

Finsterland

SPEZIALMANÖVER - SPIONAGE

von Simon Michel

Dieses Spezialmanöver steht allen Charakteren zur Verfügung und kann wie immer gewählt werden. Es empfiehlt sich für Agenten und Agentinnen von Geheimdiensten, aber auch für Leute, die einfach viel zu neugierig sind.

SPIONAGE

Spionage ist das Spezialmanöver rund um Informationsbeschaffung und Infiltration. Es erlaubt Charakteren vor allem ein unauffälliges Vorgehen in Gebieten, wo sie nicht hingehören. Da es ein sehr vielfältiges Spezialmanöver ist, welches technische, soziale und sogar kampforientierte Fähigkeiten enthält, sollte man vorher genau überlegen ob der eigene Charakter das Spezialmanöver in vollem Umfang nutzen kann.

Observieren: *Auch das Beobachten will gelernt sein.*

Man erreicht einen kritischen Erfolg beim Beobachten von Organisationen und Personen ab dem ersten 10er. Der Wurf wird mit (eWA+Aufmerksamkeit) gemacht. Ausserdem kann man einen (eIN+Einschätzen)-Wurf machen um lediglich durch Beobachtungen zusätzliche Informationen über das genaue Wesen der Organisation oder der Person zu erhalten.

Falsche Identität: *Ein richtiger Spion ändert seinen Namen wie andere ihre Kleider wechseln.*

Man erreicht einen kritischen Erfolg beim Vortäuschen einer falschen Identität bereits ab dem ersten 10er. Der Wurf wird meistens mit (eCH+Überzeugen) gemacht.

Sechster Sinn: *In dem Moment, in dem man eigentlich von einer Patrouille entdeckt werden würde, findet man immer noch einen Lüftungsschacht in den man sich flüchten kann.*

Egal wie aussichtslos die Situation ist oder wie leise der Gegner: wenn man entdeckt werden würde und einigermaßen Bewegungsfähig ist, kann man einen (eWA+Aufmerksamkeit)-Wurf machen um sich bei Erfolg noch rechtzeitig zu verstecken. Danach wird normal auf Verstecken gewürfelt.

Herausreden: *Manchmal lässt sich eine direkte Konfrontation aber nicht vermeiden. In diesem Fall hat der geübte Schnüffler stets die richtige Ausrede zur Hand.*

Wird man beim Spionieren erwischt, erhält man trotz der heiklen Situation keine Abzüge auf einen Wurf um sich herauszureden. Der Wurf wird normalerweise mit (eCH+Überzeugen) gemacht. Dieses Untermanövers erlaubt es dem Charakter aber auch IN als Basiswert zu nehmen. Der Spielleiter kann, abhängig von der Anzahl Erfolge, entscheiden ob die Ausrede nur ein wenig Zeit verschafft oder aber von Bestand ist.

Informationen beschaffen: *In zwei Reihen vollgestopfter Aktenschränke schafft man es mit dieser Fähigkeit innerhalb kürzester Zeit das eine relevante Dokument zu finden.*

Man erreicht einen kritischen Erfolg beim Suchen von wichtigen Informationen oder Gegenständen ab dem ersten 10er. Dieser Wurf wird meistens mit (eWA+Aufmerksamkeit) gewürfelt.

***Sicherer Stich:** *Trotz falscher Identität und guten Ausreden muss man hin und wieder unerwünschte Personen schnell und sicher aus dem Weg räumen.*

Greift man jemanden aus dem Hinterhalt an und hat keinen kritischen Erfolg, macht man trotzdem einmal Bonusschaden, wie es einem bei einem kritischen Erfolg zustehen würde. Hat man hingegen einen kritischen Erfolg gelten die normalen Regeln: man verursacht dann also nicht zweimal Bonusschaden.