

# KÄMPFE IM DUNKELN

Es wird zwischen dunkel und düster unterschieden. Im Düstern können die Kontrahenten noch erschwert sehen, aber im Dunkeln gibt es absolut kein Licht, außer jemand benutzt eine Lichtquelle.

## 3.1. Düstere Umgebung

- Im Düstern werden die entsprechenden Talentwürfe – 2 WM.
- Auch im Wasser gibt es Tiefen, in denen es düster wird. Außerdem ist die Sicht im Wasser trüb und wird darum um weitere – 2 WM.

## 3.2. Dunkle Umgebung

Für ein Kampf im Dunkeln verwendet der SM ein Raster. Die Spieler wissen absolut nicht, was um ihre Charaktere herum geschieht.

- Bewegungen und Handlungen ins Ungewisse werden – 4 WM.
- Niemand kann in absoluter Dunkelheit sehen, außer ...
  - wenn Licht erzeugt wird, z. B. durch eine Fackel oder durch besondere Sinnesfähigkeiten. Dadurch wird die Dunkelheit düster.
  - Lichtquellen erleuchten nur ein gewisses Spektrum. Dahinter kann man wiederum nichts mehr sehen. Außerdem kann die Lichtquelle aus der Dunkelheit heraus deutlich erkannt werden.
- Wer sich fortbewegt, könnte gehört werden.
  - Schleicht jemand erfolgreich, kann er von anderen vermutlich nicht gehört werden.
- Ein möglicher TW auf SINN ist eine Kognition. Gelingt dieser TW, erhält die Person Hinweise darauf, aus welcher Richtung er ungefähr was gehört haben könnte (im 90°-Bereich).
  - Der SM erklärt dem Spieler die Situation beispielsweise so: „Du hörst etwas, ungefähr 2 – 5 Meter rechts von dir. Und gerade aus, etwas weiter weg von dir, scheint auch etwas zu sein.“
  - Der Charakter kann nicht unterscheiden, ob es sich um einen Gegner oder Verbündeten handelt. Räume, die einen Schall verursachen oder Tiere können den Charakter in die Irre führen.
  - Ist jemand bereits am Schleichen, muss man einen Gegen-TW auf SINN schaffen, um den Schleichenden wahrzunehmen.
  - An Personen, die in SINN einen Wert von mind. 18 haben, kann man sich nicht lautlos anschleichen. Außer man besitzt im Talent Schleichen mind. den Wert 18.
- Wirft jemand etwas willkürlich in die Dunkelheit, kann das Geräusch den ungefähren Standort preisgeben.
- Eine Attacke ins Ungewisse kann durchgeführt werden. Der SM wertet das Ergebnis aus, aber die Auswirkungen können im Verborgenen bleiben.
- Attacken, die im Dunkeln eintreffen, können fast nie pariert werden.

Der SM zieht seine Charaktere möglichst neutral. Sie suchen ebenso nach Geräuschen und verwenden dabei ihre SINN. Wenn sie sich an nichts orientieren können, lässt der SM sie nach dem Zufallsprinzip des W10 laufen. Entsprechend der Abbildung gibt der Würfel an, wohin der NSC ziehen wird. Die 5 ist der Standort. Wird die 5 gewürfelt, bleibt die Person dort stehen und macht evtl. eine andere Aktion, z. B. einen TW auf SINN. Bei 0 muss wiederholt werden.

1	2	3
4	5	6
7	8	9