele oder sogar sehr viele Hindernisse aufweisen, kann sich ein Reittier nicht mit voller Galoppgeschwindigkeit (BEW x4) fortbewegen. In Tabelle 7.5 findet man deswegen Angaben zur maximalen Laufgeschwindigkeit in solchen Geländen.

Misslingt der Wurf beim Galopp, strauchelt das Reittier und muss erst einmal gebremst werden, damit es nicht

Hindernisdichte	Basis-Probe	Bewegung
wenig oder plötzlich auftauchende Hindernis	+1	BEWx4
viel	+2	BEWx3
sehr viel	+3	BEWx2

Tabelle 7.5: Modifikationen und Geschwindigkeit beim Galopp

stürzt und sich selbst Schaden zufügt. Der Galopp wird sofort unterbrochen und das Tier muss nach solch einer misslungenen Probe erneut angetrieben werden.

Misslingt der Wurf allerdings **kritisch**, gibt es keine Möglichkeit, das Reittier am Sturz zu hindern. Es stolpert oder läuft genau in ein Hindernis hinein. Solch ein Fehlschlag kostet das Tier **1W6+2** und den Reiter **1W6 körperliche Energie**. Außerdem fällt der Reiter aus dem Sattel. Zusätzlich wird mit 1W20 geworfen. Bei einem Ergebnis von 4 oder weniger hat das Reittier einen schlimmen Schaden hingenommen (in der Regel wird dieses ein gebrochenes Bein sein) und kann nicht mehr weiterlaufen.

Soll das Reittier den Galopp wieder beenden, muss dem Reiter eine weitere unmodifizierte FP(Reiten) gelingen, um es zu drosseln. Diese Probe kann jede Runde erneut versucht werden, wenn sie misslingt. Sobald sie zu einem Erfolg führt, kann man das Tier zum Stillstand oder je nach Wunsch in ein langsames Tempo bringen.

Beruhigen

Kommt es während des Reitens zu einem Zusammentreffen mit einem wilden Tier, einem großen Feuer oder anderen Situationen, in denen das Reittier scheuen könnte, benötigt man einen weiteren Wert: Die **Scheu** des Tieres, die zwischen -2 und +4 liegt. Im Gegensatz zum Galopp gibt es bei solchen Situationen keinen Basis-Schwierigkeitsgrad. Die nötige Probe, ob man das Reittier auch in solchen brenzligen Situationen im Zaum halten kann, wird mit einer Modifikation abgelegt, die dem Wert der Scheu entspricht.

Kialah liebt ihre Jakisha zwar, allerdings ist diese kleine und nicht gerade kräftige Echse extrem ängstlich und scheut schon bei der kleinsten Unregelmäßigkeit. Bei einem Austritt durch einen Wald scheuchen Reiterin und Reittier eine Familie Wildschweine auf, die sich in ihrer Ruhe gestört fühlen und vor allem eine Bedrohung für ihre Jungen sehen. Während der Eber eindeutige Drohgebärden macht, hat Kialah alle Mühe, Jakisha im Zaum zu halten. Das Tier hat eine Scheu von +4, so dass es Kialahs Spielerin extrem schwer hat, das Tier ruhig zu halten. Sie sucht sich 5 Würfel und wie nicht anders zu erwarten, misslingt der Wurf! Jakisha schreit erschrocken auf, dreht sich auf ihren muskulösen Hinterläufen fast auf der Stelle herum und galoppiert in wilder Panik vor dem erbosten Eber davon.

Bei besonders gefährlichen oder eher ungefährlichen Überraschungen kann der Spielleiter die durch die Scheu des Tieres festgelegte Modifikation auch nach oben oder unten korrigieren.

Misslingt der Wurf auf Scheu, wird das Reittier durchgehen und in wilder Panik kehrtmachen und von der Gefahr weggaloppieren. Jede Runde ist neben der üblichen Probe wegen des Galopps auch noch eine weitere Probe gegen die Scheu des Tieres notwendig, allerdings wird hierbei pro Runde kumulativ -1 auf die Probe angerechnet, solange man sich von der Gefahrenquelle entfernt. Es wird also mit zunehmender Entfernung immer leichter, sein Tier zu bändigen. Sobald dieser Wurf gelingt, kann man das Tier zum Stehen bringen.

Nicht nur, dass Kialah schon genug Mühe hat, Jakisha durch die Bäume zu lotsen, sie muss auch noch versuchen, das aufgebracht Tier zu beruhigen. Hierfür legt sie in der ersten Runde

eine FP(Reiten) +4 ab, da Jakishas Scheu +4 beträgt. Jede der folgenden Runden wird der Wurf um -1 erleichtert. In der zweiten Runde macht Kialahs Spielerin also nur noch eine FP(Reiten) +3, in der folgenden eine FP(Reiten) +2 und schließlich in der vierten Runde eine FP(Reiten) +1, die endlich auch gelingt. Mit einiger Mühe kann Kialah Jakisha also zum Stillstand bringen. Mit Schaum vorm Mund und zitternden Beinen bleibt das Tier mitten im Wald stehen.

Sprünge

Will man mit seinem Reittier ein Hindernis überspringen, hat das Tier auch hierfür einen Wert, der maßgeblich dafür verantwortlich ist, mit welchem Schwierigkeitsgrad die Probe auf Reiten belegt wird. Dieser Wert ist die **Sprungkraft**, die sich in zwei Teile aufteilt und üblicherweise zwischen -2 und +4 liegt.

Die **Sprungkraft (Höhe)** bezeichnet die Modifikation, die man auf seine Probe bekommt, wenn man ein 1 Meter hohes Hindernis überspringen möchte. Pro angefangene 30 Zentimeter weniger wird sie um -1 erleichtert, pro angefangene 30 Zentimeter mehr um +1 erschwert.

Die **Sprungkraft (Weite)** gibt an, wie weit ein Tier springen kann. Hierbei gilt als Referenz ein Sprung von zwei Metern. Pro angefangenem Meter mehr beziehungsweise weniger wird die Anzahl der Würfel nach oben beziehungsweise unten um 1 verändert.

Will man sowohl hoch als auch weit in einem Sprung springen, werden die Modifikationen der beiden Werte addiert.

Alle Sprungkraftwerte beziehen sich auf Sprünge, die aus dem vollen Galopp heraus gemacht werden. Hat das Tier keine so hohe Geschwindigkeit, wird die Probe nochmals mit einer Modifikation von +1 belegt.

Kialah ist mal wieder mit Jakisha unterwegs. Die Reitechse ist ein begabter Springer und kann ohne weiteres breite Hindernisse überspringen. Da sie aber relativ klein ist, fällt ihr das Überwinden hoher Barrieren recht schwer. Ihre Sprungkraftwerte betragen: Weite -2, Höhe +3. Auf dem Austritt spornet Kialah ihr Tier zum Galopp an, ohne zu bemerken, dass sie sich mit rasender Geschwindigkeit einem kleinen Fluss nähern. Als Kialah den Fluss bemerkt, ist es zu spät, um Jakisha zu bremsen. Sie muss wohl oder übel springen. Der Fluss ist an dieser Stelle 4 Meter breit, das heißt 2x ein Meter mehr als die Referenz von zwei Metern. Der Schwierigkeitsgrad der Probe wird daher um +2 erhöht, also auf -2 (Sprungkraft) +2 = 0. Kialahs Spielerin muss also eine unmodifizierte Probe ablegen, damit sie das andere Ufer sicher erreicht.

Misslingt der Wurf für den Sprung, macht der Reiter eine erneute Probe für *Reiten*, die mit einer Modifikation belegt wird, die der Reaktion des Tieres entspricht. Gelingt dieser Wurf, kann das Tier noch rechtzeitig zum Stillstand kommen. Misslingt allerdings auch dieser Wurf, setzt das Tier zum Sprung an, kann aber nicht hoch beziehungsweise weit genug springen. Was dieses für Folgen hat, liegt in der Entscheidung des Spielleiters. Bei weiten Sprüngen wird der Satz mitten im Hindernis enden, eventuell erleiden sowohl Tier als auch Reiter Sturzschaden. Hohe Sprünge schaden normalerweise den Beinen des Reittieres. Es erleidet **1W6+2 KE** Schaden und außerdem besteht die Möglichkeit, dass es sich ein Bein bricht und nicht mehr laufen kann (siehe Galopp).

Misslingt der Wurf **kritisch**, entfällt der zweite Wurf. Der

Sprung geht auf jeden Fall schief.

Mit höheren Fertigungsstufen sind auch hohe Modifikationen oftmals kein Hindernis. Allerdings kann selbst der beste Reiter sein Tier nicht über die natürlichen Grenzen hinaus antreiben. Proben auf Sprünge, die eine Erschwernis von **+5 oder mehr** haben, gelten daher automatisch als misslungen. Es gilt hierbei der Wert vor der -1 Erleichterung durch das Erlernen von Reiten. Zu solchen Sätzen ist das Tier einfach nicht in der Lage.

Setzt sich die Modifikation eines Sprunges aus Höhe und Weite zusammen, gilt die höchste Modifikation als Maßstab für die natürliche Grenze, nicht die Endmodifikation.

Will Kialah ihre Reitechse über ein 2 Meter breites und 1,5 Meter hohes Hindernis springen lassen, errechnet sich die endgültige Modifikation aus -2 (Sprungkraft Weite) + 0 (2 Meter ist die Referenzweite) = -2 sowie +3 (Sprungkraft Höhe) + 2 (2x angefangene 30 Zentimeter über 1 Meter Referenzhöhe) = +5. Die Probe ergibt zwar im Endergebnis nur eine Erschwernis von +3, gilt aber durch die Erschwernis von +5 durch die Höhe automatisch als misslungen. Die kleine Reitechse erreicht einfach nicht genügend Sprunghöhe, um das Hindernis zu überwinden, es ist hierbei unerheblich, dass Kialah Reiten für das Tier erlernt hat und eigentlich erschwerte Proben mit einem Würfel weniger ablegt.

Die Werte für Reaktion, Scheu und Sprungkraft aller Reittiere finden sich in Kapitel XIV - Kreaturen.

Rudern (Lenken)

„Als Land in Sicht war, wurde der Anker ins Wasser gelassen und die Ruderboote wurden ausgesetzt. Die Matrosen an Bord trieben die Beiboote mit kräftigen Ruderschlägen in schnellem Tempo durch das mit Haien verseuchte Gewässer auf die kleine Insel zu.“

Die Fertigkeit **Rudern** umfasst die Handhabung von Booten jeglicher Art, die mit Rudern oder Paddeln angetrieben werden. Dazu gehört insbesondere das normale Ruderboot, das häufig als Bei- oder Rettungsboot für größere Schiffe genutzt wird, aber auch das Kanu, das sich vor allem auf Tiron großer Beliebtheit erfreut, und das Kajak, das im Norden Divarras verbreitet ist.

Allen Booten ist es gemein, dass sie in der Regel nicht seetauglich sind, also nicht bei großem Wellengang eingesetzt werden können, da es ihnen an Tiefgang und Stabilität mangelt. Bei mehr als **vier Meter** hohen Wellen ist der Einsatz solch eines Bootes auf jeden Fall zum Scheitern verurteilt, der Wurf entfällt hierbei.

Proben sind nur notwendig, wenn es zu brenzligen Situationen kommt, in denen Boot und Insassen ernster Gefahr ausgesetzt sind, oder wenn es auf die Fahrtgeschwindigkeit ankommt. Die Probe wird beeinflusst von zwei Faktoren: dem Wellengang des Gewässers und der Strömung, die an dem Boot zerzt. Tabelle 7.6 gibt Aufschluss über die Modifikationen in entsprechenden Situationen. Wie immer sind alle Angaben kumulativ.

Als normale Situation wird beim **Rudern** die Fahrt über ei-

nen Fluss angenommen, der zwar ein wenig, aber nicht allzu starke Strömung und durch mäßigen Wind verursachten Wellengang aufweist.

Bei manchen Booten, die eine entsprechende Länge aufweisen, reicht es nicht, wenn ein Insasse die Ruder bedient. Sollte es mit einem derartigen Boot zu einer gefährlichen Situation kommen, müssen alle Charaktere, die an den Riemen sitzen, eine Probe auf **Rudern** ablegen und erleiden entsprechenden **Ausdauerverlust**. Sind mindestens die Hälfte der Proben gelungen, kann das Boot auf Kurs gehalten werden.

Die **Geschwindigkeit** des Bootes hängt im Wesentlichen von der Stärke des Ruderers und von der Richtung, in der das Boot zur Strömung steht, ab. Es wird davon ausgegangen, dass sich ein normales Ruderboot bei normaler Fahrt (mit der Strömung) pro Runde mit einer Bewegung, die der Fertigungsstufe des Ruderers entspricht, fortbewegt. Bei mehr als einem Ruderer werden die Fertigungsstufen gemittelt.

Rudert man senkrecht zur Strömung, wird der Wert halbiert, bei einer Fahrt gegen die Strömung geviertelt.

Der Spielleiter kann, soweit mehr Realismus erforderlich ist, die Geschwindigkeit an die jeweilige Strömungsstufe anpassen, sie also erhöhen oder verringern, wenn die Strömung besonders stark oder schwach ist.

Misslingen bei einem Ruderer eine Probe beziehungsweise bei mehreren Ruderern mehr als die Hälfte der Proben, kann es zum **Schiffbruch** kommen. Der Ruderer mit der höchsten Fertigungsstufe in **Rudern** würfelt eine erneute Probe, die nur mit der Modifikation belegt wird, die aus dem Wellengang resultiert. Gelingt dieser Wurf, konnte der Schiffbruch noch abgewendet werden. Misslingt allerdings auch dieser Wurf, wird mit 1W20 auf Tabelle 7.7 geworfen, es kommt zum Schiffsbruch.

Misslingt die Probe **kritisch**, entfällt der zweite Wurf. Das Boot wird auf jeden Fall Schiffbruch erleiden.

Hat ein Charakter **Rudern** **erlernt**, legt er **erschwerte** Proben mit einem Würfel weniger ab.

Außerdem kann er Schäden am Boot bis zu einem bestimmten Ausmaß selber reparieren, wenn er das notwendige Werkzeug und Material zur Verfügung hat.

Ein Boot, das **kentert**, dreht sich einmal kopfüber und alle Insassen und Ladung werden ins Wasser geschleudert. Ist die See zu unruhig, müssen alle Charaktere, denen dieses Schicksal zustößt, Proben auf **Schwimmen** ablegen, um sich über Wasser zu halten. Soll das Boot wieder fahrtüchtig gemacht werden, muss eine Probe auf **Rudern** gelingen, die mit der Modifikation des Wellenganges belegt wird. Es reicht, wenn ein Charakter diese Probe besteht, da er den

Strömung	Wellengang	Probe
stehendes Gewässer	keiner	-2
schwach	leicht	-1
normal	normal	+0
stark	bis 1 m	+1
reißend	bis 3 m	+2
Strudel / Wasserfall	ab 3 m	+3

Tabelle 7.6: Modifikationen beim Rudern

anderen dann entsprechende Anweisungen geben kann, was zu tun ist. Bei besonders großen oder sperrigen Booten kann der Spielleiter die Probe noch erschweren.

Ist ein Boot **aufgelaufen**, was nur in entsprechenden Gewässern passieren kann, wo besonders viel Schilf vorhanden ist oder das besonders viele Algenteppiche oder Sandbänke aufweist, kann es nicht weiter bewegt werden. Mindestens ein Insasse muss ins Wasser hinabsteigen und die größten Hindernisse beseitigen, bevor eine Weiterfahrt möglich ist.

Trägt das Boot **reparable Schäden** davon, bedeutet dieses in der Regel, dass es ein Hindernis gerammt hat oder dass eventuell ein Ruder aus der Halterung gebrochen ist oder Ähnliches. Da solche Ereignisse nicht einfach so eintreten, wird nochmals mit dem W20 gewürfelt. Ist das Ergebnis dieses Wurfes kleiner oder gleich dem vorherigen Wurf, ist das Boot nicht nur beschädigt, sondern auch gekentert beziehungsweise aufgelaufen. Ist der Wurf höher, wurde das Gefährt zwar durch eine Kollision oder Ähnliches beschädigt, bleibt aber stabil im Wasser liegen.

Reparable Schäden können von einem gelernten Ruderer repariert werden, wenn er das nötige Werkzeug und Material aufbringen kann und genug Zeit investiert. Reparaturen können allerdings nur an Land durchgeführt werden. Damit ein reparabler Schaden behoben werden kann, muss der Ruderer eine **Gesamtgüte von 20** ansammeln, wobei Proben alle **halbe Stunde** abgelegt werden. Pro Wurf, den er benötigt, verbraucht er Material im Wert von **10 Zinn**.

Aufwändige Schäden sind deutlich schwerwiegender. Auch hier wird gewürfelt, ob das Boot kentert oder aufgelaufen. Wie auch immer dieses Ergebnis ausfällt, es ist auf jeden Fall ratsam, an Land zu rudern und das Boot in fachkundige Hände zu geben. Auch ein gelernter Ruderer ist bei solchen Schäden überfordert.

Ein normales Ruderboot kann bis zu dreimal aufwändige Schäden abbekommen. Wird es danach nochmals so stark beschädigt, geht es unter. Bei kleineren Booten wie zum Beispiel Kanus oder Kajaks kann diese Anzahl auch geringer sein.

Wellengang	Wurf	Schaden
keiner	1-10	keiner
	11-19	gekentert / aufgelaufen
	20	reparable Schäden
bis 1 Meter	1-5	keiner
	6-12	gekentert / aufgelaufen
	13-18	reparable Schäden
	19-20	aufwändige Schäden
bis 3 Meter	1	keiner
	2-7	gekentert / aufgelaufen
	8-13	reparable Schäden
	14-19	aufwändige Schäden
	20	Untergang
mehr als 3 Meter	1	keiner
	2-3	gekentert / aufgelaufen
	4-5	reparable Schäden
	6-10	aufwändige Schäden
	11-20	Untergang

Tabelle 7.7: Schiffbruch beim Rudern

Bei einem **Untergang** wird das Boot auf einen Schlag so stark beschädigt, dass es in seine Einzelteile zerbricht und untergeht.

Sagen und Legenden (Land und Leute)

„Es war genau 932 nach Untergang, als die Zwerge sich mit den Menschen verbündeten und eine große Hetzjagd auf die Orks in Midland starteten. Sie standen damals unter der Führung des noch jungen Palron Hammerstiel, der 20 Jahre später zum König der Zwerge gekrönt wurde.“

Beschäftigt sich die Fertigkeit *Land und Leute* insbesondere mit der momentanen Situation eines Landes, beinhaltet *Sagen und Legenden* das Wissen über die Vergangenheit. Die Fertigkeit umfasst unter anderem Kenntnisse über vergangene Herrscher, geführte Kriege und deren Auswirkungen auf die Länder und Rassen und noch zahlreiche andere geschichtliche Daten.

Hinzu kommen Informationen über die Märchen, Sagen und Mythen der Welt, über Helden und Götter und ihre bösen Gegenspieler sowie mythische und mystische Wesen.

Schätzen (Beobachten)

„Mit glänzenden Augen ließ er das Schmuckstück immer wieder durch seine Hände gleiten. Es musste ein Vermögen wert sein. Oder vielmehr: Er wusste, dass es ein Vermögen wert war. Es sollte ohne Probleme möglich sein, es für mehrere tausend Zinn zu verkaufen.“

Immer wieder wird ein Abenteurer im Laufe seines Lebens mit Wertgegenständen konfrontiert werden. Seien es Belohnungen für erfüllte Aufträge, Beute von geschlagenen Feinden oder eventuell der Gewinn eines Einbruchs. Woher auch immer Schmuckstücke, Kunstgegenstände oder andere wertvolle Güter stammen, ein Abenteurer wird wissen wollen, wie viel Geld er dafür bei einem Händler bekommen kann. Da Händler aber die unangenehme Eigenschaft haben, möglichst wenig für ein Objekt zu zahlen und oftmals versuchen, deutlich weniger zu geben als ein Gegenstand wirklich wert ist, kann ein Charakter versuchen, diesen mit *Schätzen* zu untersuchen.

Die Fertigkeit kann ausschließlich angewandt werden, indem der Charakter den Gegenstand einer eingehenden Untersuchung unterzieht. In der Regel wird er dieses machen, wenn er genügend Zeit und Ruhe dazu hat, er braucht aber minimal **10 Minuten** dafür. Erzielt der Spielleiter einen Erfolg bei der anschließenden Probe, teilt er dem Spieler eine vage Werteinschätzung mit.

Normale Hinweise für ungelernte Charaktere sind etwa „ein paar Diamanten“, „eine Handvoll Duran“, „Tausende von Zinn“ oder Ähnliches.

Misslingt der Wurf **kritisch**, liegt der Charakter bei seiner Einschätzung völlig daneben. Er erkennt wertvolle Gegenstände als billigen Plunder, rechnet dafür aber bei einfachen Dingen mit einem extrem hohen Preis. Wie stark die Ab-

weichung ist, ist natürlich auch eine Sache der Offensichtlichkeit.

Dass eine Statue aus purem Gold nicht nur „ein paar Zinn“ wert ist, erkennt jeder, so schlecht er auch in dieser Fertigkeit ist.

Sämtliche Abschätzungen, die der Spielleiter mitteilt, beziehen sich ausschließlich auf den Verkauf bei einem interessierten und geeigneten Händler. Sollte man nur versuchen, etwas möglichst schnell beim erstbesten Kaufmann loszuwerden, kann der Preis auch deutlich niedriger liegen.

Einen Edelstein bei einem normalen Krämer zu verkaufen wird einen deutlich niedrigeren Verkaufspreis erbringen, als wenn man ihn bei einem Juwelier veräußert.

Schätzen bezieht sich lediglich auf den Materialwert von Gegenständen. Sollte ein Objekt magische Eigenschaften oder einen Sammlerwert haben, der deutlich über dem Materialwert liegt, entzieht sich dieses der Kenntnis des Charakters. Um solche speziellen Dinge einzuschätzen oder zu einem angemessenen Preis zu verkaufen, bedarf es etlicher Nachforschungen und eines speziellen Käufers mit entsprechenden Interessen.

Hat ein Charakter **Schätzen** **erlernt**, hat er sich eingehend mit der Verarbeitung verschiedenster Materialien befasst und kann die Qualität eines Gegenstandes sehr viel genauer einschätzen. Begutachtet ein derart geschultes Auge ein Objekt und erzielt der Spielleiter einen Erfolg für den jeweiligen Charakter, teilt er dem Spieler einen deutlich genaueren Wert mit, wobei er sich direkter Zahlenwerte bedient. Er sollte hierbei allerdings die Spannweite recht großzügig gestalten.

Ein Charakter, der Schätzen erlernt hat, kann feststellen, dass ein Gegenstand „zwischen 50 und 150 Zinn“, „zwei bis drei Diamanten“ oder auch „um 2500 Duran“ wert ist.

Schauspielern (Gesellschaft)

„Der Saal war gefüllt mit Besuchern, aber er war sich seiner Sache sicher. Er hatte ausreichend geprobt und konnte fast perfekt mit seiner Rolle verschmelzen. Einzig der lange Monolog machte ihm ein wenig Sorge.“

Mit der Fertigkeit **Schauspielern** ist es einem Charakter nicht nur möglich, seine Persönlichkeit zu verstellen und so dem Beobachter vorzugaukeln, er sei jemand anders. Vielmehr beruht ein Großteil der Fertigkeit auf dem Training bestimmter dramaturgischer Darbietungen und effektvollem Auftreten. Hinzu kommt ein nicht zu unterschätzendes Gedächtnistraining, das den Charakter dazu befähigt, sich lange und unterschiedliche Texte einzuprägen und wiederzugeben.

Solange **Schauspielern** im Rahmen einer normalen Theateraufführung angewandt wird, sind keine Proben notwendig. Es wird davon ausgegangen, dass die Schauspieler genügend geprobt haben, um das Stück fehlerfrei aufzuführen. In besonderen Situationen, wo es von Bedeutung sein sollte, wie gut die Aufführung war, würfelt der Regie führende Charakter eine Probe und ermittelt daraus die Güte.

Wird **Schauspielern** allerdings genutzt, um eine andere Person nachzuahmen und auf diese Weise zum Beispiel Informationen zu erhalten, muss der Charakter jedes Mal eine Probe durchführen, wenn er mit einer Figur zusammentrifft, die die imitierte Person persönlich kennt. Der Beobachter hat in diesem Falle die Möglichkeit, die Maskerade des Schauspielers zu **durchschauen**.

Misslingt eine der Proben **kritisch**, wird der Charakter auf jeden Fall durchschaut. Auch nützt **Schauspielern** natürlich nicht, wenn man einer eingehenden Befragung unterzogen wird.

Schauspielern kann man außerdem dazu nutzen, um sich Texte jeglicher Art zu merken. Voraussetzung ist, dass man den Text selber mehrfach lesen konnte. Für das **Einprägen** eines Textes wird eine FP(**Schauspielern**)+4 geworfen. Für jede misslungene Probe muss der Charakter den Text einmal mehr durchlesen. Misslingt die Probe, wird sie um einen Würfel erleichtert und erneut durchgeführt. Der Charakter kann dieses so lange wiederholen, bis einer der Würfe ein Erfolg war oder er keine Zeit mehr hat, den Text nochmals zu lesen.

Kommt es anschließend zu einer Situation, in der der Text **wiedergegeben** werden soll, wird eine unmodifizierte Probe durchgeführt. Gelingt der Wurf, konnte der Charakter den Text einwandfrei reproduzieren.

Misslingt die Probe, hat der Charakter Teile des Inhaltes vergessen. Wie viel genau dieses ist und wie wichtig die Bestandteile waren, entscheidet der Spielleiter. Einen Anhaltspunkt bietet hierbei die Abweichung des Würfelergebnisses von der Fertigkeitsstufe des Charakters. Je größer die Differenz, desto weniger kann wiedergegeben werden. Misslingt die Probe sogar **kritisch**, hat der Charakter den gesamten Text vergessen.

Bei besonders langen oder komplizierten Texten kann der Spielleiter erschwerende Modifikationen auf die Proben zum Einprägen und Wiedergeben vergeben.

Ist der Text hingegen nur sehr kurz, eventuell nur ein Satz, oder besteht er nur aus sehr einfachen Satzkonstruktionen, kann die Probe auch erleichtert werden.

Hat ein Charakter **Schauspielern** **erlernt**, hat er spezielle Techniken trainiert, mit denen er Texte schneller und effizienter auswendig lernen kann. Solch erfahrene Figuren würfeln beim erstmaligen Versuch, sich einen Text einzuprägen, eine Probe+2.

Auch können solche Charaktere keine kritischen Fehler beim Wiedergeben von Texten erzielen. Fällt solch ein besonderes Würfelergebnis, wird es als normaler misslungener Wurf gedeutet.

Ähnlich wie beim Musizieren kann man auch mit der Schauspielerei einen gewissen Ruhm erlangen, wenn man des Öfteren auf öffentlichen Bühnen aktiv ist. Hierbei wird das **Können** ermittelt, indem man die Fertigkeitsstufe und den Grundwert addiert.

bis 10: Der Charakter kennt diverse Bühnenstücke der Länder, in denen er gelernt hat, und kann zumindest die wichtigsten Dialogstellen jederzeit auswendig zum Besten geben.

11 bis 17: Umfangreiches Wissen der wichtigsten Drama-

turgen der Welt vereinen sich mit den Kenntnissen, wie berühmte Regisseure diese umsetzen. Der Charakter kann auf ein umfassendes Repertoire an Dialogen zurückgreifen, diese rezitieren und mit einer dramaturgisch wirksamen Darbietung kombinieren.

18 bis 25: Durch die eingehende Beschäftigung mit den Großen der Welt kann der Charakter eigene Theaterstücke schreiben und in Szene setzen, wenn er die entsprechenden Darsteller findet, die ein gewisses Können haben. Zusätzlich kann er ein paar der größeren und berühmteren Stücke fast vollständig auswendig. Mittlerweile eilt ihm sein Ruf voraus, und er kann auf einige Bewunderer zählen.

ab 26: Der Charakter kennt so gut wie jedes Theaterstück, das sich zumindest eines gewissen Rufes erfreut, und hat sich intensiv mit den stilistischen Mitteln der bedeutenden Schauspieler der Welt befasst. Er kann eigene Theaterstücke von recht hoher Qualität selber erstellen und auf die Bühne bringen. Nicht selten wird er zu öffentlichen Veranstaltungen eingeladen und um eine Aufführung gebeten, sei es allein oder mit einer Gruppe.

Schleichen (Heimlichkeiten)

„Die Rehe grasten friedlich auf der saftigen Weide und waren sich nicht bewusst, dass sich Leif ihnen näherte. Langsam und behutsam ertastete er sich jeden Schritt, um im trockenen Unterholz keinen verräterischen Laut zu verursachen und die Tiere nicht zu verscheuchen. Den Pfeil auf dem halb gespannten Bogen liegend schlich er immer näher, bis er an einer guten Schussposition angelangt war.“

Schleichen wird immer dann genutzt, wenn der Charakter versucht, sich lautlos zu bewegen, sei es, um sich ungehört jemandem zu nähern oder präventiv.

Die Schwierigkeit wird beeinflusst von der allgemeinen Lautstärke der Umgebung und von den möglichen Entde-

Situation	Probe
Opfer...	
... schläft	-2
... trägt einen Helm	-1
... hat übermenschliches Gehör	+3
... ist besonders aufmerksam	+1
Umgebungs lautstärke ist...	
... lauter als normal	-1
... leiser als normal	+1
... absolute Stille	+3
Bewegung mit maximal...	
... BEW-6	+0
... BEW-4	+1
... BEW-2	+2
Anwender trägt...	
... Kettenpanzer	+2
... Schuppenpanzer	+4
... Plattenpanzer	+6

Tabelle 7.8: Modifikationen beim Schleichen

ckern. Die nebenstehende Tabelle 7.8 zeigt die relevanten Situationen, die den Schwierigkeitsgrad verändern. Wie immer sind natürlich auch hier alle Modifikationen kumulativ.

Als normale Situation wird das Anschleichen an ein Wesen mit menschlichem Gehör in einer Umgebung angesehen, in der kleinere Nebengeräusche vorhanden sind, seien dieses nun Gespräche, Naturgeräusche oder Ähnliches. Lautere Umgebungslautstärke findet man zum Beispiel in Gasthäusern oder auf Marktplätzen. Weniger Geräusche gibt es auf jeden Fall in einem Schlafsaal oder in einem nächtlichen Wald.

Beim Schleichen bewegt man sich in der Regel mit einer um 6 verringerten Bewegung, minimal natürlich 1. Will man schneller gehen, wird der Schwierigkeitsgrad erhöht. Will man schleichen, kann man auch als sehr geübter Charakter niemals eine Geschwindigkeit erreichen, die höher als BEW-2 ist.

Hat ein Charakter *Schleichen* **erlernt**, wird jede **erschwer-**te Probe mit einem Würfel weniger durchgeführt.

Schlösser öffnen (Mechanismen)

„Da standen sie nun vor der Tür zur Schatzkammer. Einen Schlüssel hatten sie nicht. Hatten sie ihn vielleicht übersehen? Aber der Dieb der Gruppe kramte kurz in seinem Rucksack und entnahm ihm eine kleine Schatulle, in der sich allerlei filigrane Werkzeuge befanden. Unverzüglich fing er an, das Schloss in seine Einzelteile zu zerlegen. Kurz darauf war der Weg frei!“

Diese Fertigkeit befähigt den Charakter dazu, Schlösser zu öffnen, ohne diese dabei zu beschädigen. Damit er dieses bewerkstelligen kann, benötigt er einen speziellen Satz **Dietriche**, die man in jeder größeren Stadt bekommen kann. Diese Dietriche sind ein Muss für die Anwendung von *Schlösser öffnen* (auch für Charaktere, die diese Fertigkeit erlernt haben!).

Besitzt der Charakter sogar einen Satz **Einbrecherwerkzeug**, hat er nicht nur diese Universalschlüssel, sondern besitzt auch noch zusätzliche Gerätschaften, um Schlösser zum Beispiel aufzuschrauben, wenn er mit seinen Dietrichen nicht weiterkommt. Diese Werkzeuge sind aber nur schwer zu bekommen und sehr teuer, da ihr Besitz im Gegensatz zu einem Satz Dietriche in jedem Land illegal ist. Die Verwendung von Einbrecherwerkzeug verringert die Schwierigkeit jedes Schlosses um eine Stufe, entsprechende Proben werden also um einen Würfel erleichtert.

Jedes Schloss hat eine bestimmte Schwierigkeit, die der Spielleiter festlegen oder seinen Hintergrundinformationen entnehmen muss. Bei normalen Schlössern, wie an Haustüren oder gewöhnlichen Truhen, wird von einer Probe+0 ausgegangen. Es gibt aber auch Spezialanfertigungen, die deutlich schwerer zu knacken sind. Mit Fallen präparierte Schlösser sind ebenfalls mit einer höheren Schwierigkeit zu belegen (zumindest wenn man die Falle beim Öffnen nicht auslösen will).

Vereinfacht wird das *Schlösser öffnen* nur dann, wenn das

Schloss nicht von einem Fachmann erstellt wurde, was allerdings nicht allzu häufig der Fall ist.

Um ein Schloss zu knacken, benötigt ein Charakter mindestens **10 Minuten** Zeit. Im Gegensatz zu *Fallen entschärfen* kann er hierbei allerdings jederzeit abbrechen oder gestört werden. Er muss danach nur wieder von vorne anfangen. Bei Bedarf kann der Spielleiter die benötigte Zeit aufgrund der Komplexität des Schlosses erhöhen.

Bei einem **kritischen Fehler** bricht der Dietrich im Schloss ab. Nur mit einer Einbrecherausrüstung kommt der Charakter jetzt noch weiter. Er würfelt eine erneute Probe für die Fertigkeit, allerdings ohne die Erleichterung des Einbrecherwerkzeuges. Misslingt dieser Wurf, hilft ihm auch dieses spezielle Werkzeug nicht weiter.

Hat ein Charakter *Schlösser öffnen* **erlernt**, kann er Schlösser auch so präparieren, dass andere Leute es schwerer haben, sie zu knacken. Er benötigt hierfür allerdings Einbrecherwerkzeug. Wenn diese Option wahrgenommen werden möchte, legt der Spieler eine FP(*Schlösser öffnen)+1 ab, wobei die Erleichterung durch das Einbrecherwerkzeug nicht berücksichtigt wird. Gelingt dieser Wurf, muss der nächste Dieb beim *Schlösser öffnen* nicht nur die Schwierigkeit des Schlosses überwinden, sondern auch noch mindestens die Güte erreichen, die bei der Präparation erzielt wurde. Misslingt die Probe des Spielers allerdings **kritisch**, wird das Schloss vollständig zerstört! Die Präparation schützt nicht vor dem Öffnen des Schlosses mit dem richtigen Schlüssel.

Schulmagie (Magie)

„Mit starren Augen und ungelenten Bewegungen kam das eigentlich friedliche Tier auf sie zu und fletschte angriffslustig die Zähne. Ihr war es zuwider, eine Kreatur der Natur anzugreifen, daher ließ sie ihren Blick suchend umherwandern. Irgendwo musste doch der Zauberer sein, der das Wesen kontrollierte.“

Wie bei den Fertigkeiten *Aspektmagie* und *Elementarmagie* spiegelt auch *Schulmagie* das theoretische Wissen einer Figur über diesen Zweig der Magie wider. Somit umfasst diese Fertigkeit Kenntnisse über die Magietheorie, die hinter den Zaubern steht, welche Effekte sie hervorrufen, wie man sich dagegen schützen kann, wie die Akzeptanz bei der Bevölkerung und der Obrigkeit ist und noch einiges mehr.

Außerdem weiß der Charakter, wie Magiegilden aufgebaut sind, wie ihre übliche Hierarchie ist und wo er welche Gilde finden kann, sowie deren Schwerpunkte bei der Ausbildung.

Schwimmen (Athletik)

„Die See warf hohe Wellen, aber sie wusste, dass sie nicht aufgeben durfte, wollte sie nicht ertrinken. Mit ihren letzten Kräften kämpfte sie sich durch das tosende Gewässer dem dunklen Streifen am Horizont entgegen: Land!“

Jeder Charakter kann sich einigermaßen über Wasser halten und sich strampelnd fortbewegen und auf diese Weise in einem langsamen Tempo ruhige Gewässer durchqueren. Ist das Gewässer aber nicht so ruhig, oder steht der Charakter unter Zeitdruck und muss diese Aufgabe möglichst schnell bewältigen, ist ein Wurf auf *Schwimmen* notwendig.

Wie beim *Rudern* wird die Probe mit einer Modifikation belegt, die sich aus der Strömung und dem Wellengang zusammensetzt, allerdings kann ein menschenähnliches Wesen sich nur bis zu einem Wellengang von maximal **drei Metern** Höhe über Wasser halten. Bei höherem Seegang wird es in ziemlich kurzer Zeit untergehen und ertrinken. In Tabelle 7.9 findet man die für die jeweiligen Strömungen und Wellengänge geltenden Modifikationen.

Man bewegt sich schwimmend innerhalb einer Runde mit einer Bewegung, die dem **Grundwert Athletik** des Schwimmers entspricht. Es wird hierbei davon ausgegangen, dass man senkrecht zur Strömung schwimmt. Schwimmt man mit der Strömung, verdoppelt sich der Wert, gegen die Strömung wird er halbiert.

Im Gegensatz zu anderen Fertigkeiten dieses Grundwertes verliert man beim Schwimmen nicht nur **Ausdauerpunkte**, wenn man eine Probe ablegen muss, sondern **jede Runde**, auch wenn man nicht würfeln muss!

Misslingt die Probe auf *Schwimmen*, kostet dieses den Anwender doppelt so viele Ausdauerpunkte wie normal.

Hat ein Schwimmer keine Ausdauer mehr oder reicht die vorhandene nicht für eine Probe, geht er unter und beginnt zu **ertrinken**. Er wird hierbei einiges an Wasser einatmen und verliert dadurch **jede Runde 1W6 körperliche Energie**, bis er entweder stirbt oder gerettet wird. Sobald man anfängt zu ertrinken, legt man keine weiteren FP(Schwimmen) ab.

Bei einem **kritischen Fehler** tritt dieses Ereignis automatisch ein, egal, wie viele Ausdauerpunkte der Schwimmer noch besitzt.

Erzielt man hingegen einen **kritischen Erfolg**, kann man in der laufenden Runde die doppelte Strecke zurücklegen.

Hat man *Schwimmen* **erlernt**, legt man in jeder Runde die doppelte Strecke zurück. Die normale Schwimmgeschwindigkeit derart geübter Charaktere beträgt also das Doppelte des Grundwertes Athletik.

Zusätzlich hat solch ein Charakter auch grundlegende Kenntnisse im **Rettungsschwimmen** und kann Ertrinkende bergen. Damit ihm dieses glückt, muss er zunächst selbst zur Unglücksstelle gelangen. Dort greift er den Ertrinkenden in einem sicheren Griff, der seinen Kopf über Wasser hält. Ab jetzt verliert der Verunglückte keine körperliche Energie mehr pro Runde. Um sicher wieder ans

Strömung	Wellengang	Probe
stehendes Gewässer	keiner	-2
schwach	leicht	-1
normal	normal	+0
stark	bis 1 m	+1
reißend	bis 2 m	+2
Strudel / Wasserfall	bis 3 m	+3

Tabelle 7.9: Modifikationen beim Schwimmen

Ufer zurückzugelangen muss der Retter entsprechend viele Proben in *Schwimmen* ablegen. Alle diese Würfe werden mit +1 belegt, die sich zu den anderen Modifikationen aus Wellengang und Strömung addiert. Während der Rettungsschwimmer den Verunglückten transportiert, kann er sich nur mit der halben Geschwindigkeit pro Runde bewegen. Ist der verunglückte Charakter an Land, kann der Retter versuchen, ihn wieder ins Leben zurückzuholen, indem er eine unmodifizierte FP(*Schwimmen) ablegt. Dieser Wurf kann beliebig oft wiederholt werden, allerdings kostet jeder Versuch **10 Minuten** Zeit und das Opfer **1W6 körperliche Energie**.

Gelingt dem Retter die FP(*Schwimmen), kann er das Wasser aus der Lunge des Opfers entfernen und es kann sich normal erholen.

Segeln (Lenken)

„Der Kapitän stand auf dem Deck des Schiffes und lauschte dem Klang, mit dem die mächtigen Wellen sich am Bug brachen. Es war kein guter Tag, um in See zu stechen, die schwarzen Wolken versprachen ein gefährliches Unwetter, aber er konnte nicht länger warten...“

Die Fertigkeit *Segeln* umfasst die Handhabung aller Arten von Schiffen, die mit Windkraft betrieben werden. Dieses sind insbesondere Boote und Schiffe mit einem einzelnen Segel.

Alle diese Wasserfahrzeuge sind in der Regel auch bedingt seetauglich und so stabil gebaut, dass sie größere Windstärken und damit verbundene Wellengänge bewältigen können.

Obwohl die meisten dieser Schiffe mehr als einen Mann Besatzung benötigen, gibt es doch immer jemanden, der die Koordination der Seeleute übernimmt. Dieser Charakter wird im Folgenden nur als der **Kapitän** bezeichnet. Er ist für alle notwendigen Proben auf *Segeln* zuständig, wenn es zu Extremsituationen kommen sollte. Tabelle 7.10 kann man die entsprechenden Schwierigkeitsgrade aufgrund von Strömung und Windstärke entnehmen, die wie bei allen anderen Fertigkeiten kumulativ sind.

Als Normalsituation wird eine Fahrt auf halbwegs ruhiger See angesehen, die eine Windstärke von maximal 4 aufweist und deren Strömung der normalen Meeresbewegung entspricht. Bei allen Situationen, die gefährlicher sind, sind Proben notwendig. Sollte die See ruhiger sein, sind Schiffe

Windstärke	Strömung	Probe
	stehendes Gewässer	-1
	schwach	-2
bis 4	normal	+0
5-6	stark	+1
7-8	reißend	+2
9-11	gewaltig	+3
ab 12		+4
Böen: Diese unberechenbaren Winde erhöhen die Modifikation um +2		

Tabelle 7.10: Modifikationen beim Segeln

Windstärke	Wurf	Schaden
bis 4	1-10	keiner
	11-19	aufgelaufen
	20	reparable Schäden
5-6	1-8	keiner
	9-16	aufgelaufen
	17-19	reparable Schäden
	20	aufwändige Schäden
7-8	1-4	keiner
	5-9	ge kentert / aufgelaufen
	10-16	reparable Schäden
	17-19	aufwändige Schäden
9-10	20	Untergang
	1	keiner
	2-3	ge kentert / aufgelaufen
	4-9	reparable Schäden
	10-17	aufwändige Schäden
ab 11	18-20	Untergang
	1	keiner
	2	ge kentert / aufgelaufen
	3-6	reparable Schäden
	7-12	aufwändige Schäden
	13-20	Untergang

Tabelle 7.11: Schiffbruch beim Segeln

der angegebenen Größe kaum noch per Segelkraft zu bewegen. Proben entfallen somit, da man hier in Extremsituationen eher zu den Rudern greifen wird.

Die **Geschwindigkeit** von Segelschiffen ist sehr von der Bauweise und dem Wind abhängig. Hier werden keine genauen Werte für die Bewegung angegeben, da es bei solchen Gefährten nur selten entscheidend ist, wie weit sie sich innerhalb von 5 Sekunden, also einer Kampfrunde, bewegen. Ihre Geschwindigkeit wird in Kilometern pro Stunde gerechnet. Man findet hierzu Angaben im *Kapitel XIII - Abenteuererleben* im Abschnitt Reisegeschwindigkeit.

Misslingt die Probe des Kapitäns, kann der Seemann mit der höchsten Fertigkeitsstufe in *Segeln* sich seinem Befehl widersetzen und seinen Kameraden andere Anweisungen geben, um ein Unglück zu verhindern. Da man sich beim Segeln recht gut mit dem Wind auskennt, sich aber trotz allem eher mit der Strömung des Wassers versieht, wird die Probe mit einem Schwierigkeitsgrad belegt, der aus der Strömung resultiert. Scheitert der Wurf, ist ein **Schiffbruch** nicht mehr zu verhindern.

Gleiches gilt für einen **kritischen Fehler**. Hierbei ist kein weiterer Wurf zulässig, der Schiffbruch ist unabwendbar.

Tabelle 7.11 zeigt die Folgen eines Schiffbruches eines Segelschiffes. Die Angaben entsprechen denen bei *Rudern*. Hat man *Segeln* **erlernt**, kann man nicht nur mit Einmastern, sondern auch mit größeren Überseeschiffen umgehen. Diese Schiffe sind deutlich größer und schlechter zu manövrieren und haben zwei oder drei Segel.

Charaktere, die sich ausgiebig mit *Segeln* beschäftigt haben, haben außerdem grundlegende oder sogar bessere Kenntnisse über die Navigation solcher Schiffe. Sie können sich mit Hilfe entsprechender Messgeräte und Karten überall

zurechtfinden, indem sie ihre Position anhand von Sternkonstellationen oder dem Stand der beiden Sonnen genau bestimmen. Diese Möglichkeit haben solche Figuren auch, wenn sie sich an Land befinden.

Seiltechnik (Akrobatik)

„Es war ihm schleierhaft, wie sich der Gefangene befreien konnte. Er hatte ihn verschnürt wie ein Paket, und dennoch hatte der Dieb es irgendwie geschafft, die Knoten zu lösen.“

Seiltechnik deckt all das ab, was ein Abenteurer in seinem Alltag mit einem Seil anstellen kann. Hierzu zählen beispielsweise das Binden von Knoten und das Werfen eines Enter- oder Kletterhakens beziehungsweise eines Lassos.

Für das Binden eines Knotens ist eine einfache Probe notwendig, die den Charakter mindestens **30 Sekunden** (6 Runden) Zeit kostet. Bei einem Charakter, der diese Fertigkeit nicht erlernt hat, handelt es sich um einen normalen Knoten, der zwar seinen Zweck erfüllt, aber problemlos wieder geöffnet werden kann. Für das Lösen solcher Verbindungen ist keine Probe notwendig.

Einen **Misserfolg** beim Binden eines Knotens erkennt man und kann die Probe entsprechend so lange wiederholen, bis sie gelingt. Jede dieser Proben kostet entsprechend **6 Runden** Zeit.

Misslingt der Wurf allerdings **kritisch**, geht der Charakter davon aus, dass ihm der Knoten so gelungen ist, wie er es bezwecken wollte und bemerkt seinen Fehler nicht. In einigen Situationen kann diese Fehleinschätzung fatale Folgen haben.

Das **Werfen** eines Hakens gilt als Fernkampfangriff (vgl. Kampfregeln) mit den Reichweiten einer Wurfaxt und entsprechenden Modifikationen für den weiten und sehr weiten Bereich. Es wird allerdings nicht auf die Waffenfertigkeit sondern auf *Seiltechnik* geworfen. Gleiches gilt für den Wurf eines Lassos, wobei die Reichweiten deutlich geringer sind und denen eines Wurfpeils gleichen.

Charaktere, die *Seiltechnik* **erlernt** haben, haben dadurch ein deutlich breiteres Spektrum an Knotenvarianten zur Verfügung. Sie können verschiedenste Verknüpfungen herstellen, die je nach Situation leicht oder schwer zu lösen sind. Auch sie werfen eine unmodifizierte Probe, um den Knoten zu erstellen. Sie können sich aber ihre Probe freiwillig um bis zu +3 erschweren und damit einen Knoten erschaffen, der schwerer zu lösen ist. Will eine andere Person diese Verbindung entzweien, muss ihr eine FP(*Seiltechnik*) gelingen, die mit der gleichen Modifikation belegt wird, die der Charakter beim Erschaffen gewählt hat. Zudem führt das Erlernen dieser Fertigkeit dazu, dass die Figur ein umfassendes Wissen über die Qualität von Seilen und Knoten hat und dadurch ungefähr einschätzen kann, wie der Zustand eines Seils ist und wie viel Gewicht es tragen kann.

Selbstbeherrschung (Selbstbeherrschung)

„Der Staub reizte seine Nase und brannte in Augen und Hals. Er war sich nicht sicher, ob er lieber niesen oder husten wollte, aber er wusste auch, dass jedes Geräusch die Patrouille auf ihn aufmerksam machen würde. Also nahm er sich zusammen, unterdrückte die Signale seines Körpers und verharrte konzentriert in seiner Deckung.“

Die *Selbstbeherrschung* eines Charakters wird immer dann überprüft, wenn er Reflexe seines Körpers unterdrücken möchte. Zu diesen automatischen Reaktionen gehören unter anderem Nies- und Hustenreize, der Schluck- und Würgereflex oder der Lidschlag. Auch wenn er verhindern möchte, dass er bei einer überraschenden oder schmerzhaften Verletzung unbewusst aufstöhnt oder schreit, muss er eine Probe ablegen.

Die *Selbstbeherrschung* zeigt außerdem, wie gut die Figur Versuchungen jeglicher Art widerstehen und seine Emotionen unterdrücken kann.

Je nach Situation kann der Spielleiter die benötigte Probe mit Modifikationen belegen. Insbesondere wenn man längere Zeit versucht, bestimmte Reflexe zu unterdrücken, steigt die Schwierigkeit. In welchen zeitlichen Abständen Würfe notwendig sind, liegt im Ermessen des Spielleiters.

Erzielt man beim Wurf einen **kritischen Fehler**, schafft man es nicht nur, den Reflex nicht zu unterdrücken, sondern zusätzlich noch zu verstärken. Wie sich dieses genau auswirkt, muss anhand der Situation entschieden werden. Ein Hustenreiz könnte sich beispielsweise zu einem regelrechten Hustenanfall ausweiten, und der Versuch, Schmerz zu unterdrücken, könnte in einem lauten Schreien und Fluchen enden.

Singen (Gesellschaft)

„Plötzlich setzte ein lieblicher Gesang ein, der sie sofort verzauberte. Neugierig änderte sie die Richtung und schlug sich den Weg durch das dichte Unterholz frei, bis sie schließlich an einen kleinen Lichtungssee kam, an dem eine junge Aftaleeni saß und ihrem kleinen Hund, der mit großen Augen und hoch aufgerichteten Ohren vor ihr hockte, etwas vorsang.“

Das *Singen* ist dem *Musizieren* sehr ähnlich. Die Fertigkeit verkörpert die Fähigkeit des Charakters, Lieder oder Melodien zu singen. Dieses umfasst allerdings nicht nur das bloße Singen eines einfachen Wanderliedes, sondern auch mit seiner Stimme bestimmte Gefühle beim Zuhörer zu wecken, um so einen effektvollen Auftritt zu bieten. Im Gegensatz zum *Musizieren* kann jede Spielfigur mehr oder minder gut singen. Normalerweise kennt jeder Charakter ein paar Lieder seiner Heimat und seines Standes. Das reicht von einfachen Kneipen- oder Wanderliedern über Schlaflieder bis hin zu kleinen Passagen aus Opern, je nach Stand des Charakters. In der Regel ist solch ein Wissen aber lückenhaft, und dem Sänger fehlen hierbei immer wieder Teile des Textes, oder er kennt gar nur eine einzige Strophe.

Bei ungelerten Charakteren sind Proben auf *Singen* nur sehr selten, da zumeist niemand die Lieder von ihnen hören möchte oder die Qualität des Gesanges einfach nicht von Bedeutung ist.

Hat man *Singen* allerdings **erlernt**, hat man eine umfassende Ausbildung erhalten, die einem nicht nur ermöglicht, die Töne zu treffen, sondern auch das Spektrum der möglichen Höhen und Tiefen erweitert. Das Training umfasst aber nicht nur den Ausbau der stimmlichen Qualitäten, sondern zusätzlich einige dramaturgische Ansätze, um die vorgetragenen Lieder eindrucksvoller darzubieten. Da auf Samyra das Singen in Chören relativ unbekannt ist, sondern eher alleine oder in kleineren Gruppen gesungen wird, beinhaltet diese Übung häufig auch schauspielerisches Training. Wie mit *Musizieren* und *Schauspielern* kann man auch mit dem *Singen* einen bestimmten Ruf erlangen, der davon abhängt, wie gut das **Können** des Charakters ist und natürlich auch, wie häufig man in der Öffentlichkeit auftritt. Gemäß der anderen Fertigkeiten werden hier ebenfalls die Fertigungsstufe von *Singen* und der Grundwert Gesellschaft addiert.

bis 10: Der Charakter kann die in seinem Land, seinem Stand und seiner Rasse üblichen Lieder fehlerfrei wiedergeben und ihnen durch seine Art des Vortrags seinen eigenen Stil geben.

11 bis 17: Die Kenntnis über Lieder reicht deutlich über die einfachen Lieder der ersten Stufe hinaus und umfasst nun sowohl umfangreichere und komplizierte Stücke wie lange Epen oder Balladen, als auch Teile von Opern. Das Tonspektrum des Charakters hat sich deutlich erhöht und auch Höhen und Tiefen machen ihm nur noch wenige Probleme.

18 bis 25: Die Gesangsqualitäten des Charakters sind vergleichbar mit den heutigen Opernsängern, auch wenn diese Kunstform auf Samyra eher wenig verbreitet ist. Vielmehr wird er seine Fähigkeiten nutzen, um den großen Liedvorrat mitreißend zu singen und die Zuhörer förmlich in seinen Vortrag zu bannen. Der Charakter kann außerdem anfangen, kleine Lieder selber zu komponieren und hat sich einen gewissen Ruf durch seine Auftritte erarbeitet.

ab 26: Der Charakter ist weit über die Grenzen der Länder, in denen er aufgetreten ist, bekannt. Er hat ein erstaunliches Stimmvolumen und -spektrum und kann umfangreiche Stücke selber komponieren. Es kommt vor, dass er um ein Konzert oder einen Auftritt in einer Gesellschaft gebeten wird.

Wie beim *Musizieren* sind auch beim *Singen* Proben recht selten und werden nur in Ausnahmesituationen durchgeführt, in denen das Ergebnis von Bedeutung ist. In allen anderen Fällen wird davon ausgegangen, dass der Charakter nur Lieder vorträgt, die er so gut beherrscht, dass sich eine Probe erübrigt.

Sinne (Beobachten)

„Mitten im Schritt stockte sie und hielt den Atem an. Hatte sie dort nicht etwas gehört? Angespannt lauschte sie, konnte aber nichts wahrnehmen. Doch dann roch sie es: Der Wind wehte einen Duft von verwesendem Fleisch zu ihr heran. Mit einem Ruck zog sie ihr Schwert aus der Scheide und näherte sich vorsichtig der nächsten Gangbiegung.“

Die Fertigkeit *Sinne* zeigt an, wie gut der Charakter **hören**, **riechen** und **schmecken** kann. Sie kann sowohl **aktiv** als auch **passiv** angewandt werden, wobei ein passiver Einsatz erfahrungsgemäß öfter auftritt (weil Spieler dazu neigen, diese drei Sinne zu vernachlässigen).

Möchte man aktiv sein **Gehör** verwenden, um zum Beispiel an Türen zu lauschen, darf man hierbei keinen Helm tragen.

Eine **passive** Anwendung von *Sinne* kann der Spielleiter nutzen, um seine Spieler vor drohenden Gefahren zu schützen. Wie weit die Charaktere sich hierbei der Quelle nähern müssen, um ihr Gehör oder ihren Geruchssinn einsetzen zu können, muss je nach Situation entschieden werden.

Die Abenteurer laufen mal wieder laut redend und mit mehreren entzündeten Fackeln durch ein Höhlensystem, das sie für verlassen halten. Der Spielleiter allerdings weiß, dass gar nicht weit entfernt einige sehr kampflustige Orks auf die Charaktere warten. Da er seine Spieler nicht einfach ins Verderben schicken möchte, wirft er für jeden eine Probe auf Sinne. Gelingt wenigstens einer der Würfe, teilt er den entsprechenden Spielern mit, dass ihre Abenteurer ein verdächtiges Geräusch gehört haben und hofft, dass sie angemessen darauf reagieren.

Je nach Intensität des zu erhaltenden Eindrucks kann der Spielleiter Proben auf *Sinne* mit einer erschwerenden Modifikation belegen. Erleichtert werden diese Würfe nicht, da etwas, was leichter als normal zu finden ist, offensichtlich ist.

Sprache und Schrift (Sprache und Schrift)

Auf Samyra findet man zahlreiche verschiedene Sprachen und Schriften. So vielfältig auch das gesprochene Wort ist, so teilen sich doch fast alle Sprachen ein paar wenige Schriftbilder.

Fast jedes Land und jede Rasse hat ihre eigene Sprache, hinzu kommen einige so genannte tote Sprachen, die nicht mehr oder nur noch sehr selten gesprochen werden. Man findet sie in der Regel nur noch in alten Dokumenten oder anderen Aufzeichnungen.

Außerdem gibt es die *Manazeichen*, die eine gemeinsame Schrift für alle Magiebenutzer darstellen. Es handelt sich hierbei um eine riesige Sammlung von magischen Symbolen, mit denen man nahezu jeglichen Sachverhalt verdeutlichen kann, auch wenn die Schrift primär dazu dienen soll, magische Abhandlungen zu verfassen. So findet man auch Symbole, die speziell dafür entworfen wurden, den Aufbau von Arkanmatrizen oder Manakonstrukten darzustellen,

was in einer anderen Schrift oder sogar mit dem gesprochenen Wort nahezu unmöglich ist. Es gibt keine Sprache, die zu diesen *Manazeichen* gehört. Wenn man einen Text in *Manazeichen* vorlesen möchte, übersetzt man die Zeichen in eine der anderen Sprachen (obwohl das sehr unüblich ist).

Sprachen muss man jeweils einzeln **erlernen**, damit man sie sprechen kann. Nach diesem Studium beherrscht man sie so gut, dass man sich problemlos damit verständigen kann (unabhängig von der Fertigungsstufe). Normalerweise wird man recht leicht als jemand erkannt, der nicht seine Muttersprache spricht. Erst wenn man viele Jahre lang die gleiche Sprache gesprochen hat und in dieser Zeit viel mit Leuten zusammen war, die diese als Muttersprache sprechen, kann man seinen Akzent beseitigen.

Beherrscht man eine Sprache auf einem Wert **unterhalb** des Grundwertes Sprachen, weil man diese bruchstückhaft durch das Zuhören gelernt hat (vgl. *Kapitel XII*), kann man sie nur gebrochen sprechen und macht viele Fehler. Außerdem fehlen viele Vokabeln, sodass man viele Begriffe

mit einfacheren Worten umständlich umschreiben muss. Dieser Tatsache sollte sich der Spieler bewusst sein und sie idealerweise in sein Spiel mit einfließen lassen. Außerdem wird er zahlreiche Wörter nicht verstehen, die sein Gegenüber nutzt. Ob sich dadurch der Sinn einer Aussage verfälscht, liegt im Ermessen des Spielleiters. Er kann in diesem Falle auch Würfe auf die Sprachfertigkeit oder die *Kreativität* des Spielers verlangen, um diese Frage zu beantworten. Zudem sollte der Spielleiter für Gesprächspartner des Öfteren Proben auf *Kreativität* werfen, um zu überprüfen, ob er das Gesagte richtig verstanden hat.

Schriften muss man nicht für jede Sprache erlernen. Es reicht hierbei, wenn man die einzelnen Schriftbilder beherrscht. Voraussetzung für das Erlernen einer Schrift ist, dass man mindestens eine der Sprachen, die sich dieser bedient, selber beherrscht. Nach dem Training kann man sämtliche Sprachen lesen und schreiben, die sich der gelernten Schrift bedienen und die man selber sprechen kann, selbst wenn man einige der Sprachen erst nach dem Schriftbild erlernt.

Sprachen, die man nur durch das Zuhören gesteigert hat und deren Fertigungsstufe unter dem Grundwert Sprachen liegen, können nicht automatisch gelesen werden. Erst wenn die Fertigungsstufe den Grundwert überschreitet, gelten sie als erlernt und können somit auch mit einem entsprechenden Schriftbild gelesen werden.

Proben auf Sprachen und Schriften sind sehr selten. Wie schon erwähnt, kann man sich problemlos verständigen, sobald man eine Sprache erlernt hat. Ebenso kann man relativ problemlos die gängigsten Schriftstücke lesen, wenn man eine Schrift beherrscht. Proben werden nur in Situationen benötigt, die über den alltäglichen Gebrauch hinausgehen. Will man beispielsweise wissenschaftliche Abhandlungen lesen, in einer fremden Sprache philosophieren oder verhandeln oder Ähnliches, sind Würfe durchaus berechtigt.

Welche Sprachen und Schriftbilder es in den einzelnen Ländern gibt, findet man in Tabelle 7.12.

Land	Sprache	Schrift
Assar	Assai	Araasisch
Bakuria	Bakrisch	Neu-Bahay
Chulufur	Chulu	Tiraiay
Daktia	Dakki	Calbyrger Zeichen
Farness	Midlännisch	Calbyrger Zeichen
Finthra	Finthi	Elach-Menat
Galtir	Galtrisch	Calbyrger Zeichen
Hult Ha Yak	Hulti	Haijuta
Inrida	Inri	Calbyrger Zeichen
Issengor	Issengi	Ahnenrunen
Ivana	Ivanisch	Tiraiay
Midland	Midlännisch	Calbyrger Zeichen
Rasharr	Rashai	Elach-Menat
Sirana	Siraisch	Calbyrger Zeichen
Skæ Bara	Skæbrisch	Gottesglyphen
Tahary	Tahari	Tahary-Zinken
Tiranja*	Veraisch	Lirads Inschrift
Verment	Vermenti	Neu-Bahay
Ystrien	Ystrisch	Tiraiay
Rassenspezifische Sprachen und Schriften:		
Aftaleeni	Liah'Faiah	Qualira
Brutas	Brulak	Ahnenrunen
Ceglags	Cilagias	Schwingenschrift
Nigros**	Nagori	-
Riikaatii**	Purami	-
Verasti	Veraisch	Lirads Inschrift
Zikaru**	Gratlok	-
Zwerge	Durleva	Ahnenrunen
Anmerkungen:		
* Tiranja hat keine eigene Sprache und Schrift. Da hier die Verasti vorherrschend sind, wird ihre Sprache und Schrift als inoffizielle Amtssprache angegeben.		
** Diese Völker haben für ihre Sprachen keine eigenen Schriften, sie bedienen sich der Schrift, die in ihrer jeweiligen Heimat von den Menschen genutzt wird.		

Tabelle 7.12: Sprachen und Schriften

Springen (Athletik)

„Sein Rücken schmerzte unter der Last der Kiste voller Gold, der Boden bebte und überall öffneten sich Spalten im Boden. Er hatte den Ausgang fast erreicht, als sich vor ihm ein Loch im Boden auftat. Mit dem Mut der Verzweiflung setzte er mit einem gewagten Sprung darüber hinweg und wurde fast von der schweren Truhe in die Tiefe gerissen...“

Die Fertigkeit *Springen* wird immer dann angewandt, wenn ein Charakter ein Hindernis springend überwinden möchte. Man unterscheidet zwischen einem Weit- und einem Hochsprung.

Weitsprung

Bei einem Sprung in die Weite ist ein Wurf erst notwendig, wenn eine Strecke überwunden werden soll, die länger als die **Körpergröße** des Springers ist. Für solch einen Sprung führt der Spieler eine FP(Springen)-2 durch. Pro angefangene **50 Zentimeter** über der eigenen Größe wird die Probe mit +1 belegt.

Weitsprünge, die eine Modifikation von +0 oder mehr haben, werden immer aus dem Lauf ausgeführt. Für sie braucht der Charakter mindestens so viele Meter **Anlauf**, wie er weit springen möchte. Fehlt ihm der Platz für den benötigten Anlauf, wird die Probe für jeden fehlenden Meter um +1 erhöht.

Liegt bei einem Weitsprung die Zielseite mindestens 50 Zentimeter höher beziehungsweise niedriger als die Absprungsseite, wird die Probe pro angefangenen halben Meter über 50 Zentimeter Höhenunterschied um +1 erschwert beziehungsweise um -1 erleichtert.

Misslingt der Weitsprung, wird die gewünschte Weite nicht erreicht. Dieses kann viele Ursachen haben. Bei besonders weiten Sprüngen scheitert es zumeist an der Einschätzung der eigenen Sprungkraft oder des benötigten Anlaufes. In solch einem Falle macht der Spieler eine weitere unmodifizierte Probe auf *Springen*. Misslingt auch diese, springt er trotz seiner fehlerhaften Einschätzung, kommt aber nicht bei der gewünschten Weite an. Gelingt die Probe, kann er den Sprung noch rechtzeitig abbrechen und bleibt an der Absprungsseite stehen.

Misslingt die Probe allerdings **kritisch**, kann er den missglückten Sprung nicht mehr abbrechen.

Welche Auswirkungen das Nichterreichen der Sprungweite zur Folge hat, muss der Spielleiter anhand seiner Informationen festlegen. Da solche Sprünge in der Regel über Löcher, Gruben oder Spalten durchgeführt werden, wird es zumeist zu Stürzen mit entsprechenden Schäden kommen.

Hochsprung

Bei einem Sprung in die Höhe geht es nicht um das springende Überwinden eines Hindernisses, sondern vielmehr um den Sprung aus dem Stand, um sich mit ausgestreckten Armen an einem Sims, einem Vorsprung oder einer anderen Griffmöglichkeit festzuhalten und sich dann auf das Hindernis hinaufzuziehen. Daher ist eine Probe erst notwendig, wenn die Höhe der Barriere mehr als das **Anderthalbfache der Körpergröße** des Springers beträgt. Auch hier wird die Schwierigkeit dieses Sprunges mit -2 erleichtert, pro angefangene **20 Zentimeter** erschwert sich der Wurf um +1.

Ein **Misserfolg** hat bei einem derartigen Sprung keine größeren Auswirkungen, außer, dass man eine Runde Zeit verliert.

Misslingt die Probe allerdings **kritisch**, hat man sich beim Absprung den Fuß verstaucht und kann in den nächsten 18 Stunden (1 Tag) nur noch mit einem Viertel seiner Bewegung laufen.

Zusätzlich zu den bisher genannten Modifikationen durch die Weite bzw. Höhe gibt es noch weitere Faktoren, die die Probe beeinflussen.

Charaktere in **Ketten-** oder **Schuppenpanzer** müssen die Probe mit einer um +1 erhöhten Schwierigkeit durchführen, bei Spielfiguren, die eine noch schwerere Rüstung tragen wird die Schwierigkeit sogar um +2 erhöht.

Abenteurer, die **schwer beladen** sind (also mehr Gewicht schleppen, als ihre Traglast zulässt), erhalten ebenfalls +1 auf ihre Probe.

Außerdem beeinflusst die **Rasse** der Figur recht stark, ob die Schwierigkeit einer Probe nochmals gehoben oder gesenkt wird.

Alle bisher gemachten Angaben beziehen sich auf **Aftaleeni, Brutas, Menschen, Verasti und Zikaru**.

Sollte ein **Ceglag** einmal in die Verlegenheit kommen, dass er springen muss und er sich nicht auf seine Flügel verlassen kann, legt er die nötigen Proben mit +2 ab, da er nicht nur sehr unbeweglich ist, sondern auch noch schlecht Anlauf nehmen beziehungsweise sich mit seinen recht schwachen Beinmuskeln kaum vom Boden abstoßen kann, um einen Sprung aus dem Stand zu machen.

Nigros und **Zwergen** fällt es nicht leicht, weite und hohe Sprünge durchzuführen. Bei ihnen steigt die Schwierigkeit bei einem Weitsprung für je 25 und beim Hochsprung für je 10 Zentimeter.

Riikaatii sind von Natur aus sehr gute Springer. Müssen sie **erschwerte** Proben auf Springen ablegen, verwenden sie einen Würfel weniger.

Bei Charakteren, die *Springen* **erlernt** haben, wird die Schwierigkeit einer **erschwerten** Probe um einen Würfel gesenkt (bei Riikaatii also um insgesamt zwei).

Selbst der beste Springer wird irgendwann an seine Grenzen stoßen, und so werden Proben, ähnlich wie beim *Reiten*, ab einer Gesamtmodifikation von **+5 oder mehr** automatisch als gescheitert betrachtet.

Die Gruppe aus Pollux (Bruta, 285 cm), Kialah (Mensch, 175 cm) und Fin (Nigro, 81 cm, Springen erlernt) gelangt an einen Abgrund, den es zu überwinden gilt. Hinter sich hören sie schon das wütende Gebrüll der ungefähr vierzig Orks, die ihnen schon eine ganze Zeit folgen. Vielleicht hätten die Abenteurer den Schatz des Häuptlings doch nicht mitnehmen sollen? Wie dem auch sei, sie haben momentan keine Zeit, darüber nachzudenken, denn diese Felsspalte stellt schon ein Problem dar, das ernst genug ist. Sie ist 3 Meter breit, die gegenüberliegende Seite ist allerdings um einen Meter abgesunken. Das erleichtert die Sache zwar erheblich, aber vermutlich gibt es gewisse Schwierigkeiten bei der Beförderung der Nigro. Zunächst wird die Schwierigkeit für die Charaktere festgelegt.

Bei Pollux fällt dieses recht leicht: Er ist 285 Zentimeter groß, muss also nur eine Probe+1 ablegen, die aus den angefangenen 50 Zentimetern über seiner Körpergröße resultiert. Da er allerdings den Großteil des recht schweren und sperrigen Schatzes trägt (Warum muss ein Orkkönig auch Kronleuchter sammeln?), gilt er als schwer beladen. Zurücklassen kann die Gruppe den Schatz nicht, sie würde ihn danach nicht über die Grube bekommen. Also wird durch die schwere Belastung Pollux' Probe nochmals um +1 erhöht. Da die Zielseite aber um einen Meter abgesunken ist, wird die Probe um -1 (durch den halben Meter über 50 Zentimeter Unterschied) erleichtert. Er hat also im Endeffekt eine Probe-1 (-2 (Startwert) + 2 (Belastung, Weite) -1 (Höhenunterschied)) vor sich. Der Wurf ist erfolgreich. Ein Gruppenmitglied (und der Schatz!) ist damit bereits auf der anderen Seite.

Weiter geht es mit Kialah. Sie ist 175 Zentimeter groß, muss also 125 Zentimeter über ihre Körpergröße überwinden, das sind 3x angefangene 50 Zentimeter. Die Probe wird also um +3 erschwert. Auch hier wird durch den Höhenunterschied wieder um -1 erleichtert. Sie muss also eine Probe+0 ablegen. Auch dieser Wurf ist erfolgreich und Kialah kommt heil auf der anderen Seite an.

Nun kommt allerdings das Problemkind Fin. Sie ist gerade einmal 81 Zentimeter groß. Bis zu einer Weite von 3 Metern fehlen

ihr beängstigende 219 Zentimeter. Da sie zusätzlich noch für je 25 Zentimeter eine Erhöhung der Schwierigkeit bekommt, wird die Probe um +9(!) erschwert. Die Probe würde also mit +7 durchgeführt werden (-2 Startwert + 9 durch die Weite). Doch auch hier wird der Wurf um -1 erleichtert, weil die Zielseite abgesunken ist. Immer noch wird die Probe mit +6 erschwert. Da Fin Springen erlernt hat, erleichtert sich die Probe nochmals um einen Würfel auf ein Gesamtergebnis von +5. Diese Modifikation ist aber immer noch zu hoch: Der Wurf wäre automatisch misslungen und Fin würde in den Abgrund stürzen. Somit fängt die Gruppe lieber an, über Alternativen nachzudenken.

Spurenlesen (Beobachten)

„Langsam ließ er sich in die Hocke herab und betrachtete den Boden. Auch wenn seine Kameraden ihm skeptisch dabei zusahen, fand er, wonach er suchte: Kaum wahrnehmbare Fußabdrücke, einige zerbrochene Äste und ein paar niedergedrückte Grashalme. Er wusste, dass sie auf dem richtigen Weg waren.“

Spurenlesen umschreibt die Begabung eines Charakters, von anderen Lebewesen verursachte Fährten zu finden und zu verfolgen. Ob es sich hierbei um Wildspuren oder die Abdrücke von intelligenten Bewohnern Samyras handelt, ist nicht von Bedeutung. Zum Auffinden ist es nicht notwendig, dass es direkte Fußspuren gibt, vielmehr orientiert sich ein Fährtenleser an anderen Anhaltspunkten, zum Beispiel an zerbrochenen oder abgeknickten Ästen, heruntergetretenen Grashalmen oder Ähnlichem.

Sucht ein Charakter **aktiv** nach Spuren, benötigt er mindestens **5 Minuten**, um einen **2x2 Meter** großen Bereich zu examinieren. Er muss hierfür seine Konzentration überwiegend auf den Boden richten, normalerweise wird er sich kniend fortbewegen. Er ist durch seine Tätigkeit so stark abgelenkt, dass er zum Beispiel eine Annäherung eines Feindes erst spät wahrnehmen wird, wenn er niemanden bei sich hat, der ihn rechtzeitig warnen kann.

Nach Ablauf der 5 Minuten würfelt der Spielleiter verdeckt eine Probe auf die Fertigkeit des Charakters und teilt bei einem Erfolg dem entsprechenden Spieler mit, dass sein Abenteurer etwas gefunden hat. Anhand der Beschreibungen des Spielleiters kann man sich jetzt entscheiden, den Spuren zu folgen, falls dieses sinnvoll erscheint. Hierbei ist es notwendig, jedes Mal, wenn die Fährte durch einen **Wasserlauf** oder eine **Geheimtür** führt, eine weitere Probe zu werfen. Diese kann allerdings auch der Spieler durchführen, da sie nur anzeigt, ob der Charakter die Spur nach dem Hindernis problemlos wieder aufnehmen und ihr folgen kann. Sollten die erwähnten Unterbrechungen nicht auftreten, wird jede **halbe Stunde** eine FP(Spurenlesen) geworfen, bei deren Misslingen der Charakter die Spur verliert.

Alle Anwendungen dieser Fertigkeit werden mit Modifikationen belegt, die sich aus der Umgebung, dem Alter der Spur und den Witterungsbedingungen ergeben und die man Tabelle 7.13 entnehmen kann.

Für eine **passive** Anwendung von Spurenlesen muss der Charakter sich mindestens **einen Meter** an die Fährte heran begeben und in die entsprechende Richtung schauen.

Situation	Probe
Untergrund ist...	
... hart	+2
... weich	-1
Pflanzenbewuchs ist...	
... gering	+1
... üppig	-1
Spur...	
... ist mehr als einen Tag alt	+1
... führt durch einen Wasserlauf	+3
... führt durch eine Geheimtür	+2
... wurde bewusst verwischt	+2
Regen / Schnee nach Entstehen der Spur	+3

Tabelle 7.13: Modifikationen beim Spurenlesen

Ein Charakter, der **Spurenlesen** **erlernt** hat, hat sich ausgiebig mit verschiedensten Merkmalen von Fährten beschäftigt. Er kann nicht nur erkennen, dass eine Spur vorhanden ist, sondern auch ihr Alter relativ exakt einschätzen. Außerdem kann er anhand der gesammelten Informationen nach einer gelungenen Probe erkennen, wie viele Wesen die Abdrücke verursacht haben. Bei relativ frischen Spuren kann er sogar noch erkennen, was die Verursacher an der Stelle gemacht haben, an der der Charakter die Spur das erste Mal auffindet.

Zusätzlich hat er die Möglichkeit, seine eigenen Spuren zu **verwischen** beziehungsweise sich darauf zu konzentrieren, dass er nur wenige Hinweise hinterlässt. Gelingt ihm hierfür eine aktive Probe (die der Spieler auch selber würfeln kann), erhält eine andere Figur, die anschließend versuchen sollte, ihm zu folgen, die in Tabelle 7.13 notierte Erschwerung von +2 auf seine Proben. Das Verwischen von Spuren ist allerdings hinfällig, wenn der Verfolger übernatürliche Sinne neben dem optischen Sinn zur Verfügung hat, zum Beispiel einen besonders guten Geruchssinn.

Stehlen (Diebeskunst)

„Vorsichtig näherte er sich von hinten seinem Opfer, das Messer in seiner Hand fest umklammert. Sein Blick hing gebannt an dem kleinen Beutel am Gürtel der Aftaleeni, der bei jedem ihrer Schritte ein klimperndes Geräusch von sich gab. Als er den Augenblicke als günstig einschätzte, machte er einen schnellen Schnitt, ließ den Beutel in seine Hand gleiten und machte sich schleunigst davon.“

Mit dieser Fertigkeit kann man anderen Personen Gegenstände aus den Taschen ziehen oder kleine Beutel vom Gürtel schneiden. Generell kann man quasi alles entwenden, was nicht direkt am Körper getragen oder in der Hand gehalten wird.

Damit das allerdings möglich ist, muss der Charakter zunächst nah genug an das Opfer herankommen, ohne dass dieses Verdacht schöpft. Ob er hierfür einen Vorwand oder die Deckung einer Menschenmenge nutzt, ist ihm überlassen.

Je nach Situation und Gegenstand, der geklaut werden soll, kann der Spielleiter die nötige Probe mit einer Modifikation belegen.

Eine **Probe+0** ist das Entfernen eines am Gürtel befestigten Geldbeutels, den man mittels eines Messers abschneidet. Schwerer wird das Unterfangen, wenn der Gegenstand größer oder schwerer ist, weil man ihn dann nicht so gut verschwinden lassen kann. Auch ist es nicht so einfach, dem Opfer Dinge direkt aus der Hosentasche zu stehlen. Leichter wird die Probe, wenn man nicht direkt am Opfer arbeitet, also zum Beispiel Gegenstände aus einem getragenen Rucksack entnehmen möchte.

Die Verfassung der ausgewählten Person spielt ebenfalls eine Rolle für den Schwierigkeitsgrad. Je abgelenkter sie ist, desto leichter kann man sie um ihren Besitz bringen. Ist sie allerdings besonders aufmerksam, fällt das Ganze sehr viel schwerer.

Bei jeder Probe, die geworfen wird, besteht die Möglichkeit, dass der Dieb bei seinem Tun **entdeckt** wird. Dieses bezieht sich beim *Stehlen* allerdings nicht nur auf das Opfer, sondern auch auf alle umstehenden Personen. Jede dieser Figuren hat die Möglichkeit, den Dieb zu überführen. Wie nicht direkt betroffene Personen auf einen Diebstahlsversuch reagieren, liegt in der Entscheidung des Spielleiters.

Misslingt eine Probe auf *Stehlen*, kann der Dieb sie wiederholen, allerdings ist sein Handeln recht auffällig. Jede weitere Probe wird um jeweils +1 erschwert. Irgendwann wird der Charakter an einen Punkt kommen, an dem es einfach zu auffällig wird. Er muss sich dann vom Opfer entfernen, eine Zeit lang warten und kann anschließend einen erneuten Versuch unternehmen, der wieder mit der Schwierigkeit belegt wird, die zu Beginn festgelegt wurde. Misslingt eine Probe allerdings **kritisch**, ist der Dieb sehr ungeschickt ans Werk gegangen. Er entwendet zwar erfolgreich die Beute, wird aber genau in diesem Augenblick entdeckt.

Wenn man *Stehlen* **erlernt** hat, ist man so sicher in seinem Handwerk, dass man nur entdeckt werden kann, wenn die Probe misslingt. Und selbst in diesem Falle werden die nötigen Proben möglicher Beobachter um +1 erschwert.

Suchen (Beobachten)

„Sanft ließ sie ihre Finger über das raue Holz des Tisches gleiten. Sie wusste, dass irgendwo hier eine Möglichkeit sein musste, um die verborgene Lade zu öffnen. Schließlich fand sie den kleinen Knopf, der an der Unterseite des Möbels gut versteckt war.“

Suchen verkörpert den **optischen** Sinn und den **Tastsinn** einer Figur. Diese Fertigkeit kann dazu eingesetzt werden, Geheimmechanismen zu finden und zu öffnen. Die Art der Konstruktionen reichen von rein mechanischen wie zum Beispiel versteckten Hebeln und Türen bis hin zu magischen Illusionswänden oder Ähnlichem.

Für den gezielten Einsatz seines **Tastsinnes** muss man sich seiner Handschuhe entledigen, um auch die feinsten Unebenheiten spüren zu können.

Will ein Charakter *Suchen* **aktiv** anwenden, benötigt er hierfür mindestens **5 Minuten**, um einen bis zu einen

Quadratmeter großen Bereich mittels seines optischen Sinns und seines Tastsinns systematisch abzusuchen. Wenn sich dort etwas Verborgenes befindet, findet er es nach einer erfolgreichen FP(Suchen), die vom Spielleiter durchgeführt wird.

Misslingt der Wurf **kritisch**, nimmt der Charakter fälschlicherweise an, dass er etwas entdeckt hat, obwohl dort gar nichts ist. Befindet sich allerdings doch ein Mechanismus in dem vom Spieler bezeichneten Bereich, gilt die Probe als normaler Misserfolg.

Passive Proben auf *Suchen* sind nur möglich, wenn das zu findende Objekt eine Mindestgröße von **10x10 Zentimetern** hat. Zudem muss der Charakter sich bis auf mindestens **einen Meter** nähern und verständlicherweise in die entsprechende Richtung schauen.

Je nach Art des Mechanismus kann der Spielleiter auf aktive und passive Proben erschwerende Modifikationen vergeben. Als Faustregel gilt: Je kleiner das Objekt, desto schwerer ist es zu finden. Zusätzlich kann der Spielleiter festlegen, dass eine Untersuchung länger dauert als die 5 Minuten Mindestzeit.

Erleichtert werden Proben auf *Suchen* normalerweise nicht. Wenn etwas leichter als normal zu finden ist, dann ist es offensichtlich.

Hat ein Charakter *Suchen* **erlernt**, hat er sich diverse Kenntnisse über die Beschaffenheit von Geheimmechanismen angeeignet. Er weiß relativ genau, wonach er suchen muss und auch, an welchen Stellen er am ehesten mit einem Versteck rechnen kann. Sucht ein derartig trainierter Abenteurer einen bestimmten Bereich ab, ist er deutlich effizienter bei seiner Betrachtung und kann in den 5 Minuten eine bis zu 2x2 Meter große Fläche untersuchen.

Zusätzlich zu dem Wissen, wo er schauen muss, kann er gefundene Mechanismen ohne langes Herumprobieren öffnen. Hierfür würfelt der Spieler nach einem Fund eine Probe auf *Suchen*, bei deren Erfolg er das Versteck öffnen kann (solange es keine speziellen Schließmechanismen wie zum Beispiel Schlösser gibt). Bei besonders komplizierten Mechanismen kann der Spielleiter die Probe für das Öffnen natürlich mit entsprechenden Modifikationen belegen.

Tanzen (Gesellschaft)

„Als die Musik einsetzte, fasste er seine Partnerin fester und begann gekonnt mit ihr zu tanzen. Der entzückte Blick in ihren Augen sagte ihm unmissverständlich, dass es ein wundervoller Abend werden würde...“

Tanzen ist die Fähigkeit, sich rhythmisch zu verschiedenen Arten von Musik zu bewegen. Da sich der Tanz auf Samyra recht großer Beliebtheit erfreut, reicht das Spektrum bekannter Tänze sehr weit. Stark davon abhängig, aus welchem Land und Stand der Charakter kommt und welcher Rasse er angehört, sind dieses entweder Einzel-, Paar- oder Gruppentänze, die zu unterschiedlichsten Zwecken getanzt werden.

Jeder Charakter beherrscht genügend Kenntnisse in dieser Fertigkeit, um an gesellschaftlichen Ereignissen seiner

Schicht teilnehmen zu können, ohne besonders aufzufallen. Proben sind hier nur sehr selten notwendig und werden nur durchgeführt, wenn die Güte der Darbietung von Bedeutung ist.

Hat ein Charakter *Tanzen* **erlernt**, beherrscht er nicht nur einheimische Tänze, sondern auch einige Tänze aus anderen Ländern und Kulturkreisen. Er kann neue Schritte deutlich schneller lernen und hat ein stark ausgeprägtes Gefühl für Takt und Rhythmus eines Liedes.

Im Gegensatz zu musikalischen oder schauspielerischen Aufführungen, kann man mit Tanzen nur wenig Ansehen gewinnen. Es wird zwar bei hohem **Können** in dieser Fertigkeit immer wieder zu kleineren Bewunderungen kommen, aber da die Bevölkerung nur geringe Bereitschaft zeigt, neu kreierte Tänze zu testen, sondern sich vielmehr auf die bisher bestehenden konzentriert, kann ein sehr erfahrener Tänzer hiermit kaum einen Ruf gewinnen.

Ist das Ergebnis der Addition von Fertigkeitsstufe und Grundwert höher als 20, kann der Charakter eigene Tanzchoreographien entwerfen, die allerdings nicht zum gesellschaftlichen Tanz genutzt werden, sondern eher für Auftritte mit einer kleineren Tänzergruppe geeignet sind. Solche Tanzgruppen sind insbesondere auf den südlichen Kontinenten Samyras auf Festen der Reichen gern gesehen.

Tarnen (Heimlichkeiten)

„Er ahnte nichts Böses, als er durch die dunkle Gasse nach Hause ging. Doch was war das? Hatte sich dort im Schatten nicht etwas bewegt? Angestrengt spähte er an die vermeintliche Stelle, konnte aber nichts entdecken. Er drehte sich um, ging weiter und bemerkte nicht den schlanken Mann mit dem Messer in der Hand, der sich langsam aus dem Dunkel löste.“

Tarnen ist die Fähigkeit, sich selber vor den Blicken anderer zu verbergen, indem man sich in dichtem Gebüsch oder in dunklen Ecken versteckt.

Nachdem man einen geeigneten Platz gefunden hat, verharrt man dort regungs- und lautlos, bis die Beobachter vorüber gezogen sind.

Diese Fertigkeit umfasst nicht das lautlose Bewegen oder das ungesehene Gelangen zu dem auserwählten Platz. Während man sich tarnt, kann man sich nicht bewegen. Sollte man doch dazu gezwungen werden, fliegt die Verbergung sofort auf.

Ein entscheidender Punkt beim Tarnen ist entsprechend der Umgebung geeignete **Kleidung**. Diese sollte möglichst farblich der Gegend entsprechen und nicht besonders auffällig sein. Hinderlich sind Kleidungsstücke, die besonders ausschweifend oder exotisch sind.

Trägt man völlig unpassende Sachen, fällt man sofort auf. Ein Wurf entfällt hierbei.

Um sich in Dunkelheit zu verstecken, sollte man möglichst in schwarz oder anderen sehr dunklen Farben gekleidet sein.

In der Natur ist grüne oder braune Kleidung sowie Lederbekleidung sehr hilfreich beim Tarnen.

Im Schnee ist Kleidung in Weiß oder Grau zu empfehlen.

Situation	Probe
Dunkelheit (Schlagschatten, Nacht)	-1
Helligkeit (Sonnenschein, gute Beleuchtung)	+1
Beobachter hat übermenschliche Wahrnehmung (Geruchssinn, Infrarotsicht, ...)	+3
unpassende Kleidung (unauffällig, aber nicht zur Umgebung passend)	+1

Tabelle 7.14: Modifikationen beim Tarnen

Mit Kleidung in schreienden Farben fällt man nahezu überall auf. Ein Tarnen ist hiermit nicht möglich. Gleiches gilt für exotische Accessoires, wie etwa auffällige Hüte.

Tarnen ist außerdem nur in einer ledernen Rüstung möglich, die keinerlei metallene Teile hat, weil Metall schon beim geringsten Licht Reflexe bilden kann, die einem Beobachter unweigerlich auffallen würden.

Als Normalsituation, in der eine unmodifizierte Probe durchgeführt wird, wird beim Tarnen das Verstecken in einer geeigneten Umgebung in dazu passender Kleidung angesehen. Die Lichtverhältnisse in solch einer Situation entsprechen denen eines normalen, leicht bedeckten Tages ohne allzu starken Sonnenschein.

Tabelle 7.14 zeigt die Schwierigkeiten für die Fälle, die von einer der oben genannten Situation abweichen. Wie immer sind alle Angaben kumulativ.

Entdeckt werden kann ein getarnter Charakter nur, wenn man sich ihm bis auf mindestens **drei Meter** nähert.

Passiert eine Gruppe von Spielfiguren den Platz des Charakters, wird der passive Wurf nur für das Mitglied mit dem höchsten Wert in Beobachten gemacht. Es steht aber natürlich allen anderen Figuren frei, noch aktiv zu suchen.

Hat man Tarnen **erlernt**, kann man sich getarnt auch **bewegen**. Dieses muss behutsam und langsam durchgeführt werden. Es ist nicht möglich, sich mehr als 1 Meter pro Runde zu bewegen. Will man sich schneller bewegen, muss man pro Runde eine Probe auf Tarnen ablegen, die zu den situationsbedingten Modifikationen mit +1 pro zusätzlichen 2 Metern Bewegung belegt wird. Leise wird der Charakter dadurch allerdings nicht! Will er sich auch noch lautlos bewegen, muss ihm zusätzlich eine Probe auf Schleichen gelingen. Natürlich muss der Charakter während der Bewegung weiterhin darauf achten, in einem Bereich zu bleiben, der für das Tarnen geeignet ist.

Tauchen (Athletik)

„Aus unsichtbaren Öffnungen in der Decke strömte ein grünlicher Rauch in den Raum, der Pollux' Nase reizte und in den Augen brannte - Gift! Er nahm noch einen tiefen Zug der nicht mehr ganz frischen Luft, kniff die Augen zusammen und suchte verzweifelt nach der Tür.“

Tauchen ist die Fähigkeit, längere Zeit die Luft anzuhalten. Sie bezieht sich nicht nur darauf, unter Wasser nicht zu atmen, sondern wird auch in anderen Situationen genutzt,

in denen der Spielfigur keine Atemluft zur Verfügung steht. Dieses kann zum Beispiel das unfreiwillige Anhalten der Luft sein, wenn man durch einen Gegner gewürgt wird. Egal, zu welchem Zweck die Fertigkeit verwendet wird, im Text wird der Anwender allgemein als Taucher bezeichnet.

Konnte man sich vor dem Luftanhalten nicht darauf einstellen, weil man zum Beispiel überraschend unter Wasser gezogen wird oder sich urplötzlich in einem Würgegriff befindet, ist die erste Probe auf *Tauchen* nach **einer Runde** fällig. Konnte man sich sorgfältig auf die Zeit ohne atmen vorbereiten, legt man den ersten Wurf nach **sechs Runden** ohne Luft ab.

Die erste Probe wird mit einer Schwierigkeit von -2 durchgeführt. Danach ist **jede Runde** eine weitere notwendig, wenn man nicht nach Luft schnappen will. Alle **sechs Runden** (alle 30 Sekunden) wird die Probe um +1 erschwert. Erreicht man eine Schwierigkeit von +4, kann man noch maximal sechs Runden lang die Luft anhalten, solange vorher nicht eine Probe misslingt. Spätestens nach dieser Zeit muss auch der geübteste Taucher nach Luft schnappen. Das heißt, dass ein Charakter der *Tauchen* nicht erlernt hat, maximal dreieinhalb Minuten ohne Luft aushalten kann.

Misslingt eine Probe, muss der Taucher Luft holen. Wird er daran gehindert, weil er zum Beispiel gewürgt wird oder sich unter Wasser befindet, kostet ihn der Misserfolg **1W6 körperliche Energie**. Gibt es nichts, was den Charakter davon abhält, zu atmen, wird er seine Lungen mit Luft füllen. Welchen Schaden er hierbei davonträgt, weil er eventuell mitten in giftigen Dämpfen steht, entscheidet der Spielleiter aufgrund seiner Hintergrundinformationen. Ist der Taucher während dieser Zeit unter Wasser, gilt er als ertrinkend (vgl. Fertigkeit *Schwimmen*). Sobald er diesen Zustand erreicht hat, legt er keine weiteren FP(*Tauchen*) ab.

Will man sich unter Wasser tauchend fortbewegen, zählt dieses als normales Schwimmen, allerdings entfallen bei den Proben die Schwierigkeitsgrade durch den Wellengang. Allerdings werden die entsprechenden Würfe auf *Schwimmen* mit +1 abgelegt.

Charaktere, die *Tauchen* **erlernt** haben, können deutlich länger die Luft anhalten. Bei ihnen zählt auch ein spontanes Luftanhalten als vorbereitet, das heißt, sie würfeln die erste Probe erst nach sechs Runden. Nehmen sie sich die Zeit, sich auf das Stoppen der Atmung einzustellen, müssen sie die erste Probe sogar erst nach zwölf Runden (einer Minute) durchführen. Außerdem folgen bei ihnen die notwendigen Würfe nur alle zwölf Runden. Ein gelernter Taucher kann also bis zu sieben Minuten ohne Luft aushalten.

Tierkunde (Natur)

„Mit geschultem Blick betrachtete er die Zähne des Pferdes. Gut sahen sie nicht aus. Auch war das Tier für seinen Geschmack etwas zu wenig muskulös. Der Zikaru schüttelte den Kopf und meinte: „Ich glaube, ich verzichte auf den Kauf und nehme lieber normalen Reiseproviand.“

Tierkunde ähnelt im Wesentlichen der *Monsterkunde*, beinhaltet allerdings das Wissen über natürliche Tiere. Zusätzlich zu den bei *Monsterkunde* genannten Kenntnissen gesellen sich hierbei noch Informationen darüber, welche Tiere recht gutes und schmackhaftes Fleisch haben und wie und wo man sie gut jagen kann. Außerdem kann *Tierkunde* genutzt werden, um die Qualität von Nutztieren zu ermitteln.

Überleben (Überleben)

Überleben ist eine für den wandernden Abenteurer eigentlich unerlässliche Fertigkeit. Sie zeigt seine Fähigkeit, sich in der freien Natur zurechtzufinden. Sie umfasst das Wissen, wie man auftretende Gefahren vermeidet, wie man sie frühzeitig erkennen kann und wie man sich davor schützt, sollte man doch hineingeraten. Man kann sich mit dieser Fertigkeit orientieren und so seinen Weg finden, wobei *Überleben* hilft, den gefahrlosesten Pfad zu erkennen. Sie ist außerdem einsetzbar, um Nahrung und geschützte Lagerplätze zu finden oder um Fallen aufzustellen, sei es nun zum Fangen von Tieren oder eventuell sogar größeren und intelligenteren Wesen.

Jeder Charakter beherrscht zu Beginn seiner Abenteuerlaufbahn *Überleben* für die Landschaftsform, die in seinem **Heimatland** am weitesten verbreitet ist. Die Fertigkeit gilt für ihn als erlernt. Tabelle 7.15 zeigt, welche Art *Überleben* ein Charakter aufgrund seines Herkunftslandes bei Spielstart erlernt hat. Diese Angaben gelten auch für alle nicht-menschlichen Rassen, die aus dem entsprechenden Land stammen.

Obwohl mit der Tabelle jedem Land eine grundlegende Landschaftsform zugeordnet wird, heißt dieses nicht, dass man immer auf die entsprechende Fertigkeit würfelt, wenn man sich in dem Land aufhält. Es ist durchaus möglich, dass man auf andere zurückgreifen muss, wenn man sich in bestimmten Gebieten aufhält.

Wenn man in Chulufur einen Abstecher in das Cepotl macht, benötigt man hierfür durchaus *Überleben - Berge* und nicht das für das Land übliche *Überleben - Steppe*.

Proben auf *Überleben* werden je nach Anwendungsgebiet und Landschaft mit entsprechenden Modifikationen erleichtert oder erschwert. In Tabelle 7.16 findet man einen Überblick, in welchen Situationen man sich welcher Modifikation bedient, abhängig von der Art der Umgebung.

Sollte sich durch Witterungsbedingungen die Landschaft augenscheinlich ändern, gelten weiterhin die Regeln für die Überlebensfertigkeit der ursprünglichen Form.

Ein im Winter völlig verschneiter Wald fällt auch weiterhin unter *Überleben - Wald* und nicht unter *Überleben - Schnee*.

Nahrung und Lagerplatz

Ein Charakter kann einmal am Tag *Überleben* einsetzen, um für sich und eventuell seine Kameraden **Nahrung** und Wasser zu suchen oder zu jagen, abhängig von der Umgebung. Er ist hierbei eine Stunde beschäftigt, und ein Erfolg

versorgt ihn mit genügend Nahrung, sodass er damit **einen Tag** lang überleben kann. Mit dieser Fertigkeit gefundenes Essen oder Trinken ist in der Regel allerdings nicht lange haltbar, Pflanzen und Wurzeln vertrocknen, Fleisch wird ohne entsprechende Behandlung schnell faul. Man kann solche Vorräte maximal **zwei Tage** lang aufbewahren, danach sind sie verdorben. Trotzdem ist es sinnvoll, ab und an einmal frisches Essen zu suchen, da eine dauerhafte Ernährung durch gekauften Reiseproviant längerfristig zu Mangelerscheinungen führen kann.

Ein Charakter kann sich außerdem eine **Kochausrüstung** zulegen, in der sich neben einem Topf und einer Pfanne auch zahlreiche Gewürze unterschiedlicher Art befinden (je nach Land, in dem man sie kauft). Diese Sets sind in nahezu jeder Stadt erhältlich und nicht allzu teuer. Die enthaltenen Zutaten sind problemlos mehrere Wochen haltbar und können genutzt werden, um aus der gefundenen Nahrung ein schmackhaftes Mahl zuzubereiten. Gelingt eine erneute FP(Überleben) für den Landschaftstyp, in dem die Nahrung gefunden wurde, kennt der Charakter entsprechende Rezepte und kann diese zubereiten, wenn er Zugang zu einem offenen Feuer hat.

Bei regelmäßigem Gebrauch müssen die Gewürze der Kochausrüstung ungefähr alle 4 Wochen erneuert werden. Diese kleinen Zusammenstellungen sind in fast allen Städten und Dörfern erhältlich.

Überleben kann man auch einsetzen, um einmal am Tag einen geeigneten Unterschlupf zum Rasten zu finden, der den gewünschten Vorstellungen des Charakters entspricht. Für diese Suche benötigt der Charakter eine Stunde Zeit. Hauptaugenmerk beim Aufspüren eines **Lagerplatzes** wird sein, dass er geschützt ist und eventuell Möglichkeiten für mehr oder weniger bequemes Liegen bietet. Andere Wünsche könnten sein, dass er so gelegen ist, dass man den Schein eines Feuers verstecken kann oder Ähnliches.

Sowohl für die Nahrungssuche als auch für das Finden eines Lagerplatzes braucht der Charakter **Tageslicht**. Finden diese Aktionen erst in der Dämmerung statt, werden die entsprechenden Proben um +1 erschwert. In der Nacht ist es nicht möglich, erfolgreich etwas zu finden.

Misslingt einem Charakter die Suche, hat eine Figur mit einer niedrigeren Fertigkeitsstufe keine Möglichkeit mehr, etwas zu finden. Wird nochmals eine Stunde Zeit geopfert, kann man den Wurf wiederholen.

Misslingt eine Probe **kritisch**, ist dem Abenteurer ein Missgeschick passiert. Wie genau dieses aussieht, liegt im Ermessen des Spielleiters. In wildreichen Gegenden könnte zum Beispiel ein aggressives Tier aufgeschreckt worden sein. Ebenso könnte der Charakter in eine natürliche Falle geraten sein, wie zum Beispiel ein Sumpfloch oder Treibsand.

Orientierung

Das Orientieren in der freien Natur wird überwiegend über die Himmelsgestirne durchgeführt. Bei einer starken Bewölkung ist der Einsatz von **Überleben** nicht oder nur schwer möglich. Eine Probe für die Orientierung ist **jede Stunde** möglich, aber nicht notwendig. Der Spielleiter sollte entscheiden, in welchen Situationen eine Wiederholung einer einmal gelungenen Probe gemacht werden muss.

Land	Überleben
Assar	Steppe
Bakuria	Schnee
Chulufur	Steppe
Daktia	Dschungel
Farness	Wald
Finthra	Steppe
Galtir	Wald
Hult Ha Yak	Steppe
Inrida	Dschungel
Issengor	Schnee
Ivana	Steppe
Midland	Berge
Rasharr	Wüste
Sirana	Wald
Skae Bara	Steppe
Tahary	Steppe
Tiranja	Steppe
Verment	Schnee
Ystrien	Steppe

Tabelle 7.15: Erlerntes Überleben bei Spielbeginn

Normalerweise geht man davon aus, dass der Charakter seine Richtung beibehalten kann, sobald er einmal einen Erfolg erzielt hat.

Wechselt nach einer erfolgreichen Probe die Bewölkungsdichte, muss der Charakter seine Probe wiederholen.

Misslingt eine Orientierungsprobe, kommt der Abenteurer leicht von seinem eigentlichen Kurs ab. Bei kurzen Strecken ist dieses in der Regel nicht weiter schlimm, aber bei längeren Wanderungen kann es vorkommen, dass man weit am Ziel vorbeiläuft. Daher darf der Charakter **jede Stunde** eine erneute Probe durchführen. Gelingt diese, fällt ihm sein Versehen auf und er kann die Richtung korrigieren.

Misslingt ein Wurf **kritisch**, entfallen die weiteren Proben. Der Charakter hat sich vollkommen verlaufen, ist aber der festen Überzeugung, dass er den richtigen Weg gewählt hat.

Gefahren

Wird ein Charakter in der Wildnis mit einer Gefahrensituation konfrontiert, sei es das Zusammentreffen mit wilden Tieren oder der Landschaft eigenen Tücken wie zum Beispiel Unwetter, hilft ihm auch hier seine Überlebensfertigkeit.

Der Spielleiter kann hier **präventive** Proben verlangen, die einen Charakter davon abhalten, bestimmte Situationen zu provozieren oder eventuell Schutzmaßnahmen zu ergreifen, um sich vor nicht abwendbaren Gegebenheiten zu bewahren.

Eine Abenteurergruppe ist in den weiten Steppen Ivanas unterwegs. Der Spielleiter weiß durch sein Hintergrundwissen, dass in gar nicht allzu großer Entfernung ein Buschfeuer auf die Abenteurer wartet, das sich mit recht hoher Geschwindigkeit auf sie zu bewegt. Er verlangt eine präventive Probe auf Überleben - Steppe von einem der Abenteurer. Gelingt dieser Wurf, nimmt der Charakter in einiger Entfernung Wildtiere wahr, die gehetzt auf die Gruppe zu galoppieren. Der Abenteurer kann daraus schließen,

dass sie vor irgendetwas Gewaltigem fliehen. Nun hat die Gruppe genügend Zeit, sich auf die Gefahr vorzubereiten. Schon eine ganze Zeit lang suchen die Charaktere den Eingang zu einer Höhle, die mitten in den verschneiten Bergen liegen soll. Endlich findet einer der Abenteurer den fast verschütteten Zugang und setzt gerade dazu an, seine Kameraden zu sich zu rufen. Der Spielleiter verlangt eine Probe auf Überleben - Berge. Der Wurf gelingt und dem Charakter wird klar, dass es wohl keine gute Idee ist, in solch einem Gebiet herumzubrüllen, es sei denn, er ist erpicht darauf, eine Lawine auszulösen.

Wurde eine Gefahr erst einmal erkannt, zeigt eine weitere Probe (in Tabelle 7.16 als **Gefahrenprobe** bezeichnet), ob man das Wissen hat, wie man sich effektiv dagegen schützen kann beziehungsweise wie man die Situation am besten umgeht. Gelingt auch dieser Wurf, kann man davon ausgehen, dass sich der Charakter (in der Regel mitsamt seiner Gruppe) schützen kann und sie – je nach den Umständen – die Gefahr ohne größere Blessuren überstehen. Sollte es nicht möglich sein, eine Gefahr zu umgehen, oder versagt die präventive Probe und man gerät mitten in die Notlage hinein, zeigt eine Gefahrenprobe, ob man weiß, wie man sich am besten verhält, um die Schäden möglichst gering zu halten. Hierbei reicht es, wenn ein Charakter weiß, was zu tun ist und dem Betroffenen oder der Gruppe entsprechende Anweisungen geben kann.

Fin, wie immer neugierig, hat es wieder einmal ein wenig zu weit getrieben. Kialah hatte ihr extra gesagt, dass sie unbedingt auf den Wegen bleiben solle. Aber nun hilft es alles nichts, denn die Nigro sitzt schreiend und wimmernd in dem Sumpfloch fest. Da der Spielleiter weiß, dass Fin sich im Sumpf nicht auskennt, verlangt er von Kialahs Spielerin eine Probe auf Überleben - Sumpf. Ist dieser Wurf erfolgreich, kann sie ihrer Gefährtin sagen, was sie zu tun hat, damit sie nicht noch weiter in dem stinkenden Matsch versinkt. Außerdem weiß Kialah dann genau, was sie tun muss, um Fin wieder aus dem Loch herauszuziehen.

Fallen

Wie oben erwähnt, kann man *Überleben* auch einsetzen, um in der Wildnis Fallen zu bauen und aufzustellen. Diese Option steht einem Charakter allerdings erst offen, wenn er *Überleben* **erlernt** hat. Der Charakter sollte zumindest ansatzweise eine Vorstellung davon haben, wie die Falle aussehen und funktionieren soll, und er muss in den meisten Fällen Teile der benötigten Materialien bei sich haben. Dieses sind vor allem Seile oder kleinere Werkzeuge, mit

denen er vorhandenes Naturwerk so bearbeiten kann, dass der gewünschte Effekt erzielt wird.

Wildnisfallen sind vorwiegend dafür geeignet, das Opfer zu fangen. Nur wenige dieser Konstruktionen sind dafür ausgelegt, dem Betroffenen ernsthaften Schaden zuzufügen. Üblicherweise handelt es sich um Fallgruben, Seilfallen oder Netze.

Je nach gewünschter Art und Bauweise braucht der Charakter hierfür mehr oder weniger Zeit, um sie zu bauen, und einiges an Material und Arbeitskraft. Der Spielleiter kann sich hier auch der Möglichkeit zum **Ansammeln** von Güte bedienen, wobei er anhand der Angaben des Spielers die benötigte Gesamtsumme und das Zeitintervall der Proben festlegen kann.

Nähert sich ein Opfer der präparierten Stelle, besteht die Möglichkeit, dass es die Falle mittels Beobachten **passiv** oder über die Fertigkeit *Suchen* **aktiv entdeckt**. Sollte dieses nicht der Fall sein, wird eine Probe auf *Überleben* geworfen, die zeigt, ob die Falle richtig und funktionstüchtig konstruiert ist. Gelingt der Wurf, wird sie ausgelöst. Welche Konsequenzen das für das Opfer hat, ist Entscheidung des Spielleiters und hängt stark davon ab, um welche Art Falle es sich handelt. Für intelligente Wesen kann unter Umständen noch eine FP(Ausweichen) geworfen werden, ob sie rechtzeitig reagieren und eventuell vor der Falle zurückweichen. In solchen Fällen ist sie zwar ausgelöst worden, hat aber keine Wirkung gezeigt.

Berge

Unter *Berge* im Sinne des *Überlebens* versteht man große Steinmassive, etwa wie das *Albatros-Massiv* in Midland. Die Fertigkeit umfasst sowohl das Überleben in den steinigen und oft nur kärglich bewachsenen unteren Regionen solch hoher Höhenzüge, als auch die Kenntnis der oftmals schneebedeckten Teile weit oberhalb der Baumgrenze. In dieser lebensfeindlichen Umgebung ist es dem Charakter bei einer gelungenen Probe nur möglich, sich selbst mit Nahrung zu versorgen. Er kennt sich mit den üblichen Gefahren aus, wie Lawinen, Steinschlag, Felsspalten, hat aber auch Kenntnisse darüber, wie er sich in besonders großen Höhen verhalten muss, wenn der Sauerstoffgehalt der Luft dünner wird.

Dschungel

Dschungel fasst all die Wälder zusammen, die nicht nur aus einfachen Laub- oder Nadelbäumen bestehen, sondern eine Vielzahl an exotischen Gewächsen und Tieren bieten und eine sehr hohe Luftfeuchtigkeit aufweisen. Man findet

Überleben	Nahrungssuche	Lagersuche	Orientierung	Präventive Proben	Gefahrenprobe	Fallenbau
Berge, unterhalb der Baumgrenze	+1	+1	+2	+0	+1	+1*
Berge, oberhalb der Baumgrenze / Schnee	+2	+2	+0	+0	+2	+3*
Dschungel	-2	+0	+3	+0	+0	-2*
Schnee	+2*	+3*	-1	+1	+0	+3*
Steppe	+0	+1	-2	-2	+0	+0*
Sumpf	-1 *	+2	+0	+0*	+1*	+0*
Wald	-1	-2	+1	-1	-1	+0*
Wüste	+3*	+3*	+0	+1*	+0*	+3*

Ein * zeigt an, dass nur Charaktere, die die entsprechende Fertigkeit erlernt haben, die Tätigkeit durchführen können.

Tabelle 7.16: Modifikationen beim Überleben

diese dicht bewachsenen Gebiete insbesondere auf Valkar und in Daktia. Hier ist es einem Charakter ohne größere Probleme möglich, sich und seine Kameraden mit Nahrung und Wasser zu versorgen, wenn ihm die entsprechende Probe glückt. Er weiß, wie er sich vor den üblichen Gefahren schützen kann, die insbesondere von giftigen Pflanzen und Tieren ausgehen. Er kann zudem einschätzen, wann mit den sintflutartigen Regenschauern zu rechnen ist und weiß, wo man am besten Schutz davor sucht.

Schnee

Die Fertigkeit *Überleben - Schnee* bezieht sich nicht auf eine winterlich verschneite Ebene in einer gemäßigten Zone, sondern beinhaltet das Überleben in den Gebieten Samyras, die dauerhaft mit Schnee und Eis bedeckt sind. Man findet diese Landschaftsformen im hohen Norden Divarras. Vegetation ist hier bis auf wenige Flechten und Moose oder stark angepasste Eispflanzen quasi nicht vorhanden, Tiere sind sehr selten. Um in einer derart lebensfeindlichen Umgebung etwas zu essen zu finden, braucht man intensives Training. Nur Charaktere, die *Überleben - Schnee* erlernt haben, haben eine Chance, etwas zu finden. Gleiches gilt für die Suche nach einem Lagerplatz. Gefundene Nahrung reicht maximal für den Charakter selbst, nicht für seine Kameraden. Gefahren in Schneegebieten sind insbesondere sich auftuende Spalten im Eis, in einigen Gegenden Lawinen, und die vor allem bei Sonnenschein recht schnell auftretende Schneeblindheit.

Steppe

Der Begriff *Steppe* umfasst einen recht weiten Bereich an Landschaften. Hierzu gehören unter anderem die sehr kargen und weitestgehend fast unfruchtbaren Flächen Skae Baras, aber auch die üppigen Grassteppen Ivanas. *Überleben - Steppe* fasst alle die Gebiete zusammen, die sich durch große Ebenen auszeichnen, in denen es nur selten Vegetation gibt, die größer als Büsche und Sträucher ist. Hier findet man oft umherziehende Tierherden und diverse essbare Pflanzen. Ein Charakter, der erfolgreich nach Nahrung gesucht hat, findet genügend Essen, um seine gesamte Gruppe damit zu versorgen. Allerdings sind solche Gegenden häufig sehr ungeschützt und bieten nur wenige geschützte Lagerplätze. Darin liegt die Hauptgefahrenquelle. Oftmals kommt es zu Stürmen in solchen Regionen, Buschfeuer breiten sich bei großer Hitze ungehindert aus. Wenn es viel regnet, kann sich der Boden fast schon zu einem Sumpf aufweichen.

Sumpf

Es gibt einige große Sumpfgebiete auf Samyra, zum Beispiel den *Kipifai* in Daktia oder den *Waktah Cawan* in Ystrien. Doch auch in anderen Ländern gibt es besonders in der Nähe von großen Seen oder Flüssen Flächen, in denen der Boden völlig aufgeweicht ist. Um sich hier zurechtzufinden, benötigt man *Überleben - Sumpf*. Da die Vegetation recht üppig ist, gibt es genügend Nahrung zu finden, allerdings sind viele Pflanzen, die hier wachsen, ungenießbar oder sogar giftig. Daher kann nur ein Charakter, der es gelernt hat, hier zu überleben, eine Probe für die Nahrungssuche ablegen. Führt diese zum Erfolg, findet er genug für sich und seine Kameraden. Außerdem ist die Suche nach einem Lagerplatz im Sumpf nicht einfach. Es gibt zwar viele Möglichkeiten, ein Lager aufzuschlagen, aber oftmals lauern ungesehene Gefahren an sicher geglaubten Orten.

Allgemein sind Gefahren im Sumpf nur schwer zu erkennen und zu umgehen, da sie nicht nur in ihrer Anzahl sehr unterschiedlich sein können, sondern auch in der Art und Weise, wie sie auftreten. Ein Sumpfloch kann zum Beispiel sehr unterschiedliche Tiefen haben. Daher dürfen präventive und Gefahrenproben nur von Charakteren durchgeführt werden, die diese Fertigkeit erlernt haben.

Wald

Auf Samyra gibt es diverse walddreiche Gebiete. Das Größte davon liegt in Sirana, aber auch in anderen Ländern gibt es mehr oder weniger dicht bewaldete Flächen. Überall wo sehr viele Laub- und Nadelbäume auf engem Raum zusammenstehen und sich entsprechendes Unterholz gebildet hat, benötigt man *Überleben - Wald* um sich zurechtzufinden. Hier gibt es eine Vielzahl von Pflanzen und Tieren und auch Wasser ist in der Regel recht einfach aufzuspüren. Gelingt einem Charakter eine Probe für die Nahrungssuche, kann er ohne Probleme genügend Essen für sich und seine Kameraden finden. Zudem bietet ein Wald eine reichhaltige Auswahl an geschützten Lagerplätzen. Natürliche Gefahren sind hier relativ selten, meistens recht einfach zu erkennen und bestehen vor allem aus dem Auftauchen aggressiver Tiere.

Wüste

Die Wüste ist neben dem ewigen Eis wohl das lebensfeindlichste Gebiet auf Samyra, allerdings findet man diese Landschaftsform nur in Rasharr, wobei man hier sowohl Stein- als auch Sandwüsten findet. Hier gibt es keinerlei Vegetation und nur sehr wenige Tiere, die meisten davon sind Insekten oder Schlangen. Um hier Nahrung zu finden, muss man lange trainieren, daher kann nur ein Charakter, der *Überleben - Wüste* erlernt hat, Proben für die Nahrungssuche durchführen. Er wird jedoch bei einem Erfolg maximal genügend Essen finden, um sich selbst zu ernähren. Dazu kommt, dass man sehr viel Übung braucht, um einen geschützten Lagerplatz oder überhaupt einen Platz zu finden, an dem man gefahrlos eine längere Zeit rasten kann. Die Gefahren, die in der Wüste lauern, sind vielfältig und reichen von Sandstürmen und Fata Morganas über Treibsand bis hin zu giftigen Tieren, die den Abenteurer im Schlaf töten können. Ein Charakter, der in der Fertigkeit geübt ist, weiß, wie er sich davor schützen kann, beziehungsweise wie er damit umzugehen hat. Er weiß, wie er sich am besten verhält und kleidet, um der starken Sonneneinstrahlung am Tag und den eisigen Temperaturen in der Nacht zu entgehen.

Überreden (Verhandeln)

„Mit Engelszungen redete er auf die Wache ein und versuchte, sie irgendwie dazu zu bewegen, das Tor ausnahmsweise auch nach Sonnenuntergang noch einmal für ihn zu öffnen. Auch wenn der Wache dabei offensichtlich nicht wohl war, ließ sie sich schließlich überreden.“

Überreden ist die Kunst, eine Person mit bloßen Worten dazu zu bringen, etwas zu tun, was sie im Normalfall nicht täte. Man redet hierbei so lange mit dem Opfer, bis es – wenn auch widerwillig – die gewünschte Handlung durchführt. Ihm ist dabei durchaus bewusst, dass es sich

gerade hat überreden lassen und welche Konsequenzen die Tat haben wird, und wird daher mit nur wenig Enthusiasmus ans Werk gehen.

Um diese Fertigkeit zu nutzen, muss man sich mindestens **10 Minuten** ungestört und allein mit dem Opfer unterhalten können. Nach Ablauf der Zeit wirft man eine FP(Überreden). Gelingt der Wurf und wird man dabei nicht **durchschaut**, wird das Opfer die gewünschte Handlung durchführen, solange ihm dadurch keine Gefahr für Leib und Leben entsteht.

Jemand dazu zu überreden, in eine Schlucht zu springen, ist von vornherein zum Scheitern verurteilt. Niemand wird sich durch bloße Worte bewegen lassen, sich selbst ernsthaft zu verletzen oder gar zu töten.

Da sich die Zielperson darüber im Klaren ist, was sie tut und dass sie manipuliert wurde, beeinflussen auch eventuelle **Spätfolgen**, die die gewünschte Handlung nach sich ziehen können, die Entscheidung des Opfers. Sollte durch die Tat in der Zukunft eine ernsthafte Gefahr für das Opfer entstehen (wenn es beispielsweise entdeckt wird), wird die FP(Überreden) um +2 erschwert.

Will man die Wache vor der Schatzkammer des Königs, die genau weiß, dass ihr Leben beendet ist, wenn sie jemanden einlässt, überreden, die Tür dennoch zu öffnen (es wird schon keiner bemerken...), wird die Probe auf Überreden um +2 erschwert. Es droht ihr zwar keine unmittelbare Gefahr, wenn sie die Handlung durchführt, allerdings könnten die Spätfolgen bei einer Entdeckung fatal sein.

Ebenso können eine starke Loyalität oder andere Bindungen (zum Beispiel familiärer Art) dafür sorgen, dass es deutlich schwerer ist, eine Person zu überreden. In diesem Falle kann der Spielleiter zusätzlich eine Erschwernis von +1 oder +2 vergeben.

Misslingt eine Probe auf Überreden, wird der Charakter automatisch durchschaut. Es ist allerdings möglich, dass er erneut die nötige Zeit aufbringt und einen weiteren Versuch unternimmt. Da es aber immer schwerer wird, die richtigen Argumente zu finden, erhöht sich die Schwierigkeit mit jeder weitere Probe um jeweils +1.

Führt eine Probe zu einem **kritischen Fehler**, wird die Person jegliche weiteren Überredungsversuche abblocken und eventuell gar nicht mehr mit sich reden lassen. Es ist in diesem Falle nicht möglich, einen erneuten Versuch mit dem gleichen Ziel zu starten, auch nicht von einer anderen Person.

Charaktere, die diese Fertigkeit **erlernt** haben, haben ein Gespür dafür entwickelt, wie sie mit ihren Opfern umzugehen haben. Sie erkennen sehr schnell, mit welchen Argumenten sie zum Erfolg kommen können und benötigen daher nur die Hälfte der Zeit (also 5 Minuten).

Zudem ist es ihnen möglich, auch nach einem kritischen Fehler einen erneuten Versuch zu unternehmen. Die Probe gilt als normaler Misserfolg.

Überzeugen (Verhandeln)

„Mit eindringlichen Worten sprach er zu der kleinen Gruppe Soldaten, die sich vor ihm versammelt hatte. Der Feind war übermächtig, aber er wusste, dass sie eine Chance hatten. Er musste den Männern nur genügend Mut machen und sie von ihren Fähigkeiten überzeugen.“

Überzeugen ist eine sehr mächtige Fertigkeit, mit der man Personen einer regelrechten Gehirnwäsche unterziehen kann, allerdings erfordert sie viel Arbeit und Zeit. In der Regel reicht es nicht, ein einfaches, kurzes Gespräch mit dem Opfer zu führen. Vielmehr muss man nicht nur seine Argumente sorgsam auswählen, sondern auch noch genauestens darüber nachdenken, wie man Sätze konstruiert, damit sie möglichst wirkungsvoll sind. Oftmals zieht sich der Prozess des Überzeugens über zahlreiche Gespräche hin. Minimal muss man sich aber eine **halbe Stunde** lang ungestört mit dem Opfer allein unterhalten können, damit die Wirkung sich entfaltet.

Proben werden jeweils nach einem geführten Gespräch geworfen. Bei einem Erfolg ist das gewünschte Ziel erreicht worden.

Misslingt einer der Würfe **kritisch**, ist der Charakter auf seine Grenzen gestoßen und kann das Opfer nicht oder nicht weiter beeinflussen.

Wird der Einsatz dieser Fertigkeit nicht über lange Zeit gedehnt, sondern nur das eine, minimal erforderliche Gespräch geführt, darf der Betroffene **einmal pro Tag** versuchen, zu **durchschauen**, dass er beeinflusst wurde.

Charaktere, die **Überreden erlernt** haben, können mit dieser Fertigkeit nicht nur einzelne Personen beeinflussen, sondern ganze Massen unter ihre Kontrolle bringen, indem sie sich vor sie stellen und mitreißende Reden halten. Solch ein Charakter kann hierbei die Zuhörer nicht nur von seiner Meinung überzeugen, sondern auch bestimmte Gefühle in ihnen wecken. So kann er Panik hervorrufen, kann sein Publikum in Trauer oder Wut versetzen oder sogar regelrechten Hass gegen bestimmte andere Wesen schüren. Aber er kann sie auch in ihren Meinungen bestärken und ihnen Mut oder Hoffnung und einen stärkeren Glauben an sich und ihre Fähigkeiten vermitteln oder sie beruhigen.

Zudem sind derartig geschulte Figuren so vertraut mit dem Führen von Gesprächen und haben ein umfangreiches Repertoire an vorgefertigten Argumenten, dass ihnen schon **10 Minuten** reichen, um eine Einzelperson zu überzeugen.

Derart geübte Rhetoriker können aber auch über längere Zeit ein einzelnes Opfer bearbeiten und es so in seinen grundlegenden Einstellungen beeinflussen. Dieses kostet einiges an Zeit und kann teilweise mehrere Tage oder sogar Wochen dauern. Bei solchem Vorgehen kann der Spielleiter auf die Möglichkeit zum **Ansammeln** von Güte zurückgreifen und einen Betrag festlegen, den der Charakter überschreiten muss, um das gewünschte Ziel zu erreichen. Die entsprechenden Würfe werden normalerweise **einmal pro Tag** durchgeführt und beinhalten, dass der Charakter sich in dieser Zeit einen Großteil des Tages mit seinem Op-

fer beschäftigt. In diesen Fällen hat der Beeinflusste keine Möglichkeit, die Argumente von sich aus zu durchschauen. Er wurde einer Gehirnwäsche unterzogen, die seine Einstellung und Persönlichkeit grundlegend geändert hat. Zum Überdenken seines Sinneswandels kann das Opfer erst gebracht werden, wenn es sich mit Fragen konfrontiert sieht, die die Argumente des Rhetorikers widerlegen.

Verführen (Verhandeln)

„Loria fand ihn eigentlich ziemlich abscheulich. Er sah gut aus, aber sein Verhalten war einfach abstoßend. Doch sie brauchte diese Information von ihm, und er wollte damit nicht rausrücken. Also drückte sie nochmals ihr Brüste im Dekolleté zurecht und näherte sich ihm mit schwingenden Hüften.“

Mit *Verführen* ist es dem Charakter möglich, ein geeignetes Opfer zu bezaubern und davon zu überzeugen, dass er eine lohnende Partie ist. Die Hintergründe für das Anwenden dieser Fertigkeit können recht unterschiedlich sein. Sei es nun reines Vergnügen, ernste Absicht oder einfach nur, um Informationen zu erlangen; die Regeln sind für alle Situationen die gleichen.

Eine Grundvoraussetzung für eine erfolgreiche Verführung ist, dass beide Figuren die **gleiche Sprache** sprechen und sich theoretisch zueinander hingezogen fühlen könnten.

Eine Frau wird es schwer haben, einen gleichgeschlechtlich orientierten Mann zu verführen. Ebenso wird es ein Bruta schwer haben, eine Riikaatii für sich zu begeistern.

Der Spielleiter sollte darauf bestehen, dass zumindest Teile der Unterhaltung ausgespielt werden und das Verführen nicht nur ein bloßes Würfeln wird. Der Charakter sollte wenigstens ein paar Sätze mit seinem Gegenüber wechseln und eventuell auch noch andere Methoden in Betracht ziehen, wie kleinere Geschenke oder mehr oder weniger eindeutige Gesten und Mimik. Wenn der Spieler seinen Charakter überzeugend spielt, kann der Spielleiter die folgenden Proben durchaus mit erleichternden Modifikationen belegen.

In Tabelle 7.17 findet man einige vorgegebene Modifikationen, die insbesondere vom gesellschaftlichen Status des Charakters und des Opfers abhängen. Da in den meisten Ländern Samyras große Stücke auf die Ehe oder auch nur Verlobung gegeben werden, ist eine Verführung solcher Personen recht schwer.

Stammen Verführer und Opfer sowohl aus unterschiedlichen Ständen als auch aus unterschiedlichen Rassen, wird nur die höhere Modifikation, also +3, auf den Wurf vergeben, da in vielen Rassen einige gesellschaftliche Stände nicht bekannt sind.

Gelingt der Wurf auf *Verführen*, kann sich das Opfer mit einer FP(*Selbstbeherrschung) dagegen wehren. Erzielt es hierbei eine höhere Güte als der Verführer, widersteht es dieser Versuchung. Es kann allerdings ein erneuter Versuch unternommen werden.

Misslingt eine Probe auf *Verführen*, hat das Opfer die Möglichkeit, die wahren Motive hinter dem Tun des Charakters zu **durchschauen**. Wie bei einer Durchschauung reagiert

Situation	Probe
Standesunterschied	+2
Rassenunterschied*	+3
Opfer ist verheiratet	+3
Opfer ist verlobt	+2
Verführer ist adlig	-1

* Viele Rassen sind an Angehörigen anderer Rassen prinzipiell nicht interessiert. In solchen Situationen kann der Spielleiter auch direkt entscheiden, dass eine Probe immer zum Scheitern verurteilt ist.

Tabelle 7.17: Modifikationen beim Verführen

wird, hängt natürlich größtenteils davon ab, welche Absichten der Verführer hat. Im idealen Falle waren seine Annäherungsversuche ernster Natur und das Opfer war durchaus gewillt, darauf einzugehen. In solchen Situationen kann es auch sein, dass nun das Opfer die Initiative ergreift. Weit weniger glimpflich wird es vermutlich zugehen, wenn durchschaut wird, dass alles Werben nur dazu dient, das Opfer auszunutzen – in welcher Form auch immer.

Misslingt eine Probe **kritisch**, hat sich der Charakter verplappert und seine wahren Motive von sich aus offenbart.

Hat ein Charakter *Verführen* **erlernt**, kann er sich recht schnell aus kleineren Missgeschicken herausmanövrieren. Misslingt ihm eine Probe, darf er sie sofort wiederholen. Gelingt sie dieses Mal, wird der Misserfolg nicht beachtet, der Charakter kann so weitermachen wie immer. Misslingt sie allerdings wieder, darf das Opfer versuchen, ihn zu durchschauen.

Außerdem ist es solchen Charakteren nicht möglich, sofort durchschaut zu werden. Werfen sie einen kritischen Fehler, gilt dieses als normaler Misserfolg mit anschließender Probe, ob das Opfer den Verführer durchschaut.

Verhören (Verhandeln)

„Zrizzarl wusste schon immer, dass er gut ist, aber er war der Beste! Niemand hatte es bisher geschafft, den Willen des Verdächtigen zu brechen, dabei war es so einfach gewesen. Die ausweichenden Antworten, die vielen Ungereimtheiten. Einem Verasti konnte man einfach nichts vormachen!“

Verhören ist die Kunst, einer Person Informationen zu entlocken, die sie eigentlich lieber nicht preisgeben möchte. Hierbei wird das Opfer in ein Gespräch verwickelt und mit gezielten Fragen in die Enge getrieben. Unwahrheiten und Notlügen werden durch genaues Nachhaken fast sofort aufgedeckt, da sich das Opfer früher oder später selber verraten muss. In der Regel werden bei einem Verhör diverse Fakten auf den Tisch gelegt, die unterschiedliche Ziele verfolgen. Zum einen soll der Befragte unsicher gemacht werden, indem er weiß, dass sein Gegenüber sowieso über alles informiert ist, zum anderen wird versucht, über das Präsentieren bestimmter Tatvorgänge oder Verwicklungen das Opfer dazu zu bewegen, eine Beteiligung zuzugeben. Dass diese Motive häufig erst während der Befragung im Kopf des Ermittlers entstehen und nicht auf bestehenden Fakten beruhen, wird dem Verhörten tunlichst verschwiegen.

Für ein wirksames Verhör ist es notwendig, dass der Cha-

rakter vorher schon einige Informationen oder zumindest Vermutungen hat, mit denen er das Opfer konfrontieren kann.

Eine **Probe** auf Verhören wird jedes Mal dann geworfen, wenn der Charakter spezielle Informationen von seinem Opfer möchte. Bei einem Erfolg kommt das Opfer nicht mehr umhin, die Wahrheit zu sagen.

Führt der Wurf zu einem **kritischen Erfolg**, bricht der Verhörte vollständig zusammen und gibt dem Charakter bereitwillig alle Informationen, die er haben möchte.

Auf alle FP(Verhören) können noch Modifikationen vergeben werden, je nach entsprechender Situation. Folter zum Beispiel erleichtert ein Verhör ganz extrem (wobei es allerdings auch passieren kann, dass ein Opfer alles sagt, was der Verhörer hören möchte, nur damit die Schmerzen aufhören).

Hat ein Charakter *Verhören* **erlernt**, kann er nicht nur im Rahmen eines offensichtlichen Verhöres Informationen gewinnen, sondern auch in ganz normalen Gesprächen. Er nutzt hierbei seine Fähigkeit dazu, auch auf die kleinsten Nebensächlichkeiten, die sein Gesprächspartner erzählt, zu achten und speziell nach diesen zu fragen. Wie auch bei einem normalen Verhör wird für jede erwünschte Information eine Probe geworfen. Hierbei kann das Opfer allerdings versuchen, diese bei einem Erfolg zu **durchschauen** und somit herauszukriegen, dass versucht wird, ihn auszuhorchen.

Zusätzlich zu diesen versteckten Verhören hat der Charakter einiges an Wissen über spezielle Verhörmethoden und weiß, wie er sich selber dagegen schützen kann. Wird eine derartig geübte Figur selber verhört, darf sie auf jede Probe, die ihr Peiniger ausführt, ihrerseits mit einem Wurf auf ihre Fertigkeit *Verhören* reagieren. Liegt die Güte des Charakters höher als die des Fragenden, konnte er keine Informationen gewinnen. Diese spezielle Art der Verteidigung ist allerdings nur in erkennbaren Verhörsituationen möglich. Wird der Charakter versteckt ausgehört, steht auch ihm nur eine normale Möglichkeit, dieses zu durchschauen, zu.

Verkleiden (Gesellschaft)

„Die Verkleidung war nur schnell improvisiert, und er hoffte inständig, dass das nicht entdeckt würde. Eigentlich war die Aufgabe einfach: Er musste nur in der Gestalt des entführten Diplomaten auf dem Fest auftauchen, damit der Friedensvertrag unterschrieben wurde. Also, was sollte schon groß schiefgehen?“

Mit dieser Fertigkeit kann sich der Charakter das Aussehen einer anderen Person verleihen, die ungefähr die gleiche Größe wie er selbst hat. Die imitierte Persönlichkeit kann ohne Weiteres dicker sein, allerdings ist es nicht möglich, seine Statur zu verringern, also schlankere Personen darzustellen.

Um sich zu verkleiden, braucht der Charakter eine entsprechende **Ausrüstung**, die ihn einmalig **250 Zinn** kostet. Diese Sammlung wird in der Regel nur geringfügig verbraucht und enthält neben Schminke und Perücken diverse Kleidungsstücke und Masken, sowie andere nützliche Requisiten, zum Beispiel falsche Bärte oder Gebisse.

Es gibt auch eine kleine Version der Ausrüstung, die sich in einem Rucksack verstauen lässt und nur **50 Zinn** kostet. Sie enthält keine Kleidungsstücke oder Masken, sondern nur Schminke, Perücken und kleinere Requisiten. Dieses beschränkte Material erschwert allerdings alle nötigen Proben um +1.

Das Anlegen einer vernünftigen Verkleidung kostet den Charakter mindestens eine **halbe Stunde** Zeit. Hat man weniger Zeit zur Verfügung, wird die Probe mit einer entsprechenden Schwierigkeit belegt. Pro **10 Minuten**, die dem Anwender fehlen, würfelt man mit +1 Würfel mehr. Zusätzlich kann der Spielleiter noch andere Schwierigkeitsgrade vergeben, die abhängig von der Verkleidung sind.

Das Verkleiden in eine Person anderen Geschlechts könnte der Spielleiter als schwer einstufen und +1 auf die Probe geben, während das Vortäuschen einer anderen Rasse eher als sehr schwer einzustufen wäre und eine Erschwerung um +2 oder sogar +3 rechtfertigen würde.

Außerdem ist es entscheidend, wie aufmerksam die Beobachter sind und ob sie eventuell die imitierte Person kennen, was es natürlich deutlich schwerer macht, sich für diese Person auszugeben.

Erleichtert wird der Wurf unter anderem, wenn die Beobachter abgelenkt sind.

Will der Charakter eine bekannte Person vortäuschen, muss er diese mindestens einmal vorher gesehen haben. Bekommt er nur eine mündliche Beschreibung des Ausgewählten, wird die Probe entsprechend des Umfangs der Beschreibung erschwert.

Ein verkleideter Charakter kann **entdeckt** werden. Die entsprechenden Würfe werden allerdings nicht ausgeführt, wenn es sich um eine offensichtliche Maskierung handelt, wie zum Beispiel im Theater oder bei anderen Aufführungen.

Mit dieser Fertigkeit ist es nicht möglich, eine andere Persönlichkeit darzustellen, sondern nur seine Gestalt zu verkörpern. Um vollständig eine andere Person zu werden, ist neben einer erfolgreichen Probe auf *Verkleiden* auch ein Wurf auf *Schauspielern* notwendig.

Hat ein Charakter *Verkleiden* **erlernt**, hat er einen bestimmten **Schwerpunkt**. Er kann sich für eine bestimmte Verkleidung entscheiden und legt alle Proben hierfür mit -1 ab. Er darf sich allerdings nur ein Spezialgebiet wählen, das entweder ein Geschlecht oder eine Rasse ist, wobei bei den Rassen natürlich nur die gewählt werden dürfen, die von der Größe passen. Es ist durchaus möglich, sein Spezialgebiet auf sein eigenes Geschlecht oder die eigene Rasse zu legen. Sollte man dieses tun, bedeutet das, dass man sich intensiv damit beschäftigt hat, wie man verschiedene Gestalten dieser Rasse darstellen kann.

Kialah (Mensch, weiblich) hat Verkleiden erlernt und als Schwerpunkt Menschenfrauen, da sie es immer wieder kompliziert findet, sich wie ein Mann aufzuführen. Sie legt jede Probe, die sie machen muss, wenn sie sich in eine Artgenossin verwandeln möchte, mit -1 ab. Diese Würferleichterung zählt allerdings nicht, wenn sie sich wie eine Aftaleeni oder eine Verasti verkleiden will.

Verstecken (Diebeskunst)

„Es war keine große Mühe, das Zeremonienmesser verschwinden zu lassen. Ein viel größeres Problem wird es werden, es durch die Kontrollen zu bekommen. Aber sie hatte ihr Handwerk gut gelernt. Mit viel Aufwand und einiger Arbeit schaffte sie es, das kleine Messer in ihren Umhang einzunähen. Wer wird schon den Saum eines Überwurfes untersuchen?“

Mit der Fertigkeit *Verstecken* kann der Charakter Gegenstände am Körper, im Rucksack oder in der Kleidung verbergen. Übliche Gegenstände sind kleinere Waffen, Schmuckstücke, Edelsteine, Münzen oder Währungsdiamanten.

Wo und wie der Charakter den Gegenstand versteckt, ist der Phantasie seines Spielers überlassen. Mögliche Verstecke können durch Einnähen, künstlichen Faltenwurf, spezielle Sonderanfertigungen von Waffenhalterungen oder Ähnlichem erzeugt werden. Je nach Komplexität der Vorstellung des Spielers vergibt der Spielleiter eine Modifikation.

Eine unmodifizierte Probe geht von einem kleinen, maximal faustgroßen Gegenstand von höchstens ein paar hundert Gramm Gewicht aus, der in die Kleidung eingenäht werden soll.

Größere oder schwerere Objekte erhöhen die Schwierigkeit, während kleinere ohne Weiteres leicht zu verbergen sind. Damit die Arbeit gewissenhaft ausgeführt werden kann, braucht der Charakter mindestens **eine Stunde** Zeit, in der er vor allem mit Näharbeiten beschäftigt ist. Er trennt Nähte auf, arbeitet Beute in die Stoffstruktur mit ein oder verändert die Stofflage durch gezielte Eingriffe, so dass ganz gewollte Falten entstehen, in denen Gegenstände verschwinden können.

Verstecken kann **entdeckt** werden. Da der Gegenstand aber so stark verborgen ist, kann er niemandem zufällig auffallen. Eine **passive** Entdeckung entfällt somit. Auch die **aktive** Probe auf *Suchen* wird nur dann geworfen, wenn der Charakter einer genauen Leibesvisitation unterzogen wird. Erst zu diesem Zeitpunkt wird die notwendige FP(*Verstecken*) geworfen, denn erst jetzt entscheidet sich, ob der Gegenstand überhaupt gut genug verborgen ist.

Hat eine Spielfigur *Verstecken* **erlernt**, hat sie so viel Wissen über die Möglichkeiten, Gegenstände verschwinden zu lassen, dass sie ihre Kleidung entsprechend präparieren kann. Stiehlt der Charakter jetzt etwas, kann er die Beute direkt in einem seiner vielen Verstecke verschwinden lassen, wenn er zuvor welche angelegt hat, die groß genug sind, um das Objekt zu fassen. Wird er bei einem erfolgreichen Diebstahl entdeckt, legt er eine FP(**Verstecken*) ab. Gelingt der Wurf, steht er mit leeren Händen da und es kann ihm keine Schuld nachgewiesen werden, ohne ihn eingehend untersucht zu haben.

Wagenlenken (Lenken)

„Mit voller Geschwindigkeit raste das Gespann über die holprige Straße. Der Kutscher sah den größeren Stein erst zu spät. Mit einem Krachen zerbarst eines der Wagenräder, der Karren schlingerte, neigte sich beängstigend zur Seite, bevor er sein Gleichgewicht wiederfand und knirschend zum Stillstand kam.“

Wagenlenken umfasst die Fähigkeit, von Tieren gezogene Gespanne zu kontrollieren und zu lenken. Somit wird diese Fertigkeit nicht nur benutzt, um einfache Pferdekarren oder Kutschen zu bedienen, sondern auch für exotischere Gespanne, wie zum Beispiel die Hundeschlitten oder Rentiergespanne der Issengi.

Solche Fahrzeuge haben in der Regel zwischen ein und sechs Zugtiere des gleichen Typs, die mit Zügeln geführt und mit einer Peitsche angetrieben werden. Die Geschwindigkeiten sind sehr unterschiedlich und sehr stark von der Art und Anzahl der Tiere sowie der Größe des Gefährts abhängig.

Wie auch beim *Reiten* sind Proben nur dann notwendig, wenn es zu Extremsituationen kommt. Proben kosten den Wagenlenker keine Ausdauer, führen aber bei den Zugtieren zu einem **Ausdauerverlust**.

Es ist möglich, dass ein oder mehrere Tiere **scheuen**, wenn es zu bedrohlichen Situationen kommt. In solchen Fällen wirft der Kutscher für jedes seiner Zugtiere eine FP(*Wagenlenken*) mit einer Schwierigkeit, die der Scheu des jeweiligen Tieres entspricht.

Misslingt auch nur einer der Würfe, geht das gesamte Gespann durch und galoppiert gradlinig vom Auslöser weg. Da dieses in der Regel mit einer recht abrupten Wendung verbunden ist, muss dem Fahrer eine Probe auf *Wagenlenken* gelingen, die mit einer Schwierigkeit belegt wird, die der **Anzahl** der scheuenden Tiere entspricht (maximal aber +4). Misslingt dieser Wurf, kippt der Wagen um. Gelingt die Probe, wendet das Gefährt und entfernt sich in hohem Tempo vom Auslöser der Panik. Der Fahrer muss ab jetzt **jede Runde** eine Probe für eine schnelle Fahrt ablegen (s.u.). Zusätzlich legt er jede Runde eine Probe auf *Wagenlenken* ab, die mit einer Schwierigkeit belegt wird, die der **Anzahl** der scheuenden Tiere entspricht (maximal aber +4). Dieser Schwierigkeitsgrad wird wie beim Scheuen eines einzelnen Tieres jede Runde um eine Stufe gesenkt. Sobald der Wurf gelingt, hat man den Wagen wieder unter Kontrolle. Misslingt das *Wagenlenken* **kritisch**, kippt nicht nur der Wagen, sondern es bricht auch noch die Deichsel, und die Tiere galoppieren frei davon.

Kommt es zu Situationen, in denen das Gefährt besonders schnell fahren soll, muss der Kutscher jede Runde eine FP ablegen, die mit den gleichen Schwierigkeiten belegt wird, wie bei einem **Galopp** mit einem einzelnen Reittier (vgl. Fertigkeit *Reiten*, Tabelle 7.5).

Misslingt ein derartiger Wurf, kann es zu einem **Unfall** und einem damit verbundenen Schaden des Gespanns kommen. Der Kutscher wirft erneut eine Probe mit derselben Schwierigkeit, wie die gescheiterte. Gelingt dieser

Wurf	Ereignis
1	Das Fahrzeug kommt abrupt zum Stillstand und stellt sich quer Es dauert 10 Minuten, um das Fahrzeug wieder in die richtige Fahrtrichtung zu bringen.
2	Das Fahrzeug kommt ins Schleudern Insassen und Fahrer verlieren bei misslungener FP(Balancieren) das Gleichgewicht und 1W6+2 AUS, der Fahrer verliert außerdem die Zügel (s. 8-9).
3	Das Fahrzeug rutscht vom Weg Um das Fahrzeug wieder auf den Weg zu bekommen, sind eine FP(Wagenlenken) und 10 Minuten Zeit notwendig.
4	Die Zugtiere verweigern Die Tiere bleiben stehen. Um sie wieder zu bewegen, ist eine FP(Wagenlenken) notwendig.
5	Das Gespann geht durch Zählt wie das Scheuen des Gespanns, allerdings wenden die Zugtiere nicht, sondern laufen (unkontrolliert) in die ursprüngliche Richtung weiter. Außerdem wird der Wagen zu 10% beschädigt.
6-7	Ein Zugtier stolpert 1W6-2 Zugtiere (mindestens 1) stolpern und verlieren 1W6+2 körperliche Energie. Außerdem besteht für jedes Tier eine Chance von 1-6 auf dem W20, dass es sich ein Bein bricht und nicht mehr weiterlaufen kann.
8-9	Der Fahrer verliert die Zügel Hat der Fahrer sich die Zügel um das Handgelenk gebunden, tritt dieser Punkt nicht auf. Der Fahrer kann pro Runde eine FP(Wagenlenken) machen, um die Zügel wieder zu greifen. In dieser Zeit laufen die Tiere weiter geradeaus.
10-11	Das Fahrzeug droht zu kippen Alle Insassen und der Fahrer müssen eine FP(Balancieren) machen. 1W6 nicht angebundene Gegenstände fallen aus dem Wagen, ebenso alle Insassen, deren FP misslungen ist (2W6 KE-Schaden). 10% Wagenbeschädigung.
12	Ein Radlager ist angeschlagen 20% Wagenbeschädigung.
13	Eine Speiche bricht 30% Wagenbeschädigung.
14	Rad verloren Zählt zu Reparaturzwecken als 15% Wagenbeschädigung, allerdings kann der Wagen erst nach einem Radwechsel weiterfahren. Zusätzlich tritt automatisch 10-11 ein.
15	Das Fahrzeug kippt um 30% Wagenbeschädigung. Alle Insassen und Tiere sowie der Fahrer erleiden 2W6 KE-Schaden.
16	Die Zugtiere stürzen im Gespann 1W6-2 Zugtiere (mindestens 1) stürzen im Gespann. Die Tiere erleiden 2W6 KE-Schaden und der Wagen kommt zum Stehen. Außerdem besteht für jedes gestürzte Tier eine Chance von 1-10 auf dem W20, dass es sich ein Bein bricht und nicht mehr weiterlaufen kann.
17	Das Fahrzeug überschlägt sich Zugtiere, Insassen und Fahrer erleiden je 3W6 KE und 1W6 LE Schaden. 50% Wagenbeschädigung.
18	Deichselbruch 50% Wagenbeschädigung zu Reparaturzwecken, Weiterfahrt allerdings erst nach einer Reparatur möglich. Die Zugtiere laufen 2W6 Runden weiter. Hat der Fahrer sich die Zügel um das Handgelenk gebunden, wird er mitgeschleift und verliert pro Runde 1W6+2 KE. Gelingt ihm eine FP(Wagenlenken), kann er die Zügel lösen.
19	Frontalzusammenstoß mit einem Hindernis 50% Wagenbeschädigung. Alle Zugtiere verlieren 1W6+4 KE, alle Insassen und der Fahrer 1W6.
20	Das Fahrzeug zerschellt 100% Wagenbeschädigung, keine Reparaturmöglichkeit. Zugtiere verlieren je 2W6+4 körperliche Energie, Insassen und Fahrer je 2W6.

Tabelle 7.18: Unfälle beim Wagenlenken

Wurf, kann er das Unglück noch abwenden. Misslingt allerdings auch dieser Wurf, wird auf Tabelle 7.18 mit dem W20 geworfen. Bei Bedarf kann der Spielleiter auf das Würfeln verzichten und einen passenden Punkt auswählen. Misslingt der Wurf sogar **kritisch**, kann das Unglück nicht mehr abgewendet werden.

Um einen Wagen aus solch schneller Fahrt zu bremsen, benötigt es eine weitere unmodifizierte FP(Wagenlenken), die **einmal pro Runde** geworfen werden darf, falls sie misslingt. Beim ersten Erfolg kommt das Gefährt innerhalb von **1W6+(Anzahl der Zugtiere) Runden** zum Stillstand oder wechselt in eine langsamere Gangart.

Charaktere, die *Wagenlenken* **erlernt** haben, legen alle **erschwert** Proben mit einem Würfel weniger ab. Außerdem sind solche geschulten Figuren in der Lage, geringe Schäden am Wagen selber auszubessern, wenn genügend Zeit und Material vorhanden sind.

Bei der Schadenstabelle wird davon ausgegangen, dass jeder Wagen nicht eine bestimmte Anzahl von Schadenspunkten hinnehmen kann, sondern dass ein Gefährt im Neuzustand 0% **Beschädigung** hat (gebrauchte Wagen können natürlich mehr haben). Bei jedem Unfall, bei dem die Beschädigung genannt wird, steigt dieser Wert um die jeweils genannte Zahl.

Kurz hintereinander verursacht ein Kutscher zwei Unfälle. Das eine Mal kippt der Wagen um und bleibt auf der Seite liegen. Er erhält 30% Beschädigung. Der nächste Unfall ist noch ein Stück heftiger und sorgt dafür, dass sich das gesamte Gefährt überschlägt. Die Beschädigung wird nochmals um 50% erhöht. Der Wagen ist jetzt zu 80% beschädigt – er könnte eine Reparatur vertragen...

Ein Wagen der zu mehr als **25% beschädigt** ist, kann sich nur noch mit maximal der Hälfte seiner Geschwindigkeit fortbewegen. Der Fahrer erhält bei solchen Schäden zusätzlich +1 auf seine erforderlichen Würfe. Ist die Beschädigung schon auf **50%** oder mehr gestiegen, kann sich das Gefährt nur noch mit einem Drittel seiner eigentlichen Geschwindigkeit fortbewegen. Das Lenken eines solchen Gespannes wird mit +2 belegt und erfordert hohe Konzentration. Ist der Wagen sogar zu mehr als **80%** beschädigt, sollte man sich schleunigst mit ihm in eine professionelle Werkstatt begeben. Er lässt sich nur noch mit maximal einem Viertel seiner ursprünglichen Geschwindigkeit bewegen und kann bei der kleinsten Unregelmäßigkeit auseinander fallen. Für den Kutscher ist es eine sehr schwere Aufgabe, solch ein Gespann noch sicher zu fahren. Er erhält auf alle Proben +3.

Ein **gelernter** Wagenlenker kann Schäden bis maximal **80%** selbst reparieren, wenn er das nötige Material und Werkzeug griffbereit hat. Er muss hierfür eine **Gesamtgüte** ansammeln, die der Beschädigung des Wagens entspricht. Die entsprechenden Proben darf er alle **10 Minuten** ablegen. Es versteht sich von selbst, dass ein Wagen während der Reparatur nicht gefahren werden kann. Trotz der Reparatur wird der Wagen danach von jedem Unfall noch wenigstens **5%** Beschädigung behalten.

Der Kutscher aus dem obigen Beispiel kann seinen Wagen selbst

reparieren, da er mit 80% Beschädigung gerade noch an der Grenze der Möglichkeiten ist. Hat die Figur 80 Güte angesammelt (was einiges an Zeit kosten dürfte), hat der Wagen danach trotzdem noch von jedem Unfall 5% Beschädigung übrig. Da sich die Beschädigung aus zwei Unfällen zusammensetzt, hat er also nach der Reparatur noch 10% Beschädigung.

Bei Schäden **über 80%** ist an eine schnelle Reparatur aus eigener Hand nicht mehr zu denken. So ein stark angeschlagenes Gespann muss in professionelle Hände gegeben werden, damit es wieder komplett einsatzfähig ist.

In größeren Kutschen sind Werkzeug und Material für Reparaturen in der Regel vorhanden und reichen für drei kleinere Eingriffe (bis 25% Beschädigung) oder einen größeren (bis 80% Beschädigung).

Winden (Akrobatik)

„Er versuchte alle Luft aus seiner Lunge zu pressen, zog den Bauch ein und strampelte wie wild mit den Beinen, während er verzweifelt versuchte, seine Finger in den Fels zu bohren, um sich vorwärts zu ziehen. Aber es nützte alles nichts: Er steckte fest!“

Winden wird genutzt, um sich durch enge und schmale Öffnungen zu bewegen. Hierbei nutzt man nicht nur die körpereigenen Möglichkeiten, sich möglichst dünn zu machen, sondern auch spezielle Techniken, um sich in derartig beengenden Umgebungen vorwärtszubewegen.

Je nach Rasse ist die Größe, die eine Öffnung haben muss, damit man sich überhaupt dort hindurch zwängen kann, unterschiedlich und kann Tabelle 7.19 entnommen werden. Bei der angegebenen **Öffnungsgröße** ist eine unmodifizierte Probe notwendig. Ist der Durchgang kleiner, wird der Wurf für je **2 angefangene Zentimeter** um +1 erschwert.

Erhöht sich die Modifikation auf **+5 oder höher**, kann man die Fertigkeit nicht mehr anwenden; man kann sich nicht so stark zusammenpressen, dass man durch eine so schmale Öffnung hindurchpasst.

Bei **schlank** beziehungsweise **breit** gebauten Angehörigen der Rassen wird die benötigte Öffnung für eine unmodifizierte Probe um 5 Zentimeter gesenkt beziehungsweise erhöht. Dementsprechend verändert sich auch die Mindestgröße.

Bei Charakteren mit **Flügeln** auf dem Rücken erhöht sich der Wert für die Öffnung um 20 Zentimeter, bei Flügeln an den Armen um 10. Bei Ceglags ist diese Erhöhung in der Tabelle schon eingeschlossen.

Die angegebenen Werte dürfen nur entweder in Höhe oder Breite eintreten. Die jeweils andere Ausrichtung muss eine

minimale Öffnung aufweisen, die der Schulterbreite des Charakters entspricht.

Bei allen Proben wird davon ausgegangen, dass man nur normale Straßenkleidung trägt. **Felle** und **Lederrüstungen** erhöhen die Erschwernis auf eine Probe um so viele Würfel, wie der Rüstungsschutz beträgt. Metallene Rüstungen, jegliche Rüstteile, Rucksäcke, Waffen und andere sperrige Ausrüstung machen die Anwendung der Fertigkeit unmöglich.

Will man sich mittels *Winden* durch einen längeren schmalen Tunnel oder Ähnliches zwängen, ist **pro Runde** ein Wurf notwendig. Jede erfolgreiche Probe befördert den Charakter **einen Meter** weit und führt zu einem **Ausdauerverlust**.

Ein **kritischer Erfolg** verdoppelt in dieser Runde die zurückgelegte Strecke.

Erzielt man hingegen einen **kritischen Fehler**, hat man sich völlig verkeilt und kommt weder vor noch zurück. Ohne fremde Hilfe ist es nicht möglich, sich aus einer derartigen Situation zu befreien. Zudem muss man eine FP (Selbstbeherrschung) ablegen, um nicht in Panik zu geraten und sich durch verzweifelte (aber erfolglose) Befreiungsversuche selber **1W6 LE** und **KE** Schaden zuzufügen. Diese Probe wird alle **10 Minuten** wiederholt, bis man aus seiner misslichen Lage befreit wurde.

Bei Charakteren, die diese Fertigkeit **erlernt** haben, wird die benötigte Öffnungsweite um 5 Zentimeter gesenkt, wenn sie diese Verminderung nicht schon dadurch erhalten haben, dass sie von schlanker Statur sind.

Durch die zahlreichen Übungen in Kriechtunneln und anderen beengten Umgebungen haben sie Routine dabei, sich dort fortzubewegen. Sie legen daher die doppelte Strecke pro Runde zurück. Außerdem ist es ihnen durch ihr Training möglich, sich auch aus einer verkeilten Situation herauszubewegen, ohne fremde Hilfe in Anspruch zu nehmen. Hierfür würfeln sie die kritisch misslungene Probe erneut. Nur wenn sie ebenfalls einen kritischen Fehler zeigt, verkeilt sich der Charakter. Andernfalls kommt er diese Runde einfach nur nicht voran, kann aber in der folgenden Runde wie gewohnt weiterwürfeln.

Rasse	Öffnungsgröße
Aftaleeni, Mensch, Riikaatii, Verasti	30 cm
Bruta, Zikaru, Zwerg	40 cm
Ceglag	50 cm
Nigro	20 cm
Statur:	
schlank	-5 cm
breit	+5 cm

Tabelle 7.19: Öffnungsgrößen beim Winden

