

EINBEZIEHUNG VON TIERBEGLEITER-NPCS

(Auszug Savage Spirits auf Seite 69-73)

Sucher und andere Charaktere mit Zugang zum Talent Tiergefährten können empathische Verbindungen mit allen möglichen Kreaturen eingehen. Diese Gefährten werden zu geschätzten Freunden und Verbündeten der Charaktere, die sie begleiten, und können auf viele ungewöhnliche Arten helfen. Aufgrund der unterschiedlichen Fähigkeiten der verschiedenen Tiere und der Kontrolle, die das Talent Tiergefährte über die gebundenen Kreaturen gewährt, müssen die Tiergefährten jedoch in Bezug auf ihr Verhalten und ihre Beziehung zu den Wesen, an die sie gebunden sind, etwas beachtet werden. Im Folgenden werden einige Richtlinien für die Verwendung von Tierbegleitern in einem Abenteuer von Force and Destiny vorgestellt.

ÜBERLEBEN UND JAGEN

Es überrascht nicht, dass Tiere aus der Wildnis dazu neigen, mit den Schwierigkeiten ihrer heimatlichen Umgebung umzugehen. Charaktere erhalten □, wenn sie Überlebensproben in der Heimatumgebung ihres tierischen Begleiters machen. Nach dem Ermessen des Spielleiters kann dieser Bonus erhöht werden, wenn die Aufgabe für die betreffende Tierart besonders geeignet ist, z. B. wenn Erdwühler dabei helfen, Schutz vor schlechtem Wetter zu schaffen. Es wird auch angenommen, dass Tiergefährten in der Lage sind, sich ohne Probleme in ihrer heimischen Umgebung zu ernähren und gewähren □ auf Proben für befreundete Charaktere, um Vorräte zu sammeln. Während Tiere in ihrem heimischen Lebensraum recht gut zurechtkommen, haben sie normalerweise Schwierigkeiten, sich an radikal andere Lebensräume anzupassen. Es liegt im Ermessen des Spielleiters, tierische Gefährten in besonders ungeeigneten Lebensräumen unterzubringen, die aufgrund ihrer besonderen Bedürfnisse ■ auf Überlebensproben verlangen. Dazu könnte gehören, dass kaltblütige Kreaturen in der eisigen Tundra Wärme finden und Amphibien in der Wüste gut mit Wasser versorgt werden müssen.

EINSATZ VON TIERISCHEN BEGLEITERN IN STRUKTURIERTEN BEGEGNUNGEN

Wie auf Seite 138 des Grundregelwerks von Macht und Schicksal beschrieben, können Charaktere, die das Talent Tiergefährten einsetzen, ein Manöver ausgeben, um ihre Tiergefährten während strukturierter Begegnungen zu lenken. In den meisten Situationen gewährt dies den eigenen SCs eine zweite Aktion und ein zweites Manöver - ein enormer Vorteil, besonders im Kampfgetümmel. Abgesehen davon, dass sie einfach eine weitere Angriffsaktion zur Verfügung haben, ermöglicht dies auch neue Strategien, wie z. B. den Einsatz von Begleitern, um eine kleinere Gruppe von Handlangern zu fesseln und den SCs den Rücken frei zu halten, damit sie sich auf eine gefährlichere Bedrohung konzentrieren können. Gebundene Kreaturen können auch für heimlichen Flankenangriffe genutzt werden, als laute Ablenkung dienen, verwundete Charaktere vor weiteren Angriffen schützen oder ihre Herren schnell über Kampfzonen hinweg tragen, um eine größere taktische Flexibilität zu ermöglichen.

Tierische Begleiter tragen in Runden, in denen sie keine Anweisungen erhalten, nicht zu einer Begegnung bei, sondern beobachten das Geschehen, behindern aber sonst niemanden. Je nach Art der Kampfsituation und der Tiere können einige von ihnen jedoch auch eigenständig handeln. Die meisten Tiere reagieren z. B. nicht gut auf Blasterfeuer, flackernde Lichtschwertduelle oder massives Blutvergießen, was sie zu spontanen Aktionen veranlassen kann. Pflanzenfresser und Herdentiere können durch das Chaos und die Gefahr in Panik geraten, während Raubtiere überreizt, hungrig oder territorial werden können. In besonders gewalttätigen Kampfsituationen könnten Tiergefährten ohne Orientierung fliehen oder sich verstecken, wenn sie keine Raubtiere sind, oder versuchen, Eindringlinge und Herausforderer einzuschüchtern, die sie als solche betrachten. Aus diesen Gründen können sich Tiergefährten nach dem Ermessen des Spielleiters während dieses Prozesses bewegen oder in Deckung gehen, was jedoch keine weiteren mechanischen Auswirkungen hat.

AUFZUCHT VON JUNGTIEREN

In der Seitenleiste auf Seite 415 des Grundregelwerks von Macht und Schicksal werden Optionen für die Aufzucht von tierischen Begleitern im Jugendstadium beschrieben. Dies bietet mechanische Vorteile, indem es Charakteren erlaubt, sich mit größeren und potenziell mächtigeren Tieren zu verbünden, als sie es sonst zu einem frühen Zeitpunkt tun könnten, und so früh in die Bindung zu investieren, um eine höhere Machtstufe vorzubereiten. Allerdings stellt dies auch eine wichtige erzählerische Überlegung dar. Junge Kreaturen neigen dazu, sehr anspruchsvoll zu sein und erfordern viel Aufmerksamkeit und Training, um sie unter Kontrolle zu halten. Es kann für den Spielleiter angemessen sein, eine Jungtierkreatur schwieriger zu handhaben als ein erwachsenes Mitglied seiner Spezies, obwohl die Kreatur dennoch nicht mehr eine Last als ein Segen sein sollte.

Außerdem sollte der Spielleiter die Wachstumsrate der Kreatur während der Kampagne berücksichtigen. Es könnte unplausibel erscheinen, wenn sich die Größe des tierischen Begleiters eines SC plötzlich verdoppelt, nur weil der Charakter eine Verbesserung der Kraftwerte erworben hat, daher sollte der Spielleiter die Reifung des Begleiters im Laufe der Zeit in die Beschreibungen einarbeiten. Idealerweise sollte der Spielleiter mit dem SC, der das Tier kontrolliert, einen Plan für die Vergrößerung der Silhouette des Tieres entwickeln, und zwar ungefähr zu dem Zeitpunkt, an dem die Machtstufe des SC ansteigt, oder möglicherweise sogar später - schließlich gibt es keinen Grund dafür, dass die Kreatur plötzlich erwachsen wird, nur weil der SC jetzt ein erwachsenes Mitglied der Spezies kontrollieren kann. Der Spielleiter sollte sich bemühen, ein akzeptables Gleichgewicht zwischen dem Anbieten einer Belohnung für die Investition in Talente und der Konsistenz der Erzählung zu finden.

TIERBEGLEITER-MANÖVER

Tiergefährten können die meisten der Manöver ausführen, die auf den Seiten 207-209 des Grundregelwerks von Macht und Schicksal aufgeführt sind. Sie können jedoch keine Ausrüstung handhaben oder auf andere Tiere auf- oder absteigen, und sie lassen sich in der Regel nicht auf den Bauch fallen. Tiere, die an einen Charakter gebunden sind, können das Manöver Unterstützen ausführen, um □□ auf die nächste Probe ihres Meisters zu gewähren, anstatt des normalen Bonus der Probe, solange sie sich in kurzer Entfernung zueinander befinden. Außerdem können Charaktere mit tierischen Begleitern, die furchterregend oder beängstigend sind, das Manöver Bedrohung ausführen, wie auf Seite 31 beschrieben.

AKTIONEN VON TIERBEGLEITERN

Tierische Gefährten können Kampfproben oder jede Aktion durchführen, die zu einer Fertigkeit gehört, die sie besitzen (einschließlich Fertigkeiten, die als "Nur Gruppe" aufgeführt sind, wenn der tierische Gefährte ein Handlanger ist). Ansonsten sind ihre Aktionen nach dem Ermessen des Spielleiters begrenzt. Zusätzlich können Charaktere die neuen Talente Bedrängen und Bedrohen (siehe Seiten 30 und 31) nutzen, um ihre tierischen Begleiter Feinde bedrohen zu lassen. Dies gilt vor allem für Tiere, die es gewohnt sind, in Rudeln zu kämpfen, einschließlich aggressiver Herdentiere und bestimmter Raubtiere, um Feinde eher zu bedrohen als zu verletzen.

TIERISCHE BEGLEITER IN DER GRUPPE

Bei der Aufnahme von tierischen Begleitern in ein Spiel von Force and Destiny muss man mehr als nur ihre mechanischen Auswirkungen berücksichtigen. Tierische Begleiter können und sollten die Geschichte durch ihre Interaktionen mit dem SC, der mit ihnen verbunden ist, sowie mit anderen Charakteren, sowohl SC als auch NSC, beeinflussen. Die Anwesenheit von Exemplaren seltener Spezies könnte es zum Beispiel leichter

machen, die Aufmerksamkeit eines Xenobiologen oder Gelehrten zu erregen, während freundlich aussehende Haustiere die Spielercharaktere bei den Weichherzigen beliebt machen könnten. In vielerlei Hinsicht sind tierische Begleiter einfach zusätzliche Mitglieder der NSC-Besetzung. Im Allgemeinen sollten sie für die SCs mindestens so vorteilhaft sein wie vom Spielleiter gesteuerte NSC-Verbündete, wenn man bedenkt, wie viele Erfahrungspunkte es braucht, um sich mit Tieren zu verbünden. Selbst wenn der Spielleiter tierische Begleiter hat, die den SCs Schwierigkeiten bereiten, sollte dies auf eine Weise geschehen, die die Geschichte bereichert, indem sie neue Begegnungen und Herausforderungen schafft, anstatt die Dinge einfach nur schwieriger zu machen. Ebenso sollte der Spielleiter überlegen, wie tierische Gefährten neue Möglichkeiten für die Gruppe durch ihre Anwesenheit eröffnen können - sie könnten sogar eine Möglichkeit für den Spielleiter sein, neue Handlungspunkte in Abenteuern einzuführen.

Natürlich sollten tierische Gefährten nicht immer nur nützlich sein. Sie lassen sich von ihren Meistern leiten, haben aber auch ihre eigenen Verhaltensweisen und Interessen, auch wenn diese selten so kompliziert sind wie bei fühlenden Wesen. Tiergefährten wollen zwar ihren Herren gefallen und reagieren auf den Einfluss ihrer Bindung durch die Macht, aber sie haben auch natürliche Instinkte, die sie zu bestimmten Verhaltensweisen anleiten. Wie sich tierische Begleiter außerhalb strukturierter Begegnungen genau verhalten, bleibt dem Spielleiter überlassen. Wie bei den meisten Dingen, die mit diesen Tieren zu tun haben, ist es am besten, ihre Art zu betrachten, um nach Ideen zu suchen. Sanftmütige Kreaturen verursachen vielleicht nur selten Ärger, aber sie könnten in einer relativ sicheren Situation leicht erschrecken - oder in einer gefährlichen Situation ruhig herumstehen. Territoriale Gefährten könnten sich an anderen Charakteren stören, die ihnen zu nahe kommen, und räuberische Tiere könnten neue Bekanntschaften als potenzielle Mahlzeiten betrachten. Auch Technologie kann zu Schwierigkeiten mit tierischen Gefährten führen, die versuchen könnten, sich im Frachtraum eines Schiffes einzunisten oder beim Geräusch eines vorbeirasenden, mächtigen Düsenschlittens aufzuschrecken. Wenn die Spielercharaktere zwischen den Systemen reisen müssen, sollten sie sich über Unterkünfte für ihre tierischen Begleiter Gedanken machen, die sie beschäftigen können, während sie auf einem Raumschiff eingesperrt sind.

Falls die Spielercharaktere die Loyalität ihrer tierischen Begleiter nicht richtig zu schätzen wissen, sei darauf hingewiesen, dass die Stärke der Machtbindung zwar beträchtlich, aber nicht absolut ist. Misshandelte oder vernachlässigte tierische Gefährten könnten anfangen, sich gegen ihre Herren zu wehren oder sie zu verärgern, und alle schlechten Verhaltensweisen, die sie zuvor an den Tag gelegt haben, werden wahrscheinlich zunehmen. Dies kann selbst dann der Fall sein, wenn die Misshandlung unbeabsichtigt ist, obwohl der Spielleiter den SCs eine Chance geben sollte, es wieder gut zu machen. Wenn tierische Gefährten wissentlich misshandelt werden und damit die Machtbindung missbraucht wird, dann sollten die gebundenen SCs für ihre Handlungen einen Konflikt erleiden, der der Schwere ihrer Übertretungen entspricht.

REGELN FÜR DAS REITEN VON BESTIEN

Neben unzähligen empfindungsfähigen Spezies ist das Star Wars-Setting auch mit einer endlosen Auswahl an seltsamen und wundersamen Kreaturen gefüllt. Während einige von ihnen bedrohliche Gefahren darstellen, können viele von ihnen auch als Reittiere oder Lasttiere dienen, sogar auf Welten mit fortschrittlicher Repulsorlift-Technologie. Reittiere haben im Laufe der Geschichte eine wichtige Rolle sowohl bei Reisen als auch bei der Kriegsführung gespielt, indem sie Reiter über tückisches Gelände und sogar durch die Luft getragen haben. Die folgenden Regeln erlauben es den Charakteren, auf den verschiedenen Bestien der Galaxis zu reiten, als Transportmittel, im Kampf und zu anderen Zwecken.

VERWENDUNG VON BESTIEN ALS FAHRZEUGE

Eine Bestie ist ein organisches Lebewesen und wird im Spiel durch ein Standard-Personenprofil dargestellt, wie die verschiedenen Kreaturen im Abschnitt Neue Kreaturen und Reittiere ab Seite 74. Wenn eine Kreatur jedoch als Reittier verwendet wird, muss sie eher wie ein Fahrzeug behandelt werden. Dementsprechend erhalten Kreaturen, die als Reittiere verwendet werden, mehrere Werte, die normalerweise Fahrzeugen vorbehalten sind, und sie können ähnlich wie ein Fahrzeug gesteuert werden, wie in Kapitel VII des Grundregelwerks von Macht und Schicksal beschrieben wird. Dennoch ist das Reiten einer Bestie nicht dasselbe wie das Steuern eines Düsenschlittens oder eines Sternenjähgers. Jede Bestie ist ein lebendes, atmendes Tier mit eigenem Verstand und Instinkten, mit denen der Reiter ständig arbeiten muss, um erfolgreich zu sein. Um dies darzustellen, verwendet ein Charakter, der auf einer Bestie reitet, die Fertigkeit Überleben anstelle einer der beiden Piloten-Fertigkeiten.

Um ein beliebiges Bestienprofil aus den Star Wars-Rollenspielen als Reittier zu verwenden, muss die Kreatur mit Werten für Silhouette, Geschwindigkeit und Handhabung versehen werden. Diese werden auf folgende Weise aus dem persönlichen Profil der Bestie generiert:

SILHOUETTE

Die Silhouette eines Reittiers entspricht der Größe von Fahrzeugen und Raumschiffen und wird auf genau dieselbe Weise verwendet. Wenn im Profil des Reittiers nicht anders angegeben, ist die Silhouette 2. Beachte, dass eine Kreatur mit einer Silhouette von 1 oder weniger nicht als Reittier verwendet werden kann, es sei denn, es ist ausdrücklich anders angegeben.

GESCHWINDIGKEIT

Einer der Hauptgründe für die Verwendung eines Reittieres ist der Geschwindigkeitsvorteil, den es dem Reiter in unbeständigem Terrain verschafft. Ein Reittier ist oft in der Lage, sich an Orten und in Umgebungen fortzubewegen, die für unbegleitete Wesen und unvorbereitete Maschinen unmöglich sind. Die Höchstgeschwindigkeit eines Reittiers entspricht der Hälfte seines Gewandtheitswertes, aufgerundet. Ein Tauntaun mit einer Gewandtheit von 3 hätte zum Beispiel eine Geschwindigkeit von 2.

HANDHABUNG

Wie bereits erwähnt, ist das Reiten einer Bestie nicht vergleichbar mit dem Fliegen eines Luftgleiters oder gar dem Steuern eines Läufers. Während viele Piloten oft davon sprechen, dass ihre Schiffe ein bestimmtes Temperament haben, ist das bei einer Reitbestie wirklich der Fall! Darüber hinaus spielen die Gewandtheit und die Größe einer Bestie eine wichtige Rolle dabei, wie manövrierfähig sie als Reittier ist. Um die Manövrierfähigkeit eines Reittieres zu bestimmen, muss man mit der Gewandtheit des Tieres beginnen und davon sowohl die Silhouette als auch die Willenskraft abziehen. Das Endergebnis ist der Manövrierwert.

Eine Bestie, die speziell darauf trainiert wurde, einen Reiter zu akzeptieren und mit ihm zusammenzuarbeiten, bietet einen Bonus auf alle Überlebens-Proben, die für Reitaktionen verwendet werden. Im Eintrag des Tieres wird die Fähigkeit Trainiertes Reittier von einer Zahl gefolgt, die die Anzahl der \square angibt, die dem Würfelpool

hinzugefügt werden. Diese kommen zu den □ oder ■ hinzu, die durch das Handhabungsmerkmal angegeben werden, falls vorhanden.

DER REST DES PROFILS

Während eine Bestie wie ein Fahrzeug behandelt wird, um sich auf dem Schlachtfeld zu bewegen und von einem Charakter gesteuert zu werden, bleibt der Rest ihres Profils unverändert. Die Bestie behält ihre Verwundungs- und Belastungsschwellen, ihre Nah- und Fernkampfverteidigung und ihren Durchdringungswert. Es erhält jedoch keinen Schwellenwert für Verletzungen des Rumpfes und keinen Schwellenwert für Systembelastungen. Angriffe gegen die Bestie werden wie bei einem Kampf im persönlichen Maßstab abgewickelt.

Wenn das Reittier aus irgendeinem Grund eine Systembelastung erleiden muss, erleidet es diese als Belastung.

FLIEGENDE REITTIERE

Ein flugfähiges Wesen kann in der Luft erstaunliche Geschwindigkeiten erreichen, ist aber oft physiologisch schlecht an das Laufen auf dem Boden angepasst. Um dies widerzuspiegeln, hat jedes Reittier mit der Fähigkeit Fliegen eine maximale Fluggeschwindigkeit, die seiner Gewandtheit entspricht, aber eine Geschwindigkeit von 1, wenn es auf dem Boden steht. Außerdem kann ein fliegendes Reittier, sofern nicht anders angegeben, nicht schweben und muss daher landen, wenn seine Geschwindigkeit auf 0 reduziert wird.

REITMANÖVER UND AKTIONEN

Das Reiten eines Tieres und das Steuern eines Fahrzeugs in Macht und Schicksal sind funktional identisch, weisen jedoch einige wichtige Unterschiede auf. Der erste ist, dass die Fertigkeit Überleben anstelle der Fertigkeit Pilot für alle relevanten Fertigungsproben verwendet wird. Alle Proben, die der Reiter durchführt, setzen voraus, dass das Tier mit dem für das Reiten erforderlichen Mindestmaß an Ausrüstung ausgestattet ist (siehe Seite 47 für Reitausrüstung). Ist dies nicht der Fall, wird davon ausgegangen, dass das Tier ohne Sattel reitet, und der Schwierigkeitsgrad aller Fertigungsproben, die während des Reitens gemacht werden, wird einmal erhöht, es sei denn, die Kreatur oder der Reiter haben Sonderregeln, die etwas anderes besagen.

Sofern es nicht fliegen oder schwimmen kann, verhält sich ein Reittier wie ein Lauftier und ist in der Lage, ein Gelände mit ähnlichen Einschränkungen zu durchqueren. Tabelle 7-8: Komplikationswürfel durch gefährliche Bedingungen auf Seite 246 des Grundregelwerks von Macht und Schicksal enthält Richtlinien dafür, wie verschiedene Geländetypen den Würfelpool eines Reittiers beeinflussen können. Wie ein Fahrzeug hat auch ein Reittier keinen eigenen Initiativeslot, es sei denn, es wird im Verlauf der Aktion reiterlos, in diesem Fall kehrt es zu seinem persönlichen Profil zurück und funktioniert als NSC.

Wenn es um Manöver und Aktionen geht, kann ein Reiter jedes Fahrzeugmanöver und jede Aktion ausführen, die auf den Seiten 238-241 des Grundregelwerks von Macht und Schicksal aufgeführt sind, als wäre der Charakter ein Pilot, mit den folgenden Ausnahmen:

- Deflektorschilde Ausrichten
- Zusätzliche Schiffs- und Fahrzeug-Aktionen

Dies sind fahrzeugspezifische Manöver und Aktionen, die nicht für das Reiten einer Bestie gelten. Außerdem wird die Schadenskontrolle anders gehandhabt, wobei die Fertigkeit Medizin oder Überleben anstelle von Mechanik verwendet wird, um die Anwendung von Stimpacks zu simulieren.

Ein Reiter kann eine Kampfprobe mit Fahrzeugwaffen durchführen, indem er die natürlichen Waffen des Reittiers benutzt, das er reitet, indem er eine Überlebensprobe ablegt. Alternativ dazu kann der Reiter eine Kampfprobe mit persönlichen Fern- oder Nahkampfwaffen durchführen.

Zusätzlich zu den oben genannten Manövern und Aktionen können Reiter und Tier auch die folgenden Aktionen durchführen:

KLETTERN ODER SPRINGEN

Nur Reiter: Ja

Silhouette: 3 oder weniger

Geschwindigkeit: 2 +

Ein Reittier, das die Spezialfähigkeit Klettern oder Springen in seinem Profil hat, kann zum Klettern oder Springen über Hindernisse eingesetzt werden. Um das Tier erfolgreich über das Hindernis zu führen und während des gesamten Vorgangs auf dem Pferd zu bleiben, muss der Reiter eine schwierige (◇◇◇) Athletik-Probe ablegen, die je nach den Umständen nach Ermessen des Spielleiters modifiziert werden kann. Eine erfolgreiche Probe erlaubt es dem Tier, das Hindernis zu überqueren (oder bei langen Anstiegen mit dem Überqueren zu beginnen); ein Misserfolg bedeutet, dass das Tier den Anstieg oder Sprung nicht geschafft hat. Jedes ⚔ bei der Probe kann dazu verwendet werden, den Reiter vom Reittier fallen zu lassen, unabhängig von Erfolg oder Misserfolg.

STOSS

Nur Fahrer: Ja

Silhouette: 2 +

Geschwindigkeit: 0-1

Ein großes, massiges Tier ist oft in der Lage, sein Gewicht in eine Waffe zu verwandeln. Ein Reiter, der auf einem Tier reitet, das die Attacke Trampeln in seinem Profil hat, kann das Tier davon überzeugen, durch feste Gegenstände oder Fahrzeuge zu stoßen und sie so aus dem Weg zu räumen. Die Basisschwierigkeit für eine Stoß-Aktion ist eine schwere (◇◇◇) Überlebensprobe für den Reiter, wenn das Ziel die gleiche Silhouette wie die Bestie hat. Die Schwierigkeit verringert sich um eins für jede Silhouette, die das Ziel im Vergleich zur Bestie kleiner ist. Eine Bestie kann versuchen, ein Objekt, das nur eine Silhouette größer ist, auf dem Schwierigkeitsgrad Furchterregend (◇◇◇◇) zu verschieben. Eine erfolgreiche Probe bedeutet, dass der Reiter die Bestie überzeugt hat, einen Gegenstand so zu verschieben, dass er kein Hindernis mehr darstellt.

AUSBILDUNG EINES NEUEN REITTIERS

Einem Tier beizubringen, einen Reiter zu akzeptieren, kann eine lohnende, aber zeitaufwändige Aufgabe sein. Jede Tierart stellt bei der Ausbildung ihre eigenen Herausforderungen, und manche passen sich leichter an die Aufgabe an als andere. Bei der Suche nach neuen Reittieren orientieren sich Reiter oft an einheimischen Tierarten, die bereits von Natur aus an ihre Umgebung angepasst sind. Glücklicherweise gibt es in der Galaxis auch viele Spezies, die seit vielen Generationen domestiziert und gezüchtet wurden, um als Reittiere zu dienen.

Normalerweise dauert es etwa vier Wochen, bis eine Kreatur zum Reiten ausgebildet ist. Im Rahmen des Spiels geschieht dies normalerweise in der Freizeit. Der SC, der als Ausbilder fungiert, legt für diesen Prozess eine schwere (◇◇◇) Überlebensprobe ab und erhöht die Schwierigkeit dieser Probe um eine Anzahl, die der Willenskraft des Tieres entspricht.

Eine erfolgreiche Probe zeigt an, dass das Tier bereit ist, einen Sattel und einen Reiter zu akzeptieren, und fügt den Fähigkeiten des Reittiers den Wert Trainiertes Reittier 1 hinzu (siehe den Abschnitt Handhabung auf dieser Seite). Jedes generierte 🐾🐾 verkürzt die Zeit um eine Woche, während jedes 🐾🐾 die Zeit um den gleichen Betrag verlängert. Außerdem zeigt 🐾 ein besonders erfolgreiches Training an, wobei das Reittier als Trainiertes Reittier 2 gilt.

Andererseits kann 🐾 darauf hinweisen, dass der Trainer während des Prozesses eine kritische Verletzung erleidet, und wenn die Probe erfolglos ist, ist das betreffende Reittier einfach nicht trainierbar.

Ein Reittier kann weiter trainiert werden, um seine Fähigkeit "Trainiertes Reittier" zu verbessern. Der Prozess ist derselbe wie oben, aber der Trainer muss doppelt so viel Ausfallzeit investieren wie beim vorherigen Training.





Ein untrainiertes Tier reiten: Auch ein Tier einer Spezies, die üblicherweise als Reittier gehalten wird, muss trainiert werden, bevor es geritten werden kann. Der Versuch, dies zu tun, ohne die Zeit zu investieren, das Tier zu trainieren, ist eine gefährliche Angelegenheit. Schon für den Versuch, ein untrainiertes Tier zu reiten, ist eine durchschnittliche (🔪🔪) Überlebensprobe, wie auf Seite 208 des Grundregelwerks von Macht und Schicksal beschrieben erforderlich. Darüber hinaus erhöht der Versuch, ein untrainiertes Tier zu reiten, die Schwierigkeit jeder Probe um eine Anzahl, die der Gerissenheit des Tieres entspricht, zusätzlich zu den 🗡️, die dem Pool für die Willenskraft des Tieres hinzugefügt werden. Ein Misserfolg führt dazu, dass der Reiter vom Reittier fällt, wobei ein kombiniertes 🐾 dazu führt, dass die Bestie einen freien Angriff auf den abgesehenen Reiter ausführt. Eine erfolgreiche Probe mit 🐾 könnte bedeuten, dass der Reiter erfolgreich auf dem Rücken der Bestie geblieben ist, die Kreatur aber in eine beliebige Richtung losstürmt.

REITTIERE UND LASTEN

Jedes Tier, das ein Reittier sein kann, kann auch ein Lasttier sein. Da sie wesentlich größer sind als die meisten Humanoiden, können sie auch mehr tragen. Als Richtwert gilt, dass der Schwellenwert für die Belastung eines Tieres 5 plus seine Stärke beträgt, die dann mit seiner Silhouette multipliziert werden. Ein Dewback mit einem Stärke-Wert von 4 und einer Silhouette von 2 hätte zum Beispiel eine Belastungsschwelle von 18. Damit kann er einen Reiter und eine Ausrüstung oder einen Reiter und einen Passagier tragen, ohne das Tier zu sehr zu belasten. Der eigene Belastungswert eines Reiters beträgt normalerweise 5 plus den Stärke-Wert des Reiters, wie auf Seite 159 des Grundregelwerks von Macht und Schicksal beschrieben.

ANGST UND REITTIERE

Tiere können durch laute Geräusche oder beängstigende Situationen verängstigt werden, und eine der gefährlichsten Situationen für einen Reiter ist ein aufgeschrecktes Reittier. Diese Regeln gehen davon aus, dass ein Reiter sich der Gefahren bewusst ist und trainiert ist, mit seinem Reittier zu arbeiten, um Situationen, die es erschrecken könnten, vorzusehen. Trotzdem kann es vorkommen, dass ein Reittier überrascht oder verängstigt wird und der Reiter eine Probe auf seine Fähigkeiten machen muss, um das Tier unter Kontrolle zu halten.

Verwende die Furchtrichtlinien auf den Seiten 326-328 des Grundregelwerks von Macht und Schicksal, aber anstatt eine Disziplin- oder Coolness-Probe auf Seiten der Bestie zu machen, muss der Reiter eine Überlebensprobe ablegen, abhängig von der Schwere der Angst, um die Kontrolle zu behalten. Eine erfolgreiche Probe zeigt an, dass es dem Reiter gelungen ist, die Bestie zu beruhigen, und er kann  ausgeben, um seine eigene Belastung zu verringern. Jedes erzeugte  gibt die Anzahl der  an, die zur nächsten Überlebensprobe des Reiters addiert werden muss. Ein Fehlschlag bedeutet, dass das Tier flieht und der Reiter weitere Überlebensproben machen muss, um das Tier unter Kontrolle zu bringen. Ein  könnte bedeuten, dass das Reittier den Reiter abwirft, egal ob das Tier flieht oder nicht.