

Fertigkeiten

Tabellen und Erläuterung

01.04.2023

Fertigkeiten können theoretisch von jedem Charakter zu jedem Zeitpunkt seines Lebens erlernt und immer weiter trainiert werden. *Charakterzüge* dagegen müssen am Beginn der Karriere gewählt werden und können nicht mehr verändert werden.

Auf den folgenden Tabellen sind alle AD&D² Fertigkeiten aufgelistet, die im Spielerhandbuch und den Erweiterungsbänden erschienen sind. Stand April 95. Jene, welche nicht im Spielerhandbuch stehen, sind weiter unter erläutert.

Die Kürzel hinter den neuen Fertigkeiten geben an, aus welchem Erweiterungsband die Fertigkeit stammt (**SH** = Spielerhandbuch, **BAR** = *Alles über Barden*, **DIEB** = *Alles über Diebe*, **WA** = *Alles über Waldläufer*, **PA** = *Alles über Paladine*, **ZWE** = *Alles über Zwerge*, **DSA** = entlehnt vom Schwarzen Auge und *selbst erdachte* Fertigkeit).

- **Kriegercharaktere** beginnen auf der ersten Stufe mit **7 Fertigungspunkten**. Auf jeder dritten Erfahrungsstufe erhalten sie einen weiteren Punkt.
- **Magiercharaktere** beginnen auf der ersten Stufe mit **5 Fertigungspunkten**. Auf jeder sechsten Erfahrungsstufe erhalten sie einen weiteren Punkt.
- **Priester- und Diebescharaktere** beginnen auf der ersten Stufe mit **6 Fertigungspunkten**. Auf jeder vierten Erfahrungsstufe erhalten sie einen weiteren Punkt.

- Fertigkeit nach Gruppen -

Allgemein

| Fertigkeit | Quelle | Pkt | Attribut | Mod. |
|--------------------------|--------|-----|------------------|------|
| Atmung verlangsamern | ZWE | 1 | --- | --- |
| Beobachtungsgabe | DIEB | 1 | Intelligenz | 0 |
| Boote lenken | DIEB | 1 | Weisheit | +1 |
| Bootsbau | ZWE | 1 | Intelligenz | -2 |
| Braukunst | SH | 1 | Intelligenz | 0 |
| Dichtkunst | PA | 1 | Intelligenz | -2 |
| Falknerei | WA | 1 | Weisheit | -1 |
| Feuer machen | SH | 1 | Weisheit | -1 |
| Fischen | SH | 1 | Weisheit | -1 |
| Gaukelei | selbst | 1 | Charisma | 0 |
| Geräusche auswerten | ZWE | 1 | Weisheit | 0 |
| Gerberei/Sattlerei | SH | 1 | Intelligenz | 0 |
| Holzarbeit | SH | 1 | Stärke | 0 |
| Kartographie | WA | 1 | Intelligenz | -2 |
| Kochen | SH | 1 | Intelligenz | 0 |
| Künstlertalent | SH | 1 | Weisheit | 0 |
| Landwirtschaft | SH | 1 | Intelligenz | 0 |
| Nähen/Schneidern | SH | 1 | Geschicklichkeit | -1 |
| Navigation, unterirdisch | ZWE | 1 | Intelligenz | 0 |
| Orientierungssinn | SH | 1 | Weisheit | +1 |

| | | | | |
|----------------------------|--------|---|-------------------|-----|
| Pilzkunde | ZWE | 1 | Intelligenz | +3 |
| Recht | PA | 1 | Weisheit | 0 |
| Rechnen | selbst | 1 | Intelligenz | 0 |
| Rhetorik | PA | 1 | Charisma | 0 |
| Reiten (am Boden) | SH | 1 | Weisheit | +3 |
| Reiten (in der Luft) | SH | 2 | Weisheit | -2 |
| Reiten (im Wasser) | WA | 2 | Geschicklichkeit | -2 |
| Reiterkampf | selbst | 1 | Proben auf Reiten | --- |
| Rüstungsgewöhnung | DSA | 2 | --- | --- |
| Schauspielerei | BAR | 1 | Charisma | -1 |
| Schlösser schmieden | ZWE | 1 | Geschicklichkeit | +1 |
| Schmelzen | ZWE | 1 | Intelligenz | 0 |
| Schmiedekunst | SH | 1 | Stärke | 0 |
| Schustern | SH | 1 | Stärke | 0 |
| Schwimmen | SH | 1 | Stärke | 0 |
| Seemannschaft | SH | 1 | Geschicklichkeit | +1 |
| Seilkunst | SH | 1 | Geschicklichkeit | 0 |
| Signale übermitteln | WA | 1 | Weisheit | -2 |
| Singen | SH | 1 | Charisma | 0 |
| Sprache (lebende) | SH | 1 | Intelligenz | 0 |
| Steinarbeiten | SH | 1 | Stärke | -2 |
| Tanzen | SH | 1 | Geschicklichkeit | 0 |
| Tiere abrichten | SH | 1 | Weisheit | -1 |
| Tiere führen | SH | 1 | Weisheit | -1 |
| Töpferei | SH | 1 | Geschicklichkeit | -2 |
| Umgangsformen | SH | 1 | Charisma | 0 |
| Überleben, unterirdisch | ZWE | 1 | Intelligenz | 0 |
| Überreden | selbst | 1 | CHA oder ATT | 0 |
| Verführen (Betören) | selbst | 1 | Charisma | 0 |
| Verwaltung | PA | 2 | Intelligenz | 0 |
| Wachsamkeit | DIEB | 1 | Weisheit | 0 |
| Wappenkunde | SH | 1 | Intelligenz | 0 |
| Weben | SH | 1 | Intelligenz | -1 |
| Wetterkunde | SH | 1 | Weisheit | -1 |
| Zeichensprache | ZWE | 1 | Intelligenz | +2 |
| Zwergenrunen | ZWE | 1 | Intelligenz | +2 |
| Zwergische Lokalgeschichte | ZWE | 1 | Charisma | +2 |

Kämpfer / Waldläufer / Paladine / Barbaren / etc.

| Fertigkeit | Quelle | Pkt | Attribut | Mod. |
|--------------------------------|---------------|------------|-----------------------|-------------|
| Ausdauer | SH | 2 | Konstitution | 0 |
| Beidhändig kämpfen | selbst | 3 | --- | --- |
| Bergsteigen | SH | 1 | --- | --- |
| Berittener Bogenschütze | DSA | 2 | Proben auf Reiten | --- |
| Blind kämpfen | SH | 2 | --- | --- |
| Bogen und Pfeile schnitzen | SH | 1 | Geschicklichkeit | -1 |
| Dauerlauf | SH | 1 | Konstitution | -6 |
| Einschüchtern | ZWE | 1 | Stärke o. Charisma | 0 |
| Entfernungen einschätzen | WA | 1 | Weisheit | 0 |
| Fährten markieren | WA | 1 | Weisheit | 0 |
| Fährtenzeichen | WA | 1 | Intelligenz | -1 |
| Fallen stellen | SH | 1 | Intelligenz | -1 |
| Fernschuß | selbst | 2 | --- | --- |
| Gezielter Angriff | selbst | 3 | --- | --- |
| Höhlen erforschen | WA | 1 | Intelligenz | -2 |
| Jagen | SH | 1 | Weisheit | -1 |
| Kampfgespür | DSA | 3 | --- | --- |
| Kernschuß | selbst | 2 | --- | --- |
| Kriegsführung | selbst | 1 | Charisma | 0 |
| Kriegsreiterei | DSA | 1 | Proben auf Reiten | --- |
| Lanzenstechen | PA | 1 | Geschicklichkeit | +2 |
| Nahkampf | selbst | 1 | --- | --- |
| Navigation | SH | 1 | Intelligenz | -2 |
| Parierkampf | selbst | (3+)1 | --- | --- |
| Riesentöter | selbst | 2 | --- | --- |
| Rüstungsgewöhnung, verbesserte | DSA | 3 | --- | --- |
| Sammeln | WA | 1 | Intelligenz | 2 |
| Schild führen (Schildkunst) | selbst | 2 | --- | --- |
| Spiele | SH | 1 | Charisma | --- |
| Spuren lesen | SH | 2 | Weisheit | 0 |
| Tarnung | WA | 1 | Weisheit | 0 |
| Tierkunde | SH | 1 | Intelligenz | 0 |
| Überleben | SH | 2 | Intelligenz | 0 |
| Waffen schmieden | SH | 2 | Intelligenz | -3 |
| Waffen schmieden, grobes | WA | 1 | Weisheit | -3 |
| Waffenfinesse | selbst | 2 | --- | --- |
| Wagen lenken | SH | 1 | Geschicklichkeit | +2 |
| Zwergenschlächter | selbst | 2 | --- | --- |

Magier

| Fertigkeit | Quelle | Pkt | Attribut | Mod. |
|-----------------------|--------|-----|------------------|------|
| Altertumskunde | SH | 1 | Intelligenz | -1 |
| Alchimie | selbst | 1 | Intelligenz | -3 |
| Anatomie | selbst | 1 | Intelligenz | -1 |
| Astrologie | SH | 2 | Intelligenz | 0 |
| Baumeister (Mechanik) | SH | 2 | Intelligenz | -3 |
| Blutmagie | DSA | 1 | Intelligenz | +1 |
| Dynamisch zaubern | selbst | 1 | --- | --- |
| Edelsteine schleifen | SH | 2 | Geschicklichkeit | -2 |
| Kräuterkunde | SH | 2 | Intelligenz | -2 |
| Lesen und Schreiben | SH | 1 | Intelligenz | +1 |
| Mathematik | selbst | 1 | Intelligenz | +1 |
| Navigation | SH | 1 | Intelligenz | -2 |
| Religionskunde | SH | 1 | Weisheit | 0 |
| Ritualkennntnis | selbst | 1 | Intelligenz | 0 |
| Schändermagie | selbst | 1 | Intelligenz | -1 |
| Zauber dosieren | selbst | 1 | Intelligenz | 0 |
| Zauber verzögern | selbst | 1 | --- | --- |
| Zauberkunde | SH | 1 | Intelligenz | -2 |
| Zauberzeichen | selbst | 2 | Geschicklichkeit | 0 |

Priester / Druiden

| Fertigkeit | Quelle | Pkt | Attribut | Mod. |
|-----------------------|--------|-----|------------------|------|
| Altertumskunde | SH | 1 | Intelligenz | -1 |
| Anatomie | selbst | 1 | Intelligenz | -1 |
| Astrologie | SH | 2 | Intelligenz | 0 |
| Balsamierung | selbst | 2 | Geschicklichkeit | +2 |
| Baumeister (Mechanik) | SH | 2 | Intelligenz | -3 |
| Diagnose | PA | 1 | Weisheit | -1 |
| Heilkunde | SH | 2 | Weisheit | -2 |
| Kräuterkunde | SH | 2 | Intelligenz | -2 |
| Lesen und Schreiben | SH | 1 | Intelligenz | +1 |
| Lokalgeschichte | SH | 1 | Charisma | 0 |
| Mathematik | selbst | 1 | Intelligenz | +1 |
| Medizin | selbst | 3 | Intelligenz | -1 |
| Musikinstrument | SH | 1 | Geschicklichkeit | -1 |
| Navigation | SH | 1 | Intelligenz | -2 |
| Religionskunde | SH | 1 | Weisheit | 0 |
| Ritualkennntnis | selbst | 1 | Weisheit | 0 |
| Sprache (alte) | SH | 1 | Intelligenz | 0 |
| Tierheilkunde | WA | 1 | Weisheit | -3 |
| Zauber dosieren | selbst | 1 | Weisheit | 0 |
| Zauberkunde | SH | 1 | Intelligenz | -2 |

Spitzbuben / Barden

| Fertigkeit | Quelle | Pkt | Attribut | Mod. |
|---------------------------|--------|-----|-------------------|------|
| Altertumskunde | SH | 1 | Intelligenz | -1 |
| Balancieren | SH | 1 | Geschicklichkeit | 0 |
| Bauchreden | SH | 1 | Intelligenz | -2 |
| Beredsamkeit | DIEB | 1 | Charisma | 0 |
| Betteln | DIEB | 1 | Charisma | 0 |
| Beschattung erkennen | selbst | 1 | Intelligenz | -2 |
| Blind kämpfen | SH | 2 | --- | --- |
| Edelsteine schleifen | SH | 2 | Geschicklichkeit | -2 |
| Einschüchtern | DIEB | 2 | Stärke / Charisma | 0 |
| Fährtenzeichen | WA | 1 | Intelligenz | -1 |
| Fallen stellen | SH | 1 | Geschicklichkeit | -1 |
| Fälschung | SH | 1 | Geschicklichkeit | 0 |
| Feilschen | selbst | 1 | Charisma | 0 |
| Instrumentenbau | BAR | 2 | Geschicklichkeit | -2 |
| Jonglieren | SH | 1 | Geschicklichkeit | -1 |
| Lippenlesen | SH | 2 | Intelligenz | -2 |
| Lokalgeschichte | SH | 1 | Charisma | 0 |
| Massenbeeinflussung | BAR | 1 | Charisma | 0 |
| Musikinstrument (spielen) | SH | 1 | Geschicklichkeit | -1 |
| Nachforschen | DIEB | 1 | Intelligenz | 0 |
| Pfeifen/Summen | BAR | 1 | Geschicklichkeit | +2 |
| Sammeln | WA | 1 | Intelligenz | -2 |
| Schädlinge bekämpfen | ZWE | 1 | Weisheit | 0 |
| Schätzen | SH | 1 | Intelligenz | 0 |
| Spiele + GLÜCKSSPIELE | SH | 1 | Charisma | 0 |
| Springen | SH | 1 | Stärke | 0 |
| Stimmen nachahmen | DIEB | 2 | Charisma | 0 |
| Tarnung | WA | 1 | Weisheit | +1 |
| Tierstimmen | DIEB | 1 | Weisheit | -1 |
| Turnen | SH | 1 | Geschicklichkeit | 0 |
| Verfolgung | DIEB | 1 | Geschicklichkeit | 0 |
| Verkleidung | SH | 1 | Charisma | 0 |
| Wahrsagerei | DIEB | 2 | Charisma | +2 |

- Erläuterung der neuen Fertigkeiten -

Alchimie

Charaktere mit diesem Talent können nur und ausschließlich Zaubertränke herstellen – allerdings auch Heiltränke! Sie benötigen auf jeden Fall ein Labor und entsprechende Ausrüstung. Ein Alchimist kann auch unbekannte Tränke und Substanzen analysieren, wird aber mit dem Verkauf von Heilsalben und Liebestränken sein Hauptausskommen haben. Auch wenn Alchimisten durchaus nützliche Dinge herstellen, sind sie nicht unbedingt gern gesehene Mitglieder einer Gemeinschaft! **Voraussetzung** für Alchimie *ist Lesen und Schreiben*.

Anatomie

Die langjährige Untersuchung von Körpern, vorzugsweise toten, oder, bei weniger skrupellosen Personen, solche, die im Begriff waren, *bald zu sterben*, hat der Anwender einiges über den menschlichen Körper gelernt.

Anatomie verleiht dem Anwender die Fähigkeit die Reaktion von Körpern auf bestimmte Einflüsse abzuschätzen, Ursachen von Verletzungen und Krankheiten abzuleiten und verlässliche Prognosen auszustellen. Für das Spiel bedeutet dies einen Bonus von +2 auf Würfe für **Heilkunde** und **Medizin**, wenn der Anatomie-Wurf zuvor gelingt. Der +2 Bonus gilt dabei auch noch für die regenerierten Trefferpunkte! Des weiteren +1 auf allen **Schaden** durch physische Angriffe.

Im Falle von waffenlosen Nahkämpfen sogar ein +2 auf alle Würfe, denn der Anwender weiß nicht nur, wo es weh tut, sondern, wo es wirklich Wirkung zeigt hin zu hauen!

Bei aller Ähnlichkeit muß die Fertigkeit für jede Rasse neu erworben werden!

Atmung verlangsamen - Diese Fertigkeit steht **nur Zwergen** zur Wahl. Sie erlaubt es einem Charakter, sich in eine tiefe Trance zu versetzen und die Menge an Sauerstoff, die er zum Überleben braucht, stark zu reduzieren. Um sich in Trance zu versetzen, muß sich der Charakter in einer entspannten Haltung befinden, d.h. entweder sitzend oder liegend. Nach einer Konzentrationszeit von einer Phase fallen Puls und Atmung weit unter das normale Maß, so daß das Atmen nur 10% der Luft verbraucht, die man sonst in ruhendem Zustand benötigt. Der Zwerg kann jederzeit freiwillig die Trance beenden und ist sich voll der Dinge bewußt, die in seiner näheren Umgebung passieren. **Voraussetzung** ist eine Konstitution von 13.

Beidhändig kämpfen - Kämpfer mit dieser Fertigkeit können koordinierte Angriffe mit zwei Waffen gleichzeitig durchführen. Im Gegensatz zu Charakteren, die nicht über dieser Fertigkeit verfügen und dennoch mit zwei Waffen kämpfen, müssen sie keine Abzüge auf ihre Trefferwürfe hinnehmen. Diese wären -2 auf die Hauptwaffe und -4 auf die Zweitwaffe. Es sind maximal eine Waffe der Größenordnung *M* und eine der Kategorie *K* erlaubt. Alternative wäre, zwei Waffen der Größenordnung *K*. Der Anwender erhält keine Einschränkungen auf seine Initiative. Er kann, bei einer natürlichen 10 in der Initiative, mit seiner Hauptwaffe noch einmal angreifen. Alle Angriffe, die mit Beidhändig kämpfen ausgeführt werden, können nur gegen einen Feind pro Runde gerichtet werden. Fällt das Opfer schon beim ersten Schlag, so entfällt der zweite Angriff und jeder zusätzliche durch hohe Initiative. Mit jeder Waffe ist nur ein Angriff pro Runde erlaubt. Mehrfachangriffe durch Spezialisierungen werden ignoriert.

Beobachtungsgabe - Charaktere mit dieser Fertigkeit besitzen ein außerordentlich gutes oder geschultes Wahrnehmungsvermögen. Der Spielleiter kann jederzeit verlangen, daß ein Fertigkeitwurf abgelegt wird (oder selber verdeckt würfeln), wenn eine Kleinigkeit nicht ins Bild paßt; er kann den SC mit Beobachtungsgabe darüber hinaus auch erlauben, ihre Chance,

versteckte oder geheime Türen zu finden um einen Punkt zu erhöhen. Diese Fertigkeit deckt alle Sinne ab.

Berittener Bogenschütze – für gewöhnlich ist es nahezu unmöglich einen Schuß vom Rücken eines Pferdes abgeben zu können. Es wäre ein Trefferwurf -10 erforderlich bei einem trabenden Pferd, von einem galoppierenden wäre es ganz unmöglich.

Geschulte Helden aber können ihre Pfeile somit ohne Abzüge ins Ziel bringen.

Da es schwierig ist, einen Bogen auf einem Pferd zu spannen, kann man mit ihm nur alle 2 Runden feuern. Zulässig sind nur Kurzbögen. Armbrüste können zwar abgefeuert werden, aber nicht mehr gespannt!

Die Fähigkeit muß für Land-, See- und Luftreitertiere separat erworben werden! Diese Fertigkeit setzt außerdem die Fertigkeit *Reiten*... voraus.

Blutmagie

Sie erlaubt Magiern mit der eigenen Lebensenergie zu zaubern, bzw. Rituale abzuhalten, mit denen sie auf die Lebensenergie anderer zugreifen können!

Eine nähere Beschreibung befindet sich in der Datei über Magie.

Boote lenken - Ein so geschulter Charakter ist nicht nur imstande, Boote auf einem reißenden Fluß zu führen, durch ihn verringert sich auch die Gefahr, daß ein Kanu oder Kajak kentert. Weiterhin ist es dem Betreffenden möglich, ein Boot so zu lenken, daß es sich mit seiner größtmöglichen Geschwindigkeit bewegt. Diese Fertigkeit unterscheidet sich durchaus von den Fertigkeiten Navigation oder Seemannschaft, welche hauptsächlich bei Schiffen auf Meeren oder zumindest sehr großen Seen oder Flüssen gebraucht werden.

Bootsbau - Dies erlaubt es einem Charakter alle Arten von Schiffen bis zu einer Größe von 18m Länge zu bauen. Größere können nicht hergestellt werden. Die Zeit, die man braucht, um ein Boot zu bauen, ist abhängig von der Größe. Als Faustregel kann man sagen, daß der Bau ca. 3 Wochen pro Meter Länge braucht. Zwei SC, die Bootsbau gelernt haben und zusammenarbeiten, halbieren die Konstruktionszeit; drei reduzieren sie auf ein Drittel des üblichen. Es kann maximal ein Bootsbauer pro 1,5m Länge des Bootes gleichzeitig an diesem arbeiten. Die Grundausstattung des Bootes besteht aus Rumpf, Masten (falls vorhanden), Deck und den Ruderbänken. Extras, wie z.B. eine Kabine oder ein verschließbarer Laderaum kosten pro Teil eine Woche. Charaktere ohne diese Fertigkeit können dem Bootsbauer helfen, aber zwei Leute bringen nur die Zeitersparnis eines ausgebildeten Bootsbauers.

Dichtkunst - Wer sich diese Fertigkeit aussucht, muß sich auf lyrische oder erzählerische Dichtkunst spezialisieren. Lyrische Dichtkunst drückt Gedanken und Gefühle aus und umfaßt Balladen, Sonette, Oden und Hymnendichtung. Erzählende Dichtkunst erzählt Geschichten in Versen, manche davon sind wahr, andere erfunden. Ein Charakter, der zwei Punkte ausgibt, kann sich auf beide Formen spezialisieren. Die Fertigkeit erlaubt dem Charakter die Dichtung in seiner Spezialität zu beurteilen. Er beherrscht außerdem ein beträchtliches Repertoire an Gedichten und kann diese mit zauberhafter Fertigkeit rezitieren. Für diese Anwendung ist kein Fertigkeitwurf erforderlich. Der SC kann selbst Gedichte in seinem Fach komponieren; bei einem gelungenem Wurf hat er ein Gedicht außergewöhnlicher Qualität verfaßt. Wenn der Charakter Lesen und Schreiben beherrscht, kann er seine Gedichte niederschreiben.

Diagnose - Sowohl Heilkunde als auch Diagnose helfen Opfern von Blessuren und Krankheiten. Aber während die Fertigkeit Heilkunde zur Wiederherstellung verlorener Trefferpunkte eingesetzt werden kann, befaßt sich Diagnose in erster Linie mit der Ermittlung der Ursache des Schadens und der Prognose. Diagnose allein kann keinen Schaden heilen. Mit

einem gelungenen Diagnosewurf kann der Charakter folgende Informationen - soweit sie zutreffen - über seinen Patienten erhalten:

- Wenn der Patient physischen Schaden genommen hat, kann der Charakter das Ausmaß des Schadens bestimmen, auch wenn er nicht die genaue Ursache ermitteln kann. Wenn ein Charakter von einem Tiger angefallen wurde, weiß der Diagnostizierende, daß das Opfer Klauenwunden von einem großen Tier erlitten hat, aber er weiß dadurch nicht, von welchem. Der Charakter kann eine bestimmte Behandlung empfehlen und eine Prognose erstellen, wie bei Opfern von Krankheiten.
- Wenn der Patient vergiftet wurde, kennt der Charakter das Gegengift (sofern es eins gibt), und er weiß, wie es herzustellen ist. Bedenken Sie bitte, daß der Charakter, auch wenn er weiß, wie das Gegengift zu brauen ist, mitunter nicht über die erforderlichen Zutaten dafür verfügt.
- Der Charakter kennt den Namen der Krankheit und ihre Ursache, und er weiß, wie lange der Patient schon an ihr leidet und wie sie am besten zu behandeln ist. Wenn der Patient nach seinen Anweisungen behandelt wird, nimmt die Krankheit ihren günstigsten und kürzesten Verlauf. Wenn der Patient die Behandlung ablehnt oder die Behandlung nicht anschlügt, kann der Charakter eine einigermaßen genaue Prognose für den Patienten aufstellen ("Der Patient wird am Ende des Monats wieder wohlauf sein.", "Der Patient wird dauerhaft erblinden, wenn er nicht innerhalb eines Jahres behandelt wird."). Der Charakter kann sowohl natürliche als auch magische Krankheiten diagnostizieren.
- Wenn er eine Leiche untersucht, kann der Charakter feststellen, wie das Opfer starb und wie lange es in etwa tot ist. Wenn das Opfer eines unnatürlichen Todes starb, kann der Charakter nur die allgemeinen Umstände des Todes bestimmen. Wenn etwa ein Magier das Opfer mit einem Feuerball eingeäschert hat, könnte eine erfolgreiche Diagnose ergeben, daß das Opfer durch irgendeine Form der Magie sehr rasch verbrannt ist, nicht aber daß es einem Feuerball erlegen ist.

Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kann Diagnosen an sich selbst oder jedem anderen Charakter und an Tieren, mit Ausnahme übernatürlicher Wesen (wie Geistern oder Skeletten - "ihre Zähne sind ja in Ordnung, aber ihr Zahnfleisch...") und Wesen von anderen Existenzebenen (wie Xorne und Luftdiener), erstellen. Er kann an jeder Person oder Kreatur nur je einen Diagnoseversuch unternehmen. Wenn der Charakter außerdem die Fertigkeit Heilkunde besitzt, erhält er +1 auf alle Diagnosewürfe.

Dynamisch zaubern – der Magier hat gelernt ohne Umschweife zur Sache zu kommen. Er kann den Initiativabzug auf seine Zaubersprüche reduzieren. Hat er die 1. bis 6. Stufe inne, kann er den Abzug um 1 kürzen. Von der 7. bis 10. Stufe um 2 und ab der 11. Stufe um 3. Von der Kürzung profitieren nur Zauber, deren Zeitaufwand in Segmenten angegeben ist, oder anders ausgedrückt: Die in weniger als 1 Runde gesprochen werden können.

Einschüchtern - Diese Fertigkeit erlaubt es einem Charakter, andere einzuschüchtern, damit sie seinen Wünschen nachkommen. Dies impliziert die Androhung von Gewalt. Bedrohte NSC werden das tun, was von ihnen verlangt wird, aber sie werden dem Verursacher gegenüber Groll hegen. Falls ein eingeschüchterter NSC die Gelegenheit zur Rache erhält, so wird er sie nutzen. Einschüchtern kann mit einem von zwei Attributen versucht werden. Stärke oder Charisma. Falls man es mit Stärke versucht, droht der Charakter mit unmittelbarem körperlichen Schaden. Falls er sein Charisma spielen läßt, besteht die Einschüchterung aus subtilen Drohungen, die nicht unbedingt körperlicher Natur sein müssen. Egal welche Eigenschaft eingesetzt wird, der Wurf wird immer mit der Differenz zwischen

der Stufe bzw. Trefferwürfeln des Opfers modifiziert. Kreaturen mit weniger als einem Trefferwürfel zählen als Stufe 0. Ein Zwergenkämpfer der 6. Stufe, der einen Goblin mit TW 1-1 einschüchtern will, erhalte +6 auf seine Fertigkeit. gegen einen menschlichen Kämpfer der 10. Stufe würde dieser Zwerg -4 erleiden. Höherstufige Charaktere sind nicht so einfach einzuschüchtern. Falls ein Zwerg mehr als einen Charakter einzuschüchtern versucht, und diese nicht mehr als 4 Stufen auseinander liegen, so kann der Durchschnitt ihrer Stufen als Modifikator benutzt werden. Falls einer oder mehrere um fünf Stufen über den anderen liegt, wird die höchste Stufe zugrunde gelegt, denn die anderen werden durch die Anwesenheit eines so mächtigen Charakters mutiger. Zunächst wird die Zahl der "Opfer" als negativer Modifikator eingerechnet. Wenn ein Zwerg versucht 5 Goblins einzuschüchtern, erleidet er -5 auf seine Fertigkeit. Nur intelligente Wesen können eingeschüchtert werden; Schleime und Watschelnde Komposthaufen (Schlammonster) sind zu dumm um eine Einschüchterung überhaupt zu bemerken. Spielercharaktere können ihre Reaktion immer selbst bestimmen, wenn versucht wird, sie zu einzuschüchtern.

Entfernungen einschätzen - Diese Fertigkeit erlaubt einem Charakter, die gesamte Strecke abzuschätzen, die er an einem bestimmten Tag, seit einer bestimmten Tageszeit oder im Laufe mehrerer (höchstens einer pro Stufe) aufeinander folgender Tage zurückgelegt hat. Beispielsweise könnte ein Charakter der 7. Stufe einschätzen, welche Entfernung er im Laufe der letzten Woche zurückgelegt hat.

Fährten markieren - Durch Einkerbten von Bäumen, Verstreuen von Kieselsteinen, Anhäufen von Steinen und Anknipsen von Kräutern und Ästen kann der Charakter durch jede beliebige Wildnis eine Fährte hinterlassen. Vorausgesetzt, er bewegt sich nicht mit mehr als 2/3 seines normalen BF, kann er solange eine Fährte hinterlassen, wie er möchte, allerdings wird es mit zunehmender Länge schwieriger, die Fährte wieder zurück zu verfolgen. Ein gelungener Fertigkeitwurf erlaubt es dem Charakter, seine eigene Fährte über eine Strecke von 1,5 Km pro Stufe zurück zu verfolgen. Wenn der Wurf mißlingt, verliert er die Fährte. Nehmen wir beispielsweise einen Charakter der 3. Stufe an, der eine 18 Km lange Fährte gelegt hat. Sein erster gelungener Fertigkeitwurf erlaubt ihm, die Fährte 4,5 Km lang zu folgen. Ein zweiter gelungener Wurf bedeutet, daß er der Fährte noch einmal 4,5 Km folgen konnte. Der dritte Wurf mißlingt, und er verliert die Spur; er konnte seiner eigenen Fährte nur insgesamt 9 Km weit folgen. Die Fertigkeit Spuren lesen ist nicht erforderlich, um Fährten markieren anwenden zu können. Wenn aber ein Waldläufer seine eigene Fährte verliert, kann er immer noch versuchen, ihr mittels Spuren lesen, zu folgen. Jeder andere Charakter mit der Fertigkeit Spuren lesen kann auch versuchen, der markierten Fährte eines Walfläufers zu folgen; dabei gelten die normalen Regeln. Eine markierte Fährte bleibt bestehen, bis sie durch Niederschlag, einen Waldbrand oder den Lauf der Zeit verwischt wird. Eine ungestörte Fährte im Wald kann wochenlang bestehen, während eine arktische Fährte während heftiger Niederschläge weniger als einen Tag bestehen bleibt; die Entscheidung trifft der Spielleiter. Ein Waldläufer oder ein anderer Charakter mit der Fertigkeit Spuren lesen kann auch noch versuchen, eine verwischte Fährte zu verfolgen, wobei die normalen Regeln gelten.

Fährtenzeichen - Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kann symbolische Botschaften lesen, die durch Anordnung von Steinen oder anderen körperlichen Gegenständen ausgedrückt werden. Der Charakter muß die bevorzugte Art seines Stammes, seiner Familie oder seiner Kultur, Botschaften zurückzulassen, festlegen. Typische Methoden sind Aufstapeln von Steinen, Aufstellen von Zweigen oder der Bau von Schneeskulpturen. Wenn der Charakter auf eine derartige Botschaft trifft, versteht er ihren Inhalt, sofern ihm sein Fertigkeitwurf gelingt. ("Ein Drache haust in diesem Wald". "Eßt die grünen Beeren um eure Gesundheit zu stärken"). Die Botschaft ist für einen Charakter ohne diese Fertigkeit völlig ohne Sinn. Ein

Charakter der die Fertigkeit besitzt, jedoch eine andere Methode verwendet, kann versuchen, die Botschaft mit halber Erfolgschance zu entziffern. Mittels dieser Fertigkeit läßt sich auch herausfinden, welche kulturelle Gruppe oder welcher Stamm ein bestimmtes Zeichen zurückgelassen hat.

Falknerei - Genau genommen handelt es sich hierbei um die Fertigkeit Tiere abrichten (Falken). Ein Charakter mit dieser Fertigkeit ist ein Fachmann im Abrichten und Führen von Falken, was ihn in die Lage versetzt, ihnen Aufgaben und Kunststücke beizubringen. Diese Fertigkeit erlaubt auch das Abrichten von Habichten mit -1 auf den Wurf. Eulen erfordern eine eigene Fertigkeit und lassen sich mit -2 abrichten. Ein SC kann dem Falken 2W4 Kunststücke oder Aufgaben in beliebiger Kombination beibringen. Es dauert 2W6 Wochen, dem Falken ein Kunststück beizubringen, drei Monate für eine Aufgabe. Am Ende der Abrichtungszeit unternimmt der Charakter einen Fertigkeitwurf. Wenn der Wurf gelingt, hat der Falke das Kunststück oder die Aufgabe gelernt. Wenn der Wurf mißlingt, kann der Falke keine weiteren Dinge lernen! Wenn man nicht die nötige Ausrüstung zur Abrichtung von Falken besitzt, erleiden die Fertigkeitwürfe einen Abzug von -2. Die Beschreibung der Ausrüstung findet man im Handbuch "Alles über Waldläufer", Kapitel 7. Der **Charakterzug** Tieraffinität verbessert die Würfe um 2 und erlaubt ein zusätzliches Kunststück beizubringen.

Fernschuß – große Distanzen liegen diesem Schützen besonders: Er ist mit Wurf- und Geschosswaffen besonders gut auf weite Distanzen! Ist sein Ziel im Bereich der *weiten Reichweite* seiner Waffe, so darf er +4 auf den Treffer addieren* und +1 auf Schaden. Er richtet außerdem bei 19 in 20 einen kritischen Treffer an!

*der übliche Abzug auf große Distanzen wird ignoriert.

Gaukelei - Ein SC mit dieser Fertigkeit kennt sich auf Jahrmärkten und Spektakeln aus. Er kennt die Tricks der Buden- und Standbesitzer, spricht ihren Jargon und kann sich mühelos unter ihnen verbergen. Des weiteren kann der Charakter einen Jahrmarktsberuf erlernen, wie z.B. Schwertschlucker, Feuerschlucker oder Magier (nur Tricks mit doppeltem Boden). Jongleur oder Seiltänzer kann der Charakter nur sein, wenn er Jonglieren oder Balancieren beherrscht.

Geräusche auswerten - Hiermit kann der Charakter die Größe eines unterirdischen Gebietes abzuschätzen, indem er Geräusche erzeugt und das Echo analysiert. Mit Hilfe dieser Fertigkeit kann er Distanzen bis zu anderthalb Kilometern berechnen und die Richtung der Geräusche bestimmen. Es muß absolut still sein, damit diese Fertigkeit angewandt werden kann. Das angewandte Geräusch muß abgehackt bzw. stakkatohaft sein. Ein Heulen oder Klagen reicht nicht aus, aber ein Klicken oder ein lautes "Hey" sehr wohl. Der SC muß einen Fertigkeitwurf durchführen. Falls er erfolgreich ist, hat er die Größe des in Frage kommenden Gebietes mit einer Toleranz von +/-25% korrekt bestimmt. Falls er mißlingt, ist das Echo auf den Weg zerfasert. Der SC kann zur Erfassung dieses Gebietes keine weiteren Versuche unternehmen, aber ein anderer, der die Fertigkeit besitzt, kann es natürlich versuchen. Sollte das Ergebnis kleiner als 6 sein, heißt das, daß der SC nicht nur die Größe des analysierten Gebietes erkennen konnte, sondern auch andere Details: die Anzahl der abzweigenden Seitengänge, ob es sich um einen geraden oder sich windenden Korridor handelt und das Vorhandensein von Wasser. Der Nachteil ist, daß man sich bei dieser Tätigkeit allen Kreaturen in Hörweite verrät.

Gezielter Angriff – Einige wenige Krieger sind soweit auf den Kampf gedrillt, daß sie einen Schlag nicht nur so ansetzen können, daß er trifft. Sie können sogar genau bestimmen wo er trifft.

Mit dieser Fertigkeit hat der Charakter eine lange Zeit der Übungen und praktischen Erprobung hinter sich gebracht. Er ist nun in der Lage gezielte Attacken mit allen Nahkampfwaffen zu machen.

Dazu ist ein Trefferwurf notwendig, der um den Abzug der zu treffenden Körperpartie erschwert wird.

Gelingt ein Treffer

- Werden nur die **Hälfte** der Schadenspunkte angerechnet
- Fällt aber beim Trefferwurf eine 20, wird die Körperpartie amputiert/verstümmelt.
 - Das bedeutet **2 Wunden** und doppelten Schaden – falls das Opfer noch lebt!

Außerdem ist ein Treffer in bestimmten Körperzonen mit weiteren Erschwernissen belegt.

Die Einzelheiten befinden sich in *Kapitel 5*, in der Datei „Kampfstil und Taktik“.

Es kann keine gezielte zweite Attacke in eine Körperzone gemacht werden, die bereits gezielt getroffen wurde!

Heilkunde – Der Einsatz von Heilkunde bringt einem Helden $\frac{1}{2}$ so viele TP wieder, wie der Anwender an Fertigkeitpunkten aus seinem Wurf übrig behalten hat. Dies dauert allerdings 1 Phase.

Höhlen erforschen – Ein Charakter mit dieser Fertigkeit verfügt über eingehende Kenntnisse über Höhlen und unterirdische Gänge, ihre Geologie, Formationen und Gefahren. Der Charakter weiß im allgemeinen, welche natürlichen Gefahren vorkommen können, und mit welcher Ausrüstung eine Gruppe sich zur Erforschung einer Höhle ausstaffieren sollte. Ein gelungener Fertigkeitwurf kann die folgenden Informationen geben: 1. Durch die Untersuchung von Rissen in den Wänden und Kieseln auf dem Boden, durch Riechen in der Luft usw. kann der Charakter die Wahrscheinlichkeit eines Einsturzes, einer Überflutung oder einer anderen natürlichen Gefahr bestimmen. Das funktioniert nicht mehr, wenn das natürliche Gestein abgestützt, zugemauert oder sonst wie behandelt wurde. 2. Der Charakter kann die Zeit abschätzen, die es dauern würde, einen mit Geröll verstopften Gang freizuschaufeln. 3. Bei der Erforschung ausgedehnter unterirdischer Höhlen reduziert ein gelungener Fertigkeitwurf die Chance, wenn man auf mehrere, nicht markierte Tunnel, Löcher usw. trifft, sich hoffnungslos zu verirren, auf höchstens 30%, vorausgesetzt, es steht gute Beleuchtung zur Verfügung.

Kampfgespür – Kämpfer mit dieser Fähigkeit haben ein unglaubliches Gespür für die Umstände des Kampfes, die um sie herum toben! Sie erleiden niemals einen Passierschlag und können nicht hinterrücks von Dieben attackiert werden. Ihre Initiative steigt um +1 und bei einem Patzer dürfen sie noch einmal würfeln: ein Wert von 1-10 bestätigt den Patzer, bei 11-20 haben sie lediglich verfehlt!

Verwenden sie aufgrund einer hohen Initiative *Vorbereitung* oder *taktische Unterstützung* (s.d.) dann ermitteln sie ihre Boni durch die Formel +1 pro 2 Stufen (max. +10). Man kann dies nicht zusätzlich zu Boni durch *Kriegskunst/-führung* erweitern – es ist eine entweder-oder-Option.

Der Anwender kann auch einen Gefährten vor einem Zauber warnen, so daß dieser die bei der Initiative beschriebenen Möglichkeit erhält, von einem Schadenszauber 1SP/SW vom erlittenen Schaden abzuziehen.

Kartographie - Dies erlaubt einem Charakter maßstabsgerechte und brauchbare Karten anzufertigen (und vielleicht für viel Geld zu verkaufen). Der Charakter (nicht der Spieler)

kann Karten zeichnen, inklusive komplexer Geländeformationen, Küstenverläufen und anderen geographischen Merkmalen. Er muß mit dem kartographierten Gebiet vertraut sein. Der SL führt verdeckt einen Fertigkeitwurf durch, um zu ermitteln, wie exakt die Karte in allen wesentlichen Einzelheiten ist. Wenn der Wurf mißlingt, haben sich ärgerliche Fehler eingeschlichen. Ein Wurf von 20 bedeutet, daß die Karte einen schwerwiegenden Fehler enthält. Damit ist sie nutzlos.

Kernschuß – Ob der Charakter nun besonders kurzsichtig ist, oder wie der Riesentöter Scheunentor große Ziele bevorzugt, oder einfach immer nur zu dicht dran steht, er ist mit Wurf- und Geschosswaffen besonders gut auf kurze Distanzen! Ist sein Ziel im Bereich der kurzen Reichweite seiner Waffe, so darf er +3 auf den Treffer addieren und +1 auf Schaden. Er richtet außerdem bei 19 in 20 einen kritischen Treffer an!

Kriegsführung – Militärische Befehlshaber, Strategen und manchmal auch Räuberhauptmänner verfügen über diese Fertigkeit. Sie ermöglicht die Führung großer, organisierter Truppen mit einer funktionierenden Kommandokette. Jeder Punkt, den ein Charakter auf Kriegsführung verwendet, kann der ihm unterstellten Truppe zu Gute kommen: Alle unterstehenden Einheiten erhalten einen entsprechenden Bonus auf ihre Moral (dieser kann nur vom höchsten Kommandeur kommen und kann sich nicht mit den Punkten anderer Kommandeure aufaddieren). Ebenso können ETW0, Schadenswürfe, Rettungswürfe (gegen Zauber mit Flächenwirkung) und Initiativen einzelner Verbände verstärkt werden. Dabei addieren sich die Punkte einzelner Unterführer auf, bis zu einem Maximum von +10. Die so modifizierten Einheiten dürfen aber nicht mehr als das Hundertfache der max. Fertigkeitpunkte des Anführers übersteigen. Diese Boni erhalten die Einheiten nur im Massenkampf. Beim Kampf Mann gegen Mann werden sie wie Kämpfer ihrer Stufe gewertet. Darüber hinaus hat ein so geschulter Charakter entsprechendes Wissen über militärische Organisationen, Logistik und Grundlagen der Armeeführung. Die Anzahl der Fertigkeitpunkte kann in direkte Beziehung zu den Rängen innerhalb einer Armee gestellt werde: 1 = Feldwebel, 2 = Leutnant, 3 = Hauptmann, 4 = Heerführer, 5 = General, 6 = Stratege, 7 = Feldherr, 8+ = militärisches Genie. Im Umkehrfall bedeutet die Beförderung nicht automatisch den Erwerb von Fertigkeitpunkten! Wird die Kriegsführung aufgrund einer hohen Initiative für *taktische Unterstützung* (s.d.) eingesetzt, dann kann sie auf mehrere Verbündete ausgedehnt werden: Pro Pluspunkt auf 3 Personen, die alle von den Boni profitieren. Man kann dies nicht zusätzlich zu Boni durch *Kampfgespür* erweitern – es ist eine entweder-oder-Option.

Kriegsreiterei – erlaubt es nicht-Kämpfern vom Rücken eines Pferdes aus zu kämpfen und die üblichen Zuschläge zu erhalten, wenn sie ein Schlachtroß reiten. Es erlaubt weiterhin allen Kämpfern mit jedem Reitpferd, sprich einem untrainierten Pferd in den Kampf zu reiten. Diese Fertigkeit setzt außerdem die Fertigkeit *Reiten...* voraus.

Lanzenstechen - Diese Fertigkeit enthält die notwendigen Kampffertigkeiten, um ein Lanzenstechen zu bestreiten, sowie die Benimm- und Verhaltensregeln und das Gespür, um seine Zuschauer zu beeindrucken. Um diese Fertigkeit nehmen zu können, muß der Charakter sich zuerst auf die Turnierlanze spezialisiert haben. Ein Charakter mit dieser Fertigkeit erhält bei einem Lanzenstechen +2 auf seine Angriffswürfe. Der Einsatz dieser Fertigkeit setzt natürlich voraus, über eine angemessene Lanze, einen Schild und ein Reittier zu verfügen. Gewinnt der Charakter den Zweikampf, hat er mit seiner eleganten Vorführung die Zuschauer beeindruckt. Bei allen Zuschauern mit einem besonderen Interesse an dem Wettkampf, die dem Lanzenstecher später begegnen, erhält er +2 auf deren Reaktionswürfe. Wenn er mehrere

Zweikämpfe während des Turniers gewinnt, erhöht sich dieser Bonus nicht über +2. Verliert er später in dem Turnier ein oder zwei Kämpfe, behält er immer noch den Bonus. Wenn der Lanzenstecher aber einen wirklich katastrophalen Tag hat - etwa, wenn auf ein gewonnenes Stechen eine ganze Reihe von Niederlagen folgt - sehen die Zuschauer den Sieg vielleicht als bloßen Glückstreffer an, und der SL kann den Bonus aufheben.

Mathematik – die hohe Zahlenkunst! Selbst routinierte Mathematiker werden nicht ohne Hilfsmittel auskommen: Tafel und Kreide, Abakus und Bücher mit Tabellen und Formeln. Doch sie haben die Mathematik als eine bestechend logische Kunst erkannt und können sie für einige andere Fertigkeiten nutzen.

Mathematik gibt einen zusätzlichen Bonus auf Fertigkeitwürfe:

- Alchimie +1
- Astrologie +2
- Baumeister +3
- Navigation +2
- Kartographie +1
- Ritualkunde +1

Medizin

Siehe Datei *Heilung & Wunden*

Nahkampf – siehe entsprechende Datei!

Navigation, unterirdisch - Unterirdische Navigation ermöglicht es einem Charakter die Richtung unter der Erde und die kürzeste Route zu Oberfläche zu bestimmen. Durch sorgfältige Analyse der Luftströmungen und ihres Inhalts kann ein SC sogar die Anwesenheit naher Giftgasblasen erkennen. Der Fertigkeitwurf wird vom SL durchgeführt.

Parierkampf - Parierkampf addiert sich zu Beidhändig kämpfen auf. Diese ist dabei Voraussetzung, um den Parierkampf zu erlernen. Der Charakter muß zwischen dem Erwerb der Fertigkeiten mindestens solange warten, bis er eine Stufe erreicht, auf der er neue Fertigkeitspunkte erhält (egal, wie viele er übrig hat), diese Zeit ist notwendig, um die nötigen Erfahrungen in der Praxis zu sammeln. Ein Krieger könnte also auf der ersten Stufe 3 Punkte für den beidhändigen Kampf ausgeben, müßte dann aber bis zur dritten Stufe warten, um sich für einen weiteren Punkt den Parierkampf anzueignen. Der Parierkampf entspricht in allem dem beidhändigen Kampf, gewährt aber einen Rüstklassenbonus von +1 gegen alle Nahkampfangriffe.

Pilzkunde - Obwohl Zwerge dies lieber vermeiden würden, müssen sie manchmal mit einer Pilzdiät überleben. Sie würden sie lieber als Ergänzung ihres normalen Speisenplans verwenden, aber wenn die Zeiten hart sind oder sie sich auf einer ausgedehnten Erkundungsexpedition befinden, ist es eine nützliche Fähigkeit, giftige Pilze von eßbaren unterscheiden zu können. Ungefähr 50% der unterirdischen Pilzarten sind für Zerge, andere Feenwesen und Menschen giftig. Einige verursachen nur Verdauungsstörungen, während andere zum Tode führen. Es ist nicht möglich, eßbare Pilze ohne Pilzkunde zu sammeln. Falls der SC viel Licht und genügend Zeit zur Verfügung hat, kann er nach 10 Minuten einen Pilz ohne Fertigkeitwurf richtig beurteilen. Falls er nicht genügend Licht oder Zeit hat, ist ein Fertigkeitwurf erforderlich.

Ein zuvor gelungener Wurf auf Pilzkunde verbessert einen Wurf auf **Kochen** um die ½ der dabei übrig gebliebenen Punkte.

Recht - Ein Charakter mit dieser Fertigkeit ist umfassend vertraut mit der Rechtsordnung seines Heimatlandes (oder eines anderen Landstrichs seiner Wahl). Er weiß, welche rigoros durchgesetzt werden (illegales Glücksspiel wird an einem Ort geduldet, in einer anderen Gegend kann es unerbittlich verfolgt werden), und er kennt die gewöhnlichen, rechtlichen Verfahren (etwa wie man ein Verfahren gegen einen Schuldner anstrengt). Um Nuancen des Rechts zu verstehen, etwa die Feinheiten eines Vertrages auszudeuten, muß er einen Fertigkeitswurf unternehmen. Ein gelungener Fertigkeitswurf erlaubt dem Charakter außerdem, sich oder seine Kameraden wirkungsvoll zu verteidigen, wenn sie eines Verbrechens angeklagt sind. Wenn der Richter gerecht und die Beweislage für das Vergehen nicht eindeutig ist, bewirkt ein gelungener Fertigkeitswurf ein für den Angeklagten günstiges Urteil; entweder wird die mildeste Strafe oder das geringste Bußgeld gegen ihn verhängen, oder er wird sogar freigesprochen. Wenn aber die Beweise eindeutig sind oder der Richter korrupt ist, nützt auch ein gelungener Fertigkeitswurf nichts. Der Charakter kann weitere Fertigkeitspunkte aufwenden, um die Rechtsordnung anderer Gegenden zu lernen. Alternativ kann er weitere Punkte ausgeben, um sich auf bestimmte Rechtsgebiete zu spezialisieren, etwa auf Steuerbestimmungen oder Eigentumsrechte. Als Spezialist hat er ein sehr weitgehendes Verständnis der Materie, so daß er nur unter ganz ungewöhnlichen Umständen gegen seine Fertigkeit würfeln muß.

Rechnen – Der Charakter beherrscht die Grundrechenarten, wie z.B. das kleine und große 1x1. Er hat eine Vorstellung vom Verhältnis der Zahlen und kann mit genügend Zeit auch größere Aufgaben lösen. Ein Held, der Rechnen nicht besitzt, wird mit Fingern und Zehen rechnen müssen und kann z.B. bei einer Multiplikation schon nicht mehr folgen.

Reiten (im Wasser) - Diese Fertigkeit erlaubt es dem Charakter, eine bestimmte Art von Meerestier als Reittier zu verwenden. Die Art des Reittieres muß festgelegt werden, wenn die Fertigkeit gelernt wird. Der Charakter kann weitere Punkte auf die Fertigkeit verwenden, um weitere Tiere zu beherrschen. Außer auf dem Tier zu reiten kann der Charakter mit dieser Fertigkeit folgende Dinge tun: 1. Wenn das Reittier sich an der Oberfläche befindet, kann der Charakter auf es springen und in derselben Runde zum Fortbewegen antreiben. Das erfordert keinen Fertigkeitswurf. 2. Der Charakter kann das Reittier antreiben, über Hindernisse (an der Wasseroberfläche) zu springen, die nicht höher sind als 1,50 m (in Richtung des Sprungs) sind. Ein Fertigkeitswurf ist nicht erforderlich. Größere Sprünge erfordern einen Fertigkeitswurf, wobei der SL evntl. Boni und Mali festlegt, je nach Art und Größe des Tieres und Höhe und Länge des Hindernisses. Bei einem mißlungenem Wurf bockt das Reittier; ein unmittelbar folgender zweiter Wurf bestimmt, ob der Charakter sich im Sattel halten kann oder herunterfällt. 3. Der Charakter kann das Reittier zu großer Geschwindigkeit anspornen. Wenn der erste Wurf mißlingt, weigert sich das Reittier, schneller zu schwimmen. Ansonsten bewegt sich das Tier um 2W6 Punkte schneller als sein üblicher BF, höchstens aber zwei Phasen lang. Nachdem das Reittier zwei Phasen lang in diesem erhöhten Tempo geschwommen ist, sinkt sein BF auf 2/3 seines normalen Wertes. Es kann hiernach nicht schneller als mit 2/3 seines BF bewegen, bis es eine ganze Stunde Rast bekommt. Wenn der zweite oder ein darauf folgender Wurf mißlingen, sinkt der BF des Tieres auf die Hälfte, und es bewegt sich in dieser Geschwindigkeit weiter, bis es sich eine Stunde lang ausruhen konnte. 4. Wenn ein Meerestier an der Oberfläche angegriffen wird, taucht es normalerweise unter, wenn ihm nicht ein Moralwurf gelingt. Mißlingt der Moralwurf, kann der Reiter ihm befehlen, wieder aufzutauchen, wenn ihm ein Fertigkeitswurf gelingt. Wenn der Wurf mißlingt, kann der Reiter in jeder folgenden Runde einen neuen Wurf versuchen, solange er körperlich dazu in der Lage ist. Während er mit Reittier untergetaucht ist und versucht, es zum Auftauchen zu bewegen, riskiert der Reiter zu ertrinken. Da er sich anstrengen muß,

beträgt die Zahl der Runden, die der Reiter den Atem anhalten kann, der Hälfte seiner Konstitution.

Rhetorik - Durch eine geistreiche Rede und schiere Kraft seiner Persönlichkeit kann ein Charakter mit dieser Fertigkeit die Meinung einer Menschenmenge beeinflussen. Die Größe der zu beeinflussenden Menge spielt keine Rolle, solange alle dieselbe Sprache wie der Redner sprechen und sie ihn deutlich sehen und hören können. Wenn er diese Fertigkeit einsetzt, muß der Redner sich mit einem bestimmten Thema an eine Menge wenden. Beispielsweise könnte er versuchen, sie zu überreden, sich gegen einen örtlichen Drachen zu erheben ("...äh, also wer kommt mit...?"). oder die Stadt wegen einer drohenden Gefahr zu verlassen ("Bitte begeben Sie sich langsam zu den Stadttoren... Laaaaaangsam!"), oder sie um Hilfe bei der Suche nach einem verschwundenen Kind ersuchen. Bevor der Redner spricht, muß der SL die Größe der Menge bestimmen, ihre Stufe und ihre allgemeine Haltung gegenüber dem Redner und dem Thema, über das er spricht. Bei kleineren Gruppen - sagen wir weniger als fünf Leute - sollten Sie die Stufen und Haltungen einzeln festlegen. Teilen Sie größere Mengen in Gruppen auf ("ihr nach links, ihr zwei nach dahinten"); legen Sie für jede Gruppe eine durchschnittliche Stufe und Haltung fest (Gelangweilte der 3. Stufe, Zwischenredner der 18. Stufe). Verwenden Sie Tabelle 59 in Kapitel 11 des *HSL* zur Ermittlung der Haltung gegenüber dem Thema. Die Menge kann freundlich, neutral, vorsichtig (?), bedrohlich (!) oder feindselig sein ("ey, ok, konnt' ja nich' ahnen, daß ihr den Drachen mögt..."). Bevor gewürfelt wird oder der Redner zu sprechen beginnt, teilt der Spieler dem SL mit, ob der Redner die Reaktion der Leute um eine Stufe verbessern oder verschlimmern will ("ok, PANIK!"). Dann wendet sich der Redner an die Menge; er muß für mindestens 10 Runden ohne Unterbrechnung sprechen. Wenn der Redner seine Ansprache beendet hat, würfelt er gegen sein Rhetorikattribut. Gelingt der Wurf muß jeder einzelne in einer kleinen Schar oder jede kleine Gruppe in einer größeren Menge einen Intelligenzwurf unternehmen. Dieser Wurf wird für jeden Punkt, um den der Redner seinen Rhetorikwurf geschafft hat, um -1 modifiziert. Wenn beispielsweise der Redner eine 10 gebraucht hätte und eine 5 gewürfelt hat, erleiden alle -5 auf ihren Intelligenzwurf (das habt Ihr nicht gewußt?). Leute oder kleine Gruppen, die ihren Intelligenzwurf nicht geschafft haben, ändern ihre Meinung über das Thema um eine Stufe auf Tabelle 59 im *HSL* ("naja, eigentlich schießt dieser olle Drachen ja ständig die Straßen voll..."). Eine *neutrale* Meinung kann *freundlich* oder *vorsichtig* werden ("meint der etwa unseren Drachen?"), eine *vorsichtige* Meinung *neutral* oder *bedrohlich*. Allerdings ändert sich die Meinung aller Zuhörer, die ihren Wurf nicht schaffen in dieselbe Richtung. Die Meinung derer, die ihren Wurf geschafft haben, bleibt unverändert durch die Rhetorik des Charakters; allerdings kann der Druck durch Standesgenossen praktisch dieselbe Wirkung hervorrufen. der SL kann Würfelerggebnisse, die zu unangemessenen Folgen führen, übergehen. So könnte etwa ein NSC, der in der Menge steht und schon lange eine Fehde mit dem Redner pflegt, standhaft bleiben, ganz gleich, wie wortgewaltig der Redner ist ($Rhetorikressistenz = 2 \times \text{Stufe} + \text{Intelligenz} : [\text{TP} - (3 \times \text{Rettungswurf gegen Todesstrahlen})] + 3 \times \text{Bewegungsfaktor} - \text{hübsch, nicht?}; \text{abgeleitet aus der Magieresistenz von DSA}$). Der Charakter kann diese Fertigkeit nur einmal auf eine bestimmte Menge anwenden. Verändert sich die Zusammensetzung der Menge, so daß viele Leute dazukommen, darf der Charakter einen weiteren Versuch seiner Rhetorik unternehmen, vorausgesetzt, er spricht über ein anderes Thema ("vergeßt den Drachen."). Sie sollten beachten, daß diese Fertigkeit nur zu bescheidenen Meinungsumschwüngen führen kann. Wenn eine Menge einem Despoten neutral gegenübersteht, mag der Redner in der Lage sein, einige zweifelnde Gefühle für ihn anzurühren, aber er kann sie nicht überzeugen, unverzüglich das Schloß des Despoten zu stürmen. wenn die Menge gegenüber einer bestimmten Religion tiefes Mißtrauen hegt, kann der Redner sie zu mehr Toleranz überreden, aber er sollte keine spontanen Bekehrungen erwarten. (Uff! He, das ist alles von Hand abgetippt!)

Redekunst - Diese Fertigkeit beinhaltet die Aufmerksamkeit einer Zuhörergruppe zu fesseln, eine bestimmte Reaktion bei den Zuhörern auszulösen (z.B. Sympathie, Ablehnung, Faszination) oder ein Thema besser zu veranschaulichen und zu vertreten. Der Gegenstand der Rede muß klar erkennbar sein. (Warum der maskierte Kerl um Mitternacht, an einem Seil, an der Fassade des Palastes empor klettert, wird der Stadtwache sicherlich NICHT klar sein.) Ein Redner kann diese Fertigkeit dazu verwenden, eine Menschenmenge zu einer Handlung anzustacheln, einen feindseligen Mob zu beruhigen, eine Ablenkung zu bewirken, eine Fachdiskussion zu führen oder die Niederlage in einer Schlacht mit propagandistischer Gewandtheit herunterzuspielen und zu verklären. In jedem Fall muß die Rede oder der Dialog eine Phase andauern. Danach entscheidet ein Fertigkeitswurf, ob der Anwender Erfolg hatte. Besitzt ein Zuhörer ebenfalls Redekunst und greift in die Rede ein, so wird der Wurf mit -4 modifiziert. Ein Charakter, der über diese Fertigkeit verfügt, wird immer merken, wenn jemand anders versucht sie einzusetzen. **Dies war unsere Version von Rhetorik... bevor das Alles über... Paladine rauskam.**

Riesentöter – der Held mit dieser Fertigkeit ist besonders trainiert für den Kampf gegen große Gegner. Feinden, die mindestens eine Kategorie größer sind, als er selbst kann er um +2 leichter treffen und +2 mehr Schaden zufügen. Außerdem richtet er bereits bei einer 18 in 20 einen kritischen Treffer an. Gegen Gegner, welche eine Kategorie kleiner sind, als er selbst, greift er allerdings mit -1 an (der Schaden bleibt unberührt).

Ritualkennntnis – Der Anwender hat umfangreiche Kenntnisse mit Ritualmagie. Er kann nicht nur sagen, wofür ein Ritual, dessen Hergang er beobachtet, gut ist. Er kennt auch alle Schwachpunkte und Voraussetzungen. Ist er selbst der Ritualleiter, so ist durch diese Kenntnis die erforderliche Mindeststufe des Leiters, die Anzahl der erforderlichen Zauberer und die Gesamtstufe um 2 niedriger, als nötig.

Rüstungsgewöhnung

Sie erlaubt es Angehörigen aller Charakterklassen sich an einen bestimmten Rüstungstyp so sehr zu gewöhnen, daß die Abzüge für die Initiative um 1 sinken.

Pro zusätzlichem Fertigkeitenspunkt nach dem Erwerb, verringert sich der Initiativemalus um einen weiteren Punkt.

Der gewünschte Rüstungstyp (nicht die RK) muß beim Erwerb festgelegt werden. Durch die Fertigkeit können keine zusätzlichen Initiativpunkte gewonnen werden, wenn die Gutschriften die Abzüge übersteigen.

Bsp: Bragosch erwirbt Rüstungsgewöhnung für 2 Punkte und entscheidet sich für den Schienenpanzer. Dadurch wird der Initiativabzug des Schienenpanzers von -3 auf -2 reduziert. Investiert er einen weiteren Fertigkeitenspunkt reduziert sich der Abzug auf -1.

Rüstungsgewöhnung, verbesserte – hierdurch ist der Charakter in der Lage sich an jeden Rüstungstypen so sehr zu gewöhnen, daß er 2 Punkte weniger durch ihn behindert wird. Pro zusätzlichem Fertigkeitenspunkt nach dem Erwerb, verringert sich der Initiativemalus um weitere 2 Punkte.

Es können aber keine Pluspunkte auf die Initiative erzielt werden.

Bsp: Bragosch erwirbt Rüstungsgewöhnung für 3 Punkte und entscheidet sich für den Plattenpanzer. Dadurch wird der Initiativabzug des Plattenpanzers von -4 auf -2 reduziert. Investiert er einen weiteren Fertigkeitenspunkt reduziert sich der Abzug auf -0.

Sammeln -Mittels dieser Fertigkeit kann ein Charakter ein Wildnisgebiet nach einer kleinen Menge eines gewünschten Materials absuchen, etwa einem Ast, aus dem man einen Bogen schnitzen kann; genug Kleinholz, um ein Feuer zu entfachen; ein heilendes Kraut oder eine

erforderliche Komponente für einen Zauber. Der Charakter muß 2W4 Stunden mit der Suche zubringen, und das Material muß theoretisch in dem Gebiet verfügbar sein. Der SL teilt dem Charakter erst mit, ob das Material überhaupt vorhanden ist, nachdem dieser betreffende Zeit danach gesucht hat. Wenn der SL festlegt, daß das Material nicht in dem Gebiet zu finden ist, ist kein Fertigkeitswurf erforderlich; er teilt lediglich mit, daß die Suche vergebens war. Wenn der SL festlegt, daß das Material verfügbar ist, bedeutet ein gelungener Fertigkeitswurf, daß der Charakter findet, wonach er gesucht hat. Als Faustregel findet der Charakter nicht mehr eine Handvoll Material (wenn er nach einigen Blättern sucht, kann der Charakter aber auch ein ganzes Feld finden). Wenn der Wurf mißlingt, findet man nichts. Der Charakter kann an anderer Stelle weitersuchen, allerdings dauert das weitere 2W4 Stunden und erfordert einen neuen Fertigkeitswurf.

Schändermagie

Sie erlaubt Magiern zur Verstärkung ihrer Zauber die Lebensenergie ihrer Umgebung anzuzapfen.

Eine nähere Beschreibung befindet sich in der Datei über Magie.

Schauspielerei - Im Schauspielern erfahrene Charaktere vermögen eine Vielzahl von verschiedenen Rollen anzunehmen. Zwar dient das Schauspiel in erster Linie der Unterhaltung, aber die Fertigkeit ist auch dann nützlich, wenn der Charakter sich verkleidet und/oder verstellt. Wenn ein Charakter sowohl die Fertigkeit Verkleidung erworben hat, dürfen Fertigkeitswürfe für beide Fertigkeiten mit einem Bonus von 1 abgelegt werden. Fertigkeitswürfe von Schauspielern werden nur dann fällig, wenn sich der Charakter an der Darstellung einer besonders schwierigen Rolle oder Persönlichkeit versucht, oder wenn er "aus dem Stehgreif" in eine Rolle schlüpft (d.h. ohne zuvor geprobt zu haben bzw. mit nur geringem Wissen um die darzustellende Person).

Schild führen/Schildkunst - Anstelle einer zusätzlichen Waffe tragen einige Krieger immer noch einen Schild, auch wenn dies aus der Mode zu geraten scheint. Wenige Krieger haben die Führung des Schildes sogar verfeinert um nicht zu sagen spezialisiert. Mit *Schild führen* verbessert sich die Rüstklasse noch mal um einen Punkt, wenn ein Schild benutzt wird. Der Charakter verliert auch keinen Punkt Initiative, durch diese Fertigkeit (Hausregeln). Weiterhin kann der den Schild gegen magische Angriffe mit Flächenwirkung einsetzen; das gibt ihm einen Bonus von +2 auf seinen Rettungswurf. Er kann auch den Trefferbonus des Morgensterns neutralisieren (eigene Kampfregel) und selber mit dem Schild angreifen. Dabei wird auf die Initiative verzichtet und am Ende der Runde ein Schildstoß durchgeführt. Dieser wird gegen RK 9 (der SL bestimmt die Ausnahmen) gewürfelt und verhindert, daß das Opfer in der nächsten Runde etwas anderes machen kann, als das Gleichgewicht wieder zu finden. Ist der Schild mit einem Dorn versehen, kann dieser Stoß auch noch Schaden verursachen. In jedem Fall geht dem Angreifer in der drauffolgenden Runde jeder Bonus durch seinen Schild verloren, da er ihn für den Stoß von seinem Körper wegdrücken mußte.

Schlösser schmieden - Diese Fertigkeit erlaubt es einem Charakter alle Arten von mechanischen Schlössern herzustellen und zu reparieren. Diebe mit dieser Fertigkeit erhalten +10%, wenn sie versuchen, ein Schloß zu öffnen, da sie mit der inneren Struktur und der Arbeitsweise solcher Gebilde aller bestens vertraut sind.

Schmelzen - Diese Fertigkeit ist eng mit Bergbau verbunden. Diese beiden versorgen die Festungen mit Metall. Mit dieser Fertigkeit kann ein Schmelzofen bedient werden (Siehe "Alles über Zwerge", Kapitel 9).

Signale übermitteln - Diese Fertigkeit versetzt den Charakter in die Lage, Botschaften über große Entfernungen zu übermitteln. Der Charakter muß seine bevorzugte Art der Signalübermittlung festlegen. Typische Methoden wären Rauchzeichen, Pfeifen, Flaggenzeichen, Trommeln, Blinkzeichen mit Spiegeln oder das Bearbeiten von Fels unter der Erde (Reichweite 1W6 Km). Für jeden weiteren Punkt kann der Charakter eine weitere Methode lernen. Da Signale übermitteln im Prinzip eine Sprache ist, können komplexe Botschaften so übermitteln werden. Ein geübter Signalgeber kann 10 Wörter pro Kampfrunde übermitteln. Um die Signale deuten zu können, muß der Empfänger diese sehen oder hören können. Er muß außerdem über dieselbe Fertigkeit in Bezug auf die speziellen Signale verfügen, wie der Absender. Damit eine Botschaft übermitteln und verstanden wird, muß den Absender wie dem Empfänger je ein Fertigkeitswurf gelingen. Wenn einer Wurf mißlingt, wird die Botschaft entstellt; die Botschaft kann in der folgenden Runde erneut übertragen werden, und die Fertigkeitwürfe können erneut versucht werden. Wenn beide Würfe mißlingen oder einer der Charaktere eine natürliche 20 würfelt, wurde eine unrichtige Botschaft übermitteln oder empfangen: Die Botschaft wurde ins genaue Gegenteil ihre Bedeutung verkehrt. Charaktere ohne die Fertigkeit Signale übermitteln oder Charaktere, die zwar die Fertigkeit besitzen, jedoch eine andere Methode verwenden, können einander nicht verstehen.

Tarnung - Unter Verwendung dieser Fertigkeit kann der Charakter versuchen, sich selbst, seine Kameraden und unbewegliche Objekte unter Zuhilfenahme natürlicher oder künstlich geschaffener Materialien zu verbergen. Voraussetzung für die Anwendung ist die Verfügbarkeit der entsprechenden Materialien. Im Wald und im Dschungel kann der Charakter Buschwerk, Schlamm und anderes leicht beschaffen. Arktisches oder ähnlich ödes Gelände erfordert zumeist spezielle Kleidung, Farben oder andere künstliche Hilfsmittel (wenn auch "Eingraben" ein alter Trick wäre, der in derartigem Gelände anwendbar wäre, abhängig von den örtlichen Gegebenheiten). Der Charakter braucht eine halbe Stunde, um sich oder eine andere Person zu tarnen, zwei oder drei Stunden, um einen Karren oder ein anderes unbewegliches Objekt von vergleichbarer Größe zu verstecken und einen halben Tag, um ein kleines Gebäude zu verbergen. Weder Menschen, noch Halbmenschen, Monster oder Tiere können den getarnten Charakter im Vorbeigehen bemerken, sofern dem Charakter sein Fertigkeitswurf gelingt. Auch getarnte Kameraden bleiben unbemerkt; es ist nur ein Wurf für die gesamte Gruppe erforderlich. Gegenstände können ebenfalls getarnt werden. Objekte von der Größe einer Person erschweren den Wurf nicht. Gegenstände von der Größe eines Karrens bringen -1 mit sich, während Gebäude den Wurf um -3 erschweren. Der Spielleiter kann die Abzüge nach Ermessen verändern. Tarnung hat keine Wirkung auf Raubtiere, die ihre Beute mittels Geruchssinn oder anderer scharfer Sinne aufspüren; ein hungriger Wolf kann immer noch einen getarnten Menschen wittern. Ein getarnter Charakter ist nicht vor Passanten gefeit, die ihn versehentlich streifen oder in ihn hineinrennen. genauso kann eine getarnte Person sich dadurch verraten, daß sie niest, wegen eines Bienenstichs aufschreit oder andere Geräusche von sich gibt. Denken sie daran, daß Tarnung nur erforderlich ist, wenn die Person oder der Gegenstand teilweise oder ganz sichtbar wäre. Eine Person, die sich hinter einer Steinwand versteckt, bräuchte sich nicht tarnen, um nicht entdeckt zu werden, dasselbe gilt für einen vergrabenen Gegenstand.

Überleben, unterirdisch - Das Überleben im Untergrund erfordert Wissen über diese Umgebung. es hilft dem Charakter zwischen essbaren und giftigen Insekten zu unterscheiden und die Sicherheit und Stabilität von Tunneln, Höhlendecken und ähnlichem zu bestimmen.

Überreden - Hiermit ist es ein Leichtes, eine Person zu überreden, "mal eben zu gucken, was hinter der nächsten Ecke ist, weil Du doch bessere Augen hast", "als erster über die

Hängebrücke zu gehen". Diese Fertigkeit ist nicht geeignet Informationen oder Wissen aus anderen Personen herauszulocken, oder mehr als eine Person zu beeinflussen. Sie dient vielmehr dazu, jemanden innerhalb einer Runde dazu zu bringen, eine entscheidende Tätigkeit zu vollziehen. Wird jemand überredet, etwas gegen seine Natur zu tun, oder etwas offenkundig gefährliches, so steht dem Opfer ein Rettungswurf gegen das Charisma des Anwenders zu.

Verführen - Ein Charakter mit dieser Fertigkeit hat die Wahl zwischen zwei Einsatzmöglichkeiten: 1. Er kann versuchen eine Person mit Argumenten von sich und seinen Zielen und Motiven zu überzeugen. Dazu muß er Gelegenheit haben 6 Phasen zu reden, wonach dem Opfer ein Rettungswurf gegen das Charisma des Anwenders zusteht. Mißlingt der Wurf, so kann das Opfer als Gefolgsmann betrachtet werden. Von der Intelligenz des Opfers hängt ab, wie oft es diesen Rettungswurf wiederholen darf (siehe "Personen bezaubern", Magierzauber). 2. Er kann versuchen eine Person mit vollem Körpereinsatz, Reizen, Witz und einer Masse von Charme zu beeinflussen. Dazu braucht man max. 1 Phase. Gelingt dem Opfer sein Rettungswurf gegen das Aussehen des Anwenders nicht, und er läuft Gefahr, diesem zu verfallen, wenn das beabsichtigt sein sollte. Selbst wenn der Rettungswurf gelingt, ist das Opfer für 5 Runden so zu behandeln, als stehe es unter dem Zauber "Freundschaft". Verfallene Personen werden äußerst großzügig sein und für alle Bitten ein offenes Ohr haben. Sie werden aber auch immer eine Gegenleistung erwarten.

Verwaltung - Diese Fertigkeit umfaßt Arbeitserfahrung mit dem Protokoll der Regierung und die notwendigen Fähigkeiten, um sich in einer bürokratischen Organisation zurechtzufinden. Ein Charakter mit dieser Fertigkeit weiß, an welchen Beamten er sich wenden muß und welches die beste Zeit dafür ist. Er weiß, wo die Regierung ihre Akten archiviert und kennt das Verfahren, diese zu sichten. Er weiß, wie man träge und unkooperative Bürokraten umgeht. Er kommt in der Hälfte der Zeit an Genehmigungen und andere Regierungsdokumente heran. Für diese Funktionen sind keine Fertigkeitwürfe erforderlich. Ein Charakter kann die Fertigkeit Verwaltung auch dazu einsetzen, das System gegen einen Dritten zu wenden. Ein gelungener Fertigkeitwurf verdoppelt die Entscheidungszeit der Regierung, sorgt dafür, daß eine Genehmigung unter falschen Namen ausgestellt wird, oder ein wichtiges Dokument vorübergehend verschüttet geht. Die Fertigkeit deckt den Regierungsapparat einer bestimmten Gegend ab, normalerweise in der Heimat des Charakters. Er kann weitere Punkte aufwenden, um die Fertigkeit auf weitere Gebiete auszudehnen. Als öffentliche Organisation gelten Räte, Zünfte und Kirchenhierarchien. Diese Fertigkeit nutzt nur im Umgang mit Organisationen mit 10 oder mehr Mitgliedern.

Wachsamkeit - Ein Charakter mit dieser Fertigkeit ist in der Lage, Anzeichen von Gefahr in der unmittelbaren Umgebung zu bemerken und zu erkennen, so daß sich die Chance, überrascht zu werden, bei einem gelungenen Fertigkeitwurf um 1 in 6 verringert. Seine Initiative in der ersten Runde eines Überraschungsangriffes steigt um +1. Er kann Raumfallen zu 30% entdecken. → Verfügt der Charakter über *Gefahreninstinkt*, wird sein Fertigkeitwurf um +2 verbessert!

Waffen schmieden, grobes - Dieser Fertigkeit erlaubt dem Anwender, Waffen aus natürlichen Materialien herzustellen. Diese Fertigkeit findet sich am häufigsten bei primitiven, Wilden, oder Naturvölkern. Die groben Waffen sind auf natürliche Materialien beschränkt: Holz, Knochen, Sehnen, Reisig und ähnliches. Es dauert eine gewisse Zeit, grobe Waffen herzustellen. Der SL kann der Liste weitere Waffen hinzu fügen. Die Erfolgchance hängt von der Weisheit des Charakters ab, diese wird mit -3 versehen. Jeder Krieger, oder ein Charakter mit der Fertigkeit Jagen erhält +3. Wer eine Waffe anfertigen möchte, muß mit

dieser umgehen können. Wenn die Fertigkeit gelingt, kann die Waffe ganz normal angewendet werden. Bei einem Mißerfolg hat die Waffe einen schweren Makel und ist völlig nutzlos. Bei einem Wurf von 20 scheint die Waffe in Ordnung zu sein. Bei einem Wurf von 1 zerbricht die Waffe normalerweise nicht (s.u.), allenfalls auf viel härterem Material.

Zusatzregel: Grobe Waffen laufen Gefahr zu verbrechen, wenn sie Schaden verursachen: würfeln Sie mit 1W6. Knochen- und Holz Waffen zersplittern bei 1 und 2, Steinwaffen zerspringen bei 1.

Waffen-Herstellungszeit:

- Dolch 2 Tage
- Handbeil 1 Tag
- Kriegs- oder Wurfhammer 5 Tage
- Kurzbogen 12 Tage (Schaden 1W8)
- Langbogen * 15 Tage (Schaden 1W10)
- Messer 2 Tage
- Pfeile 7/Tag
- Speer 2/Tag
- Stabschleuder 3 Tage
- Stecken 1 Tag
- Streitaxt 4 Tage
- Wurfbeil 6 Tage
- Wurfpfeil 3/Tag
- Wurfspeer 1 Tag

*die Vorbehandlung des Holzes dauert 1 Jahr!

Waffenfinesse – ein Kämpfer kann diese Fertigkeit wählen, muß sie aber ähnlich wie seine Spezialisierung auf eine ganz bestimmte Waffengattung ausrichten. Die Waffenfinesse repräsentiert den Umstand, der Krieger habe sich über die reine Spezialisierung hinaus um den Umgang mit der Waffe bemüht. Er kann nun einen weiteren Bonus von +1 auf Treffer und Schaden legen, die Initiative verbessert sich um 1 und richtet mit der Waffe bei einer 18 in 20 schon *kritische Treffer* an! Außerdem sind Versuche ihn zu *entwaffnen* gegen diese Waffe um weitere -4 erschwert. Für jede Waffe muß diese Fertigkeit extra erworben werden. Werden aber auf eine vorhandene Finesse zusätzliche Punkte gelegt, so verbessert sich der Treffer & Schaden kumulativ um +1, ebenso wie die Initiative und die Chance eines kritischen Treffers verbessert sich ebenfalls um einen Punkt. Sie kann aber 16 in 20 niemals unterschreiten!

Die Waffe muß eine Faustkampf Waffe, sprich Nahkampf Waffe sein!

Zauber dosieren – Die angewandten Zauber sind weniger das, was die Anwender konkret wollen, als eher Möglichkeiten, die ihnen die Magie als solches zur Verfügung stellt. D.h. Sie wirken wie entfesselte Naturgewalten. Ihre Wirksamkeit mißt sich zwar an der Macht des Anwenders, dieser kann sie aber nicht eindämmen, sondern muß oft nehmen, was er kriegt. Manchmal kann es aber sinnvoll sein, die Auswirkungen eines Zaubers oder göttlicher Macht zu dimmen. Vielleicht will man seine Gegner nicht gleich ganz umbringen, oder eine Wirkungsdauer ist zu lang und kommt den eigenen Absichten in die Quere?

Einige Spezialisten haben sich mühsam die Fertigkeit angeeignet ihre Zauber zu dosieren. Dies geht immer nur nach unten!

Zunächst werden die Auswirkungen eines Zaubers wie üblich ermittelt. Der Spieler kann sie dann nach unten, in seinem Sinne, korrigieren. Dies betrifft Reichweite, Wirkungsdauer,

Wirkungsbereich und Auswirkung/Schaden. Dabei muß immer ein Mindestwert übrig bleiben. Ein Feuerball wird also nicht nur heiße Luft sein. Als Faustregel gilt 1SP/SW. Um zu sehen, oder die Zauberdosierung funktioniert, ist zuvor ein Attributswurf notwendig.

Zauber verzögern – manchmal braucht ein Magier den richtigen Zauber, zur richtigen Zeit. Einige Magier haben es gelernt einen Zauber zu wirken und seine Auslösung zurück zu halten, bis zu dem Augenblick, wo sie ihn wirklich brauchen. Diese disziplinierten Spruchwirker können den auslösenden Moment 1Runde pro Stufe zurück halten. In dieser Zeit können sie aber nicht anderes tun, als sich tranceähnlich zu verhalten. Nicht sprechen, nicht wild gestikulieren und auch keine Tränke nehmen. Sie können überhaupt nichts anderes tun, als sich mit ½ Bewegungsrate fortzubewegen. Jede Unterbrechung, Schaden, gescheiterte RW oder Attributswürfe lösen den Zauber sofort aus! Ist der richtige Augenblick endlich gekommen, dann macht der Magier einen Initiativwurf ohne Abzüge für Zauberdauer. Jeder weitere investierte Fertigkeitsspunkt verlängert die Verzögerung um eine zusätzliche Stufe pro Runde. Ein Magier mit 3 FP könnte einen Zauber also 3 Runden pro Stufe verzögern.

Zauberzeichen – Diese Fertigkeit ist verwandt mit der Kunst des *Bilder stechen* (Tätowieren). Allerdings sind Zauberzeichen magisch und können von ihrem Träger willentlich aktiviert werden. Diese Kunst ist alt und war fast vergessen, erfreut sich derzeit aber einer neuen Beliebtheit. Details zu Zauberzeichen finden sich in der Datei Magie – Tätowierungen.

Zeichensprache - Die Zeichensprache wird zumeist von Zwergen benutzt, die sich in einem permanenten Kriegszustand mit anderen Zwergen oder Rassen befinden. Diese Fertigkeit erlaubt lautlose Kommunikation mit jedem, der die Signale sehen und auch verstehen kann. Die maximale Entfernung ist normalerweise die Sichtweite in einem erleuchteten Gebiet oder die Reichweite der Infravision des Empfängers. Die Zeichensprache kann sehr komplex und auch in der Lage sein, lange Unterhaltungen zu erlauben, oder sie kann auch einfach nur dazu benutzt werden, ein paar einfache Informationen zu übermitteln, wie z.B. "Angriff", da ist etwas hinter dem Felsen" oder "ihr drei nach links". Ein Fertigkeitsswurf muß sowohl dem Absender als auch dem Empfänger gelingen. Ein Bonus von +2 sollte angewendet werden, wenn es sich um kurze, einfach zu erkennende Signale handelt. Komplizierte Zeichen resultieren in einem Anzug von -1.

Zwergenrunen - Zwergenrunen sind das grundlegende zwergische Alphabet und werden allen jungen Zwergen beigebracht. Abhängig von Kampagnenhintergrund können diese Runen ein Geschenk der Götter, eine Erfindung der Zwerge selbst oder eine veränderte Form einer schon existierenden Sprache sein. Die Zwerge werden jedoch behaupten, daß die Runen ein Teil ihres kulturellen Erbes sind, und sie könnten sich beleidigt fühlen, wenn man behauptet, daß sie diese Runen kopiert haben. Zwergenrunen kann man in Stein eingemeißelt finden, aber sie sind nur selten auf so vergängliche Materialien wie Pergament, Stoff oder Papier geschrieben. Sie werden benutzt, um Eigentum zu kennzeichnen, vor nahen Gefahren zu warnen und um die Geschichte festzuhalten. Die Gräber von Zwergen, die ordentlich bestattet wurden, sind mit Runen verziert, die Auskunft über Clan, Eltern, Kinder und Taten geben, im Gegensatz zu den Grabstätten derjenigen, die hastig während der Schlacht begraben wurden. Falls ein ordentliches Begräbnis nicht möglich ist, errichten die Zwerge Steinmonolithen oder gravieren ganze Höhlenwände mit den Taten ihrer Verstorbenen. Diese enthalten den Clan, die Namen der Verstorbenen und die Art des Todes. Die Zahl der getöteten Gegner wird ausführlichst behandelt. Zwergenrunen sind nicht phonetisch, d.h. nach Lauten geordnet, sondern nach Konzepten; jede Rune steht für eine Vorstellung oder auch

mehrere, abhängig von ihrer relativen Platzierung. Eine einzelne Rune kann ganze Abschnitte in menschlicher oder elfischer Schrift in Anspruch nehmen, sie kann aber auch so einfach wie ein Schild sein, auf dem "Treppe" steht. Es ist alles eine Sache des Wissens, was diese Rune bedeutet und wie sie in diesem Kontext zu deuten ist. Zwergenrunen enthalten keine Konjunktionen oder Fürworte, aber richtige Namen werden durch die Veränderung einer schon existierenden Rune dargestellt. Dies macht es für andere Rassen ziemlich schwierig, Zwergenrunen zu verstehen, und die Zwerge halten sich für allen Rassen überlegen, die nicht einmal die einfachsten Worte von ihnen lesen können. Alle Zwerge kennen diese Runen, ohne daß es sie einen Fertigkeitsschritt kostet.

Zwergenschlächter – der Held mit dieser Fertigkeit ist besonders trainiert für den Kampf gegen kleine Gegner. Feinden, die mindestens eine Kategorie kleiner sind, als er selbst kann er um +2 leichter treffen und +2 mehr Schaden zufügen. Außerdem richtet er bereits bei einer 18 in 20 einen kritischen Treffer an. Gegen Gegner, welche eine Kategorie größer sind, als er selbst, greift er allerdings mit -1 an (der Schaden bleibt unberührt).

Zwergische Lokalgeschichte - Diese Fertigkeit unterscheidet sich von der normalen Fertigkeit Lokalgeschichte; ein Charakter mit dieser Fertigkeit weiß nur etwas über die Zwergengeschichte. Sie beinhaltet hauptsächlich Wissen über die Abstammung und Geschehnisse, die Zwerge betreffen. Sie beschäftigt sich mit den Gründerväter von Clans und Festungen und den Spuren ihrer Nachfahren bis in die Gegenwart. Die Schlachten und historischen Ereignisse des Clans und der Festung sind bekannt, wie auch das Schicksal derjenigen, die gingen, um ein eigenes Heim aufzubauen oder auf Abenteuer zogen und dabei umkamen. Das Ausmaß der geographischen Kenntnisse hängt von dem Hintergrund der Kampagne ab. Diejenigen, die keinen Kontakt mit der geographische Umgebung haben, können in völliger Unkenntnis der oberirdischen Verhältnisse leben, aber sie werden ausgedehnte Kenntnisse ihrer eigenen Festung haben. Diejenigen, deren Verwandte eine neue Festung etabliert haben oder Mitglied einer solchen Festung sind, werden etwas über die Gegend zwischen den beiden Festungen und ihrer Umgebung wissen. Aus jeden Fall werden die meisten Zwerge, es sei denn, sie leben in direkter Nähe zu anderen Rassen, nur eine äußerst vage Vorstellung davon haben, wo sie z.B. das Meer befindet. Obwohl das Wissen über die zwergische Geschichte, wird der Charakter wenig über die Geschichte anderer Völker wissen. Wenn die Menschen eine große Schlacht gegeneinander geführt haben, so weiß ein Zwerg, der nicht in der Nähe von Menschen lebt, wahrscheinlich nichts darüber. Falls in diese Schlacht auch Zwerge verwickelt waren, so wird er etwas darüber wissen. Falls Mitglieder seines Clans oder seiner Festung darin verwickelt waren, so weiß er wahrscheinlich sehr viel über die Ereignisse, die zu dieser Schlacht geführt haben, und ihren Verlauf. Wie auch bei anderen Zwergenfertigkeiten ist das genaue Ausmaß des Wissens von der Kampagne abhängig. Man kann die Fertigkeit auch einsetzen, um andere Charaktere zu unterhalten. Während dieser Zeit erhält der Erzähler +2 auf sein Charisma gegenüber Zwergen. Bei anderen Rassen erhält er diesen Bonus nicht, denn Zwergengeschichten tendieren dazu, langsam und langweilig zu sein und legen viel Wert darauf, wer mit wem verwandt ist und auf den Herkunftsort, sowie auf alle Orte, die Vorfahren des Helden einmal gegründet haben. Feindlichen Lebewesen eine Zwergengeschichte zu erzählen wird wahrscheinlich damit enden, daß es zum Kampf kommt. Orks lassen sich selbst von der best erzähltesten Zwergengeschichte nicht beeindrucken....

Die Fertigkeit **Zauberkunde** ist die zentrale Profession der Magier. Sie kann für die Herstellung von Tränken herangezogen werden, für die Herstellung magischer Gegenstände,

die Spruchforschung, das Abwickeln von Ritualen, Aufladen magischer Gegenstände, sowie zur Ermittlung des Hintergrundwissens über arkane Zusammenhänge und Kreaturen. Die Fertigkeit Zauberkunde erlaubt nicht die Herstellung von Heiltränken. Dies ist eine Domäne der Kleriker und Alchimisten. Kleriker können nur dann magische Gegenstände aufladen, bzw. Heiltränke brauen, wenn sie Zauberkunde besitzen.
