

Diese Skill Challenge benutzt die Fertigkeiten der Edition 3.5.

Beschreibung

Seit einiger Zeit schon machen berittene Räuber die Gegend unsicher. Von ihrem geheimen Versteck aus irgendwo in der Wildnis überfallen sie die Handelsstraßen. Doch nun muss die Heldengruppe das Räuber-Versteck so schnell wie möglich finden, bevor bei den Räubern ein bestimmtes Ereignis eintritt. Dies kann beispielsweise sein, dass eine Geisel befreit werden muss, bevor sie ausgefragt, getötet oder fortgeschafft wird, dass die Räuber hopsgenommen werden, bevor ein Verräter sie vor dem bevorstehenden Angriff warnen kann, oder dass ein gestohlenen magisches Artefakt sichergestellt wird, bevor ein Bösewicht bei den Räubern es einsetzen kann.

Das Räuberlager liegt weit abseits bewohnter Siedlungen in einer vergessenen Ruine. Bei der Ruine befindet sich eine Wasserquelle - ein kleiner See oder Bach - an dem sie ihre Pferde (oder sonstige Reittiere) tränken können. Von dort aus unternehmen die Räuber ihre Streifzüge. Die genaue Art des Geländes richtet sich nach der jeweiligen Kampagne. Im Fall einer Wüstenlandschaft befindet sich bei der Ruine eine kleine Oase.

Gerüchten zufolge entführen die Räuber gelegentlich Personen, die sie gegen ein Lösegeld wieder freilassen. Daher ist bekannt, dass sie in einer Ruine hausen, jedoch nicht, wo diese liegt, da auf dem Weg zur und von der Ruine weg den Entführten die Augen verbunden werden.

Voraussetzungen

In diesem Skill Challenge wird davon ausgegangen, dass die SC keine direkte Spur zu dem Räuberlager haben. Sie halten sich gerade in einer Ansiedlung auf und erfahren dort von einem NSC, dass sie das Räuberlager schnell finden müssen (z.B. weil jemand entführt oder ein wichtiges Artefakt gestohlen

wurde). Alternativ werden sie beauftragt, die Räuber zu finden und müssen schnell agieren, bevor ein Verräter bei ihrem Auftraggeber die Räuber warnen kann.

Die SC haben stehen also unter Zeitdruck. Sie haben in der Ansiedlung etwa eine halbe bis ganze Stunde Zeit, um auszuschwärmen und Informationen zusammenzutragen. Wenn sie den ungefähren Ort ermittelt haben, müssen sie sofort dorthin aufbrechen. Es wird dabei davon ausgegangen, dass die SC entweder eine grobe Karte des Gebietes bereits besitzen oder sich leicht beschaffen können.

Komplexität

2 (6 Erfolge vor 3 Fehlschlägen)

Aufbau

Um das Räuberlager rechtzeitig zu finden, müssen die SC eine Reihe von Indizien zusammentragen und daraus kombinieren, wo der Standort des Räuberlagers sein muss, bevor es zu spät ist.

Primäre Fähigkeiten:

Informationen sammeln (mittelschwer): Mit einem Erfolg kann der SC eine Reihe von Orten und Straßenabschnitten zusammentragen, an denen Überfälle stattgefunden haben. Dies hilft das Aktionsgebiet der Räuber einzugrenzen. Außerdem kann man von Entführten erfahren, wie weit sie fortgeschafft wurden.

Spuren Lesen (mittelschwer): Der SC kann vom Ort des letzten Überfalls aus die Spur der Räuber ein Stück weit verfolgen, bevor sie sich auf felsigem Gelände verläuft und von einsetzendem Regen, Schnee oder Sandsturm unkenntlich gemacht wird. Die Spur von Beginn bis zum Ende zu verfolgen, ist zwar möglich, wird durch die Witterung zunehmend erschwert und verlangsamt das Vorankommen der SC zu sehr. Ein Erfolg in dieser Fertigkeit gibt jedoch eine ungefähre Richtung an.

Dies führt nur zu einem Erfolg, wenn zuvor

ein Erfolg auf die sekundäre Fähigkeit Informationen sammeln erzielt wurde, um den Ort des letzten Überfalls zu erfahren, so dass der Spurenleser weiß, wo er anfangen muss zu suchen. Ist dies nicht der Fall, verbraucht die Suche nach dem Beginn einer passenden Fährte zu viel Zeit, um noch als Erfolg zu zählen. Diese Fertigkeit kann nur einmal angewendet werden, da sie zu zeitaufwändig für mehrfache Versuche ist.

Wissen (Geographie) (leicht): Wenn zuvor ein Erfolg auf Reiten oder Mit Tieren umgehen erzielt wurde, dann kann ein SC versuchen, aus seinem Wissen über die gegebenen Geländeformationen zu schließen, an welchen Stellen des Suchgebiets genug Wasser für die Reittiere der Räuber vorhanden ist.

Wissen (Geschichte) (schwer):

Mit einem erfolgreichen Wurf kann ein SC alte Unterlagen finden, die auf Ruinen im Suchgebiet hinweisen. Dazu muss der SC sich an einen Ort begeben, an dem es Aufzeichnungen über die Geschichte der Gegend gibt, beispielsweise ein Stadtarchiv, eine Bibliothek oder ähnliches.

Wissen (Lokales) (mittelschwer):

Dieser Wurf gibt einem SC Hinweise auf mögliche Standorte von Ruinen oder Wasserstellen in der Gegend, je nachdem, welche Informationen den SC noch fehlen.

Sekundäre Fähigkeiten:

Diplomatie (leicht): Mit einem Wurf auf Diplomatie kann ein SC, der an der Suche nach geschichtlichen Informationen beteiligt ist, den Verwalter des Wissens, d.h. einen Archivar, Bibliothekar oder Stadtschreiber, von der Dringlichkeit überzeugen, so dass dieser bei der Suche hilft und so ein Bonus von +2 auf den Wurf Wissen (Geschichte) gewährt wird.

Informationen sammeln (leicht): Mit einem Erfolg kann ein Opfer des letzten Überfalls gefunden werden, das den SC berichten kann, wo man mit der Spurensuche ansetzen kann.

Nur mit diesem Wissen kann ein Spuren-Suchen-Erfolg rechtzeitig erzielt werden. Wenn diese Fertigkeit einmal erfolgreich eingesetzt wurde, kann sie nicht noch einmal eingesetzt werden; es hilft nicht weiter, den Ort des letzten Überfalls von mehreren Zeugen zu erfahren.

Informationen sammeln (mittel): Mit einem Erfolg kann Genaueres über das Aussehen des Räuberlagers herausgefunden werden. So kann aus den Schilderungen einer Geisel Wissen über das Alter und Aussehen der Ruine gewonnen werden, was auf den Wurf auf Wissen (Geschichte) einen Bonus von +2 bringt.

Reiten (leicht) oder Mit Tieren umgehen (leicht): Mit einem Erfolg weiß ein SC, dass berittene Räuber eine Wasserquelle brauchen, um ihre Pferde zu tränken. Mit diesem Hinweis kann ein Wurf auf Geographie abgelegt werden, um herauszufinden, wo sich in dem Suchgebiet Bäche und Seen befinden könnten. Wenn diese Fertigkeit einmal erfolgreich eingesetzt wurde, kann sie nicht noch einmal eingesetzt werden; wenn man einmal erfahren hat, dass die Räuber Zugang zu einer Wasserquelle brauchen, hilft es nicht weiter, dieses Wissen erneut bestätigt zu bekommen.

Wissen (Architektur und Baukunst) (mittel): Mit einem Erfolg kann ein SC die Ruinen, in denen die Räuber hausen, besser einer Epoche oder einem Erbauervolk zuordnen. Damit kann er SC, die auf Wissen (Geschichte) würfeln, mit einem Bonus von +2 unterstützen, indem er ihnen beispielsweise darlegt, ob die Erbauer eher in Tälern oder auf Anhöhen bauten, ob es sich um einen Sakralbau in der Nähe eines bestimmten Landschaftsmerkmals handelt oder ähnliches.

Alle Boni auf Wissen (Geschichte) sind kumulativ.

Alle Fertigkeiten, bei denen nicht angegeben ist, dass man sie nur einmal einsetzen kann, können mehrfach eingesetzt werden, um weitere Informationen zu sammeln.

Erfolg:

Tragen die SC ausreichend Erfolge zusammen, können sie das Räuberlager finden, bevor das von ihnen befürchtete Ereignis eintritt, d.h. die Geisel ist noch unversehrt, die Räuber ungewarnt da oder das Artefakt noch nicht benutzt.

Die SC tragen dazu aus all ihren Erfolgen verschiedene Indizien zusammen, z.B. indem sie auf einer Karte alle Wasserstellen eintragen, mögliche Standorte für eine Ruine der beschriebenen Art in Betracht ziehen und zum Schluss schauen, wo ein passender Ort in Reichweite für alle Überfallstätten liegt. Zum Schluss haben sie ein eng begrenztes Gebiet, in dem sich das Räuberlager befinden muss.

Fehlschlag:

Wenn die SC nicht erfolgreich sind, verstreicht zu viel Zeit, bevor sie genug Informationen zusammentragen können, um das Räuberlager zu orten. Dann wird das befürchtete Ereignis bereits eingetreten sein, wenn sie schlussendlich dort ankommen, d.h. die Geisel ist tot oder musste wichtige Informationen preisgeben, die Räuber sind ausgeflogen oder das Artefakt wurde schon eingesetzt.

Haben die SC drei Fehlschläge gesammelt, bevor sie die nötigen Erfolge beisammen haben, können sie dennoch weiterforschen, um das Räuberlager zu finden. Sobald sie 6 Erfolge haben, können sie das Räuberlager finden, wenn auch nicht mehr rechtzeitig.

Auch kann nach Fehlschlägen der Skill Challenge die Handelsstraße von einem Spurenleser abgesucht werden. Dieses Vorgehen wird ob der Größe des abzusuchenden Gebietes im schlimmsten Fall mehrere Tage in Anspruch nehmen.