

# Finsterland

## SPEZIALMANÖVER

von Georg pils

Mit Dank an Thomas Sterzinger für die Siegelkunst

### TECHNISCHE SPEZIALMANÖVER

Die speziellen Möglichkeiten Tarasiens durch den Kahesterstrauch und sein Extrakt haben die technologische Entwicklung des Landes in eine andere Richtung als die des Finsterlandes gelenkt. Während man im Westen ständig nach neuen Verbesserungen sucht und immer neue Erfindungen macht, ist die dominante tarasische Technologie seit Jahrhunderten ausgereift. Das führt dazu, dass man neuen Ideen eher skeptisch gegenübersteht. Dennoch verfügt Tarasien über faszinierendes Wissen.

### ARTILLERIST

Die tarasischen Kanonen und Raketen gehören zu den Besten der Welt. Trotz einfacher Konstruktion sind sie in der Lage, eine gewaltige Feuerkraft zu entwickeln. Die Artilleristen des Großkhans sind diszipliniert und präzise ausgebildet. Durch dieses Spezialmanöver können sie ihre Waffen effizient und verlässlich einsetzen.

**Bombardement:** Durch aufwendige Berechnungen ist es möglich, auch nicht sichtbare Ziele zu treffen.

Bei Schüssen mit Geschützen, die ohne Sicht des Ziels durchgeführt werden, erreicht der Artillerist einen kritischen Erfolg ab dem ersten 10er.

**Chemie:** Dieses Manöver deckt die Grundkenntnisse der organischen und anorganischen Chemie ab. Versucht man, eine chemische Formel zu verstehen, eine spezielle Substanz zu untersuchen oder allgemeine chemische Laborarbeiten zu erledigen, erzielt man einen kritischen Erfolg ab dem ersten 10er. Üblicher Wurf ist (eIN+Technologie).

**Feuerrhythmus:** Eine gut ausgebildete Batterie kann schnell und verlässlich laden und feuern. Das Abfeuern eines Geschützes benötigt nur Aktion und Bewegung. Die Reaktion bleibt verfügbar.

**Mathematik:** Der Charakter beherrscht die notwendigen Formeln für seine Aufgabe und kann sie auch herleiten und erweitern.

Bei Berechnungen, Simulationen und Modellierungen erzielt man einen kritischen Erfolg ab dem ersten 10er. Üblicher Wurf ist (eIN+Technologie).

**Mannschaft\*:** Mit diesem Manöver kann man auch im Notbetrieb noch angreifen.

Man benötigt zum Abfeuern eines Geschützes nur zwei Leute. Man kann auch mit zwei Leuten nachladen, das dauert dann aber zwei Aktionen.

**Munition\*:** Die Artilleristin muss in der Lage sein, ihre eigenen Kugeln zu gießen. Sie kann auch spezielle Geschosse herstellen, die für besondere Aufgaben gedacht sind.

Mit diesem Spezialmanöver kann man zum Beispiel Sprenggeschosse erzeugen, die alle Ziele im Feld treffen und 3W6 Schaden verursachen, oder auch Kettenkugeln, die zum Abreißen von Masten auf See eingesetzt werden. Wird ein Schiff von ihnen getroffen, ist es bis zur Reparatur unbeweglich.

Andere Geschosstypen sind nach Ideen der Spieler möglich.

Die Herstellung wird jeweils mit (eIN+Handwerk) gewürfelt. Um ein Spezialgeschoss zu fertigen, benötigt man mindestens drei Erfolge.

## SEEFAHRT

Dieses Spezialmanöver deckt sowohl die Hochsee- als auch die Küstenschiffahrt ab. Man verwendet es für die Navigation und Steuerung des Schiffes, aber auch für das Angeln. Wenig überraschend ist es für Seeleute interessant.

**Fischen:** Um sich auf See mit Nahrung zu versorgen, ist es wichtig, mit Netz und Angel umgehen zu können.

Wenn man angelt oder fischt, erzielt man einen kritischen Erfolg ab dem ersten 10er. Üblicher Wurf ist (eGE+Naturkunde).

**Mathematik:** Der Charakter beherrscht die notwendigen Formeln für seine Aufgabe und kann sie auch herleiten und erweitern.

Bei Berechnungen, Simulationen und Modellierungen erzielt man einen kritischen Erfolg ab dem ersten 10er. Üblicher Wurf ist (eIN+Technologie).

**Orientierung:** Durch diese Fähigkeit behält man auch in unübersichtlichen Gegenden leicht den Überblick. Man findet schnell Orientierungspunkte und kann Karten sicher lesen.

Man erzielt einen kritischen Erfolg bei Versuchen, sich zu orientieren und Karten zu lesen, ab dem ersten 10er. Diese Fähigkeit wird meistens mit (eIN+Ortskenntnis) gewürfelt.

**Rudern:** Eine traditionelle athletische Tätigkeit für Studenten, Fischer und Sklaven.

Man erlangt einen kritischen Erfolg beim Rudern ab dem ersten 10er. Der Wurf dazu ist (eST+Athletik) oder (eST+Fahren). Der Besitz dieses Untermanövers gibt dem Charakter außerdem zwei zusätzliche Würfel beim Rudern.

**Seebeine:** Mit der Routine auf See kommt eine gewisse Sicherheit auf dem schwankenden Deck.

Der Charakter hat zwei Zusatzwürfel bei Versuchen, auf Schiffen zu klettern, zu balancieren und zu sprinten. Dieser Bonus kombiniert sich nicht mit entsprechenden Boni von anderen Spezialmanövern. Er erzielt auch einen kritischen Erfolg ab dem ersten 10er.

**Zimmerei:** Dieses Manöver deckt die Fähigkeiten ab, die man zur Reparatur von Schiffen und Booten benötigt.

Man erzielt einen kritischen Erfolg bei Versuchen, Wasserfahrzeuge zu reparieren, ab dem ersten 10er. Diese Fähigkeit wird meistens mit (eGE+Handwerk) gewürfelt.

## STEINBILDNEREI

Dieses Spezialmanöver ist das wichtigste zur Verwendung tarasischer Technologie. Mit ihm lassen sich Wandelsteine formen und steuern. Es wird in traditionellen Schulen gelehrt und die Künstler müssen ihren Meistern unter Umständen jahrelang dienen, bevor sie die Geheimnisse ihrer Methoden erlernen dürfen.

**Analyse:** Mit diesem Manöver kann man Wandelsteine und Konstruktionen, deren Funktion man nicht kennt, verstehen und eventuelle Fehler finden und begreifen.

Man erzielt einen kritischen Erfolg bei Versuchen, die Funktionsweise von Wandelsteinen und Geräten zu begreifen, ab dem ersten 10er. Diese Fähigkeit wird meistens mit (eIN+Technologie) gewürfelt.

**Anlernen:** Die Wandelsteine sind leidlich intelligent. Will man, dass sie arbeiten, muss man sie erst vorsichtig anlernen.

Bei Versuchen, Wandelsteinen Aufgaben zu erteilen und ihnen Fähigkeiten zu vermitteln, erzielt man einen kritischen Erfolg ab dem ersten 10er. Das wird meistens mit (eIN+Handwerk) gewürfelt.

**Gestaltung:** Es ist zwar nicht einfach, einen Wandelstein von Grund auf neu zu konstruieren, aber dieser Charakter kennt sich damit aus.

Man erzielt einen kritischen Erfolg bei Versuchen, einen Wandelstein für eine spezielle Aufgabe zu erzeugen oder umzubauen, ab dem ersten 10er. Diese Fähigkeit wird meistens mit (eGE+Handwerk) gewürfelt.

**Improvisieren:** Wenn alle Stricke reißen, ist diese Fähigkeit Gold wert. Man kann mit dem, was man zur Hand hat, die tollsten Dinge erreichen.

Man erzielt einen kritischen Erfolg bei Versuchen, Wandelsteine, Maschinen und Geräte ohne passende Ausrüstung zu verwenden oder zum Laufen zu bringen, ab dem ersten 10er. Diese Fähigkeit wird meistens mit (eGE+Handwerk) gewürfelt.

**Reparatur:** Wer diese Fähigkeit beherrscht, kann Geräte schnell und geschickt reparieren und Wandelsteine ausbessern, selbst wenn er sich damit nicht besonders gut auskennt.

Man erzielt einen kritischen Erfolg bei Versuchen, Dinge zu reparieren, ab dem ersten 10er. Diese Fähigkeit wird meistens mit (eGE+Handwerk) gewürfelt.

**Sabotage:** Ein paar gut durchdachte Handgriffe, ein paar Fremdkörper im Mechanismus, und etwas ist sehr kaputt.

Gegen Ziele mit SP kann man 10 Schaden pro Erfolg auf einen (eGE+Handwerk)-Wurf machen. Dazu muss man das Ziel berühren können. Die Ziele verlieren ihren Schutz. Man erzielt einen kritischen Erfolg bei Versuchen, Maschinen und Geräte zu zerstören oder zu beschädigen, ab dem ersten 10er.

## WISSENSSPEZIALMANÖVER

Diese Manöver decken typische tarasische Interessen ab. Die Siegelkunst und die Sternkunde sind besonders, weil sie zu ihrer Verwendung Magiepunkte benötigen. Wie bei den Kampfkünsten müssen die Magiepunkte vor der angegebenen Aktion ausgegeben werden. Der Erfolg der Handlung ist dabei irrelevant. Auch wenn sie nicht gelingt, sind die Punkte verbraucht.

## FALKNEREI

Ein perfekt abgerichteter Falke ist der Stolz eines jeden tarasischen Adligen. In Westtarasien ist die Jagd mit Vögeln aber auch den anderen Ständen gestattet und so findet man in allen Gesellschaftsschichten Raubvögel als Haustiere. Mit diesem Manöver kann man sie sicher und wirksam einsetzen.

**Abrichten:** Die Arbeit mit den verschiedenen Raubvögeln ist eine hohe Kunst. Sie müssen Disziplin lernen und perfekt mit ihrem Jäger zusammenarbeiten.

Die Falknerin erreicht einen kritischen Erfolg beim Abrichten und Erziehen eines Falken ab dem ersten 10er. Das wird üblicherweise auf (eCH+Naturkunde) gewürfelt. Vögel, die von ihr trainiert wurden, erhalten zwei Zusatzwürfel auf ihre Fähigkeiten, wenn sie mit ihr arbeiten.

**Aushacken:** Das Tier stürzt sich auf das Ziel und greift dessen Gesicht an.

Als Aktion kann die Figur den Raubvogel auf ein Ziel hetzen. Dabei wird ein Angriff mit (eGE+Naturkunde) durchgeführt. Die Reichweite des Angriffs ist gleich dem doppelten Geschick des Tieres. Es kann normal ausweichen. Trifft der Angriff, verliert das Ziel zwei Würfel bei allen Wahrnehmungsproben bis ihm Erste Hilfe geleistet wird oder die Szene endet. Dieser Angriff wirkt nur gegen Ziele mit Lebenspunkten.

**Jagd:** Die Waidfrau kennt die Techniken und Tricks, mit denen sie erfolgreich das Wild finden und erlegen kann.

Mit diesem Manöver erreicht man einen kritischen Erfolg auf der Pirsch mit dem ersten 10er. Dabei wird üblicherweise auf (eWA+Naturkunde) gewürfelt.

**Kreisen:** Der Raubvogel beobachtet die Umgebung aufmerksam und wartet auf ein geeignetes Opfer. Als Aktion oder Reaktion kann der Charakter sein Tier kreisen lassen. Ab dann kann es jederzeit als Freie Reaktion angreifen. Das kann auch als Abwehr eines Angriffs genutzt werden. In diesem Fall werden die Erfolge des Tieres bei seinem Angriff als Abwehrerfolge gerechnet. Das ursprüngliche Ziel selbst kann auch abwehren. Die Erfolge werden zusammengerechnet.

**Sturzflug:** Der Vogel rast sich aus großer Höhe auf sein Ziel zu und schlägt erbarmungslos zu. Am Anfang eines Kampfes kann der Charakter als Aktion einen Angriff mit seinem Raubvogel auf ein Ziel seiner Wahl durchführen. Dieser Angriff zählt als aus dem Hinterhalt, außer der Charakter wurde selbst in einen Hinterhalt gelockt. Diese Attacke verwendet die Werte des Vogels. Die Reichweite des Angriffs ist gleich dem doppelten Geschick des Tieres.

**Falkenauge\*:** Der Falkner scheint auf geheimnisvolle Art und Weise in der Lage zu sein, seinen Geist mit dem des Raubvogels zu verschmelzen.

Als Aktion und Bewegung kann der Charakter durch die Augen des Falken sehen, während sich dieser bewegt.

## SIEGELKUNST

Die Siegelkunst ist eine besondere Form der tarasischen Kalligraphie. Die so geschriebenen Zeichen entwickeln eine mystische Energie und sind eine kontrollierte, vereinfachte Form der Magie, die recht einfach gelernt werden kann. Sie ist bei Beamten und Intellektuellen recht verbreitet, wird aber von den zentralen Behörden skeptisch betrachtet. Manchmal beherrschen einfache Leute einzelne Zeichen, die sie durch Beobachtung und Experimentieren aufgeschnappt haben.

Die Zeichen, die man mit der Siegelkunst anbringen kann, beinhalten einen magischen Effekt, der unabhängig vom Magier weiterwirkt. Sollte er bewusstlos werden oder sterben, bleibt die Magie bis zum Ende der Wirkungsdauer aktiv. Sie können normalerweise nur auf einem festen, unbeweglichen Gegenstand angebracht werden.

**Kalligraphie:** Eine schöne Handschrift schmückt den Menschen, der sie beherrscht.

Mit diesem Manöver erreicht man einen kritischen Erfolg beim Schreiben und Gestalten schriftlicher Kunstwerke ab dem ersten Zehner. Das wird normalerweise mit (eGE+Handwerk) gewürfelt.

**Zeichen der Heilung:** (2 MP) Dieses Symbol erfüllt die Menschen in der Nähe mit neuer Kraft.

Man benötigt eine Aktion, um dieses Zeichen anzubringen. Verbündete, die ihre Runde innerhalb von Zaubern-Feldern des Zeichens (kurze Reichweite) beginnen, erhalten vier Lebenspunkte zurück.

Dadurch können sie nicht über ihr Maximum geheilt werden. Eine Heilung ist nicht möglich, wenn das Ziel null oder weniger Lebenspunkt hat oder tot ist. Das Zeichen wirkt bis zum Ende der Szene.

**Zeichen des Schutzes:** (2 MP) Das Zeichen stärkt die Widerstandsfähigkeit der Menschen in seiner Nähe.

Man benötigt eine Aktion und Reaktion, um dieses Zeichen anzubringen. Verbündete, die ihre Runde innerhalb von Zaubern-Feldern des Zeichens (kurze Reichweite) beginnen, erhalten in dieser Runde vier Punkte Schutz und Magieresistenz. Das kombiniert sich nicht mit anderen Quellen von Schutz oder Magieresistenz. Das Zeichen wirkt bis zum Ende der Szene.

**Zeichen des Windes:** (2 MP) Mit einer schwungvollen Bewegung setzt der Kalligraph dieses Zeichen und beschleunigt so seine Verbündeten.

Man benötigt eine Aktion, um dieses Zeichen anzubringen. Verbündete, die ihre Runde innerhalb von Zaubern-Feldern des Zeichens (kurze Reichweite) beginnen, können sich in dieser Runde als Bewegung zwei Felder weit bewegen. Sie erhalten einen zusätzlichen Initiative-Erfolg. Das Zeichen wirkt bis zum Ende der Szene.

**Zeichen der Zerstörung:** (2 MP) Die Schreiberin nimmt einen Papierstreifen und bindet einen Fluch daran.

Man benötigt eine Aktion, um dieses Zeichen anzubringen. Gegner, die ihre Runde im Feld mit dem Zeichen beginnen, müssen eine Probe auf (eWA+Aufmerksamkeit) bestehen. Scheitert sie, nehmen sie acht Punkte magischen Feuerschaden. Gelingt sie, nehmen sie vier Punkte Schaden. Das Zeichen wirkt, bis es ausgelöst wird oder bis zum Ende der Szene.

**Zeichenträger\*:** Der Kalligraph schreibt seine Symbole auf andere Lebewesen und macht sie so zu den Trägern seiner Kunst.

Mit diesem Manöver kann man eines der magischen Zeichen auf einem bewegten Gegenstand oder einer Person anbringen. Der Effekt ist derselbe wie normal, nur kann sich so der Wirkungskreis verschieben.

## SPRACHKUNST

Obwohl es eine gemeinsame Amtssprache Tarasiens gibt, wird diese nur in ihrer schriftlichen Form verwendet. Das führt dazu, dass Leute, die viel im Land unterwegs sind, einige Dialekte und Varianten beherrschen müssen, um problemlos durchzukommen. Dieses Spezialmanöver ist für Charaktere, die akademische Interessen haben oder in der Verwaltung arbeiten, durchaus interessant.

**Anspielungen:** Die Sprache des Charakters ist voll von Wortspielen und kleinen Andeutungen. Der Spieler kann eine Probe auf (eCH+Bildung) machen, wenn er mit Menschen spricht oder ihnen Nachrichten schickt. Pro zwei Erfolge verbessert oder verschlechtert sich die Einstellung der Empfänger ihm gegenüber um eine Stufe, nach Wahl des Spielers. Damit kann er zum Beispiel andere Personen so provozieren, dass sie ihn angreifen. Allerdings kann dieses Manöver nicht im Kampf verwendet werden.

**Beamenschrift:** Die tarasischen Behörden verwenden ein eigenes Schriftsystem, um im ganzen Land zu kommunizieren.

Mit diesem Spezialmanöver ist es möglich, Nachrichten an andere Beamten zu schicken. Diese können auf jeden Fall von ihnen verstanden werden. Es ist auch möglich, die Texte zu verschlüsseln. In diesem Fall kann der Text nur vom Adressat verstanden werden. Um die Stärke der Verschlüsselung zu ermitteln, würfelt man (eIN+Bildung). Um sie zu knacken, benötigen andere Personen mehr Erfolge auf eine (eIN+Bildung)-Probe.

**Dialekte:** Man erkennt die meisten lokalen Akzente und kann sie imitieren.

Bei Versuchen, die Herkunft von Personen anhand ihrer Sprache zu erkennen, erhält der Charakter einen kritischen Erfolg ab dem ersten 10er. Dabei wird auf (eWA+Ortskenntnis) gewürfelt. Will man die Sprache imitieren, würfelt man (eIN+Überzeugen).

**Dichtung:** Ein passendes und wohlgeformtes Gedicht kann das Herz einer Person öffnen, eine Situation perfekt darstellen und ein unvergessliches Stück Kultur sein.

Versucht man, zu dichten, ein Lied zu schreiben oder einfach nur eine treffende Bemerkung zu finden, würfelt man (eIN+Überzeugen). Schon der erste 10er ist ein kritischer Erfolg.

**Fremdsprachen:** Der Charakter kennt eine Vielzahl von Sprachen oder kann sich zumindest verständigen.

Wenn der Charakter eine Fremdsprache sprechen oder verstehen will, erreicht er einen kritischen Erfolg ab dem ersten 10er. Er würfelt dann (eIN+Bildung).

**Kalligraphie:** Eine schöne Handschrift schmückt den Menschen, der sie beherrscht.

Mit diesem Manöver erreicht man einen kritischen Erfolg beim Schreiben und Gestalten schriftlicher Kunstwerke ab dem ersten Zehner. Das wird normalerweise mit (eGE+Handwerk) gewürfelt.

## STERNKUNDE

Im tarasischen Alltag spielen Horoskope und astrologische Vorhersagen eine ziemlich große Rolle. Bei Geburten wird eine umfangreiche Vorhersage gemacht, und auch bei Hochzeiten, Vertragsabschlüssen und größeren Arbeiten wird gerne ein Wahrsager dazu gebeten. Diese Astrologen verwenden eine Art einfache Laienmagie und ihre Menschenkenntnis, um die Zukunft zu erkennen. Dabei ist es auch möglich, sie geringfügig zu beeinflussen.

**Hilfestellung:** Durch esoterische Techniken gibt die Wahrsagerin dem Schicksal einen kleinen Stoß. Als Aktion kann der Charakter eine Probe auf (eWA+Aufmerksamkeit) machen. Für jeden Erfolg können er und seine Verbündeten einen zehneitigen Würfel neu werfen, sollte ihnen das Ergebnis nicht zusagen. Dieses Manöver kann nur einmal pro Szene verwendet werden. Übriggebliebene Erfolge verfallen am Ende der Szene. Jeder Würfel kann maximal einmal neu gewürfelt werden, das zweite Ergebnis gilt. Für zwei Erfolge kann man einen Gegner einen Würfel neu werfen lassen.

**Omen:** Die seltsamsten Zeichen und Signale kündigen das weitere Schicksal an. Wer daran glaubt, dem kann das durchaus Angst machen.

Als Aktion kann der Astrologe ein Omen erkennen. Er würfelt (eCH+Überzeugen) und gibt einen Willenskraftpunkt aus. Alle menschlichen Gegner in Sichtweite müssen eine Probe auf (eWA+Einschätzen) machen und mehr Erfolge als er erreichen. Scheitern sie, verlieren sie jeweils einen Würfel auf alle Proben, bis sie sich beruhigt haben. Dazu sind eine Aktion und eine erfolgreiche Probe auf (eWK+Einschätzen) notwendig.

**Orientierung:** Durch diese Fähigkeit behält man auch in unübersichtlichen Gegenden leicht den Überblick. Man findet schnell Orientierungspunkte und kann Karten sicher lesen.

Man erzielt einen kritischen Erfolg bei Versuchen, sich zu orientieren und Karten zu lesen, ab dem ersten 10er. Diese Fähigkeit wird meistens mit (eIN+Ortskenntnis) gewürfelt.

**Stimmung einschätzen:** Diese Fähigkeit liefert dem Charakter ein vages Gefühl der emotionalen Aufladung der aktuellen Situation.

Mit einem erfolgreichen (eWA+Einschätzen)- Wurf erkennt der Charakter die Einstellung sämtlicher Personen oder Personengruppen im Umfeld zueinander und ihm gegenüber.

**Vorhersage\*:** Der Astrologe nutzt die Zeichen der Sterne und des Schicksals, um einen Blick auf die Zukunft freizugeben.

Einmal pro Geschichte kann der Charakter oder ein Verbündeter eine gerade eben gescheiterte Handlung zurücknehmen. Er darf sie nicht wieder probieren und auch keine neue stattdessen setzen. Sie ist einfach nicht passiert. Die Figur hat in dieser Runde nicht gehandelt.

**Vertrauen gewinnen\*:** Die Grundlage jedes guten Gespräches ist gegenseitiges Vertrauen.

Ein erfolgreicher (eCH+Überzeugen)-Wurf erlaubt dem Charakter, auf sein Gegenüber einzugehen und die Tür zu dessen Herzen zu finden. Das Ziel kann dann keine Abwehr bei sozialen Konfrontationen gegen den Charakter einsetzen. Diese Fähigkeit funktioniert nur, wenn der Charakter seinem Ziel nicht verhasst ist und er sich tatsächlich korrekt verhält. (Er darf das Vertrauen nicht missbrauchen.)

## VERWALTUNGSKUNDE

Die tarasischen Behörden und ihre Vorgaben durchdringen die Gesellschaft völlig. Um sich darin auszukennen und richtig zu handeln, ist eine Menge Erfahrung nötig. Dieses Spezialmanöver deckt solche Kenntnisse ab.

**Beamtenchrift:** Die tarasischen Behörden verwenden ein eigenes Schriftsystem, um im ganzen Land zu kommunizieren.

Mit diesem Spezialmanöver ist es möglich, Nachrichten an andere Beamten zu schicken. Diese können auf jeden Fall von ihnen verstanden werden. Es ist auch möglich, die Texte zu verschlüsseln. In diesem Fall kann der Text nur vom Adressat verstanden werden. Um die Stärke der Verschlüsselung zu ermitteln, würfelt man (eIN+Bildung). Um sie zu knacken, benötigen andere Personen mehr Erfolge auf eine (eIN+Bildung)-Probe.

**Bürgerliches Recht:** Die Grundlage der meisten Rechtssysteme. Eigentumsstreitereien und familiäre Angelegenheiten können so gelöst werden.

Man erzielt einen kritischen Erfolg ab dem ersten 10er wenn man versucht, zivile Rechtsstreitigkeiten beizulegen. Der Wurf dazu ist (eIN+Bildung).

**Gerichtsordnung:** Der Charakter beherrscht die Abläufe vor Gericht aus dem Effeff.

Bei sozialen Konfrontationen vor Gericht kann der Spieler eine Aktion des Charakters pro Sitzung ohne Konsequenzen zurücknehmen.

**Philosophie:** Die Philosophie ist die Königin der Wissenschaften. Der Besitzer dieses Spezialmanövers ist ihr treuer Diener. Er kann argumentieren, zitieren und nach den Idealen der Philosophen handeln. Der Charakter erzielt einen kritischen Erfolg bei philosophischen Gesprächen ab dem ersten 10er. Der passende Wurf ist (eIN+Bildung). Er verfügt über zwei zusätzliche Würfel beim Abwehren von sozialen Attacken.

**Präzedenzfälle:** Die Kenntnis der bisherigen Rechtserkenntnisse und der Judikatur vereinfacht juristische Gefechte beträchtlich.

Der Charakter erhält zwei zusätzliche Würfel beim Beilegen von Rechtsstreitigkeiten.

**Strafrecht:** Für Abenteurer oft nützlicher als das oben Genannte. Man gerät ja auch öfter in Konflikte mit dem Gesetz.

Man erzielt einen kritischen Erfolg ab dem ersten 10er wenn man versucht, Strafsachen beizulegen. Der Wurf dazu ist (eIN+Bildung).