



## Kapitel 4: Wechsel der Gesinnung

zuhandeln. Also hielt er sich zurück und beobachtete die weitere Entwicklung. Falls jemand etwas sagen sollte, könnte er immer behaupten, er sichere die Gruppe gegen mögliche weitere Gegner.

Diese Gruppe ist nun ein extremes Beispiel. Es ist eher unwahrscheinlich, daß ein Spieler jemals mit einer Gruppe konfrontiert wird, in der die Gesinnungen so weit auseinandergehen. Falls eine solche Gruppe jemals entsteht, sollten sich die Beteiligten die Gesinnungen einiger Charaktere tunlichst noch einmal überlegen! Meist wird die Gruppe aus Charakteren mit vergleichsweise verträglichen Gesinnungen bestehen. Auch dann werden Spieler, die die Gesinnungen ihrer Charaktere gut spielen, immer wieder auf Gründe für Meinungsverschiedenheiten stoßen.

### Wechsel der Gesinnung

Die Gesinnung soll, wie gesagt, eine Spielhilfe sein und keine Zwangsjacke. Ein Spieler kann auch nach der Erschaffung seines Charakters diesem durch sein Tun oder durch freie Entscheidung eine neue Gesinnung zuweisen. Ein Wechsel der Gesinnung ist jedoch immer mit Sanktionen verbunden.

In den meisten Fällen ändert sich die Gesinnung eines Charakters, weil sein Verhalten eher einer anderen Gesinnung entspricht. Das kann passieren, wenn ein Spieler auf seinen Charakter und dessen einzelne Handlungen nicht genug achtgibt; der Charakter nimmt dann nach und nach eine andere Gesinnung an. Ein rechtschaffen guter Kämpfer übergeht z.B. das Hilfegesuch der Dorfältesten, weil er lieber anderswo das Böse bekämpfen will. Diese Einstellung entspricht eher einem chaotisch guten Charakter, da er seine persönliche Vorliebe über die Bedürfnisse der Gemeinschaft stellt. Der Charakter ist also auf dem Weg zu chaotisch guter Gesinnung.

Nun begeht jeder einmal einen kleinen Fehler, und die Gesinnung des Charakters ändert sich nicht sofort. Mehrfach nachlässiges Verhalten ist nötig, um die Gesinnung eines Charakters tatsächlich umschlagen zu lassen. Während dieser Zeit können extrem rechtschaffen gute Taten das Pendel wieder in die andere Richtung ausschlagen lassen. Der Spieler wird zwar eine ungefähre Vorstellung von der Lage seines Charakters haben, wo dieser jeweils genau steht, weiß jedoch nur der Spielleiter.

Ebenso kann ein Charakter nicht eines Morgens beim Aufwachen sagen: „Ich glaube, heute werde ich rechtschaffen gut!“ (Er kann es natürlich sagen, aber es wird keinerlei Wirkung zeigen.) Ein Spieler kann beschließen, seinen Charakter die Gesinnung wechseln zu lassen, doch der Wechsel selbst vollzieht sich in Taten, nicht in Worten. Der Spieler sollte dem Spielleiter seine Absicht mitteilen und sodann versuchen, den Charakter entsprechend seiner neuen Gesinnung zu führen.

Schließlich gibt es eine Reihe magischer Wirkungen, die einen Gesinnungswechsel bewirken können: Seltene, verfluchte Gegenstände können die Gesinnung eines Charakters augenblicklich verändern; mächtige Artefakte können die Entschlossenheit und Willenskraft ihres Besitzers nach und nach unterhöhlen und so unmerkliche Verhaltensverschiebungen verursachen; manche Zauber lassen ihre Opfer gegen deren Willen handeln. Sie alle wirken sich auf die Gesinnung eines Charakters aus, die Folgen sind jedoch nie so dauerhaft und nachteilig wie bei einem Gesinnungswechsel aus freien Stücken.

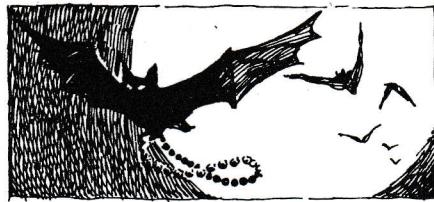
Wenn ein Charakter seine bisherigen Überzeugungen und Verhaltensregeln aufgibt, kostet ihn dies Erfahrungspunkte und bremst seinen Aufstieg: Ein Teil seiner Erfahrung besteht darin, die Auswirkungen seines Verhaltens auf ihn selbst und auf seine Umwelt kennengelernt zu haben. In der Wirklichkeit erfährt jemand nur, daß er keine Horrorfilme mag, wenn er sich einige anschaut; auf der Grundlage dieser Erfahrung wird er dann bestimmte Filme meiden. Ein Wechsel der Gesinnung bedeutet, vieles Gelernte aufzugeben. Neues zu lernen, kostet Zeit, d.h. für den Charakter: Erfahrungspunkte.

Darüber hinaus gibt es weitere Folgen eines Gesinnungswechsels, die unmittelbar zu spüren sind: Manche Charakterklassen sind an bestimmte Gesinnungen gebunden; ein Paladin, der nicht mehr rechtschaffen gut ist, ist kein Paladin mehr. Ein Charakter kann z.B. magische Gegenstände besitzen, die nur von Anhängern einer bestimmten Gesinnung zu benutzen sind (intelligente Schwerter usw.). Bei einem Charakter mit abweichender Gesinnung funktionieren diese Gegenstände nicht und können evtl. sogar gefährlich werden.

Der Gesinnungswechsel eines Charakters wird sich mit Sicherheit bei Freunden und Bekannten herumsprechen. Während manche Leute, die er nie als besondere Freunde betrachtete, ihm nun plötzlich gewogen sein mögen, werden andere sich an seiner neuen Einstellung stoßen, vielleicht sogar versuchen, ihm seinen „Irrtum“ deutlich zu machen. Die Priesterschaft, bei der er nach seinen Abenteuern Heilung zu finden hofft, wird sein jüngstes Benehmen wohl mißbilligen und ihm möglicherweise ihre Dienste verweigern (und sein Schicksal gleichzeitig als warnendes Beispiel in ihre Predigten einbauen). Ein Charakter, der die Gesinnung wechselt, ist in seiner Umgebung, die meist einer gemeinsamen Grundüberzeugung anhängt, wenig beliebt. Entwickelt er sich gar in einer streng rechtschaffenen Stadt zum chaotisch Neutralen, so könnten die Stadtväter bestimmen, daß er zu seinem eigenen Besten überwacht und evtl. eingesperrt werden muß!

Abschließend ist den Spielern nochmals zu raten, für ihre Charaktere Gesinnungen zu wählen, die sie bequem spielen können und die zueinander passen, und diese beizubehalten. Es wird immer wieder Situationen geben, mit denen ein schlauer Spielleiter die Willenskraft

und Überzeugung eines Charakters auf die Probe stellt. In solchen Fällen den nach der Gesinnung des Charakters besten Weg zu finden, gehört zum Spaß und zur Spannung des Rollenspiels.





Was ein Spielercharakter kann, hängt hauptsächlich von seinen Attributwerten, seiner Rasse und seiner Klasse ab; diese drei Kategorien können jedoch nicht alles abdecken. Spielercharaktere verfügen über eine große Vielfalt von Talenten, von den mächtigen (und anspruchsvollen) magischen Künsten bis zur alltäglichen Kunst, ein gut ziehendes Lagerfeuer herzurichten. Ob ein Charakter über Zauberkräfte verfügt, richtet sich nach seiner Klasse; einfachere Dinge wie Feuermachen fallen unter seine Fertigkeiten.

Eine Fertigkeit ist eine erlernte Fähigkeit, die für die Klasse eines Charakters eher nebensächlich ist. Für einen Waldläufer kann es z.B. nützlich sein, etwas von Navigation zu verstehen, insbesondere, wenn er in Küstennähe lebt; andererseits wird es wohl nicht viel ausmachen, wenn er nicht navigieren kann – schließlich ist er Waldläufer und kein Seemann.

Die Fertigkeiten werden in zwei große Gruppen unterteilt: Waffenfertigkeiten (solche, die sich auf die Beherrschung bestimmter Waffen beziehen), und andere Fertigkeiten.

Das gesamte Fertigkeitsystem stellt einen Zusatz zu den Spielregeln dar. Die Waffenfertigkeiten werden bei Turnieren angewandt, die anderen können ganz nach Belieben der einzelnen Spielrunde einbezogen werden. Für ein ausgewogenes Spiel sind Fertigkeiten nicht erforderlich, sie geben jedoch den Charakteren zusätzliche Tiefe und bereichern den Hintergrund. Wenn mit den Waffenfertigkeiten gespielt wird, sollten sie für alle gelten, auch für Nichtspielercharaktere (NSC). Andere Fertigkeiten können auch nur von den Spielern angewandt werden, denen das System zusagt; die anderen können sie auslassen, ohne daß sich daraus unfair Vor- oder Nachteile ergeben würden (vorausgesetzt, der Spielleiter läßt dies zu – er ist derjenige, der sich mit möglichen Problemen plagen muß).

Eine einmal gewählte Fertigkeit kann nicht mehr aufgegeben oder geändert werden.

## Das Erwerben von Fertigkeiten

Auch neu entstandene Charaktere der 1. Stufe besitzen bereits eine Reihe von Fertigkeiten. Ihre Anzahl richtet sich danach, zu welcher Gruppe die betreffende Charakterklasse gehört. Tabelle 34 gibt die Anzahl der anfänglichen Fertigkeitspunkte für die verschiedenen Gruppen an. Diese Fertigkeitspunkte werden vom Spieler für den Erwerb verschiedener Fertigkeiten „ausgegeben“. Wenn unter Einbeziehung aller Fertigkeiten (nicht nur der Waffenfertigkeiten) gespielt wird, kann der Intelligenzwert eines Charakters sein Punktekonto für andere Fertigkeiten erhöhen (s. Tabelle 4, Seite 17). In beiden Fällen gelten dieselben Regeln für den Erwerb von Fertigkeiten.

Als Beispiel soll Ratek dienen, ein Zwergenkämpfer: Laut Tabelle 34 stehen ihm vier Fertigkeitspunkte für Waffenbeherrschung zu (er

Tabelle 34: FERTIGKEITSPUNKTE

Gruppe	Waffenfertigkeiten		Abzug	Andere Fertigkeiten	
	Anf.	Zus.		Anf.	Zus.
Krieger	4	3	-2	3	3
Magier	1	6	-5	4	3
Priester	2	4	-3	4	3
Spitzbuben	2	4	-3	3	4

zählt zu den Kriegern). Werden andere Fertigkeiten ebenfalls eingesetzt, hat er hierfür drei Punkte zur Verfügung, und aufgrund seines Intelligenzwertes von 11 kommen hier noch zwei hinzu, macht zusammen fünf. Der betreffende Spieler muß für vier Punkte Waffen- und für fünf Punkte andere Fertigkeiten wählen, bevor er den Charakter in sein erstes Abenteuer schickt: Dies sind die Fertigkeiten, die Ratek sich bereits vor seiner Bekehrung zum Abenteuerleben angeeignet hat.

Später erhält der Charakter im Zuge seines Aufstiegs zu höheren Erfahrungsstufen weitere Fertigkeitspunkte; wie schnell, hängt wiederum von der Gruppe ab, zu der er gehört.

**Anfängliche Waffenfertigkeiten** gibt an, wieviel Fertigkeitspunkte Charaktere der jeweiligen Gruppe auf der 1. Stufe für Waffenbeherrschung zur Verfügung haben.

Unter **Zusätzliche Waffenfertigkeiten** ist nicht die Anzahl von Punkten angegeben, sondern wie schnell ein Charakter weitere Fertigkeitspunkte erwirbt: Auf jeder Stufe, deren Zahl durch die angegebene Ziffer glatt teilbar ist, erhält der Charakter einen zusätzlichen Fertigkeitspunkt. Als Krieger bekommt Ratek z.B. auf jeder durch 3 teilbaren Stufe, also auf der 3., 6., 9. usw., einen Punkt für Waffenfertigkeiten (wie übrigens auch für andere).

Der aufgeführte **Abzug** wird auf die Angriffswürfe eines Charakters angewandt, wenn er mit einer Waffe kämpft, in deren Handhabung er keine Fertigkeit besitzt. Als Zwerg hat Ratek sich für die Beherrschung des Kriegshammers entschieden. In einer brenzligen Situation kann er jedoch nur einen Flegel erwischen, um sich zu wehren. Da er von der besonderen Handhabung dieser Waffe nicht viel versteht (er besitzt darin keine Fertigkeit), schwingt er sie weniger wirkungsvoll und muß einen Abzug von -2 auf seine Trefferwürfe hinnehmen.

Unter **Anfängliche andere Fertigkeiten** ist der Grundwert an Punkten aufgeführt, für die ein Charakter der 1. Stufe andere Fertigkeiten, seine Vorkenntnisse, erwerben kann. Auch wenn mit den Waffenfertigkeiten gespielt wird, bleibt das System der anderen Fertigkeiten eine Zusatzregel.

## Ausbildung

Wie alle Fähigkeiten gewinnt ein Charakter seine Fertigkeiten nicht durch plötzliche Einge-

bung, sondern durch Lernen und Üben. Die damit verbrachte Zeit im Rollenspiel darzustellen, wäre allerdings nicht besonders ergiebig. Deshalb sind für das Erlernen der einzelnen Fertigkeiten keine bestimmten Zeitspannen vorgeschrieben: Wenn ein Charakter eine Fertigkeit erwirbt, wird davon ausgegangen, daß er während seiner Freizeit darin geübt hat.

Die Freizeit, über die ein solcher Charakter verfügt, ist nämlich recht umfangreich; der Spieler führt ihn schließlich nicht durch jede Sekunde seines Abenteuerlebens: Er gestattet ihm, sich eine Nacht in der Stadt auszuruhen, bevor es auf einen längeren anstrengenden Ritt geht, er läßt ihn mehrere Tage warten, bis seine Gefährten ihre Wunden auskuriert haben, oder schickt ihn auf eine wochenlange, ereignislose Seereise. Was tut der Charakter während dieser ganzen Zeit?

Unter anderem befaßt er sich mit den Fertigkeiten, die er als nächste zu erwerben gedenkt. Indem diese „Ausfallzeiten“ für die weniger interessanten Aspekte einer Rollenspiel-Kampagne genutzt werden, können sich die Spieler auf die wichtigeren und spannenderen Ereignisse konzentrieren.

Ein weiterer Aspekt der Ausbildung ist der Lehrmeister. Die meisten Fertigkeiten sind unter sachkundiger Anleitung leichter zu erlernen. Der Spielleiter kann dies auf zweierlei Weise handhaben: Wenn das Spiel einfach gehalten werden soll, kann man die Notwendigkeit eines Ausbilders einfach übergehen – schließlich gibt es überall Autodidakten. Wird dagegen mehr Farbe und Detail gewünscht, so muß jeder Charakter jemanden finden, der ihm die jeweils angestrebte Fertigkeit beibringt. Dabei kann es sich um einen anderen Spielercharakter oder um einen NSC handeln. Diese Form bringt zwar mehr Realismus ins Spiel, dürfte jedoch die Freizügigkeit der Abenteurer etwas einschränken, vor allem, wenn sie regelmäßig Verbindung zu ihrem Lehrmeister halten müssen. Darüber hinaus werden die allermeisten Lehrer eine Bezahlung verlangen; möglicherweise kann ein Tauschgeschäft vereinbart werden, für gewöhnlich sind derartige Dienstleistungen jedoch bar zu bezahlen. Die genaue Höhe des Honorars richtet sich nach der Art der vermittelten Fertigkeit, dem Umfang der gewünschten oder notwendigen Unterweisung, der Verfügbarkeit von Lehrmeistern, der Habgier des jeweiligen Ausbilders, sowie dem Wunsch des Spielleiters, überschüssiges Vermögen aus dem Verkehr zu ziehen.



## Kapitel 5: Waffenfertigkeiten

### Waffenfertigkeiten

Die Waffenfertigkeiten messen die Kenntnisse eines Charakters im Umgang mit den verschiedenen Waffen. Nach Erschaffung eines Charakters ermittelt der Spieler anhand von Tabelle 34, wieviele Fertigkeitspunkte für Waffen ihm zu Spielbeginn zustehen; diese Anfangspunkte müssen vor dem Auszug ins erste Abenteuer für bestimmte Waffen ausgegeben werden – sonst verfallen sie.

Fertigkeit muß für jede Waffe einzeln erworben werden, nicht für eine ganze Gruppe von Waffen. Die Beherrschung einer in Tabelle 44 aufgeführten Waffe zu erlernen, kostet einen Fertigkeitspunkt; jede von ihnen hat ihre Eigenheiten und Tricks, ohne deren Kenntnis man sie nicht wirksam einsetzen kann: Ein im Degenfechten geübter Sportler kann z.B. auch nicht unbedingt mit dem Säbel umgehen; obwohl beide Waffen einander äußerlich sehr ähneln, sind sie für völlig unterschiedliche Fechtstile ausgelegt. Ebenso könnte ein Spielercharakter etwa Fertigkeit in der Handhabung des Langbogens oder des Kurzbogens besitzen, aber nicht im Bogenschießen allgemein (es sei denn, erwendet für jeden Bogentyp einen Fertigkeitspunkt auf).

Im Zuge seines Aufstiegs auf höhere Stufen erhält ein Charakter zusätzliche Fertigkeitspunkte für Waffen, wobei das Tempo von seiner Klasse abhängt. Die auf das Waffenhandwerk ausgerichteten Krieger lernen eine große Auswahl an Kriegsgerät kennen und erwerben daher recht schnell weitere Fertigkeiten. Magier dagegen widmen ihre Zeit dem Studium der Zauberkunst und erlernen nur sehr langsam die Handhabung weiterer Waffen, so daß ihre Waffenfertigkeiten erst später an Zahl zunehmen. Für Charaktere mit Klassenkombinationen gilt im Hinblick auf ursprüngliche Anzahl und weiteren Erwerb von Waffenfertigkeiten die vorteilhafteste Zeile von Tabelle 34.

### Auswirkungen der Waffenfertigkeiten

Wer über eine Waffenfertigkeit verfügt, ist mit der Handhabung der speziellen Waffe vertraut und in ihrem Gebrauch geübt. Ein Charakter erhält für Waffenfertigkeit keinen Zuschlag auf seine Trefferwürfe: Die Kampfregeln gehen davon aus, daß alle Beteiligten Waffen verwenden, die sie beherrschen; dadurch entfällt die Notwendigkeit, auf fast jeden Angriffswurf Modifikatoren anzuwenden.

Setzt ein Charakter jedoch eine Waffe ein, in deren Führung er keine Fertigkeit besitzt, so muß er eine Verringerung seiner Trefferchance in Kauf nehmen. Die Höhe des Abzugs richtet sich wiederum nach seiner Klasse: Für Krieger fällt er am geringsten aus, da sie mit allen Waffen wenigstens ansatzweise vertraut sein dürfen. Magier dagegen unterliegen einem hohen Malus, da sie vom Waffenhandwerk überhaupt nur sehr wenig verstehen. Die für jede Klasse

geltenden Abzüge sind in Tabelle 34 angegeben.

### Bonus für verwandte Waffen

Die Fertigkeit eines Charakters gilt zwar jeweils nur für eine bestimmte Waffe, doch besitzen viele Waffen sehr ähnliche Eigenschaften: Langschwert, Bastardschwert und Breitschwert sind, obwohl im Detail verschieden, alle schwere Hiebschwerter. Ein Charakter, der eines davon beherrscht, kann einen Teil seiner Kenntnisse auf die anderen anwenden; er besitzt in ihrer Handhabung natürlich nicht die volle Fertigkeit, kann jedoch besser mit ihnen umgehen als jemand, der eines von ihnen in die Hand nimmt, ohne überhaupt etwas vom Schwerfechten zu verstehen.

Verwendet ein Charakter eine Waffe, die einer von ihm beherrschten ähnlich ist, so halbiert sich der Abzug auf seine Trefferwürfe (ggf. aufzufinden). Für einen Krieger betrüge er in einem solchen Fall also nur noch  $-1$  statt  $-2$ , für einen Magier statt  $-5$  immerhin nur noch  $-3$ . Welche Waffen im einzelnen als verwandt anzusehen sind, entscheidet der Spielleiter. Einige denkbare Gruppen wären:

Handbeil und Streitaxt;  
Kurz-, Lang- und Kompositbogen;  
Leichte und Schwere Armbrust;  
Dolch und Messer;  
Bartaxt, Glefe, Hellebarde, Helmbarde, Helmbarte, Lochaber-Axt, Roßschinder, Stangenbeil und Schwertbeil;  
Flegel, Hamfer, Keule, Morgenstern und Streitkolben;  
Knebelspieß, Korseke, Kriegsgabel und Partisanen;  
Bastardschwert, Krummsäbel und Langschwert;  
Schleuder und Stabschleuder.

### Waffenspezialisierung

Eine Waffe gebrauchen zu können, ohne sich selbst zu gefährden, ist eine Sache – diese Waffe meisterlich zu beherrschen, eine ganz andere; es gibt eben Kämpfer und Waffenmeister. Ein olympischer Fechter ist nicht nur ein Athlet, er kann mit seiner Sportwaffe auch Dinge vollbringen, die die meisten Fechter in Erstaunen versetzen.

Im AD&D®-Spel wird ein Teil der Kampfstärke eines Charakters durch die Zuschläge wiedergegeben, die er auf höheren Stufen erhält. Indem er aufsteigt, wird er zu einem geschulten, gefährlicheren Kämpfer; er hat durch die Erfahrung gelernt, Manöver seines Gegners vorauszusehen und jede sich bietende Gelegenheit zu nutzen. Dies ist jedoch eine allgemeine Verbesserung, die auf geschärften Sinnen und Reflexen beruht und für alle Kampfarten gilt.

Die Waffenspezialisierung dagegen ist eine zusätzliche Regel, nach der ein Kämpfer sich auf die Handhabung einer bestimmten Waffe

spezialisieren kann. Dabei kann jede beliebige Waffe gewählt werden. Normalerweise wird die Spezialisierung bei der Erschaffung des Charakters angesagt und mit Punkten für Waffenfertigkeiten bezahlt. Auch nachdem der Charakter an Erfahrung gewonnen hat, kann er sich jedoch auf weitere Waffen spezialisieren, sofern er über die notwendigen Fertigkeitspunkte verfügt.

In gewisser Hinsicht läßt sich ein Waffenspezialist mit einem Magierspezialisten vergleichen: In jedem Falle erfordert die Spezialisierung eine zielstrebige und intensive Ausbildung, die sich mit den Bedingungen einer Klassenkombination nicht vereinbaren läßt; daher besteht die Möglichkeit der Waffenspezialisierung nur für reine Kämpfer.

### Kosten der Spezialisierung

Waffenspezialisierung erwirbt der Charakter, indem er der gewählten Waffe zusätzliche Fertigkeitspunkte widmet. Um sich auf eine Nahkampfwaffe oder eine Armbrust zu spezialisieren, muß er einen Punkt für die Fertigkeit und einen weiteren für die Spezialisierung aufwenden. Für einen Bogen sind es drei Punkte: einer für die Fertigkeit und zwei für die Spezialisierung. Angenommen, der Zwerg Ratek wollte sich auf den Kriegshammer spezialisieren, dann würden zwei seiner vier für Waffen verfügbaren Fertigkeitspunkte dafür aufgewandt. Für die beiden anderen könnte er z.B. Fertigkeit im Umgang mit Kurzschwert und Kurzbogen erwerben.

### Auswirkungen der Spezialisierung

Bei Spezialisierung auf eine Nahkampfwaffe erhält ein Charakter im Kampf mit dieser Zuschläge von  $+1$  auf Treffer und  $+2$  auf Schadenswürfe (zzgl. Boni für Stärke u. Magie). Die Zuschläge für Spezialisierung sind nichtmagischer Natur und ermöglichen es einem Charakter nicht, Wesen zu treffen, die nur von magischen Waffen verletzt werden können.

Für spezialisierte Bogen- und Armbrustschützen gilt eine zusätzliche Schußentfernungskategorie, die sog. Kernschußweite. Sie liegt bei 2-10 m für den Bogen und 2-20 m für die Armbrust. Auf Kernschußweite erhält der Charakter einen Bonus von  $+2$  auf seine Angriffs-würfe. Es wird kein zusätzlicher Schaden angerichtet, doch kommen Stärke- und Magiezuschläge unverändert zur Anwendung. Außerdem hat der Schütze zu Beginn einer Runde, bevor die Initiative ausgewürfelt wird, Gelegenheit zum Schuß, sofern ein Pfeil oder Bolzen eingelegt, die Sehne gespannt und das Ziel in Sicht ist.

Kämpfer, die sich auf eine Waffe spezialisieren, können mit dieser auch früher als andere Krieger mehrfach angreifen. Die mit den verschiedenen Waffentypen möglichen, zusätzlichen Angriffe sind in Tabelle 35 aufgeführt. Ihre Anwendung wird in Kapitel 9 (Kampf) erläutert. Spezialisierte Bogenschützen allerdings können nicht mehr Pfeile abschießen als andere.



Tabelle 35: MEHRFACHANGRIFFE FÜR SPEZIALISTEN

Stufe	Nahkampfwaffe	Leichte Armbr.	Schwere Armbr.	Wurfdolch	Wurfpfeil	Andere Fernw.*
1.-6.	3/2	1/1	1/2	3/1	4/1	3/2
7.-12.	2/1	3/2	1/1	4/1	5/1	2/1
13. +	5/2	2/1	3/2	5/1	6/1	5/2

\*) außer Bogen

## Andere Fertigkeiten

Ein Spielercharakter besitzt mehr Fähigkeiten als nur ein paar Abzüge oder Zuschläge auf seine Kampfwerte: Die meisten Leute verfügen über die verschiedensten Kenntnisse, die sie nach und nach erworben haben. Der durchschnittliche Spieler, der zwölf Jahre lang die Schule besucht hat und auch in seiner Freizeit einiges getan hat, könnte z.B. über Kenntnisse auf folgenden Gebieten verfügen:

Deutsche Sprache in Wort und Schrift  
Geometrie, Algebra und Trigonometrie  
Grundlagen in Physik, Chemie und Biologie  
Musik (instrumental, vokal oder beides)  
Englisch in Wort und Schrift (bzw. Latein, Französisch usw.)  
Grundlagen der Wirtschaftskunde  
Geschichte  
Maschinenschreiben  
Autofahren

Möglicherweise hat er allein an der Schule mehr als das gelernt, und dazu kommen noch einige der folgenden Dinge, die er bei Eltern, Freunden, den Pfadfindern oder anderen Gruppen gelernt haben könnte:

Angeln  
Erste Hilfe  
Kochen  
Nähen  
Reiten  
Schwimmen  
Segeln  
Stickeln  
Stricken  
Tanzen  
Tiere abrichten

Wenn man alle seine Hobbys und sonstigen Aktivitäten berücksichtigt, kann er wahrscheinlich noch viel mehr – und dabei ist unser angeommener Spieler noch ziemlich jung! Wenn er dann nach Verlassen der Schule einen Beruf ergreift, ist er nicht nur Bürogehilfe, Mechaniker, Schreiner oder Verkäufer: Alles, was er in und außerhalb der Schule gelernt hat, gehört zu seinen Kenntnissen. Ähnlich sollte es auch im Falle des Spielercharakters sein.

Bei einem wirklich abgerundeten Rollenspielcharakter sollte der Spieler wissen, was dieser alles kann. Es gibt drei verschiedene Möglichkeiten, dies zu bestimmen: Man verwendet für das, was der Spieler selbst weiß und kann,

ein System von Vorkenntnissen, oder einzelne Fertigkeiten. Selbstverständlich kann man auf eine Wiedergabe der einzelnen Kenntnisse auch ganz verzichten; sie tragen jedoch zum detaillierten Bild eines Charakters wesentlich bei.

### Die Kenntnisse des Spielers verwenden

Wenn der Spielleiter sich entscheidet, weder Vorkenntnisse noch Fertigkeiten zu verwenden, wird es in manchen Situationen darauf ankommen, ob ein Charakter etwas Bestimmtes kann oder nicht. Die Magierin Delsinora z.B. gleitet auf einem Uferpfad aus und stürzt ins Wasser, wo sie die Strömung sogleich in die Mitte des Flusses zieht. Um sich zu retten, müßte sie ans Ufer zurückschwimmen – aber kann Delsinora schwimmen?

Eine Möglichkeit, dies zu entscheiden, ist die Annahme, daß ein Charakter in etwa über dieselben Kenntnisse und Fähigkeiten verfügt wie der Spieler, der ihn führt. Kann er schwimmen? Dann kann es sein Charakter auch. Kennt er sich im Bergsteigen, Reiten, Schreinern oder Nähen ein wenig aus, dann besitzt auch der Charakter diese Kenntnisse. Dies läßt sich auch auf Dinge anwenden, die der Charakter herstellen möchte. Wenn z.B. Ratek eine Steinschleuder bauen will, kann ihm dies gelingen, wenn der Spieler dem Spielleiter erläutert, wie ein solches Gerät aufgebaut ist und funktioniert; entsprechende Kenntnisse könnte er sich ggf. durch Nachlesen aneignen.

Dieses Vorgehen hat greifbare Vorteile: Was man in der Schule oder durch seine Hobbys gelernt hat, kann man ins Spiel einbringen. Außerdem gibt es wenig Regeln, die einem den Spaß verderben könnten – der Spielleiter hat mehr Freiraum und kann die Spannung einer Szene besser vermitteln.

Die Methode wirft jedoch auch Probleme auf. Zunächst einmal kennt der Spieler mit Sicherheit vieles, was der Charakter nicht kennen dürfte oder sollte, z.B. Grundlagen der Elektronik, die Bestandteile von Schießpulver, oder die Regeln der Trigonometrie. Der Spieler besitzt Kenntnisse, die in einer mittelalterlichen Welt, auch einer fantastischen, einfach nicht verfügbar sind. Andererseits gibt es viele Dinge, die ein Bewohner einer solchen Welt wissen dürfte, während sie auf heutigen Lehrplänen nicht auftauchen: wie Rüstungen hergestellt werden, wie man einen Hirsch aus der Decke schlägt, Fleisch einpökelt, Flachs zu Lein-

nen verarbeitet, ein Strohdach deckt oder Wappen liest. – Vielleicht weiß der eine oder andere Spieler etwas darüber, doch er dürfte eine Ausnahme bilden, während diese Dinge im Mittelalter zum Alltag gehörten.

Etwas von einer Sache zu verstehen, bedeutet außerdem nicht, daß man viel davon versteht, und der Unterschied kann entscheidend sein. Im obigen Beispiel ging es darum, daß Delsinora ans Ufer schwimmen mußte; aber ist sie stark genug, die Strömung zu überwinden? Hier müßte wieder der Spielleiter abwägen: Der betreffende Spieler kann zwar möglicherweise schwimmen, aber kann er es gut genug, um ggf. dem Sog eines Wildwassers zu entkommen?

Dieses Fehlen von Regeln zur Entscheidung schwieriger Situationen, das den Spielleiter zur Improvisation zwingt, ist der größte Nachteil dieses Systems. Manchen Spielern und Spielleitern macht das Tüfteln Spaß; ihnen fallen rasch gute Lösungen ein, und für sie gehört das Improvisieren zum Reiz des Spieles. Für diese Leute ist die Methode gut geeignet, und sie sollten dabei bleiben.

Andere Rollenspieler und Spielleiter hingegen haben lieber klare Regeln, um Meinungsverschiedenheiten zu vermeiden. Gruppen, auf die das zutrifft, sollten ein System von Vorkenntnissen oder Einzelfertigkeiten verwenden.

### Vorkenntnisse

Eine zweite Möglichkeit, um zu bestimmen, was ein Charakter kann, ist die Zuweisung von Vorkenntnissen. Diese betreffen jeweils breitere Wissensgebiete und entsprechen Tätigkeiten oder Handwerken, in denen der Charakter vor seinem Eintritt ins Abenteuerleben eine Lehrzeit absolviert hat oder aus anderen Gründen bewandert ist. Sie sind sehr viel allgemeiner gehalten als Einzelfertigkeiten und sollten nicht mit diesen zusammen verwendet werden.

Jeder Spielercharakter hat gute Chancen, Vorkenntnisse irgendwelcher Art zu besitzen. Der Spielleiter kann den Spielern erlauben, eines der in Tabelle 36 aufgeführten Fachgebiete zu wählen, oder sie nach dieser Tabelle würfeln lassen, wobei sich Vorkenntnisse auf einem, zwei oder auch gar keinem Gebiet ergeben können.

Tabelle 36: VORKENNTNISSE

Wurf	Vorkenntnisse als
01-06	Bauer (Grundlagen der Landwirtschaft)
07-08	Bergmann (Steinarbeiten, Prüfen von Metallen)
09-10	Bogenbauer/Pfeilschäfer (Herstellung, Reparatur und Begutachtung von Bögen und Armbrüsten)
11-14	Fallensteller/Pelztierjäger (Abhäuten von Tieren, Grundlagen der Waidmannskunst)



## Kapitel 5: Fertigkeiten nach Gruppen

15-18	Fischer (Handhabung von Netzen und kleinen Booten, Schwimmen)
19-21	Fuhrmann (Umgang mit Zugtieren, Wagenreparaturen)
22-24	Gerber (Abhäuten von Tieren, Gerben)
25-27	Händler (Schätzen gewöhnlicher Waren)
28-33	Holzfäller (Wald- und Holzkunde)
34-38	Jäger (Grundlagen der Waldkunde und des Fährtenlesens, Zerlegen von Tieren)
39-40	Juwelier (Schätzen von Edelsteinen und Schmuck)
41-42	Kunstmaler/Zeichner (Kartenzeichnen, Schätzen von Kunstgegenständen)
43-45	Maurer (Steinmetzarbeiten)
46-47	Navigator (Astronomie, Navigation, Segeln, Schwimmen)
48-49	Rüstungsmacher (Herstellung, Reparatur und Begutachtung von Rüstungen und Waffen)
50-51	Schiffbauer (Holzarbeiten, Segeln)
52-54	Schneider/Weber (Weben, Nähen, Sticken)
55-56	Schreiber (Lesen, Schreiben, einfaches Rechnen)
57-59	Seemann (Segeln, Schwimmen)
60-62	Spieler (Beherrschung div. Glücksspiele)
63-66	Stallknecht (Umgang mit Tieren)
67-69	Tischler/Zimmermann (Holzarbeiten, Schnitzerei)
70-71	Waffenschmied (Herstellung, Reparatur und Begutachtung von Waffen)
72-85	keine verwertbaren Vorkenntnisse
86-00	zweimal würfeln (bei 86-00 neu würfeln)

Wenn ein Charakter über Vorkenntnisse auf einem bestimmten Gebiet verfügt, ist es Sache des Spielers und des Spielleiters, zu bestimmen, was genau er im einzelnen kann. Die Angaben in Klammern hinter jedem Berufszweig beschreiben einige Dinge, die der Charakter beherrscht; andere können mit Zustimmung des Spielleiters hinzukommen. Ein Jäger könnte z.B. wissen, wie man in der Wildnis Nahrung findet, woran man die Anwesenheit bestimmter Tiere in einem Gebiet erkennt, welches die Lebensgewohnheiten gefährlicher Wildtiere sind und worauf man beim Anpirschen zu achten hat.

Wie die erste Methode (die Kenntnisse des Spielers zu verwenden) haben auch diese Vorkenntnisse Vor- und Nachteile: Insbesondere geben auch sie keine Regeln für den Erfolg des Charakters bei schwierigen Aufgaben vor. Man kann wohl annehmen, daß einfache Tätigkeiten aus dem jeweiligen Bereich automatisch gelingen (Ein Jäger dürfte für sich allein genug zu essen finden). Für kompliziertere Situationen muß der Spielleiter die Erfolgsaussichten bestimmen, indem er einen Prozentchance ansetzt, einen Rettungswurf oder einen Probe-wurf auf eines der Attribute (s. Glossar) ver-

langt: Er hat immer noch viel Spielraum.

Diese Flexibilität bedeutet jedoch auch, daß der Spielleiter gelegentlich Regelungen für bestimmte Situationen improvisieren muß. Wie bereits erwähnt, macht dies einigen Spielleitern Spaß, anderen nicht. – Das System der Vorkenntnisse legt zwar die Möglichkeiten der Charaktere für die Spieler fest, erleichtert dem Spielleiter jedoch nicht sonderlich die Arbeit.

### Einzelne Fertigkeiten

Die genaueste Methode zur Darstellung der Kenntnisse der Charaktere ist der Einsatz von

Fertigkeiten, die ähnlich wie Waffenfertigkeiten gehandhabt werden: Jeder Charakter beginnt mit einer gewissen Anzahl von Fertigkeitspunkten, die vor dem ersten Abenteuer „ausgegeben“ werden müssen, und gewinnt später weitere Punkte hinzu.

Bei Verwendung einzelner Fertigkeiten hat der Spieler hinsichtlich der Kenntnisse seines Charakters die breiteste Auswahl und zugleich die genaueste Vorstellung von dem, was er wählt. Auch dieses System hat jedoch seine Schwächen. Zum einen schränken spezielle Fertigkeiten eben dadurch, daß sie so genau definiert sind, den Freiraum von Spielern und

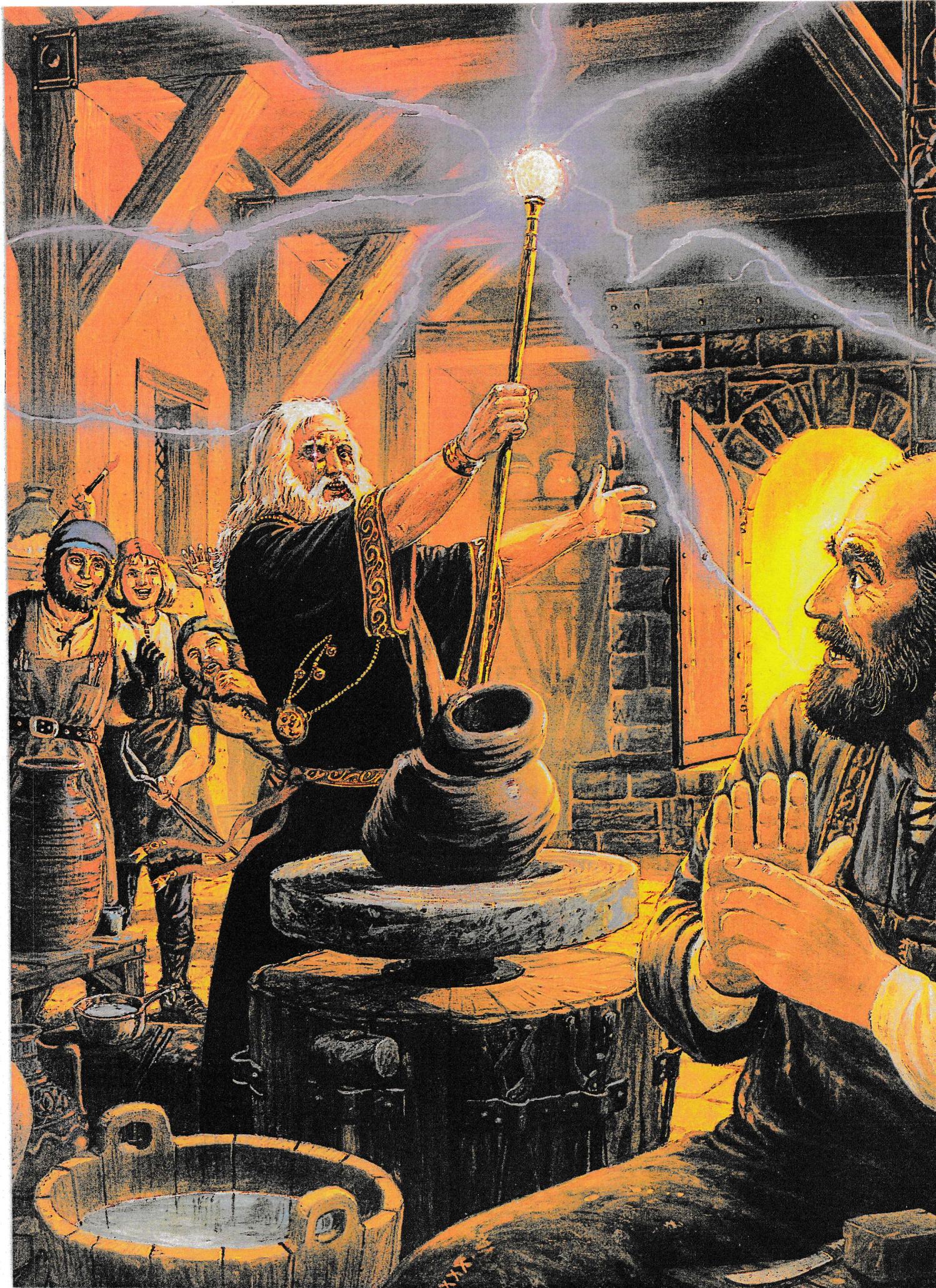
Tabelle 37: FERTIGKEITEN NACH GRUPPEN

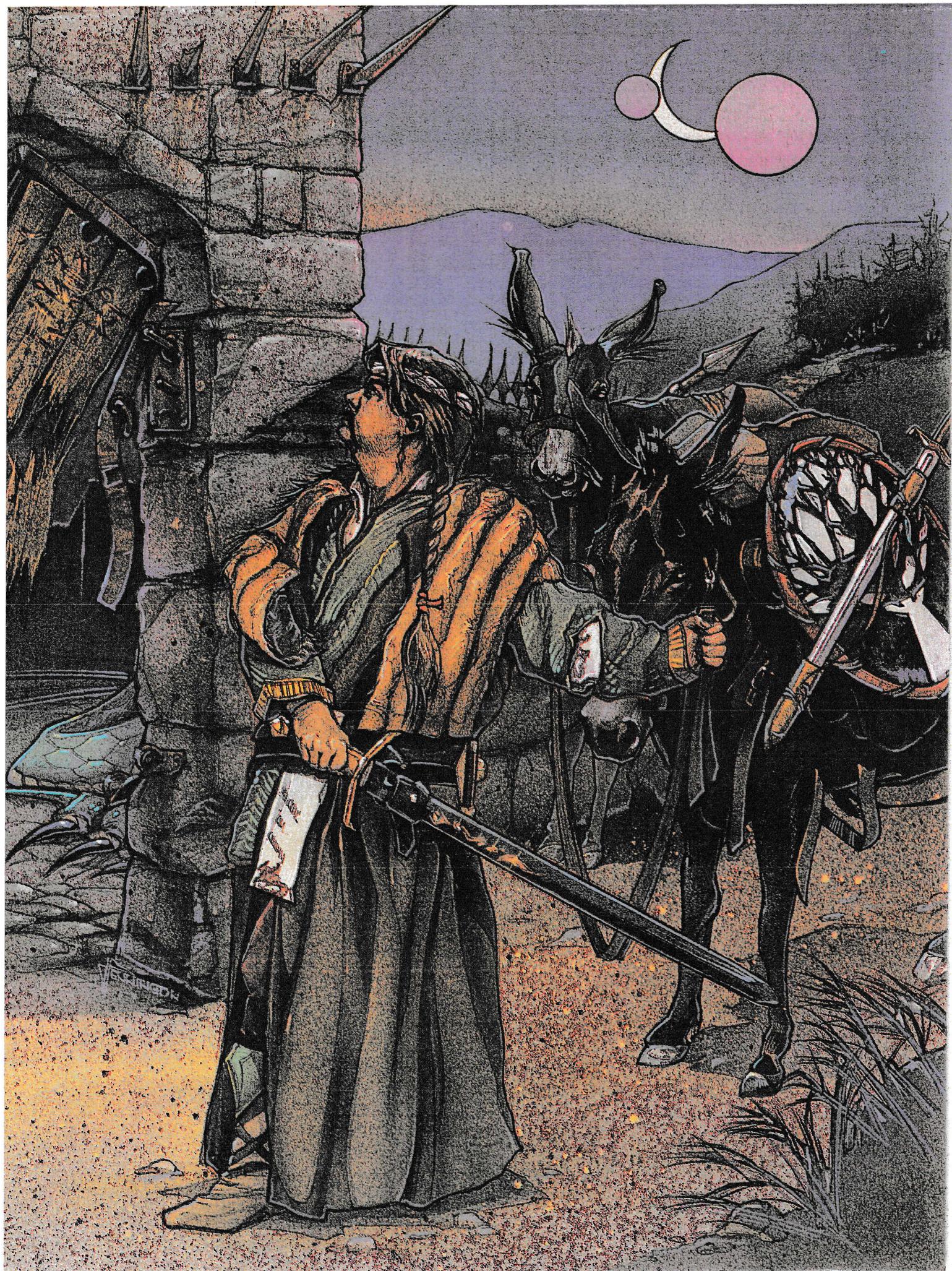
#### ALLGEMEIN

Fertigkeit	Punkte-kosten	Entscheidendes Attribut	Modifikation
Bergbau	2	Weisheit	-3
Braukunst	1	Intelligenz	0
Feuer machen	1	Weisheit	-1
Fischen	1	Weisheit	-1
Gerberei/Sattlerei	1	Intelligenz	0
Holzarbeiten	1	Stärke	0
Kochen	1	Intelligenz	0
Künstlertalent	1	Weisheit	0
Landwirtschaft	1	Intelligenz	0
Nähen/Schneidern	1	Geschicklichkeit	-1
Orientierungssinn	1	Weisheit	+1
Reiten (am Boden)	1	Weisheit	+3
Reiten (in der Luft)	2	Weisheit	-2
Schmiedekunst	1	Stärke	0
Schustern	1	Geschicklichkeit	0
Schwimmen	1	Stärke	0
Seemannschaft	1	Geschicklichkeit	+1
Seilkunst	1	Geschicklichkeit	0
Singen	1	Charisma	0
Sprache (lebende)	1	Intelligenz	0
Steinarbeiten	1	Stärke	-2
Tanzen	1	Geschicklichkeit	0
Tiere abrichten	1	Weisheit	0
Tiere führen	1	Weisheit	-1
Umgangsformen	1	Charisma	0
Töpferei	1	Geschicklichkeit	-2
Wappenkunde	1	Intelligenz	0
Weben	1	Intelligenz	-1
Wetterkunde	1	Weisheit	-1

#### KRIEGER

Fertigkeit	Punkte-kosten	Entscheidendes Attribut	Modifikation
Ausdauer	2	Konstitution	0
Bergsteigen	1	—	—
Blind kämpfen	2	—	—
Bogen u.Pfeile schnitzen	1	Geschicklichkeit	-1
Dauerlauf	1	Konstitution	-6
Fallen stellen	1	Intelligenz	-1
Jagen	1	Weisheit	-1
Navigation	1	Intelligenz	-2
Rüstungsmacher	2	Intelligenz	-2
Spiele	1	Charisma	0
Spuren lesen	2	Weisheit	0
Tierkunde	1	Intelligenz	0
Überleben	2	Intelligenz	0
Waffen schmieden	3	Intelligenz	-3
Wagen lenken	1	Geschicklichkeit	+2







## MAGIER

Fertigkeit	Punktekosten	Entscheidendes Attribut	Modifikation
Altertumskunde	1	Intelligenz	-1
Astrologie	2	Intelligenz	0
Baumeister	2	Intelligenz	-3
Edelsteine schleifen	2	Geschicklichkeit	-2
Kräuterkunde	2	Intelligenz	-2
Lesen und Schreiben	1	Intelligenz	+1
Navigation	1	Intelligenz	-2
Religionskunde	1	Weisheit	0
Sprache (alte)	1	Intelligenz	0
Zauberkunde	1	Intelligenz	-2

## PRIESTER

Fertigkeit	Punktekosten	Entscheidendes Attribut	Modifikation
Altertumskunde	1	Intelligenz	-1
Astrologie	2	Intelligenz	0
Baumeister	2	Intelligenz	-3
Heilkunde	2	Weisheit	-2
Kräuterkunde	2	Intelligenz	-2
Lesen und Schreiben	1	Intelligenz	+1
Lokalgeschichte	1	Charisma	0
Musikinstrument	1	Geschicklichkeit	-1
Navigation	1	Intelligenz	-2
Religionskunde	1	Weisheit	0
Sprache (alte)	1	Intelligenz	0
Zauberkunde	1	Intelligenz	-2

## SPITZBUBEN

Fertigkeit	Punktekosten	Entscheidendes Attribut	Modifikation
Altertumskunde	1	Intelligenz	-1
Balancieren	1	Geschicklichkeit	0
Bauchreden	1	Intelligenz	-2
Blind kämpfen	2	—	—
Edelsteine schleifen	2	Geschicklichkeit	-2
Fallen stellen	1	Geschicklichkeit	-1
Fälschung	1	Geschicklichkeit	-1
Jonglieren	1	Geschicklichkeit	-1
Lippenlesen	2	Intelligenz	-2
Lokalgeschichte	1	Charisma	0
Musikinstrument	1	Geschicklichkeit	-1
Schätzen	1	Intelligenz	0
Spiele	1	Charisma	0
Springen	1	Stärke	0
Turnen	1	Geschicklichkeit	0
Verkleidung	1	Charisma	-1

Spieleitern ein. Gleichzeitig werden auch weiterhin offene Fragen auftauchen, nur werden sie hier spezieller sein als unter den allgemeinen Regeln. Zum anderen benötigt man bei Verwendung dieses Systems mehr Zeit, um einen Charakter zu erschaffen. Das Ergebnis ist dann zwar eine vollständige, abgerundete Persönlichkeit, doch die Einstiegsphase kann zwei bis drei Stunden in Anspruch nehmen. Besonders neu hinzukommende Spieler können durch die schiere Zahl der Regeln und zu treffenden Entscheidungen verwirrt werden.

Im Gegensatz zu den Waffenskillen, bei denen manche Klassen nur bestimmte Waffen

beherrschen können, sind andere Fertigkeiten allen Charakteren zugänglich. Manche Fertigkeiten sind allerdings für Charaktere bestimmter Klassen leichter zu erlernen als für andere.

In Tabelle 37 sind sämtliche Fertigkeiten angegeben; sie sind nach den Gruppen von Charakterklassen unterteilt, denen sie besonders leicht fallen; „Allgemeine Fertigkeiten“ sind für alle Klassen leicht zu erwerben.

Für die einzelnen Charakterklassen ist hierzu Tabelle 38 ausschlaggebend: Wählt ein Spieler für seinen Charakter eine Fertigkeit aus einer Gruppe, die dort für dessen Klasse aufgeführt ist, so kostet diese die angegebene Anzahl von

Fertigkeitspunkten. Für Fertigkeiten aus anderen Bereichen muß jeweils ein Punkt zusätzlich aufgewandt werden.

**Tabelle 38: FERTIGKEITEN NACH KLASSEN**

Charakterklasse	Fertigkeitsgruppen
Kämpfer	Allgemein, Krieger
Paladin	Allgemein, Krieger, Priester
Waldläufer	Allgemein, Krieger, Magier
Kleriker	Allgemein, Priester
Druide	Allgemein, Krieger, Priester
Zauberkundiger	Allgemein, Magier
Illusionist	Allgemein, Magier
Dieb	Allgemein, Spitzbuben
Barde	Allgemein, Krieger, Magier, Spitzbuben

## Der Einsatz von Fertigkeiten

Wenn ein Charakter eine seiner Fertigkeiten einsetzt, gelingt der Versuch entweder automatisch oder nur bei einem erfolgreichen Fertigkeitswurf. Ist die zu bewältigende Aufgabe einfach, oder die Fertigkeit ohne großen Nutzen für das Spiel (wie etwa Schustern oder Holzarbeiten), so kann in der Regel auf einen Probewurf verzichtet werden. Ist das, was der Charakter versucht, jedoch schwierig oder ein Erfolg fraglich, so wird ein Fertigkeitswurf fällig. Wie und wann die einzelnen Fertigkeiten eingesetzt werden können, wird in ihrer Beschreibung erläutert.

Für erforderliche Fertigkeitswürfe ist in Tabelle 37 jeweils das entscheidende Attribut aufgeführt, auf das sie sich beziehen. Dieser Attributwert wird für den Wurf ggf. noch wie angegeben modifiziert; der Spieler darf dann mit einem W20 höchstens den modifizierten Wert würfeln. Gelingt ihm dies, konnte sein Charakter die Aufgabe bewältigen; andernfalls ist der Versuch gescheitert, und der Spielleiter bestimmt ggf. die Folgen des Fehlschlags. Eine gewürfelte 20 bedeutet immer einen Mißerfolg.

Um eine Fertigkeit einzusetzen zu können, muß ein Charakter natürlich über die erforderlichen Werkzeuge und Materialien verfügen: Ohne sein Werkzeug kann ein Zimmermann nicht viel tun, und ein Schmied ist ohne Schmiede beinahe hilflos. Außerdem benötigt der Charakter genügend Zeit zur Ausübung seiner Fertigkeit: Ein Zimmermann kann zwar ein Haus bauen, aber nicht an einem Tag! Bei manchen Fertigkeiten ist der Zeitbedarf für bestimmte Anwendungen angegeben; in den meisten Fällen ist es jedoch Sache des Spielleiters, diesen abzuschätzen.

Je nach der herrschenden Situation kann der Spielleiter die Erfolgschance des Charakters erhöhen oder verringern. Zu den Faktoren, die einen Fertigkeitswurf beeinflussen könnten, gehören die Verfügbarkeit und Qualität von



## Kapitel 5: Erläuterungen der Fertigkeiten

Werkzeug und Material, die verfügbare Zeit, die Schwierigkeit der jeweiligen Aufgabe sowie die Vertrautheit des Charakters mit dieser Arbeit. Günstige Modifikatoren werden auf den entscheidenden Attributwert aufgeschlagen, nachteilige Faktoren davon abgezogen.

Beispiel: Als gelernter Grobschmied hat Ratek jahrelang Hufeisen gefertigt. Da er darin so geübt ist und über alles nötige Werkzeug verfügt, lässt ihn der Spielleiter Hufeisen schmieden, ohne Fertigkeitswürfe zu fordern. Delsinora überredet Ratek nun, ihr einen schmiedeeisernen Käfig zu bauen, den sie für die Herstellung eines magischen Gegenstandes braucht. Da diese Arbeit sehr knifflig ist und Ratek so etwas noch nie gemacht hat, belegt der Spielleiter den entsprechenden Fertigkeitswurf mit einem Malus von -3.

Arbeiten zwei Charaktere mit entsprechender Fertigkeit an einer Aufgabe, so wird der höhere Attributwert (mit der höheren Erfolgschance) für den Fertigkeitswurf genommen und für die Hilfe des zweiten Charakters um +1 erhöht. Der Zuschlag kann nie mehr als +1 betragen: Zu viele Köche verderben den Brei!

Fertigkeiten können auch über den in Tabelle 37 angegebenen Grundwert des entscheidenden Attributes hinaus gesteigert werden: Für jeden weiteren Punkt, den ein Charakter in eine Fertigkeit investiert, erhält er einen Zuschlag von +1 auf die entsprechenden Würfe. Wäre er kein Abenteurer, könnte Ratek z.B. seine Fertigkeitspunkte alle in das Schmiedehandwerk stecken und sich zum Meisterschmied entwickeln, mit einem Bonus von +1, +2, +3 oder noch mehr auf Fertigkeitswürfe.

Viele Nichtspieler-Handwerker sind so in der Anwendung ihrer Fertigkeiten sehr viel erfolgreicher als Spielercharaktere, da sie alle ihre Anstrengungen auf die Verbesserung einer bestimmten Fertigkeit gerichtet haben. Auch sind alte Meister in der Regel fähiger als junge Lehrlinge – es sei denn, der Jüngere verfügt über einen außerordentlich hohen Wert im entscheidenden Attribut! Alter ist jedoch keine Gewähr für Talent: Es gibt schlechte Töpfer, durchschnittliche Töpfer und wahre Meister – und ihre Fähigkeiten haben weniger mit ihrem Alter als mit Fleiß und Begabung zu tun.

### Erläuterung der Fertigkeiten

Die folgenden Erläuterungen zu den einzelnen Fertigkeiten sind in alphabetischer Reihenfolge geordnet, nicht nach Charakterklassen. Für jede Fertigkeit wird umrissen, was ein Charakter damit weiß und kann. Außerdem werden in einigen Fällen Regeln für bestimmte Situationen oder Hinweise zur genauen Wirkung gegeben.

**Altturnskunde:** Der Charakter hat die Legenden, Überlieferungen und geschichtlichen Erkenntnisse über ein längst vergangenes Zeitalter studiert. Diese Kenntnisse müssen genau definiert werden, so, wie ein heutiger Historiker sich auf das Englische Mittelalter, die Italienische Renaissance oder auch die



Römische Republik vor Cäsars Aufstieg spezialisieren würde. (Der Spielleiter kann entweder eigene Zeitalter entwerfen oder den Spielern gestatten, sie selbst zu benennen und zu definieren). Ein Spielercharakter könnte z.B. Einzelheiten über das Zeitalter Thoracs, des Drachenkönigs, oder die Zeit der Seewölfe o.ä. wissen.

Aufgrund dieser Studien ist der Charakter mit den wichtigsten Sagen, historischen Ereignissen, Persönlichkeiten, Orten, Schlachten, Errungenschaften (von Wissenschaft, Kultur und Magie), ungelösten Rätseln und sonstigen Eigenheiten der gewählten Epoche vertraut. Um Orte und Gegenstände aus dieser Zeit, auf die er trifft, zu erkennen, muß dem Charakter ein Fertigkeitswurf gelingen. Ratek z.B. weiß eine ganze Menge über die Troll-Einfälle, eine besonders dunkle Periode in der Geschichte des Zwergenvolkes. In einer tiefen Höhle stoßen er und seine Gefährten auf ein altes Tor, das offenbar seit langer Zeit verschlossen ist. Ratek untersucht die Siegel (der Spieler führt einen erfolgreichen Fertigkeitswurf durch) und erkennt große Ähnlichkeiten zu denen, die er

an „verbotenen“ Toren aus der Zeit Angnars gesehen hat – Toren, die ins legendäre Reich Trolhel führten.

**Astrologie:** Diese Fertigkeit verschafft einem Charakter Einblick in die angeblichen Einflüsse der Gestirne. Wenn er Geburtsdatum und -zeit einer Person kennt, kann ein Astrologe nach Beobachtung der Sternenbahnen und sonstiger himmlischer Ereignisse eine Voraussage darüber treffen, was dieser Person bevorsteht. Sein Blick in die Zukunft erfaßt jedoch nur die nächsten 30 Tage, und die gewonnenen Erkenntnisse sind bestenfalls undeutlich. Verläuft der Fertigkeitswurf erfolgreich, so kann der Astrologe ein Ereignis allgemein vorhersehen: eine große Schlacht, den Verlust eines Freundes oder eine neue Freundschaft, usw. Das genaue „Horoskop“ formuliert der Spielleiter, unter Berücksichtigung seiner Pläne für die nächsten Spielsitzungen. Zu beachten ist, daß die Voraussage keine Gewähr für das Eintreten des Ergebnisses bietet: Sie zeigt nur das mögliche Ergebnis auf. Mißlingt der Fertigkeitswurf, können keine Aussagen über die Zukunft gemacht werden, es sei denn,



es fielet die 20, wodurch es zu einer völlig unzutreffenden Voraussage kommt.

Offensichtlich erfordert diese Fertigkeit genaue und längerfristige Vorbereitung von Seiten des Spielleiters. Dieser darf daher auch eine Frage zurückweisen, sollte dies aber nicht zur Regel werden lassen. Spieler, die ihm die Arbeit erleichtern wollen (was immer gut ist), sollten die Fertigkeit am Ende einer Sitzung einsetzen, so daß er die Antwort bis zum nächsten Treffen ausarbeiten kann. Dem Spielleiter kann diese Fertigkeit als Auslöser und Antrieb für seine Abenteuer dienen, als etwas, das die Charaktere dazu bewegt, bestimmte Orte aufzusuchen oder bestimmte Dinge zu unternehmen.

Charaktere, die über Fertigkeit in Astrologie verfügen, erhalten auf alle Fertigkeitswürfe für Navigation einen Zuschlag von +1, sofern die Sterne zu sehen sind.

**Ausdauer:** Ein Charakter mit dieser Fertigkeit ist in der Lage, anstrengende körperliche Tätigkeiten doppelt so lange durchzuhalten wie andere, bevor er unter Ermüdung oder Erschöpfung leidet. In Fällen, wo die Ausdauer extrem beansprucht wird, ist ein Fertigkeitswurf erforderlich. Zu beachten ist, daß Charaktere auch mit erhöhter Ausdauer nicht länger als normal ohne Wasser oder Nahrung auskommen können.

**Balancieren:** Der darin geübte Charakter hat eine bessere Chance als andere, über gespannte Seile oder schmale Balken gehen zu können, ohne abzustürzen. Er kann sich auf jeder schmalen Trittfäche bewegen, die nicht stärker als 45 Grad geneigt ist. Er kommt pro Runde um 20 Meter voran, und für jede angefangene Strecke von 20 m ist ein Fertigkeitswurf erforderlich – wenn er mißlingt, stürzt der Charakter ab. Für den Wurf werden vom GE-Wert –10 abgezogen, wenn die Trittfäche nur 3 cm oder weniger breit ist (ein Seil), –5, wenn die Breite zwischen 4 und 15 cm liegt; ist die Unterlage 16 bis 30 cm breit, wird der Wert nicht modifiziert, und bei einer Fläche von mehr als 30 cm Breite ist unter normalen Umständen kein Fertigkeitswurf mehr erforderlich. Bei Verwendung einer Balancierstange verringern sich diese Abzüge um je zwei Punkte (–8 bzw. –3), für jeden zusätzlich für das Balancieren aufgewandten Fertigkeitspunkt um 1 Punkt. Seitenwind oder ein Schwingen der Trittfäche bedingen zusätzliche Abzüge von –2 bis –6.

Der Charakter kann notfalls versuchen, beim Balancieren zu kämpfen, muß jedoch einen Abzug von –5 auf seine Angriffswürfe hinnehmen und zu Beginn jeder Runde einen Fertigkeitswurf schaffen, um nicht herunterzufallen. Da er nicht ausweichen kann, genießt er keinen Geschicklichkeitszuschlag auf die Rüstungsklasse; wird er beim Balancieren getroffen, ist sofort ein weiterer Fertigkeitswurf fällig, um das Gleichgewicht zu halten.

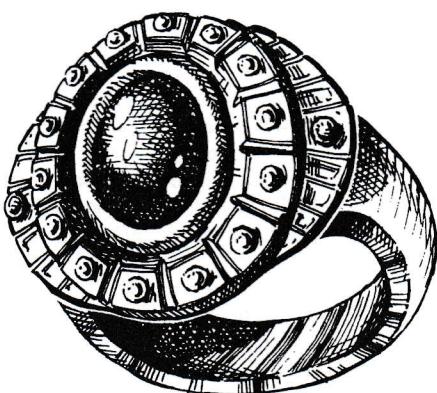
**Bauchreden:** Charaktere mit dieser Fertigkeit verstehen es, ihre Stimme zu „werfen“. Sie können nicht wirklich Laute aus einer anderen Richtung erschallen lassen (wie der gleichna-

mige Zauber), sind aber in der Lage, dies anderen vorzutäuschen. Beim Einsatz dieser Fertigkeit muß sich die angebliche Geräuschquelle in der Nähe des Charakters befinden. Ihre Natur und die Intelligenz der Betroffenen können die Erfolgsaussichten des Charakters beeinflussen. Versucht der Charakter, einen offensichtlich unbelebten Gegenstand (ein Buch, einen Bierkrug o.ä.) sprechen zu lassen, so wird sein Intelligenzwert für den Fertigkeitswurf um –5 verringert; läßt er dagegen eine glaubhafte Quelle reden (einen Spielercharakter oder NSC), so gilt ein Bonus von +2. Die Intelligenz des Beobachters wirkt sich wie folgt aus:

Intelligenz	Modifikation
3-5	+4
6-8	+2
9-14	0
15-16	–1
17-18	–2
19 +	–4

Gelingt der Fertigkeitswurf, so hat der Charakter die Zuhörer täuschen können; allerdings ist für jeden Ausspruch ein neuer Wurf erforderlich. Der Charakter kann nur Laute vortäuschen, die er normalerweise hervorbringen kann – das Brüllen eines Löwen übersteigt also seine Fähigkeiten.

Da Bauchrednerei auf Täuschung und dem Sprachverständnis der Leute beruht, sowie auf ihren Vorstellungen davon, was sprechen kann und was nicht, wirkt diese Fertigkeit nur gegenüber intelligenten Wesen, nicht etwa auf Tiere usw. Außerdem müssen die Betroffenen den Charakter beobachten, da ein Teil der Täuschung visuell wirkt („He, seine Lippen bewegen sich ja gar nicht!“). Der Einsatz dieser Fertigkeit wird niemanden veranlassen, sich umzudrehen, da die Stimme nicht wirklich in seinem Rücken ertönt (dies geht nur mit Hilfe des Zaubers). Alle, die nicht gerade leichtgläubig wie Kinder sind, werden in diesem Fall merken, was tatsächlich los ist; vielleicht finden sie es komisch – vielleicht auch nicht...



**Baumeister:** Der Charakter ist im Entwurf und Bau kleiner und großer Konstruktionen ausgebildet und kann für fast alles Pläne aufstellen, von einfachen Mechanismen (Steinschleudern, Schleusen, Mühlen) bis hin zu großen Anlagen (Festungen, Staudämme). Ein Fertigkeitswurf ist nur bei besonders schwierigen oder ausgestorbenen Projekten erforderlich. Zur Ausführung seiner Pläne braucht ein Baumeister entsprechend befähigte Arbeiter; er ist jedoch in der Lage, ihre Arbeit einzuteilen und zu überwachen.

Ein Baumeister ist außerdem mit den Grundsätzen der Belagerungskunst vertraut und kann Schwachstellen in der Anlage von Burgen und ähnlichen Bauwerken erkennen; er weiß auch, wie Belagerungsmaschinen (Steinschleudern, Rammböcke, Mauerbohrer usw.) gebaut und eingesetzt werden.

**Bergbau:** Für die Einrichtung und den Betrieb eines Bergwerks wird mindestens ein Charakter mit Bergmannsfertigkeit gebraucht. Zunächst kann er versuchen, die Art der Erze oder Edelsteine zu bestimmen, die in einem bestimmten Gebiet evtl. zu finden sind. Hierzu muß er mindestens eine Woche darauf verwenden, ein Gebiet von 10 km<sup>2</sup> abzusuchen. Der Spielleiter kann entscheiden, daß mehrere solcher Gebiete untersucht werden müssen und entsprechend mehr Zeit vergeht, bis der Charakter fündig wird. Nach dieser Untersuchung kann der Charakter angeben, mit was für Vorkommen in dem betreffenden Gebiet zu rechnen ist, und nach einem geeigneten Platz für das Bergwerk suchen. Bei Gelingen eines Fertigkeitswurfs, den der Spielleiter verdeckt durchführt, hat der Charakter eine günstige Lage gewählt – was allerdings noch keinen reichen Ertrag, sondern nur gute Voraussetzungen gewährleistet. Ob, und wenn ja, welche Bodenschätze im Einzugsbereich des Bergwerks gefördert werden können, bestimmt der Spielleiter. Mißlingt der Fertigkeitswurf, so glaubt der Charakter nur, einen guten Platz gefunden zu haben; natürlich erweist sich sein Irrtum erst, nachdem bereits eine Menge Arbeit geleistet wurde.

Wenn die Förderung einmal begonnen hat, muß ein Charakter mit Bergmannsfertigkeit nur noch alle laufenden Arbeiten überwachen. Dies ist zwar eine geruhige Stellung, die meisten Spielercharaktere werden hierfür jedoch lieber einen NSC einstellen.

**Bergsteigen:** Mit dieser Fertigkeit ist ein Charakter in der Lage, unter Zuhilfenahme von Seil und Haken steile Hänge und Felswände zu erklettern. Wird eine Gruppe von einem geübten Bergsteiger geführt, der die Haken setzt und seine Gefährten anleitet, kommen alle in den Genuss seiner Kenntnisse: Unter der Führung eines Bergsteigers kann eine Gruppe Kletterstrecken bewältigen, die sonst unüberwindlich wären. Ein Charakter, der diese Fertigkeit besitzt, erhält für jeden dafür eingesetzten Fertigkeitspunkt einen Bonus von zehn Prozentpunkten auf seine Kletterchance. Bergsteigen sollte nicht mit der Diebesfähigkeit, Wände



## Kapitel 5: Erläuterungen der Fertigkeiten

zu erklimmen, verwechselt werden: Letzteres erfolgt ohne alle Hilfsmittel.

**Blind kämpfen:** Ein Charakter mit dieser Fertigkeit ist im Nahkampf bei schlechtem Licht oder völliger Dunkelheit geübt. (Der Einsatz von Zaubern unter solchen Bedingungen ist jedoch auch mit dieser Fertigkeit nicht möglich.) Bei völliger Dunkelheit gilt für den Charakter nur ein Abzug von -2 (statt -4) auf die Angriffswürfe; bei Sternen- oder Mondlicht beträgt der Malus nur -1. Die Rüstungsklasse des Charakters verschlechtert sich bei Dunkelheit nicht. Außerdem kann der Charakter besondere Fähigkeiten, die normalerweise bei Dunkelheit nicht anwendbar wären, dennoch einsetzen, allerdings nur halb so wirkungsvoll (für Fertigkeitswürfe gilt jeweils der halbe Attribuswert, usw.). Diese Fertigkeit hilft allerdings nur gegen Feinde oder Gefahren, die sich in Nahkampfentfernung zum Charakter befinden: Sie schützt ihn nicht vor Geschossen oder anderen Angriffen aus größerem Abstand. Deshalb bleiben Abzüge auf die Rüstungsklasse für Schuß- und Wurfwaffen bestehen – wenn der Charakter das Zischen eines Pfeiles hört, ist es zum Reagieren zu spät.

Bei Bewegung in völliger Dunkelheit verringert sich das Tempo für Charaktere mit dieser Fertigkeit nur halb so stark wie für andere.

Darüber hinaus hilft diese Fertigkeit einem Charakter im Kampf gegen unsichtbare Gegner: Auch hier beträgt der Abzug auf seine Angriffswürfe nur -2. Der Charakter kann allerdings unsichtbare Wesen nicht entdecken, nur gut genug orten, um mit ihnen zu kämpfen.

**Bogenbauer/Pfeilschäfer:** Ein Charakter, der über diese Fertigkeit verfügt, kann die in Tabelle 44 aufgeführten Bogen und Pfeile anfertigen. Die Pfeilspitzen müssen von einem Waffenschmied hergestellt werden, alle anderen Arbeiten kann der Charakter selbst durchführen. Die Bauzeit beträgt eine Woche für einen Lang- oder Kurzbogen, zwei Wochen für einen Kompositbogen, sowie für je 1W6 Pfeile einen Tag.

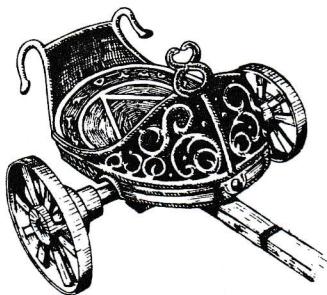
Wenn die für die Anfertigung einer Waffe erforderliche Zeit vorbei ist, führt der Spieler einen Fertigkeitswurf durch. Ist dieser erfolgreich, so ist die Waffe von guter Qualität und wird lange Jahre der Benutzung überdauern. Wenn der Wurf mißlingt, kann man die Waffe dennoch gebrauchen, sie hat nur eine begrenzte Lebensdauer: Pfeile brechen beim ersten Schuß, Bögen bei einem Angriffswurf von glatt 1.

**Zusatzregel:** Wenn ein Spieler den Wunsch äußert, seinen Charakter eine Waffe von besonderer Qualität herstellen zu lassen, und der Spielleiter dies zuläßt, kann dafür folgende Regelung angewandt werden: Ein Mißlingen des Fertigkeitswurfs bedeutet in diesem Fall, daß die Waffe unbrauchbar ist; gelingt der Wurf jedoch, so kann der Charakter seine Stärkezuschläge auf Angriffs- und Schadenswürfe anwenden. Sollte gar eine 1 gewürfelt werden, so erhöht sich zusätzlich die Reichweite der Waffe in jeder Kategorie um 10 m, oder sie ist

von so ausgezeichneter Qualität, daß sie sich zur Verzauberung eignet.

**Braukunst:** Der Charakter ist in der Kunst des Brauens bewandert und kann Bier und andere starke Getränke herstellen, d.h. eine Formel festlegen, Zutaten auswählen, die Gärung und Reifung des Erzeugnisses überwachen, sowie ggf. eine ganze Brauerei aufbauen und führen.

**Dauerlauf:** Ein darin trainierter Charakter kann einen ganzen Tag lang mit doppeltem Bewegungstempo laufen; danach muß er acht Stunden schlafen. Nach dem ersten Tag muß ein Fertigkeitswurf gelingen, damit der Charakter die Fertigkeit auch am nächsten Tag einsetzen kann. Wird er am Tag eines solchen Dauerlaufs in einen Kampf verwickelt, verringert sich seine Trefferchance um -1.



**Edelsteine schleifen:** Mit dieser Fertigkeit kann ein Charakter die in einem Bergwerk gewonnenen Edelstein-Rohlinge schleifen und schneiden, und zwar 1W10 Steine pro Tag. Helfer ohne entsprechende Fertigkeit nützen ihm dabei nicht. Für seine Arbeit benötigt der Edelsteinschleifer eine gute Lichtquelle sowie einen Satz feiner Meißel, kleiner Hämmerchen und speziell gehärteter Klingen.

Rohe Edelsteine sind zwar wertvoll, bringen aber nicht annähernd so viel ein wie geschliffene. Ist der Schliff (d.h. der entsprechende Fertigkeitswurf) erfolgreich, so liegt der Wert des Steins in der seinem Typ entsprechenden Größenordnung; fällt beim Wurf eine 1, so ist der Schliff so ausgezeichnet gelungen, daß der Stein in die nächsthöhere Wertklasse fällt. (Der Spielleiter verfügt über die entsprechenden Tabellen.)

**Fallen stellen:** Der Charakter weiß, wie man einfache Fallen und Schlingen legt, hauptsächlich, um kleine Wildtiere zu fangen. Wenn die Falle gebaut wird und jedesmal, wenn sie neu gestellt wird, ist jeweils ein Fertigkeitswurf erforderlich. Mißlingt er, funktioniert die Falle nicht – weil sie nicht richtig aufgebaut oder unzureichend getarnt ist, oder weil an ihr zuviel von der Witterung des Charakters haftet; der genaue Grund braucht nicht festgestellt zu werden. Der Charakter kann auch Fallen für größeres Wild anlegen, z.B. Netze und Fallgruben für Tiger. In diesem Fall gilt für den Fertigkeitswurf ein Modifikator von -4. In beiden Fällen garantiert das erfolgreiche Anlegen einer Falle nicht, daß sie etwas gefangen wird, sondern nur, daß sie

auch funktioniert, wenn sie ausgelöst wird. Ob ein Tier in die Falle geht, entscheidet der Spielleiter.

Diebe mit dieser Fertigkeit (und nur sie) können auch versuchen, Fallen gegen Menschen zu stellen. Diese können aus Armbrüsten, federgelagerten Nagelbrettern, Fallblöcken usw. bestehen. Ein solcher Versuch wird genauso gehandhabt wie bei einer Großwildfalle; der Spielleiter muß den Schaden abschätzen, den eine solche Falle anrichten kann.

Das Anlegen einer kleinen Falle oder Schlinge dauert eine Stunde. Für eine große Falle benötigen zwei oder drei Leute (von denen nur einer die Fertigkeit zu beherrschen braucht) 2W4 Stunden. Für die Einrichtung einer Menschenfalle braucht ein Charakter je nach ihrem Aufbau evtl. ebenfalls Helfer, in jedem Fall dauert die Arbeit 1W8 Stunden. Natürlich muß das nötige Material jeweils verfügbar sein.

Charaktere, welche die Fertigkeit „Tierkunde“ besitzen, erhalten eine Bonus von +2 auf alle Versuche, Fallen zu stellen, um Wildtiere zu fangen: Die Kenntnis von deren Lebensgewohnheiten hilft ihnen dabei. Für Fallen gegen intelligente Monster oder Menschen bzw. Halbmenschen erhalten sie keinen Zuschlag.

**Fälschung:** Charaktere mit dieser Fertigkeit sind in der Lage, Kopien von Urkunden und handschriftlichen Texten anzufertigen, sowie derartige Fälschungen zu erkennen. Um eine Urkunde zu fälschen, bei der es nicht auf eine bestimmte Handschrift ankommt (militärische Befehle, örtliche Erlasse o.ä.), muß der Charakter ein solches Schriftstück nur schon einmal gesehen haben. Für das Fälschen einer Unterschrift ist ein Original als Vorlage erforderlich, und der Fertigkeitswurf erfolgt mit einem Malus von -2 auf den Geschicklichkeitswert. Für einen längeren Text in einer bestimmten Handschrift wird eine entsprechend umfangreiche Vorlage benötigt, und der Abzug beträgt in diesem Fall -3.

Wichtig ist, daß der Fälscher stets glaubt, sein Werk sei nicht zu erkennen: Der Spielleiter führt den Fertigkeitswurf verdeckt durch, und von einem Fehler erfährt der Charakter erst, wenn es zu spät ist.

War der Fertigkeitswurf erfolgreich, so kann die Fälschung nur von denen entdeckt werden, die mit der betreffenden Handschrift besonders vertraut sind, oder von anderen Fälschern, die das Schriftstück eingehend untersuchen. Wenn der Wurf mißlingt, wird jeder, der die Art der Urkunde oder Handschrift kennt, das Werk des Charakters bei näherem Hinsehen als Fälschung erkennen. Fällt beim Fertigkeitswurf die 20, so wird jeder, der mit entsprechenden Schreiben regelmäßig zu tun hat, die Fälschung auf den ersten Blick erkennen – der Fälscher ahnt dies jedoch nicht.

Charaktere mit dieser Fertigkeit können auch Schriftstücke prüfen. Bei einem gelungenen Fertigkeitswurf (den wiederum der Spielleiter durchführt) kann der Charakter feststel-



len, ob das Dokument echt oder gefälscht ist. Mißlingt der Wurf, ohne 20 zu betragen, kann der Betreffende keine endgültige Aussage treffen; bei einer 20 kommt er zum falschen Ergebnis.

**Feuer machen:** Wenn ein Charakter diese Fertigkeit besitzt, braucht er weder Feuerstein noch Stahl, um ein Feuer anzufachen: Mit trockenem Holz und etwas Zunder schafft er es in 2W20 Minuten. Mit nassem Holz, bei starkem Wind oder unter anderen widrigen Umständen dauert es 3W20 Minuten und gelingt nur bei einem erfolgreichen Fertigkeitswurf.

**Fischen:** Der Charakter ist in der Kunst des Fischfangs bewandert, ob nun mit Angelhaken und Schnur, Netz oder Fischspeer. Für jede Stunde, die der Charakter mit dem Fang von Fischen verbringt, wird ein Fertigkeitswurf durchgeführt. Mißlingt er, wurde nichts gefangen. Bei Erfolg dagegen konnte der Charakter so viele Fische fangen, wie die Differenz zwischen dem Wurf und seinem Weisheitswert beträgt, wenn er mit Angelhaken oder Speer fischt; ein Netz bringt ggf. die dreifache Menge ein.

Wo es keine Fische gibt, kann man natürlich auch keine fangen; andererseits wimmeln manche Gewässer von Fischen, z.B. Teiche und Bäche zur Laichzeit. Der Spielleiter kann das Ergebnis je nach der genauen Lage abwählen.

**Gerberei/Sattlerei:** Charaktere mit dieser Fertigkeit können Häute gerben und behandeln sowie Kleidung und andere Gegenstände aus Leder herstellen. Sie sind insbesondere in der Lage, Lederpanzer, Rucksäcke, Satteltaschen und Pferdegeschirre anzufertigen.

**Heilkunde:** Ein heilkundiger Charakter kennt verschiedene Naturheilmittel sowie die Grundlagen von Erster Hilfe und Krankenpflege. Wenn er einen Verwundeten innerhalb einer Runde nach dessen Verwundung erfolgreich behandelt (Fertigkeitswurf), gewinnt dieser 1-3 Trefferpunkte zurück, jedoch höchstens so viele, wie er in der vorigen Runde verloren hatte. Jeder Charakter kann nur einmal am Tag so behandelt werden.

Unter der Aufsicht und Pflege eines Heilkundigen kann ein verletzter Charakter pro Tag einen verlorenen Trefferpunkt auch dann wieder aufbauen, wenn er reist oder andere leichte Tätigkeiten ausführt. Bei völliger Ruhe beschleunigt fachkundige Pflege die Heilung auf 2 Punkte pro Tag, bei gleichzeitiger Anwendung der Fertigkeit „Kräuterkunde“ sogar auf 3 Punkte. Für die Pflege sind keine Fertigkeitswürfe erforderlich, der Charakter muß sich jedoch regelmäßig um seine Patienten kümmern und kann daher höchstens sechs Personen gleichzeitig so behandeln.

Ein Charakter, der über diese Fertigkeit verfügt, kann auch versuchen, einen Vergifteten zu retten, sofern das Gift durch eine Wunde einge drungen ist. Kann das Opfer sofort (in der Runde, nachdem die Vergiftung geschah) und für die nächsten fünf Runden behandelt werden, so erhält es einen Zuschlag von +2 auf sei-

nen Rettungswurf (der erst am Ende der Behandlung durchgeführt wird). Ein Fertigkeitswurf ist nicht erforderlich, der Vergiftete muß jedoch sofort behandelt werden (d.h. der behandelnde Charakter muß alles andere abbrechen) und kann selbst nichts tun. Wird die Behandlung unterbrochen, ist sofort ein normaler Rettungswurf gegen Gift fällig, dessen Ergebnis durch weitere Behandlung nicht mehr beeinflußt werden kann. Heilkundige, die auch Kräuterkunde beherrschen, können in der gleichen Weise Charaktere behandeln, die Gift mit der Nahrung oder durch Berührung aufgenommen haben: Dank ihrer Heilkunst können sie das Gift erkennen und mit Hilfe der Kräuterkunde ein Abführ- oder Brechmittel anröhren.

**Holzarbeiten:** Diese Fertigkeit erlaubt dem Charakter, alle Arten von Arbeiten in Holz auszuführen: Hausbau, Wandverkleidung, Möbelfertigung usw. Das erforderliche Werkzeug und Material muß natürlich verfügbar sein. Einfache und gebräuchliche Dinge können aus dem Gedächtnis angefertigt werden; für ungewöhnliche und komplizierte Konstruktionen (z.B. eine Steinschleuder) muß ein Baumeister die Pläne liefern. Besonders anspruchsvolle Einzelstücke (z.B. ein hölzernes Uhrwerk) erfordern einen Fertigkeitswurf.

**Jagen:** Diese Fertigkeit ermöglicht es einem Charakter, Wild in der Wildnis aufzuspüren und zu erlegen. Um ein jagbares Tier aufzuspüren, ist ein Fertigkeitswurf erforderlich, wobei für jedes Mitglied der Gruppe, das in der Jagd nicht geübt ist, vom Weisheitswert des Jägers ein Punkt abgezogen wird. Bei Erfolg sind er und seine Gefährten auf 101-200 m (100+ 1W100) an ein Wild herangekommen; sie können versuchen, näher heranzupirschen, dabei muß jedoch alle 20 m ein Fertigkeitswurf gelingen, um das Tier überraschen zu können. Die Art des Jagdwilds hängt vom Gelände und von der Laune des Spielleiters ab.

**Jonglieren:** Diese Fertigkeit erweist sich sowohl für Unterhaltungs- und Ablenkungs zwecke als auch in Notlagen als nützlich. Fertigkeitswürfe sind nur bei besonders schwierigen Tricks erforderlich („Seht her, wie ich diesen Apfel aus der Luft esse!“), nicht bei normalem Jonglieren. Die Fertigkeit gestattet jedoch auch Verzweiflungstaten: Bei einem erfolgreichen Angriffswurf gegen Rüstungsklasse 0 (kein Fertigkeitswurf!) kann der Jongleur Gegenstände auffangen, die ihn treffen sollen (im Gegensatz zu solchen, die ihm zugeworfen werden). Er könnte also z.B. einen geworfenen Dolch oder Pfeil packen, bevor sie ihn verletzen. Mißlingt sein Angriffswurf jedoch, erleidet er in jedem Fall Schaden: Die Hand in die Flugbahn eines Wurfdolches zu halten, tut weh.

**Kochen:** Zwar beherrschen alle Charaktere grundlegende Kochkünste, nur mit dieser Fertigkeit jedoch wird man zu einem wirklich guten Koch. Ein Fertigkeitswurf ist dabei nur erforderlich, wenn ein großartiges Menü zubereitet werden soll, daß jedem Küchenchef zur Ehre gereichen würde.

**Kräuterkunde:** Hierin bewanderte Charak-

tere können Pflanzen und Pilze bestimmen und nichtmagische Aufgüsse, Öle, Pflaster, Pulver, Salben und Umschläge mit echter oder angeblicher Heilwirkung anröhren. Außerdem sind sie in der Lage, Pflanzengifte und Gegenmittel dazu herzustellen; deren genaue Wirkung muß vom Spielleiter anhand des Abschnitts über Gifte im *Handbuch für Spielleiter* bestimmt werden. Ein Charakter, der über diese Fertigkeit verfügt, genießt einen Bonus bei der Ausübung von Heilkünsten (s. Heilkunde).

**Künstlertalent:** Charaktere mit künstlerischer Begabung sind mit den verschiedenen Kunstformen vertraut und besitzen einen natürlichen Sinn für Farbe, Form, Raumaufteilung, Melodie, Tonlage und Rhythmus. Darauf hinaus können sie eine Kunstrichtung (Malerei, Bildhauerei, Komposition usw.) aktiv betreiben und versuchen, entsprechende Kunstwerke zu schaffen. Ein Fertigkeitswurf ist dafür nicht erforderlich, kann jedoch durchgeführt werden, um die Qualität zu ermitteln. Fällt bei diesem Wurf eine 1, so hat der Künstler ein Werk von bleibendem Wert geschaffen; mißlingt dagegen der Fertigkeitswurf, so ist das Werk entweder nicht schön oder einfach schlecht.

Künstlertalent gibt außerdem einen Bonus von +1 auf alle Fertigkeitswürfe, bei denen es auf Kunstsinn ankommt (Musik und Tanz) sowie auf Versuche, den Wert eines Kunstwerks zu schätzen.

**Landwirtschaft:** der Charakter besitzt Grundkenntnisse in allen in der Landwirtschaft anfallenden Arbeiten, darunter Aussaat, Ernte, Lagerung, Tierhaltung, Schlachtung usw.

**Lesen und Schreiben:** Der Charakter kann eine lebende Sprache, die er spricht, auch lesen und schreiben, sofern jemand verfügbar war bzw. ist, um es ihm beizubringen (ein anderer Spielercharakter, ein Mietling oder ein NSC). Diese Fertigkeit ermöglicht dem Charakter nicht das Erlernen alter Sprachen (s. Sprache, alte).

**Lippenlesen:** Ein Charakter kann mit dieser Fertigkeit auch Sprecher verstehen, die er nur sieht, aber nicht hört. Bei der Wahl dieser Fertigkeit muß angegeben werden, auf welche Sprache (die der Charakter spricht) sie sich bezieht. Um sie einsetzen zu können, darf der Charakter sich in höchstens 10 m Abstand zum Sprecher aufhalten und muß ihn genau reden sehen. Bei Mißlingen des fälligen Fertigkeitswurfs kann er nicht erfahren, was gesagt wird. Gelingt der Wurf, so versteht er etwa 70% des Gesprochenen: Da eine Reihe von Lauten an der Lippenstellung allein unmöglich zu unterscheiden ist, kann ein Gespräch durch reines Lippenlesen nie besser verfolgt werden.

**Lokalgeschichte:** Zur Geschichte einer Gegend, etwa einer größeren Grafschaft oder einer kleinen Provinz, kennt ein Charakter mit dieser Fertigkeit eine Fülle von Einzelheiten: Er weiß, wann der verfallene Turm auf dem Hügel erbaut wurde, wer der Bauherr war (und was diesem später widerfuhr), welche großen Helden und Finsterlinge auf dem alten

