

# **Aktionen**

Stand: 12.04.2006

## **Vorwort**

Auf den ersten Blick scheint es in manchen Fällen unsinnig und Erbsenzählerei zu sein, zwischen erkennen/entdecken und deuten/wissen zu unterscheiden, aber die Abenteurergruppen bestehen manchmal aus Spezialisten. So kann der Detektiv möglicherweise auf Grund seines geschulten Auges Tierspuren leicht entdecken, deuten kann er sie aber nicht. Dies könnte jedoch eventuell der anwesende Biologe. Anders Beispiel: Der Chemiker kann vielleicht eine Bombe konstruieren, hat aber vielleicht zwei linke Hände. Gebaut wird sie dann unter seiner Anleitung von einem geschickten Charakter, der nicht zwangsläufig Kenntnisse über Bombenbau haben muss.

## **1. Körperliche Aktionen**

### **Akrobatik**

Stärke + Körperbeherrschung  
Stärke + Gewandtheit  
Geschicklichkeit + Körperbeherrschung  
Geschicklichkeit + Gewandtheit  
Geschicklichkeit + Fingerfertigkeit

Akrobatik ist die Kunst der Körperbeherrschung. Passiv ausgeführte Akrobatik wie z.B. „menschliche Leiter“ werden mit Stärke + Körperbeherrschung ausgeführt, aktiv ausgeführte Akrobatik wie z.B. Saltos mit Geschicklichkeit + Gewandtheit. Aber es sind – ja nach akrobatischer Leistung – auch andere Kombinationen möglich. Jonglieren erfordert z.B. Geschicklichkeit + Fingerfertigkeit.

### **Ausweichen und Geländelauf**

Geschicklichkeit + Gewandtheit  
Ausdauer + Gewandtheit

Das Ausweichen vor Geschossen, Hakenschlagen, Hindernislauf oder die Flucht durch eine Menschenmenge erfordert den Check Geschicklichkeit + Gewandtheit. Längere Läufe, z.B. bei einer Verfolgungsjagd durch einen Wald, erfordern den Check Ausdauer + Gewandtheit.

### **Balancieren**

Geschicklichkeit + Gewandtheit  
Geschicklichkeit + Körperbeherrschung

Mit Geschicklichkeit + Gewandtheit oder Geschicklichkeit + Körperbeherrschung gelingt das Balancieren auf schwankendem Grund, das Balancieren über z.B. über schmale Stege benötigt Geschicklichkeit + Gewandtheit. Diese Fertigkeiten nehmen aber einem nicht die Angst vor tiefen Abgründen.

### **Entfesseln und Fesseln sprengen**

Stärke + Kraftakt  
Geschicklichkeit + Körperbeherrschung  
Geschicklichkeit + Gewandtheit  
Geschicklichkeit + Fingerfertigkeit

Starke Charaktere können eventuell durch Gewaltakte ihre Fesseln sprengen (Stärke + Kraftakt, Stärke + Körperbeherrschung), andere z.B. durch das Ausrenken eines

Armes (Geschicklichkeit + Körperbeherrschung) oder durch Winden (Geschicklichkeit + Gewandtheit) oder – sofern die Fesseln erreichbar sind - durch Aufknüpfen der Fesselung (Geschicklichkeit + Fingerfertigkeit).

### **Fallen**

Geschicklichkeit + Gewandtheit

### **Fangen**

Geschicklichkeit + Gewandtheit

Geschicklichkeit + Fingerfertigkeit

Üblicherweise wird Fangen mit dem Check Geschicklichkeit + Gewandtheit ausgeführt. Das Fangen sehr kleiner Gegenstände ohne dass man seinen Körper bewegt, kann man auch durch Geschicklichkeit + Fingerfertigkeit erreichen.

### **Gewaltmarsch**

Ausdauer + Körperbeherrschung

Gewaltmärsche und Langstreckenläufe erfordern diesen Check.

### **Klettern und Bergsteigen**

Geschicklichkeit + Gewandtheit

Mit Klettern ist hier z.B. das Überwinden einer Mauer oder das Erreichen eines nahen Simses gemeint, nicht jedoch längeres Bergsteigen. Letzteres erfordert mehrere Checks, da sowohl Wissen, als auch Ausdauer, Stärke und Geschicklichkeit gefragt sind.

### **Kraftakte**

Stärke + Kraftakt

Stärke + Körperbeherrschung

Ausdauer + Körperbeherrschung

Mit Stärke + Kraftakt kann man z.B. Gewichte heben oder Türen gegen heranstürmende Gegner zudrücken, also mit seiner Stärke aktiv agieren. Mit Stärke + Körperbeherrschung können entsprechend ausgebildete Charaktere zumindest Türen zuhalten oder Balken abstützen. Bei lang anhaltenden Belastungen ist noch ein Check Ausdauer + Körperbeherrschung nötig.

### **Schaden an Gegenständen verursachen**

Stärke + Körperbeherrschung

Stärke + Handwaffe

Bei der Verwendung von Hieb Waffen verwendet man den Check Stärke + Handwaffen. Wer bestimmte Kampfkünste beherrscht (z.B. Karate) kann auch mit Stärke + Körperbeherrschung die gleichen Schäden verursachen.

### **Schleichen und Verbergen**

Geschicklichkeit + Heimlichkeit

### **Schwimmen/Tauchen**

Ausdauer + Überleben

Ausdauer + Körperbeherrschung

Aktives Schwimmen/Tauchen erfordert Ausdauer + Überleben, längerer Zeit den Atem anhalten hingegen Ausdauer + Körperbeherrschung.

### **Springen und Aufspringen**

Stärke + Gewandtheit

Geschicklichkeit + Gewandtheit

Ein Sprung über aus dem Stand oder über einen Abgrund erfordert Stärke + Gewandtheit, das Aufspringen auf Tiere oder Fahrzeuge den Check Geschicklichkeit + Gewandtheit.

### **Spurten**

Stärke + Gewandtheit

### **Stehlen**

Geschicklichkeit + Heimlichkeit

### **Werfen**

Stärke + Gewandtheit

Wahrnehmung + Gewandtheit

Das Werfen schwerer Gegenstände erfordert Stärke + Gewandtheit, das Treffen kleiner Ziele hingegen Wahrnehmung + Gewandtheit.

### **Winden**

Geschicklichkeit + Körperbeherrschung

Das Winden durch enge Rohre, Spalten oder Fenster erfordert diesen Check.

## **2. Kampf**

### **Angriff im waffenlosen Kampf**

Stärke + Handgemenge

Geschicklichkeit + Handgemenge

Boxen, Kickboxen oder ähnliche geradlinige Kampftechniken werden mit Stärke + Handgemenge ausgeführt, Wudang, Judo, Jiu-jitsu oder ähnliche Kampftechniken, die mehr auf Beweglichkeit ausgerichtet sind, mit Geschicklichkeit + Handgemenge.

### **Angriff mit Fesselwaffen**

Geschicklichkeit + Handwaffen

Mit dieser Aktion kann man jemanden mit Lasso, Bola oder Peitsche fesseln oder mit einem Netz fangen.

### **Aus Griff lösen**

Stärke + Kraftakt

Geschicklichkeit + Handgemenge

Geschicklichkeit + Gewandtheit

Wer mit purer Kraft seine Gegner abschütteln will nutzt Stärke + Kraftakt, wer sich wie ein Aal aus einer Umklammerung lösen will, Geschicklichkeit + Gewandtheit, im Übrigen Geschicklichkeit + Handgemenge.

### **Betäuben**

Stärke + Handgemenge

Stärke + Handwaffen

Geschicklichkeit + Handgemenge

Geschicklichkeit + Handwaffen

Je nachdem, welche Kampftechnik angewendet wird, ist der entsprechende Check nötig. Da gezieltes Betäuben schwieriger ist, als bloß Hiebe zu verteilen, sollte mindestens 2 vom Check abgezogen werden. Ein Kopfschutz des Gegners erhöht den negativen Modifikator entsprechend.

### **Bewaffneter Angriff im Nahkampf**

Stärke + Handwaffen

Geschicklichkeit + Handwaffen

Für Hieb- und Stichwaffen benötigt man Stärke + Handwaffen, für Fecht- und Stichwaffen Geschicklichkeit + Handwaffen.

### **Entwaffnen**

Stärke + Handwaffen

Geschicklichkeit + Handwaffen

Geschicklichkeit + Handgemenge

Man kann einen Gegner entwaffnen, indem man ihm die Waffe aus der Hand schlägt oder durch Fechtkünste, eventuell auch in Kombination mit waffenlosen Kampftechniken. Dabei ist zu beachten, welche Waffen die Kontrahenten benutzen. Mit einem Rapier kann man z.B. niemandem ein Schwert aus der Hand schlagen.

### **Fernkampfgeräte bedienen**

Wahrnehmung + Bildung, Handwerk, Logik, Wissenschaft

Fernkampfgeräte können sowohl Steinschleuder oder Ballista, aber auch Granatwerfer, Kanone oder Laserkanone sein. Bei diesen kommt es nicht auf die Geschicklichkeit oder Fernkampfkenntnisse an, sondern auf die Zielerfassung und die Kenntnisse über die Bedienung. Für Fernkampfgeräte mit einer automatischen Zielerfassung reicht auch Intelligenz + Bildung, Handwerk, Wissenschaft.

### **Fernkampf mit Handwaffen**

Geschicklichkeit + Fernkampf

Stärke + Fernkampf

Schuss- oder Schleuderwaffen, Blasrohre sowie leichte Wurfwaffen wie Messer oder Shuriken werden mit Geschicklichkeit + Fernkampf ermittelt. Der Angriff mit schweren Wurfwaffen wie Speeren, Äxten oder Felsbrocken erfolgt mit Stärke + Fernkampf. Solche Fernkampfangriffe auf sich bewegenden Reittieren oder aus Fahrzeugen heraus erfordern eventuell noch einen Check Geschicklichkeit + Fahrzeuge oder Tiere.

### **Festhalten**

Stärke + Handgemenge

Einen Gegner festhalten kann man mit dieser Aktion.

### **Geschossen ausweichen und Geschosse fangen**

Geschicklichkeit + Gewandtheit

### **Meucheln mit bloßen Händen**

Stärke + Heimlichkeit

Anschleichen und dem Opfer z.B. mit einem Ruck das Genick brechen oder Erwürgen geht mit dieser Aktion.

### **Schläge aushalten oder hinnehmen**

Ausdauer + Körperbeherrschung

Willenskraft + Körperbeherrschung

Mit dem Check Ausdauer + Körperbeherrschung kann man auch längere Prügel wegstecken, ohne Trefferpunkte einzubüßen. Shaolin-Mönche oder ähnlich geschulte Menschen können mit Willenskraft + Körperbeherrschung Schläge oder Tritte einfach wegstecken oder Knüppel am Körper zerbrechen lassen.

### **Schnellziehen**

Geschicklichkeit + Fernkampf

Schusswaffen, Dolche oder Shuriken können schnell gezogen werden.

### **Verteidigung**

Geschicklichkeit + Handgemenge

Geschicklichkeit + Gewandtheit

Stärke + Handwaffen

Geschicklichkeit + Handwaffen

Üblicherweise wendet man beim waffenlosen Kampf den Check Geschicklichkeit + Handgemenge an. Ein Boxer, der Schlägen ausweichen will, kann aber auch Geschicklichkeit + Gewandtheit benutzen. Im Kampf mit Handwaffen nimmt man bei Hieb- und Schilden Stärke + Handwaffen und bei Fecht- oder Stichwaffen Geschicklichkeit + Handwaffen.

## **3. Handwerkliches Können und Wissen, Bomben, Granaten, Fallen, Geräte, Maschinen und Fahrzeuge**

### **Bomben bauen**

Geschicklichkeit + Handwerk, Wissenschaft

### **Bomben erkennen**

Wahrnehmung + Handwerk, Intuition, Wissenschaft

### **Bomben entschärfen**

Geschicklichkeit + Fingerfertigkeit, Handwerk, Intuition

### **Bomben entwerfen**

Intelligenz + Bildung, Handwerk, Wissenschaft

### **Erste Hilfe**

Geschicklichkeit + Fingerfertigkeit, Bildung, Handwerk, Wissenschaft

Mit dieser Aktion kann man Verbände anlegen, Reanimieren oder Brüche schienen. Es umfasst jedoch nicht die Fertigkeit, Verletzungen zu diagnostizieren.

**Fallen bauen**

Geschicklichkeit + Fingerfertigkeit, Bildung, Handwerk, Wissenschaft

**Fallen entschärfen**

Geschicklichkeit + Fingerfertigkeit, Handwerk, Logik, Intuition

**Fallen entwickeln**

Intelligenz + Bildung, Handwerk, Kreativität, Wissenschaft

**Fälschungen ersinnen**

Intelligenz + Handwerk

Listigkeit + Handwerk, Bildung

**Fallen entdecken**

Wahrnehmung + Intuition, Wachsamkeit

**Fälschungen herstellen**

Geschicklichkeit + Handwerk, Bildung, Fingerfertigkeit, Wissenschaft

**Fahrzeuge fahren**

Geschicklichkeit + Fahrzeuge

Geschicklichkeit + Tiere

Ausdauer + Fahrzeuge

Unmotorisierte Fahrzeuge, wie z.B. Kanus, Boote, Fahrräder, Kajaks oder Schlitten, werden mit Geschicklichkeit + Fahrzeuge gefahren, bei längeren Fahrten ist eventuell ein Check Ausdauer + Fahrzeuge sinnvoll. Fahrzeuge, die von Tieren angetrieben werden, wie Kutschen, Streitwagen oder Hundeschlitten, erfordern den Check Geschicklichkeit + Tiere. Motorisierte Fahrzeuge werden ebenfalls mit Geschicklichkeit + Fahrzeuge gefahren. Eine Ausnahme bildet das Ballonfahren, das Intelligenz erfordert. Auch das Navigieren fällt nicht unter Fahrzeuge fahren.

**Funktionsweise von Geräten, Maschinen und Fahrzeugen erkennen**

Intelligenz + Bildung, Handwerk, Logik, Intuition, Wissenschaft

**Geräte, Maschinen und Fahrzeuge bauen**

Geschicklichkeit + Fingerfertigkeit, Handwerk

**Geräte, Maschinen und Fahrzeuge bedienen**

Geschicklichkeit + Bildung, Handwerk, Fahrzeuge, Wissenschaft

**Geräte, Maschinen und Fahrzeuge entwerfen**

Intelligenz + Bildung, Handwerk, Kreativität, Wissenschaft

**Geräte, Maschinen und Fahrzeuge reparieren**

Geschicklichkeit + Fingerfertigkeit, Handwerk, Fahrzeuge

**Granaten bauen**

Geschicklichkeit + Fingerfertigkeit, Handwerk, Bildung, Wissenschaft

**Granaten entschärfen**

Geschicklichkeit + Intuition, Logik, Handwerk, Bildung, Wissenschaft

**Granaten entwerfen**

Intelligenz + Bildung, Handwerk, Wissenschaft

**Granaten werfen**

Stärke + Gewandtheit

Geschicklichkeit + Gewandtheit

Je nachdem, welche Wurftechnik man anwendet und wie schwer die Granate ist, kann der Check differieren.

**Navigation**

Intelligenz + Bildung, Handwerk, Fahrzeuge, Wissenschaft, Logik

Das Navigieren eines Schiffes, Flugzeugs oder Raumfahrzeugs benötigt Intelligenz.

**Schäden an Geräten, Fahrzeugen oder Maschinen erkennen**

Intelligenz + Bildung, Fahrzeuge, Handwerk, Wissenschaft

**Schlösser öffnen**

Geschicklichkeit + Fingerfertigkeit, Handwerk

**Waffen und Rüstungen anfertigen**

Geschicklichkeit + Handwerk

**4. Wissensfertigkeiten****Akademisches Wissen**

Intelligenz + Wissenschaft

Je nach akademischem Abschluss des Charakters wird mit dieser Aktion sein akademisches Wissen angewendet. Dazu gehört auch das Diagnostizieren von Krankheiten, Vergiftungen und Verletzungen sowie der Okkultismus als „Pseudo-Wissenschaft“.

**Allgemeinwissen**

Intelligenz + Bildung

Je nach Werdegang des Charakters umfasst dies seine Schulbildung, sein Allgemeinwissen und seine Kenntnisse über Klatsch, Kunst, Mode und Zeitgeist, aber auch Kenntnisse, die man z.B. aufgrund seiner Wehrpflicht hat.

**Berufliches Wissen**

Intelligenz + Bildung, Handwerk, Wissenschaft

Das berufliche Wissen umfasst die Kenntnisse, die man professionell erlernt hat und auch kontinuierlich anwendet.

**Entschlüsseln**

Intelligenz + Logik

Listigkeit + Logik

Das Entschlüsseln von Codes oder Geheimzeichen.

**Erfindungen**

Intelligenz + Kreativität

**Fälschungen erkennen**

Intelligenz + Bildung, Handwerk, Wissenschaft  
Listigkeit + Bildung, Handwerk, Wissenschaft

### **Gift/Gegengift oder Arznei herstellen**

Intelligenz + Wissenschaft

### **Intuitives und logisches Denken**

Intelligenz + Logik  
Intelligenz + Intuition  
Listigkeit + Logik  
Listigkeit + Intuition

### **Recherchieren**

Intelligenz + Suchen

### **Schätzen**

Intelligenz + Intuition, Handwerk  
Listigkeit + Intuition, Handwerk

### **Überleben in der Wildnis**

Intelligenz + Bildung, Handwerk, Wissenschaft

Diese Fertigkeit umfasst die Kenntnisse, die man benötigt, um in der Wildnis zu überleben, z.B. wo man Wasser findet, wie man Erfrierungen vermeidet oder welche Pflanzen essbar sind.

## **5. Wahrnehmung, Sprache und Schrift**

### **Beobachten, Beschatten und Verfolgen**

Wahrnehmung + Wachsamkeit, Suchen  
Listigkeit + Heimlichkeit, Verstellen, Imitieren  
Wahrnehmung + Heimlichkeit

Eine Menschenmenge zu beobachten, um eine bestimmte Person zu finden oder eine Gegend zu beobachten, um eine Bewegung wahrzunehmen erfordert den Check Wahrnehmung + Wachsamkeit bzw. Wahrnehmung + Suchen.

Beschatten und Verfolgen sind zwei verschiedene Dinge: Kennen sich die verfolgte und die verfolgende Person nicht, handelt es sich um eine Beschattung. Der Beschatter kann sich offen bewegen und zeigen, er muss sich aber unauffällig verhalten und darf gleichzeitig nicht den Kontakt verlieren. Es sind also eventuell zwei Checks nötig, einmal muss der Beschatter durch Wahrnehmung + Wachsamkeit oder Suchen den Kontakt halten und zum zweiten darf er nicht als Beschatter auffallen und muss den Beschatteten täuschen oder sich verstecken.

Kennen sich die verfolgte und verfolgende Person hingegen, handelt es sich um eine Verfolgung. Hier reicht ein Check Wahrnehmung + Heimlichkeit, da sich der Verfolger immer versteckt halten muss.

### **Durchsuchen**

Intelligenz + Suchen  
Listigkeit + Suchen

Das Durchsuchen von Personen oder Orten, d.h. das Aufspüren von Verstecken hat etwas mit Erfahrung und Intelligenz zu tun, als mit bloßer Wahrnehmung.



## **Fremdsprachen und Dialekte, nonverbale Kommunikation**

Intelligenz + Bildung, Sprachen, Wissenschaft  
Intelligenz + Sprachen

Um Fremdsprachen oder Dialekte der selbst gesprochenen Sprachen zu erkennen reicht Bildung aus, man muss sie nicht sprechen können, anders ist es bei Dialekten von Sprachen, die nicht weit verbreitet sind. Dies beherrscht nur ein Linguist (es sei denn, es handelt sich um die eigene Sprache; daher benötigt man den Check Intelligenz + Wissenschaft. Fremdsprachen sprechen und verstehen kann man mit Intelligenz + Sprachen. Auch Zeichensprache und nonverbale Kommunikation fällt unter die Fertigkeit Sprachen.

## **Horchen, Riechen, Schmecken, Tasten**

Wahrnehmung + Suchen

Normale Sinneswahrnehmungen unterliegen dem Check Wahrnehmung + Suchen. Die Identifizierung bestimmter Geräusche, Gerüche oder Geschmacklichkeiten erfordert hingegen einen Check Wahrnehmung + Intuition oder eventuell Bildung.

## **Lippen lesen**

Wahrnehmung + Sprachen

## **Schriftzeichen erkennen und verstehen**

Intelligenz + Bildung, Wissenschaft

Mit Bildung kann ich z.B. -griechische oder kyrillische Schriftzeichen erkennen, nicht aber unbedingt lesen, mit Sprachen hingegen schon, mit Wissenschaft und dem richtigen akademischen Hintergrund auch alt- von neu-kyrillisch unterscheiden. Auch die Kenntnis von Gaunerzinken oder ähnlichem fällt darunter.

## **Sechster Sinn**

Empathie + Intuition

Hierunter fällt das intuitive Spüren von Beobachtern, Beschattern oder Verfolgern, aber auch die Chance, in Gegenwart einer Gefahr aus dem Schlaf zu erwachen.

## **Spuren lesen und deuten**

Wahrnehmung + Wachsamkeit, Suchen  
Intelligenz + Handwerk, Intuition, Tiere, Wissenschaft

Während man mit Spuren lesen vorhandene Spuren nur entdeckt, kann man mit Spuren deuten auch den Verursacher der Spur, die Anzahl und den Zeitpunkt feststellen. Spuren deuten umfasst sowohl kriminal-forensische Methoden als auch Waldläufer-Fertigkeiten.

## **Stimme imitieren**

Charisma + Verstellen

## **Verbergen, Verstecken, Tarnen**

Intelligenz + Logik, Kreativität  
Listigkeit + Logik, Kreativität

## **6. Soziale Interaktion**

### **Aushorchen und Verhören**

Listigkeit + Beeinflussen

Charisma + Beeinflussen, Einschüchtern, Überzeugen, Verstellen

Listigkeit + Beeinflussen, Einschüchtern, Überzeugen, Verstellen

Aushorchen meint das Gewinnen von Informationen, ohne dass der Informant dies mitbekommt. Der Check Listigkeit + Beeinflussen ist hierfür am besten geeignet. Verhörmethoden gibt es verschiedene: Man kann jemanden Bedrohen (Charisma oder Listigkeit + Einschüchtern), Fangfragen stellen (Listigkeit + Verstellen oder Beeinflussen), an sein Gewissen appellieren (Charisma oder Listigkeit + Überzeugen), Provozieren (Listigkeit + Verstellen), etc. Die Art des Checks sollte auf die Verhörmethode abgestimmt sein. Die Methode „Guter Bulle/Böser Bulle“ wäre z.B. Charisma + Einschüchtern sowie Listigkeit + Überzeugen.

### **Beeindrucken**

Charisma + Beeindrucken

### **Beruhigen, Anspornen, Motivieren**

Charisma + Motivation

### **Bluffen, Lügen, Täuschen**

Listigkeit + Beeindrucken

Listigkeit + Imitieren

Listigkeit + Verstellen

Bluffen, Lügen und Täuschen kann man auf die unterschiedlichste Weise. Welcher Check anzuwenden ist, kommt ganz auf die Situation an.

### **Einschüchtern**

Charisma + Einschüchtern

### **Etikette beherrschen und Konversation betreiben**

Charisma + Beeindrucken

### **Lügen durchschauen**

Empathie + Intuition

### **Rhetorik**

Charisma + Beeindrucken

### **Schnellreden**

Charisma + Beeindrucken

### **Untertauchen**

Listigkeit + Verstellen

### **Verführen**

Charisma + Verführen

Hiermit ist nur die erotische oder romantische Verführung gemeint.

### **Verführung widerstehen**

Intelligenz + Besonnenheit

Listigkeit + Besonnenheit

**Verhalten imitieren**

Charisma + Imitieren

**Anstiften und Verlocken**

Listigkeit + Überreden, Beeinflussen

**7. Mentale Fertigkeiten****Einprägen**

Wahrnehmung + Intuition

**Gelassenheit und Besonnenheit**

Willenskraft + Selbstbeherrschung

Willenskraft + Besonnenheit

Seine eigenen Ängste oder Fluchtreaktionen überwinden erfordert einen Check Willenskraft + Selbstbeherrschung. In Gefahrensituationen besonnen agieren erfordert einen Check Willenskraft + Besonnenheit.

**Hypnotisieren**

Willenskraft + Beeinflussen

**Identifizieren**

Wahrnehmung + Intuition

**Meditieren**

Willenskraft + Körperbeherrschung

**Orientierung**

Wahrnehmung + Intuition

**Schmerzen aushalten**

Willenskraft + Selbstbeherrschung

**Trinkfestigkeit**

Ausdauer + Selbstbeherrschung

**Widerstehen**

Intelligenz + Besonnenheit

Listigkeit + Besonnenheit

Hiermit ist der Widerstand gegen Verlockungen und Verführungen gemeint.

**8. Tiere****Reiten und Gespann fahren**

Geschicklichkeit + Tiere

Egal ob Trab oder Galopp, Sprungreiten oder Hindernisreiten: E gilt immer der Check Geschicklichkeit + Tiere, auch für das Niederreiten von Gegnern und das Kämpfen lassen von trainierten Reittieren.

**Tiere beruhigen**

Empathie + Tiere

### **Tiere zähmen und dressieren**

Empathie + Tiere

Charisma + Tiere

Ein wildes Tier zu zähmen erfordert Empathie + Tiere, ein zahmes Tier zu dressieren  
Charisma + Tiere.

### **Tiere vertreiben**

Charisma + Tiere

### **Tierstimmen imitieren**

Charisma + Tiere

## **9. Kunst und Spiel**

### **Dichten**

Charisma + Kreativität

### **Entertainment**

Charisma + Beeindrucken

### **Glücksspiel**

Wahrnehmung + Wachsamkeit, Logik, Intuition

Listigkeit + Wachsamkeit, Intuition, Verstellen, Logik

Geschicklichkeit + Fingerfertigkeit

Je nachdem, um was es sich für ein Spiel handelt, sind verschiedene Checks  
möglich.

### **Musizieren**

Wahrnehmung + Fingerfertigkeit

### **Schauspielern**

Charisma + Beeindrucken, Imitieren, Verstellen

### **Singen**

Charisma + Beeindrucken

### **Tanzen**

Charisma + Gewandtheit