

Fälschung von Geld bedarf es einer umfangreichen Fälscherwerkstatt mit Druckerpressen und Gravurwerkzeugen. Für die Fälschung eines Stempels dagegen reichen vielleicht schon eine Kartoffel und etwas Siegelack.

- 8 Es ist weder ein Original noch eine gute Abbildung zur Hand
- 4 Es steht eine gute Abbildung (Fotografie) zur Verfügung
- 6 Werkzeug oder Material sind mangelhaft
- 5 Geld
- 3 Pässe

Wird das gefälschte Dokument nur nachlässig inspiziert oder hat derjenige, der es prüft, keinen Grund zur Annahme, dass es sich eventuell um eine Fälschung handelt, genügt der einfache **Erfolgswurf** des Fälschers, der unter besonders günstigen Umständen sogar entfallen kann. Andernfalls steht dem Inspizierendem ein **Widerstandswurf** mit einer passenden Fertigkeit zu, z.B.: *Archivwesen*, *Buchführung*, *Gesetzeskunde* bei Dokumenten oder Geld, *Archäologie*, *Kunstverständnis* bei gefälschten Kunstgegenständen oder sogar *Allgemeinbildung*.

### Fechten (Kampf)

**Gw61**, Degen oder Florett; Erfolgswert+5  
Beim *Fechten* gelingt es dem Abenteurer, durch Körperhaltung und Stellung dem Gegner im-

mer die Spitze seiner Waffe entgegenzuhalten. Auf diese Weise hat er mehr Möglichkeiten zum Zusteichen oder auch zum Parieren. Der Abenteurer muss hierzu mit Degen oder Florett kämpfen und darf sich in diesem Fall zu Beginn jeder Runde entscheiden, ob er zusätzlich zu seinem normalen Angriff einen **zweiten Angriff** oder eine **Parade** mit der Waffe ausführen will.

Entscheidet sich der Abenteurer für einen zweiten Angriff, würfelt er am Rundenende einen **EW:Fechten**, der exakt so gehandhabt wird wie ein entsprechender EW:Angriff mit der Waffe (nur dass der Erfolgswert für *Fechten* üblicherweise niedriger ist). Insbesondere haben kritische Erfolge und Fehler die üblichen Auswirkungen.

Eine Parade mit der Waffe nutzt dem Fechter nur gegen **einen** Gegner, den der Spieler vor dessen EW:Angriff festlegen muss. Erzielt dieser Angreifer einen Treffer, steht dem Fechter ein **WW:Fechten** zu, bei dessen Gelingen er **nur 1 AP** verliert. Misslingt der WW:Fechten, steht dem Fechter immer noch der übliche WW:Abwehr zu.

### Fingerfertigkeit (körperlich)

**Gs61**; Erfolgswert+6

Ein geübter Abenteurer kann Kunststücke mit Karten oder ähnlichen Hilfsmitteln vorführen, aber auch kleinere Gegenstände unauffällig verschwinden lassen oder austauschen.

Bei entsprechender Ablenkung eines Opfers und ausreichender Übung lässt sich Fingerfertigkeit auch dazu einsetzen, Taschendiebstähle zu begehen oder die Chancen beim Glücksspiel mit Karten oder Würfeln zu beeinflussen. Bei einem **Diebstahlversuch** kann sich das

Opfer stets mit einem **Widerstandswurf** gegen Gassenwissen oder Taster wehren. Dieser Wurf wird auch dann ausgeführt, wenn der EW:Fingerfertigkeit misslingt, da wie im sozialen Umgang die Möglichkeit besteht, dass das Opfer die Absichten des Diebes **durchschaut**. Solange er nicht bemerkt wird, kann ein Abenteurer mehrmals versuchen, eine Person zu bestehlen. Bei einem **kritischen Fehler** bemerken allerdings nicht nur das Opfer, sondern auch mehrere Umstehende den Diebstahlversuch.

Gelingt der Erfolgswurf beim **Glücksspiel**, kann der Abenteurer seine Erfolgsaussichten je nach Anzahl der Mitspieler um 10% bis 25% steigern. Bei einem misslungenen Versuch entscheidet ein **Widerstandswurf** des fähigsten Mitspielers gegen *Fingerfertigkeit* (er kennt die Taschenspielertricks) oder gegen *Sehen* darüber, ob der Betrugsversuch **durchschaut** wird. Bei einem **kritischen Fehler** wird allen Beteiligten sofort klar, dass der Abenteurer mogelt. Selbst bei geglücktem EW:Fingerfertigkeit steht einem **misstrauischen** Mitspieler oder Zuschauer eventuell noch ein WW:Sehen zu, um den Falschspieler zu durchschauen (wobei es immer noch eine andere Sache ist, ihm das Falschspiel auch nachzuweisen).

### Fotografieren (geistig)

**Gs11**; Erfolgswert+8

Mit *Fotografieren* kann ein Abenteurer mit einem Fotoapparat saubere Aufnahmen machen und diese auch entwickeln. Ein Erfolgswurf ist nur unter schwierigen Umständen nötig. Steht dem Fotograf ein Labor zu Verfügung und wurde die Aufnahme unter optimalen Bedingungen gemacht (strahlender Sonnenschein, genügend Zeit, stillstehendes Objekt), gelingt die Entwicklung automatisch. Musste Magnesium zum Blitzen eingesetzt werden, ist bereits ein Erfolgswurf fällig.

Die Fotoapparate der Welt von 1880 sind meist recht klobig und unhandlich, so dass es unpraktisch ist, sie auf weite Reisen mitzunehmen, wenn es sich nicht gerade um eine Expedition handelt, deren Hauptzweck das Fotografieren ist. Die Handhabung selbst ist dagegen relativ einfach. Die Erfolgswürfe dienen nur dazu, zu bestimmen, ob der Fotograf das richtige Material verwendet, das Licht richtig einschätzt und dementsprechend lange die Linse geöffnet hält und ob das Objekt lang genug bewegungslos verharrt.



### Gassenwissen (sozial)

**In21**, pA31; Erfolgswert+8

Ein Abenteurer, der über *Gassenwissen* verfügt, ist mit dem Leben in den großen Städten der Welt vertraut - auch mit dessen Schattenseiten! Er weiß, wie man zu preiswerter Unterkunft kommt, in welchen Gesellschaftskreisen man Hilfe und Informationen zu einem bestimmten Problem findet, wo man sich amüsieren kann, welche Trinkgelder angebracht sind usw.

Der Abenteurer kennt sich vor allem auch im Milieu der Halb- und Unterwelt aus. Dies hilft ihm in entsprechender Umgebung bei der Kontaktaufnahme mit kriminellen Elementen, bei der Beschaffung von nicht allgemein zugänglichen Informationen und beim Einkauf von Gegenständen, die legal eventuell überhaupt nicht zu erwerben sind, z.B. Waffen oder Einbruchswerkzeug. Bei einem **kritischen Erfolg** knüpft er wertvolle Kontakte, kommt in den Besitz wichtiger Informationen oder erhält besonders gutes Werkzeug. In diesem Zusammenhang kann auch die Fertigkeit *Einbrechen* von Nutzen sein.

Im Normalfall steht einer angesprochenen Nichtspielerfigur ein **Widerstandswurf** (z.B. für *Gassenwissen* oder *Menschenkenntnis* oder In/10) zu, auch wenn der EW:Gassenwissen beim Nachforschen nach illegalen Informa-

### Erfolgs- oder Widerstandswurf?

Wenn Personen ihre Fertigkeiten miteinander messen, ist nicht immer klar, wer den Erfolgs- und wer den Widerstandswurf würfelt. Typisch ist der Versuch eines Fälschers, eines seiner Werke einem Archäologen als „echt antik“ anzudrehen. Eine eindeutige Regelung ist hier nicht möglich. Es gibt aber zwei Faustregeln, wer eher den Erfolgswurf würfeln sollte:

- die eher aktive Person,
- die Figuren der Spieler (wenn sie ankündigen, dass ihre Abenteurer die betreffende Fertigkeit aktiv einsetzen wollen).

Aber auch geheime Widerstandswürfe für die Figuren der Spieler können ratsam sein, wenn die Spielleiterin die Spieler nicht mit der Nase darauf stoßen will, dass es etwas Wichtiges zu entdecken gibt.

In besonderen Situationen kann es sogar dazu kommen, dass nacheinander erst die eine Partei und dann die andere einen Erfolgswurf würfelt. Wird einem Spieler-Archäologen eine Fälschung angeboten, aber der Spieler entschließt sich nicht, seinen Abenteurer das gute Stück genauer untersuchen zu lassen, würfelt die Spielleiterin insgeheim einen EW:Fälschen und einen WW:Archäologie. Angenommen, der Archäologe fällt auf die Fälschung herein, kommen dem Spieler vielleicht später Bedenken, und er lässt seinen Abenteurer den Kauf in der Ruhe des Hotelzimmers noch einmal sorgfältig untersuchen. Diesmal würfelt die Spielleiterin einen verdeckten EW:Archäologie, gefolgt von einem WW:Fälschen.

tionen oder Gütern misslingt. Durchschaut ein gesetzestreuer Bürger die gesetzeswidrigen Absichten seines Gegenübers, der ihn z.B. in verschwörerischem Tonfall fragt, wo man denn hier „etwas organisieren“ könne, macht er eventuell Schwierigkeiten. Vielleicht ist er aber auch zu eingeschüchtert oder gleichgültig, um zur Polizei zu gehen.

Fragt ein Abenteurer nur nach unverfänglichen Dingen oder hört er sich unauffällig nach Gerüchten um, kann die Spielleiterin auf den Widerstandswurf verzichten. Erkundigungen dieser Art erregen keine besondere Aufmerksamkeit, solange der Abenteurer nicht gerade an einen professionellen Kriminalbeamten, Geheimdienstmann oder Detektiv gerät. Bei einem **kritischen Fehler** kann der Abenteurer auch in solchen an sich harmlosen Fällen in Schwierigkeiten geraten, da seine Fragerei an die Behörden gemeldet wird und er mit einem unangenehmen Verhör rechnen kann.

*Gassenwissen* lässt sich ähnlich wie *Menschenkenntnis* dazu einsetzen, die Bestechlichkeit einer Person zu erkunden. Im Gegensatz zur *Menschenkenntnis* kann man hier jedoch zusätzlich ungefähr bestimmen, wie viel man bieten muss, um Aussicht auf Erfolg zu haben. **Durchschaut** der Gesprächspartner die Absicht der Figur, liegt es ganz im Belieben der

Spielleiterin, was die Person unternimmt. Ist sie einer Bestechung nicht abgeneigt, rückt sie vielleicht einfach mit der Sprache heraus und nennt ihren Preis. Ist sie unbestechlich, reagiert sie abweisend oder meldet den Abenteurer gar an die Behörden.

### Gerichtsmedizin (geistig)

**In61**, Gs31; Erfolgswert+4

Mit Hilfe der *Gerichtsmedizin* kann ein Abenteurer wesentlich genauer als ein normaler Arzt bestimmen, auf welche Weise ein Mensch (oder auch ein Tier) zu Tode gekommen ist, ob er auf natürliche oder unnatürliche Weise starb, was er vor seinem Tod zu sich genommen hat und wie lange der Eintritt des Todes zurückliegt. In günstigen Fällen kann ein Gerichtsmediziner auch Rückschlüsse auf die Tatwaffe und eventuell den Mörder ziehen (falls es sich um Mord handelt, was oft noch zu beweisen ist). Ist seit dem Tod des untersuchten Individuums ein größerer Zeitraum verstrichen, oder befindet sich die Leiche in einem besonders schlechten Zustand, wird der Erfolgswurf nach Ermessen der Spielleiterin durch Abzüge erschwert.

Ein Gerichtsmediziner kann vor Ort nur grobe Aussagen über Todesursachen und Zeitpunkt des Todes machen. Für seine Arbeit benötigt er entsprechende Einrichtungen wie Kühl-