

# Gauklerleben – eine mittelschwere Skillchallenge

**Komplexität:** 3 (8 Erfolge vor 3 Fehlschlägen)

**Wesentliche Fertigkeiten :** Bluffen, Diebeskunst, Akrobatik und andere nach freier Wahl

## Hintergrund der Skillchallenge:

Diese Skillchallenge lässt sich im Zusammenhang mit einer Reise in eine Stadt oder Burg einsetzen welche für die Weiterführung des Quests wichtig ist.

In diesem Beispiel sind die Spieler auf dem Weg zu Grendal dem Gnom welcher sich angeblich momentan in Gefangenschaft in der Stadt befindet. Sie haben auf ihrem Weg dorthin einen Überfall auf einen Zigeunertrupp verhindert, und die fahrenden Schausteller und Gaukler gerettet. Berichten sie diesen von ihren Zielen in der Stadt, so bieten ihnen die Zigeuner ihre Hilfe an. Die Spieler bekommen die Möglichkeit mit den Zigeunern in die Stadt zu ziehen und sich als eben solche auszugeben.

Grendal hat angeblich die Ruinen von Dunlan – einer alten und vergessenen Zwergenstadt gefunden, in welche die Spieler wollen, doch die Skillchallenge könnte genauso gut eingesetzt werden um andere Quests in der Stadt vorzubereiten, alte Freunde zu befreien oder schlicht heimlich die Stadt zu betreten und auskundschaften zu können.

Vorraussetzung für die Skillchallenge ist das die Spieler die Freundschaft der Zigeuner gewinnen, in diesem Beispiel durch eine vorangegangene Kampfbegegnung. Hilfreich ist genauso natürlich den Spielern klarzumachen dass neuankommende Abenteurer eventuell die Aufmerksamkeit der Stadtwachen oder aber des Herrschers wecken werden.

Die Zigeuner kennen die Stadt bereits von früheren Besuchen, und berichten ebenfalls vom Aberglauben den manche der Wachleute dort an den Tag legen und das viele von ihnen in ihrer Freizeit zum Marktplatz und den angrenzenden Tavernen kommen würden um sich die Schauspiele der fahrenden Gaukler zu betrachten oder sich im Glücksspiel zu versuchen. Willigen die Spieler ein, so können sie sich mit Hilfe der Zigeuner verkleiden, und sich Aufgaben und Spiele ausdenken mit denen sie in der Stadt Informationen über Grendal und seine Gefangennahme sammeln können.

## Vorbereitung:

Folgende Mittel liefern die Zigeuner als Unterstützung:

### Sieben Glückswürfel

Diese Würfel entsprechen äußerlich normalen Würfeln, sind innen jedoch hohl und halb mit einer dickflüssigen wachsartigen Masse gefüllt. Hält man sie etwas in der Hand und lässt sie dann ein paar Momente liegen oder klopft vor dem Würfel „glücksbringend“ auf den Tisch so senkt sich die Masse nach unten und verändert den Schwerpunkt der Würfel. Charaktere die im Bluffen oder der Diebeskunst geübt sind können dies unscheinbar ins Würfelspiel einbringen (Bluffen, einfach) oder bei der Gefahr einer Entdeckung die Würfel gegen normale Würfel austauschen (Diebeskunst Fingerfertigkeit, schwierig)

Die Zigeuner berichten den Spielern auch von einem beliebten Trinkspiel mit Würfeln unter den Wachen, in welches sie diese verwickeln könnten. (Siehe Abschnitt: „Das Trinkspiel“)

### Gauklerkleidung/Ausrüstung

Abhängig von der Rolle bieten die Zigeuner den Spielern ausserdem verschiedene Kostüme inklusive Zubehör an welches ehemaligen Mitgliedern der Gruppe gehörte oder Ersatzkleidung darstellt:

- Das Kleid einer Seiltänzerin und den Anzug eines Seiltänzers - eng und freizügig ausgeschnitten um die Blicke auf den Artisten zu lenken und farbenfroh.
- Mama Tyche's Sternentuch und Mantel des Zauberlehrlings – eine mit verschiedensten arkanen und zumindest arkan wirkenden Symbolen bestickte einfache Robe und ein mit Goldimitat besetztes Haartuch sowie die dazugehörige falsche Kristallkugel.
- Die Ketten des Entfesselungskünstlers und die Kiste des Verschwindens – eine Kiste auf einem Podest mit doppeltem Boden
- Die Lederkleidung des ehemaligen Feuerschluckers
- Das Fell eines falschen Tanzbären und die Kostüme verschiedener Monster die man in Theaterstücken benutzte.

Darüber hinaus bieten die Wagen der Gaukler genügend Möglichkeiten sich zu verstecken so dass es problemlos möglich ist mit ihnen einzelne Charaktere auch unverkleidet in die Stadt zu bekommen.

## Die eigentliche Skillchallenge

Folgende Fertigungsanwendungen sind Beispiele für Möglichkeiten die den Spielern offen stehen um etwas über Grendal den gefangenen Gnom zu erfahren, und ihn eventuell zu befreien:

### Die Leiter zum Seiltanz (Schwierigkeit mittel)

Mit einem Wurf auf **Diplomatie** kann es den Spielern welche sich als Seiltänzer verkleiden, gelingen das Hochseil samt Leiter so aufstellen zu lassen dass sie von dort bis zum Dach eines der Häuser nahe des Turms kommen, oder sie es von einem Dach zum nächsten spannen dürfen. Hierzu müssten sie die Anwohner überzeugen.

### Informationen beschaffen (Schwierigkeit leicht):

Mit einem Wurf auf **Gassenkunde** kann es den Spielern gelingen herauszufinden das Grendal tatsächlich gefangen genommen wurde als er von seiner letzten Reise zurückkam, und sich nun im Gefängnisturm befindet.

### Hellseherei (Schwierigkeit mittel)

Mit einem Wurf auf **Bluffen** oder **Einsicht** kann es gelingen als Mama Tyche's Zauberlehrling einem der Wachleute einzureden etwas mit den Zellen im Turm würde nicht stimmen, und die Gefangenen während seiner Schicht ausbrechen. Hat sich einer der Spieler als Entfesselungskünstler und Meister der Schlösser ausgegeben, so wird die Wache ihn mitnehmen und die Vorhängeschlösser der Zellen überprüfen und eventuell austauschen lassen.

Alternativ können während Mama Tyche und ihr neuer Lehrling ihre Seancen abhalten auch andere vermeindlich wahrgesagte Dinge den Wachen eingeflüstert werden. Möglich wäre zum Beispiel ein Schatz den der Gnom angeblich vergraben hätte, oder aber eine Verlegung der Wachzeit der Wache um rechtzeitig am Abend noch eine schöne Frau in der nächsten Gasse zu retten.

Durch geschickte Formulierung der Prophezeiungen und den Einsatz der Fertigkeit **Einsicht** kann es zudem gelingen allgemeine Informationen zu Grendal und seiner Zelle oder der Stadt aus den Wachen heraus zu locken.

### Würfelspiel (Schwierigkeit mittel)

Mit einem Wurf auf **Diebeskunst** oder **Bluffen** ist es möglich eine der Wachen beim Würfelspiel so lange verlieren oder gewinnen zu lassen bis diese betrunken von ihrer Arbeit berichtet, oder aber den Spielern genug Gold schuldet um ihnen einen Gefallen zu tun (zum Beispiel ihnen zu verraten wer die Zellschlüssel besitzt).

### Diebstahl (Schwierigkeit schwer/variabel)

Mit einem Wurf auf **Diebeskunst** ist es möglich einer der Wachen die Schlüssel zum Zellentrakt zu stehlen. Hat man die Wache zuvor z.B. mit dem Trinkspiel betrunken gemacht so verringert sich die Schwierigkeit um eine Kategorie auf mittel, hat man zuvor herausgefunden welche der Wachen den richtigen Schlüssel zum Zellentrakt besitzt so verringert sich die Schwierigkeit um eine weitere Kategorie (auf mittel oder leicht).

Im Fell des Tanzbären ist es zudem möglich herumzutorkeln und wahllos Leute anzurempeln. Ein geschickter Charakter kann auf diesem Wege die umstehenden Leute wie zum Beispiel die Wachmänner bestehen.

### Auftreten (Schwierigkeit mittel)

Mit einem erfolgreichem Wurf auf **Athletik**, **Bluffen**, **Akrobatik**, **Geschichtswissen** oder **Diebeskunst** ist es möglich den Wachen weiszumachen sie hätten tatsächliche Gaukler und Schausteller vor sich. Die Spieler können hierbei kreativ versuchen sich eigene Auftritte auszudenken, können Geschichten erzählen, über das Seil tanzen, Artistik darbieten, als Eisenbieger auftreten oder aber kleine Zaubertricks vollführen. Diese Anwendung ist mehrfach möglich, jedoch jedes mal auf eine andere Fertigkeit bezogen. Für jeden erfolgreichen Auftritt erhalten die Spieler einen Bonus von +2 auf alle weiteren Würfe innerhalb dieser Skillchallenge bis zu einem Maximum von +6.

### Ablenkung (Schwierigkeit leicht)

Die Spieler können die Umkleide und Badestelle der Schausteller – ein einfaches Dreieck aus Stoffwänden so stellen das es vom Turm aus gut einsehbar ist.

Mit einem Wurf auf **Diplomatie** können sie Lyria die schöne Seiltänzerin der Gruppe dazu überzeugen sich während des Ausbruchs ein Bad zu genehmigen und umzukleiden. Auf diese Weise lassen sich die Wachleute des Gefängnisturms ablenken was ihre Aufmerksamkeit auf den folgenden Ausbruchsversuch senkt.

### Ausbruch (Schwierigkeit mittel/variabel)

Voraussetzung für diesen Versuch ist es zu wissen wo sich die Zelle Grendals genau befindet. Ist es den Spielern gelungen die Schlüssel zum Zellentrakt zu erlangen verringert sich die Schwierigkeit auf mittel.

Mit einem Wurf auf **Akrobatik** oder **Athletik** und der Leiter für den Seiltanz am Haus ist es möglich in der Nacht eines der Häuser neben dem Gefängnisturm zu erreichen und diesen zu erklettern. Durch ein vergittertes Fenster können die Spieler Grendal anschliessend den Schlüssel zu seiner Zelle durchstecken und dieser kann ausbrechen. Hierzu muss ihm ein Wurf auf **Heimlichkeit** gelingen. Haben die Spieler mittels Lyria oder anderweitig für Ablenkung gesorgt, so gelingt dem Gnom dieser Wurf automatisch. Wenn die Spieler selbst einen oder mehrere Charaktere in den Turm schicken so können sie selbst auf **Heimlichkeit** würfeln und eventuell verbliebene Wachen überraschen und in einen Kampf verwickeln oder sich an ihnen vorbeischieben.

## Erfolg und Misserfolg

Um die Skillchallenge zu bestehen müssen die Spieler 8 Erfolge vorweisen können bevor durch 3 Misserfolge entweder das Interesse der Wachen erlahmt (durch zum Beispiel wenig erfolgreiche Auftritte) oder diese Verdacht schöpfen.

Die Spieler haben die Skillchallenge gewonnen wenn es ihnen gelingt Grendal den Gnom zu befreien, oder zumindest genügend Informationen für eine Befreiung sammeln bevor die Wachen an ihrer Rolle als Gaukler zweifeln, das Interesse an der Gruppe verlieren oder aber Hinweise auf einen bevorstehenden Ausbruch erhalten.

Wenn die Spieler nicht aktiv beim Diebstahl der Zellschlüssel oder dem Ausbruch erwischt werden so muss dies noch nicht das Ende sein. Eventuell haben sie dennoch genügend Informationen erhalten um einen anderen Ausbruchsplan für Grendal zu gestalten. Es bietet sich hierbei als Spielleiter an den Spielern auch für teilweisen Erfolg eine Belohnung zu vergeben die den Spielern Grendals Befreiung erleichtert.

## Zusatzmaterial

Dieses Material ist nicht notwendig für die Skillchallenge und kann bei Bedarf angepasst werden. Zumindest die Hintergründe der Zigeuner sollte man allerdings ausarbeiten um wenigstens im groben Fragen hierzu seitens der Spieler beantworten zu können.

### *Das Trinkspiel „Schoppenwurf“*

Bei diesem Spiel, welches die Gaukler den Spielern beibringen können würfeln die Spieler mit drei Würfeln, und müssen versuchen möglichst zwei Paar, drei Paar, eine Strasse oder aber die höchste Summe aller Würfel zu erhalten. Der Spieler welcher die niedrigste Zahl würfelt darf einen Würfel seines Gegenspielers mit einem eigenem Würfel tauschen, würfeln beide die niedrigste Zahl so darf jeder tauschen.

Hierbei gilt:

- Der Dreier schlägt die Strasse
- Die Strasse schlägt den zweier
- Der zweier schlägt die Punkte
- und wer die niedrigsten Punkte hat verliert gegen den mit den höheren
- und zahlt dem Gewinner ein Bier.

Da die Spieler hierbei Trickwürfel verwenden ist es ihnen möglich durch geschickte Manipulation der Würfel die Würfe vorauszusehen, sowohl ob ein gerade getauschter Würfel wieder eine niedrige Zahl trifft oder aber nicht und absichtlich einen der Wachleute gewinnen zu lassen und dabei auszuweichen. Alternativ könnten die Spieler auch versuchen selbst zu gewinnen und die Wachleute oder aber Gäste ausnehmen.

### *Kurzbeschreibung der Zigeuner und ihres Hintergrunds*

**Mama Tyche:** Mama Tyche ist eine ältere, verlotterte Hexe dem Äusseren nach und gibt sich gerne blind und taub weshalb sie froh ist einen der Spielercharaktere als Assistenten zu bekommen. Unter der vielen Schminke und dem falschem Buckel steckt allerdings eine Frau im besten Alter und ein durchaus wacher Geist. Obwohl sie an ihrer Kristallkugel gerne den Spielern den Vortritt lässt die richtigen Fragen an die Wachen zu stellen ist sie doch immer gern mit Rat und einem auf den Ersten Blick verwirrenden aber meist doch hilfreichen Kommentar zur Hand.

**Lyria und Zem:** Lyria und Zem sind die beiden Seiltänzer und Artisten der Gruppe, und offensichtlich ein Paar. Mit etwas Nachforschung lässt sich herausfinden das die beiden wohl von Zu Hause flohen und seither unter den Zigeunern leben. Lyrias Schönheit kann den Spielern helfen die Wachen beim Ausbruch abzulenken, während Zem stets ein Auge darauf hat das keiner der Spielercharaktere oder Wachen zu sehr von seiner Liebsten in Bann gezogen wird.

**Marek der Feuerschlucker:** Marek ist der Kraftprotz der Gruppe, ein Feuerschlucker, Schmied und Eisenbieger und geübt darin ein Schwert zu schlucken. Mit Timas verbindet ihn offenbar eine innige Freundschaft auch wenn die Beiden durch beständige Neckereien versuchen dies zu überspielen. Marek kann den Spielern helfen indem er ihnen ein scheinbar ausbruchssicheres Schloss gibt das nicht einmal Timas überwinden kann. Gelingt es den Spielern einer der Wachen dazu zu bringen dies für Grendals Zelle zu benutzen brauchen sie nicht länger versuchen den Zellschlüssel zu besorgen sondern können Mareks Zweitschlüssel nutzen.

**Timas:** Timas der Schmale, seines Zeichens Geschichtenerzähler, Zauberer und Entfesselungskünstler ist dafür berühmt sich aus jeder Art von Kette befreien zu können. Spötter mögen meinen dies liegt daran das sein Freund Marek die Ketten zu schmieden beliebt, aber tatsächlich ist Timas ungemein geschickt. Da dies auch auf seine spitze Zunge und sein Geschick beim Erzählen anzüglicher Geschichten zutrifft gilt er als notorischer Frauenheld. Wenn die Spieler zu lange in der Stadt bleiben so kann es geschehen dass eine der Wachen Timas im fremden Ehebett erwischt und in eine Zelle wirft oder der Gruppe und den Spielern Ärger bereitet.