



## Die Szenenprobe

Die Szenenprobe ist eine spezielle Probe zur Bewältigung komplexer Herausforderungen, die das Zusammenwirken aller Charaktere erfordert. Anders als bei der kooperativen Probe führen hier jedoch mehrere oder sogar alle Charaktere Proben durch.

Die Szenenprobe bietet eine Alternative zum eher kleinteiligen Vorgehen (häufig auch als „task resolution“ bezeichnet) wie es in der Beispielszene auf S. 4 ff. des Regelwerks beschrieben wird. Mechaniken wie Szenenprobe werden häufig mit dem Begriff „Conflict Resolution“ bezeichnet. Aus dieser Perspektive werden Herausforderungen eher aus der Adlerperspektive betrachtet und sollen mit wenigen Proben aufgelöst werden. Folgendes spricht für die Verwendung der Szenenprobe:

- Die Herausforderung ist eher komplex insofern, als zu ihrer Bewältigung verschiedene Fertigkeiten erforderlich sind – das gilt für die Situation in der Beispielszene nicht, da hier lediglich Gesetzlose aufgespürt werden sollen, wozu nur ein Charakter auf Wildnisleben proben muss.
- Die Situation soll ohne Kampf gelöst werden.
- Die Szene soll in einem kalkulierbaren Zeitraum abgehandelt werden.
- Die Runde hat Lust auf einen kreativen Prozess, bei dem auch die Spieler relativ viel Input geben (siehe Beispiele am Ende dieses Abschnitts).

### Ablauf einer Szenenprobe

Um die Szenenprobe zu verwenden, muss zunächst die Herausforderung festgelegt werden, die es mit den Fähigkeiten der Charaktere zu bewältigen gilt. Mit anderen Worten: Welches Ziel will die Gruppe erreichen?

Im zweiten Schritt legt der Spielleiter fest, welche Anzahl Erfolge bei ihren Proben die Charaktere benötigen, um die Herausforderung zu bewältigen und wie viele Misserfolge sie scheitern lassen. Je mehr Erfolge nötig sind, desto komplexer ist eine Herausforderung. Die Szenenprobe unterscheidet vier Komplexitätsniveaus:

Komplexität	Erfolge	Misserfolge
Niveau 1	4	2
Niveau 2	6	3
Niveau 3	8	4
Niveau 4	10	5

Um erfolgreich zu sein, müssen die Charaktere also die erforderliche Zahl Erfolge erzielen, bevor sie die dem jeweiligen Niveau zugeordnete Anzahl Misserfolge erlitten haben. Dabei sollte jeder Charakter ein- und dieselbe Fertigungsanwendung (nicht Fertigkeit!) pro Szenenprobe nicht mehrfach verwenden.

Wer noch komplexere Herausforderungen möchte, kann die Tabelle einfach fortschreiben, indem er für jedes weitere Niveau die Zahl der erforderlichen Erfolge um zwei und die Anzahl der zugehörigen Misserfolge um eins erhöht. Der Spielleiter sollte aber nicht nur die Komplexität der Situation sondern auch die Gruppengröße in Betracht ziehen: Je weniger Charaktere in einer Gruppe sind, desto schwieriger wird es, die erforderliche Zahl Erfolge zu erzielen. Generell sind Szenenproben auch dann schwerer, wenn die Charaktere nur wenige verschiedene Fertigkeiten (gut) beherrschen. Zu Ermittlung der Reihenfolge unter den Charakteren wird Initiative gewürfelt, wobei wie üblich abgewartet werden kann, um anderen Charakteren den Vortritt zu lassen oder sie mittels der kooperativen Probe zu unterstützen (siehe Regelwerk S. 35), anstatt



selbst eine Probe in dieser Runde durchzuführen. Alternativ können die Spieler die Reihenfolge untereinander auch frei festlegen.

Erzielt ein Spieler einen kritischen Erfolg, so erhält der nächste Charakter für seine Probe eine doppelte Hilfe, während ein kritischer Misserfolg zu einer doppelten Erschwernis führt.

Die Verwendung von „Kampffertigkeiten“ macht im Rahmen von Szenenproben keinen Sinn, da Angriffe die Szenenprobe abbrechen und in einem Kampf überführen würden. Zauberfertigkeiten können ebenfalls nur eingeschränkt verwendet werden, nämlich um ähnlich wie bei der kooperativen Fertigungsprobe durch Zauber einen anderen Charakter bei seiner Probe Vorteile (ergo Hilfen) zu verschaffen.

### Beispiel 1: Die Verhandlung

Die Charaktere wollen einen Fürsten überzeugen Truppen zu mobilisieren, um dem Angriff einer Horde Hyänenmenschen zuvorzukommen, die sich in der Wildnis nahe einer Kleinstadt seines Fürstentums sammeln. Diese Herausforderung ist komplex, weil der Fürst bislang weder von dieser Gefahr gehört hat, noch den Charakteren besonders vertraut (sein Sympathiewert liegt aktuell bei 0). Zugleich ist die Mobilisierung eines größeren Truppenkontingents mit erheblichem Aufwand sowie Kosten verbunden.

*Spielleiter: Ihr berichtet dem Fürsten von der Hyänenstreitmacht, die ihr entdeckt habt. Er wirkt sehr skeptisch, es wird nicht leicht ihn zum Handeln zu bewegen. Ich schlage vor, wir verwenden die Szenenprobe.*

*Alle Spieler der Gruppe, bestehend aus den Charakteren Hadrik (ein Überlebenskünstler, der sich in den Gassen einer Stadt und der Wildnis gleichermaßen zurecht findet), Miras (ein gebildeter und eloquenter Zauberer) und Tara*

*(eine hedonistische, charmante Bogenschützin), sind einverstanden.*

*Spielleiter: Euer Ziel ist also, dass der Fürst Truppen mobilisiert. Hierfür benötigt ihr vier Erfolge, bevor ihr seine Geduld überstrapaziert, was bei zwei Misserfolgen passiert. Würfelt Initiative.*

*Die Spieler würfeln, Tara hat 19, Hadrik 15 und Miras 16.*

*Spielleiter: Tara kann loslegen.*

*Taras Spieler: Ich lasse Miras den Vortritt.*

*Miras Spieler: Mein Ansatz ist, an die Familienehre des Fürsten zu appellieren, indem ich auf einen Präzedenzfall aus der Geschichte verweise. Vielleicht hat einer seiner Vorfahren in einer ähnlichen Situation nicht lange gezögert?*

*Spielleiter: Deinen Ansatz finde ich plausibel. So kannst du vorgehen aber die dafür erforderliche Probe auf Bildung wird schwer, da die Familiengeschichte des Fürsten Spezialwissen ist. Der MW liegt bei 25.*

*Miras Spieler: Das kann ich schaffen!*

*Er würfelt seine Probe und erzielt ein Ergebnis von 26.*

*Spielleiter: Ein Erfolg. Welchen Präzedenzfall trägt Miras vor?*

*Miras Spieler: „Mein Fürst, hat nicht euer Großvater Lothar der Tapfere beim Einfall der Rattenmenschen vor 70 Jahren sofort gehandelt und war so in der Lage, die Tunnel rechtzeitig zu blockieren, aus denen die Rattenstreitmacht immer mehr Verstärkung erhielt?“*

*Dies war ein ebenso kühner wie beherzter Schachzug, der dem Namen eurer Familie noch heute Ehre bringt.“*

*Spielleiter: Der Fürst ist sichtlich beeindruckt. Tara, willst du jetzt oder soll auch Hadrik vor dir agieren?*

*Taras Spieler: Nein, Tara tritt nach vorne, schenkt*





dem Fürsten ihr schönstes Lächeln und sagt „Mein Fürst, soweit ich erkennen kann, seid ihr ein noch prachtvollerer Anführer als euer Großvater. Ich bin sicher, auch eure Entschlossenheit steht seiner in nichts nach“.

Spielleiter: Das klingt mir nach Sozialkompetenz: Überzeugen.

Taras Spieler: Hmm, eigentlich wollte ich eher eher auf der Verführen-Schiene agieren.

Spielleiter: Das ist auch ok. Würde Tara mit dem Fürst intim werden, falls er es darauf anlegt?

Taras Spieler: Der Fürst ist wirklich recht attraktiv und Tara hat sich schon eine Weile nicht mehr ausgetobt, also ja.

Spielleiter: Gut, dann reicht ein einfacher Erfolg in einer vergleichenden Probe gegen sein Mentales Training.

Taras Spieler erzielt sogar einen kritischen Erfolg.

Spielleiter: Der Fürst ist von Tara überaus angetan aber er lädt dich nicht zu einem Abendessen zu zweit oder so ein.

Nur der Spielleiter weiß zu diesem Zeitpunkt, dass der Fürst das Risiko scheut, dass seine überaus eifersüchtige Gattin, mit der er es sich auf keinen Fall verscherzen will, am Ende Wind von einem Seitensprung bekommt – auch an diesem Fürstenhof haben die Wände Ohren. .

Spielleiter: Hadrik ist dran.

Hadriks Spieler: Mit sozialen Fertigkeiten hat Hadrik es ja nicht so. Aber vielleicht kann ich den Fürsten davon überzeugen, dass das Terrain die Hyänenmenschen bevorteilt, wenn er ihnen das Heft des Handelns überlässt. Und, dass ich für seine Truppen vermutlich den besten Platz für einen Angriff auskundschaften kann.

Spielleiter: Gefällt mir, das klingt nach Wildnisleben.

Hadriks Spieler (verschmitzt grinsend): Exakt!

Spielleiter: Ok, der MW ist 20 und Hadrik hat eine doppelte Hilfe, weil Tara den Fürsten so hingebungsvoll bezirzt hat.

Hadriks Spieler erzielt einen Erfolg

Spielleiter: Tara ist wieder dran.

Taras Spielerin: Mir fällt gerade nicht ein, was ich noch beitragen kann. Will Miras ihn vielleicht

überzeugen, dass beherztes Handeln seine Reputation im Volk verbessert?

Miras Spieler: Gerne, so was ähnliches schwebte mir ohnehin vor.

Spielleiter: Ok, dann brauche ich von Miras eine Probe auf Sozialkompetenz gegen MW 18 – ihr habt ihn fast soweit. Da Tara ebenfalls Sozialkompetenz gut genug beherrscht, könnt ihr kooperativ proben, sprich du erhältst eine Hilfe.

Miras Spieler erzielt erneut einen Erfolg.

Spielleiter: Das lief ja reibungslos. Der Fürst ist im Boot. Ihr sollt euch wegen der Mobilisierung an seinen Kriegsmeister, Sir Garwin, wenden.

## Beispiel 2: Die Geiselfreiung

Die Situation ist komplexer als im vorherigen Beispiel aber da die Gruppe nur aus drei Spielern besteht, entscheidet sich der Spielleiter dennoch wieder für eine Niveau 1 Szenenprobe: Qenja, eine Verbündete der Gruppe, wurde von Söldnern der Blutklingen-Kompanie entführt und wird im zweiten Stock der Taverne Tonkrug gefangen gehalten. Die Charaktere wissen, dass die Kompanie enge Kontakte zum Wirt pflegt. Ihr Ziel lautet Qenja zu befreien ohne einen Kampf von Zaun brechen zu müssen.

Spielleiter: Als ihr den Tonkrug betretet, riecht ihr als erstes Bier, Eintopf und abgestandene Luft, hier und da mit einer Duft- oder Schweißwolke angereichert. Der Tonkrug ist rammelvoll. An der Theke sind gleich drei Mitarbeiter nur mit dem Ausschank beschäftigt. Alle Tische sind besetzt, die Tanzfläche ist voll und auf der Bühne singt eine junge Bardin mit schöner Stimme begleitet von einem kleinen Orchester zotige Trinklieder. Die Treppe ins Obergeschoss befindet sich rechts neben der Theke. Dort steht eine Blutklinge auffällig unauffällig herum. Ihr nehmt euch einen Moment Zeit, könnt aber niemand anderen in den Farben der Blutklingen im Raum entdecken. Ich wollte hier mal wieder die Szenenprobe verwenden.

Alle Spieler der Gruppe nicken.



*Spielleiter: Euer Ziel ist also, Qenja ohne Gewaltanwendung zu befreien. Hierfür benötigt ihr vier Erfolge, bevor etwas so schief geht, dass euch nur noch Gewalt oder Flucht bleibt, was bei zwei Misserfolgen passiert. Würfelt Initiative.*

*Die Spieler würfeln, Hadrik hat 20 und darf beginnen danach kommen Tara mit 18 und Miras mit 15.*

*Hadriks Spieler: Hadrik wird den Raum äußerst gründlich nach Personen absuchen, die wirken, als seien sie auf Beobachtungsposten. Wenn ich die Blutklingen wäre, würde ich jedenfalls jemanden in „zivil“ abstellen. Außerdem möchte ich die Wache an der Treppe eine Weile beobachten, vielleicht fällt mir dabei ja etwas nützliches auf.*

*Spielleiter. Alles klar. Es ist ziemlich voll, daher gib mir eine Wachsamkeitsprobe gegen 22.*

*Hadriks Spieler erzielt einen Erfolg.*

*Spielleiter: Wie so oft entgeht Hadriks scharfen Sinnen fast nichts. Die bist dir sicher, dass fast alle Gäste hier aufs Feiern, Quasseln oder Kartenspielen konzentriert sind. Die einzige Ausnahme ist ein Taschendieb, der gerade im Begriff ist, den zweiten fremden Geldbeutel zu leeren. Liege ich richtig mit der Annahme, dass du ihn schon alleine deshalb gewähren lässt, weil ihr keine Aufmerksamkeit auf euch ziehen wollt?*

*Hadriks Spieler: Absolut richtig.*

*Spielleiter: Was die Wache angeht: Dir fällt auf, dass sie jedes Mal, wenn Personen auf die Treppe zugehen, Blickkontakt mit einem der Thekenleute aufnimmt. Kurzes nicken bedeutet offenbar*

*durchlassen, in einem Fall hat die Wache nach einem Kopfschütteln einen offensichtlich sehr betrunkenen, kräftigen Zwerg zurück auf die Tanzfläche geschickt. Taras Auftritt, bitte.*

*Taras Spieler: Ich stelle mir die*



*Bardin auf eine verruchte Art anziehend vor, mit wenig dezenten Tätowierungen, freizügiger Kleidung, einer guten Figur und Schlafzimmerblick.*

*Spielleiter: Schöne Beschreibung, genau so ist sie.*

*Taras Spieler: Dann wird Tara in der Bandpause zu ihr gehen und „Vollgas“ geben. Zum einem will sie sich mich mit der Bardin für später oben verabreden. Zum anderen über die Frage „Was hat es mit der Wache an der Treppe auf sich“ potenziell nützliche Informationen sammeln.*

*Spielleiter (nachdem er die initiale Sympathe als 1 ermittelt hat): Die Bardin, Lyrielle Silberstimme, scheint dich auf den ersten Blick zu mögen, probe auf Verführen gegen Mentales Training.*

*Taras Spieler erzielt einen Erfolg.*

*Spielleiter: Ihr „vibt“ sofort und euer Gespräch ist von zufälligen Berührungen und erotischen Untertönen geprägt. Du erfährst, dass Lyrielle oben ein Zimmer hat und der Söldner nur Leute nach oben lässt, die ein Zimmer an der Theke gebucht haben. Der Wirt hat Lyrielle und ihre Kollegen wissen lassen, dass sie sich keine Sorgen machen sollen, falls aus dem Zimmer rechts neben der Bardin Schreie kommen. Seine geistesranke Nichte lebe in dem Zimmer und habe manchmal „Anfälle“ weswegen der Raum auch meist verschlossen sei. Lyrielle nimmt dir noch das Versprechen ab, sie nach Feierabend in drei oder vier Stunden auf ihrem Zimmer zu besuchen. Miras ist dran.*

*Miras Spieler: Setzt Tara Miras schnell ins Bild?*

*Taras Spieler: Immer.*

*Miras Spieler: Dann möchte ich an der Theke ein Zimmer buchen. Geht das ohne Komplikationen?*

*Spielleiter: Leider nein und damit haben wir doch schon unsere dritte Probe. Der Thekenmann sagt dir „Heute nur für Stammgäste“. Mit einem kritischen Erfolg bei einer vergleichenden Sozialkompetenzprobe kannst du ihn aber überzeugen.*

*Miras Spieler: Oha, das könnte knapp werden aber ich versuche es.*

*Miras Spieler erzielt einen Misserfolg.*

*Spielleiter: Der Thekenmann bleibt hart und nach-*



dem du aufgegeben hast, bemerkst du wie er kurz mit dem Söldner spricht und in deine Richtung zeigt. Hadrik ist wieder dran.

Hadriks Spieler: Ach Mist, ich würde gerne hochschleichen aber was ist mit der Wache?

Miras Spieler. Da kann Mira helfen, indem er „Verbergen“ zaubert. Er und Hadrik können doch vor die Tür gehen und in der Nähe einen unauffälligen Ort zum zaubern finden, oder?

Spielleiter: Kein Ding, ihr habt ja keinen starken Zeitdruck, in der Nähe findet sich schon eine dunkle Gasse. Ihr verlasst also kurz den Tonkrug. Falls Miras Zauberprobe gelingt, kann Hadrik seine anschließende Heimlichkeitsprobe gegen Wachsamkeit des Wächters an der Treppe mit doppelter Hilfe durchführen.

Miras zaubert erfolgreich und Hadrik erzielt einen Erfolg bei seiner Probe auf Heimlichkeit: Schleichen & Verstecken.

Spielleiter: Von der Treppe aus erstreckt sich ein eher schmaler aber dafür langer Flur mit sechs einander gegenüber liegenden Türen auf jeder Seite. Der Gang ist leer. Lyrielles Zimmer ist das letzte hinten links. Das Zimmer mit der „geisteskranken Nichte“ muss also rechts daneben sein. Tara ist wieder dran.

Taras Spieler: Ich sehe nicht wie ich von hier noch helfen kann, unser Ziel zu erreichen. Tara positioniert sich in nahe der Treppe, um bereit zu sein, falls sich eine neue Lage ergibt.

Miras Spieler: Miras macht es ebenso.

Spielleiter: Geht klar, was tut Hadrik?

Hadriks: Na dann schauen wir uns das Schloß doch mal näher an. Zum Glück hat Hadrik seine exzellenten Dietriche immer am Mann. Vorher möchte er allerdings an der Tür sowie der Tür gegenüber lauschen.

Spielleiter. An der Tür lauschen wäre zunächst Wachsamkeit. Da du diese Fertigkeit bereits eingesetzt hast, zählt das Ergebnis allerdings weder als Erfolg noch als Misserfolg für die Szenenprobe.

Hadriks Spieler: Kein Thema.

Hadrik legt eine Probe auf Wachsamkeit ab und erfährt, dass hinter der verschlossenen Tür ein leises Weinen zu hören ist. Hinter der gegenüberliegenden Tür spielen mindestens drei Personen ein Würfelspiel.

Hadriks Spieler: Ok, nun versuche ich so leise wie möglich das Schloss zu knacken.

Spielleiter: Es handelt sich um ein gutes Schloss, daher bitte Fingerfertigkeit: Schlösser öffnen MW 25 – allerdings mit doppelter Erschwernis, weil du so leise wie möglich arbeiten willst.

Hadrik: Leute, jetzt kommt es drauf an!

Hadriks Spieler erzielt leider einen Misserfolg. Da es gerade um alles geht, setzt er Karma für eine Wiederholung der Probe ein, scheitert aber erneut aufgrund der Erschwernis.

Spielleiter: Das Schloss verlangt Hadrik alles ab, am Ende kannst du es jedoch öffnen, indem du auf den Dietrich nochmal etwas Druck ausübst, dabei entsteht jedoch ein lauterer Geräusch. Du verharrst unsichtbar und überlegst noch, was du tun sollst als sich die gegenüberliegende Tür schon öffnet. Dein Blick fällt auf vier bewaffnete Blutklingen. Die erste tritt auf den Gang, rennt direkt in dich rein, schaut verdutzt und schreit „hier macht sich einer am Schloss zu schaffen“. Tara und Miras, ihr



hört von oben Gebrüll, den Inhalt könnt ihr wegen der Lautstärke aber unmöglich verstehen. Der Wächter an der Treppe zieht jedenfalls sein Schwert und stürmt die Treppe hinauf.

Damit ist euer Versuch der unauffälligen Befreiung missglückt.

Taras und Miras Spieler gleichzeitig: Mein Charakter stürmt hinterher.

Hadriks Spieler: Hadrik tritt einige Schritte zur Seite, damit nicht noch einer der Bastarde in ihn läuft und ihn so plötzlich sehen kann. Außerdem zieht er sein Kurzschwert.

Spielleiter: Ok, der Kampf beginnt, ihr könnt eure Initiative behalten und ich reihe eben eure Gegner ein.