

Fertigkeiten – Pathfinder

Inhaltsverzeichnis

Akrobatik (GE, Rüstungsmalus)	2
Auftreten (CH)	4
Beruf (WE, Nur Geübt)	5
Bluffen (CH)	5
Diplomatie (CH)	6
Einschüchtern (CH)	8
Entfesselungskunst (GE, Rüstungsmalus)	8
Fingerfertigkeit (GE, Rüstungsmalus, Nur Geübt)	9
Fliegen (GE, Rüstungsmalus)	10
Handwerk (IN)	11
Heilkunde (WE)	13
Heimlichkeit (GE, Rüstungsmalus)	14
Klettern (ST, Rüstungsmalus)	15
Magischen Gegenstand benutzen (CH, Nur Geübt)	17
Mechanismus ausschalten (GE, Rüstungsmalus, Nur Geübt)	18
Mit Tieren umgehen (CH, Nur Geübt)	19
Motiv erkennen (WE)	21
Reiten (GE, Rüstungsmalus)	22
Schwimmen (ST, Rüstungsmalus)	23
Schätzen (IN)	24
Sprachkunde (IN, Nur Geübt)	24
Verkleiden (CH)	26
Wahrnehmung (WE)	27
Wissen (IN, Nur Geübt)	28
Zauberkunde (IN, Nur Geübt)	30
Überlebenskunst (WE)	31

Akrobatik (GE, Rüstungsmalus)

Du kannst dein Gleichgewicht halten, auch wenn du über schmale oder trügerische Oberflächen übergquerst. Außerdem aknnst du Hechtsprünge machen, dich abrollen, springen, Überschläge machen und Angriffen und Hindernissen ausweichen.

Wurf: Mit Hilfe dieser Fertigkeit kannst du dich über schmale und über unebene Flächen bewegen, ohne hinzufallen. Ein erfolgreicher Wurf ermöglicht es dir, dich in solchen Situationen mit deiner halben Bewegungsrate zu bewegen. Nur ein Wurf pro Runde wird benötigt. Bestimme mit der folgenden Tabelle den Grund-SG und verändere ihn dann anhand der weiter unten aufgeführten Modifikatoren für die Fertigkeit Akrobatik. Wenn du Akrobatik auf diese Weise verwendest, giltst du als auf dem falschen Fuß erwischt und verlierst deinen Geschickheitsbonus auf deine RK (falls vorhanden). Wenn du Schaden erleidest, während du Akrobatik anwendest, führe sofort einen weiteren Wurf mit dem gleichen SG aus, um nicht zu fallen oder auf den Boden geschleudert zu werden.

Tabelle

Außerdem kann die Fertigkeit dazu verwendet werden, sich an Gegnern vorbei oder durch von Gegnern besetzte Felder hindurch zu bewegen, ohne einen Gelegenheitsangriff zu provozieren. Verwendest du die Fertigkeit auf diese Weise, bewegst du dich mit deiner halben Bewegungsrate. Wenn du den SG des Wurfs um 10 erhöhst, kannst du dich auch mit deiner vollen Bewegungsrate bewegen. Du kannst Akrobatik nicht auf diese Weise einsetzen, wenn deine Bewegungsrate aufgrund von mittelschwerer oder schwerer Belastung eingeschränkt ist oder du mittelschwerer oder schwere Rüstung trägst. Wenn du jedoch eine Fähigkeit besitzt, die es dir auch unter solchen Bedingungen erlaubt, dich mit deiner vollen Bewegungsrate zu bewegen, kannst du das tun. Du kannst Akrobatik auf diese Weise einsetzen, wenn du am Boden liegst, musst dann aber eine volle Aktion ausgeben, um dich 1,50 m weit zu bewegen und der SG steigt um 5. Scheitert der Wurf während du versuchst dich an Gegnern vorbei oder durch von Gegnern besetzte Felder hindurch zu bewegen, verlierst du deine Bewegungsaktion und provozierst einen Gelegenheitsangriff.

Tabelle

Drittens kannst du Akrobatik dazu einsetzen, um zu springen und um deinen Fall abzufedern. Die Grundschwierigkeit berechnet sich in diesem Fall nicht anhand der Breite der Oberfläche (wenn es ein horizontaler Sprung ist). Der Grund-SG für Hochsprünge ist stets viermal so hoch wie der für Weitsprünge. Der SG verdoppelt sich, wenn dir für den Sprung nicht wenigstens 3 m Anlauf zur Verfügung stehen. Die einzigen anzurechnenden Modifikatoren hängen von der

Beschaffenheit der Oberfläche ab, von der du abspringst. Misslingt der Wurf um weniger als 5 Punkte, bist du zu kurz gesprungen, darfst aber mit einem Reflexwurf (SG 20) versuchen, auf der anderen Seite Halt zu finden. Schlägt der Wurf um 5 oder mehr Punkte fehl, springst du zu kurz und fällst (oder stürzt bei einem Hochsprung bei der Landung und liegst dann am Boden). Kreaturen, deren Grundbewegungsrate zu Lande über 9 m liegt, erhalten bei einem Sprung pro 3 m, die ihre Grundbewegungsrate über 9 m liegt, einen Volksbonus von +4 auf ihre Würfe für Akrobatik. Kreaturen mit einer Grundbewegungsrate zu Lande, die unter 9 m liegt, erhalten pro 3 m, welche ihre Grundbewegungsrate unter 9 m liegt, einen Volksmalus von -4 auf ihre Akrobatik, um zu springen. Du kannst mit einem Sprung nicht mehr als deine Bewegungsreichweite pro Runde zurücklegen. Bei einem Sprung mit Anlauf gibt das Ergebnis des Wurfs auf Akrobatik die Reichweite des Sprungs an (wenn der Sprung fehlschlägt die Entfernung, in der du landest und zu Boden gehst). Halbiere das Ergebnis, wenn du aus dem Stand springst.

Tabelle

Immer, wenn du fällst, zum Beispiel weil dir ein Sprung misslungen ist, kannst du einen Wurf auf Akrobatik (SG 15) machen, um die ersten 3 m des Falls zu ignorieren. Wenn du durch den Fall Schaden erleidest, liegst du jedoch nach dem Fall. Siehe die Regeln zum Fallen für weitere Details (Grundregelwerk s. 442).

Bei einem Wurf auf Akrobatik können viele Umstände deine Erfolgchancen beeinflussen. Die folgenden Modifikatoren werden auf alle Würfe für Akrobatik angerechnet. Sie sind prinzipiell kommutativ, allerdings wird bei Umständen derselben Art nur der höchste Modifikator angerechnet.

Aktion: Keine. Ein Wurf auf Akrobatik ist Teil einer anderen Aktion oder eine Reaktion.

Speziell: Wenn du 3 Ränge oder mehr in Akrobatik besitzt, erhältst du einen Ausweichbonus von +3 auf die RK, wenn du defensiv kämpfst, statt des sonst üblichen Bonus von +2. Außerdem erhältst du in diesem Fall statt des üblichen Bonus von +4 einen Ausweichbonus von +6 auf die RK, wenn du die Aktion „Volle Verteidigung“ einsetzt.

Wenn du ein Akrobatiktalent hast, erhältst du einen Bonus auf Würfe für Akrobatik.

Tabelle: Table 1.1

Tabelle 1.1: Akrobatik

Breite der Oberfläche	Grundschwierigkeit Akrobatik
mehr als 1 m breit	0*
31 cm bis 1 m breit	5*
16 cm bis 30 cm breit	10
5 cm bis 15 cm breit	15
weniger als 5 cm breit	20

* Sofern weitere Modifikatoren den SG nicht auf 10 oder mehr erhöhen, muss kein Wurf auf Akrobatik ausgeführt werden.

Tabelle 1.2: Akrobatik

Situation	Grund-SG Akrobatik*
Bewegung durch ein bedrohtes Feld	KMV des Gegners
Bewegung durch ein von einem Feind besetztes Feld	5 + KMV des Gegners

* Dieser SG gilt, wenn man versucht, einen durch eigene Bewegung provozierten Gelegenheitsangriff zu vermeiden. Bei jedem weiteren Gegner, dem man in derselben Runde auszuweichen versucht, erhöht sich der Schwierigkeitsgrad um +2.

Tabelle 1.3: Akrobatik

Weitsprung	SG für Akrobatik
1,50 m	5
3 m	10
4,50 m	15
6 m	20
mehr als 6 m	+5 pro 1,50 m

Tabelle 1.4: Akrobatik

Hochsprung	SG für Akrobatik
30 cm	4
60 cm	8
90 cm	12
1,20 m	16
höher als 1,20 m	+4 pro 30 cm

Tabelle 1.5: Akrobatik

Einflussfaktoren auf Akrobatik	SG-Modifikator
leichte Behinderung (Schotter, Sand)	+2
schwere Behinderung (Höhle, Geröll)	+5
leichte Glätte (nass)	+2

Tabelle 1.5: Akrobatik	
Einflussfaktoren auf Akrobatik	SG-Modifikator
starke Glätte (vereist)	+5
leichter Abhang (< 45°)	+2
steiler Abhang (> 45°)	+5
etwas instabil (Boot in aufgewühltem Wasser)	+2
instabil (Boot in einem Sturm)	+5
sehr instabil (Erdbeben)	+10
normale Geschwindigkeit auf engem Raum oder auf unebenen Oberflächen	+5*

* Gilt nicht für Würfe, um zu springen

Auftreten (CH)

Du bist in einer bestimmten Form der Unterhaltungskunst ausgebildet, z.B. im Singen, dem Schauspiel oder dem Spielen eines Instruments. Wie bei den Fertigkeiten Handwerk, Wissen und Beruf handelt es sich auch beim Auftreten eigentlich um eine Zusammenfassung mehrerer einzelner Fertigkeiten.

Du kannst natürlich mehrere Fertigkeiten aus dem Bereich Auftreten besitzen. Diese werden als separate Fertigkeiten behandelt und besitzen jeweils einen eigenen Rang.

Jede der neun Kategorien der Fertigkeit Auftreten schließt verschiedene Methoden, Instrumente oder Techniken ein. Für jede Kategorie ist im Folgenden ein kurzes Beispiel aufgeführt.

- Blasinstrumente (Flöte, Panflöte, Blockflöte, Schalmei, Trompete)
- Gesang (Balladen, Choräle, Melodien)
- Komik (Possenreißen, Knüttelverse, Witze)
- Redekunst (Epen, Oden, Geschichtenerzählen)
- Saiteninstrumente (Geige, Harfe, Laute, Mandoline)
- Schauspielkunst (Komödie, Tragödie, Pantomime)
- Schlaginstrumente (Schellen, Glockenspiele, Trommeln, Gong)
- Tanzen (Ballet, Walzer und andere Tänze)
- Tasteninstrumente (Cembalo, Piano, Orgel)

Wurf: Du kannst dein Publikum mit deinem Talent und deinen Fertigkeiten beeindrucken.

Tabelle

Ein Musikinstrument (Meisterarbeit) verleiht dir einen Situationsbonus von +2 auf alle Würfe für Auftreten, die seinen Gebrauch beinhalten.

Aktion: Verschieden. Der Versuch, mit einem öffentlichen Auftritt Geld zu verdienen, kann einen Abend bis zu einem ganzen Tag dauern. Die besonderen auf der Fertigkeit Auftreten beruhenden Klassenfertigkeiten des Barden werden bei der Beschreibung der Klasse aufgeführt

Erneuter Versuch: Ja. Erneute Versuche sind erlaubt, man kann mit ihnen aber keine früheren Misserfolge negieren. Eine beim ersten Mal unbeeindruckte Zuhörerschaft wird gegenüber weiteren Auftritten wahrscheinlich voreingenommen sein (was den SG pro früherem Misserfolg um +2 erhöht).

Spziell: Ein Barde muss Ränge in bestimmten Kategorien der Fertigkeit Auftreten haben, um einige seiner Bardenauftritte einsetzen zu können. Siehe auch die Klassenbeschreibung des Barden im 3. Kapitel des Grundregelwerks.

Tabelle: Table 2.1

Tabelle 2.1: Auftreten

SG für Auftreten	Darbietung
10	Routineauftritt: Der Versuch, mit einem Auftritt in der Öffentlichkeit Geld zu verdienen, grenzt an Bettelerei. Du kannst 1W10 KM pro Tag verdienen.

Tabelle 2.1: Auftreten

SG für Auftreten	Darbietung
15	Unterhaltsamer Auftritt: In einer wohlhabenden Stadt kannst du 1W10 SM pro Tag verdienen.
20	Großartiger Auftritt: In einer wohlhabenden Stadt kannst du 3W10 SM pro Tag verdienen. Im Kauf der Zeit wirst du vielleicht eingeladen, Mitglied einer professionellen Künstlergruppe zu werden, und kannst dir einen guten Ruf in der Gegend erwerben.
25	Denkwürdiger Auftritt: In einer wohlhabenden Stadt kannst du 1W6 GM pro Tag verdienen. Im Lauf der Zeit könntest du die Aufmerksamkeit adeliger Gönner erregen und landesweit einen guten Ruf erwerben.
30	Außergewöhnlicher Auftritt: In einer wohlhabenden Stadt verdienst du 3W6 GM pro Tag. Im Lauf der Zeit könntest du die Aufmerksamkeit weit entfernt lebender Gönner und sogar extraplanarer Wesen erregen.

Beruf (WE, Nur Geübt)

Du beherrscht einen bestimmten Beruf. Wie Auftreten, Handwerk und Wissen ist auch Beruf eigentlich eine Zusammenfassung mehrerer unterschiedlicher Fertigkeiten. Du kannst auch mehrerer Berufe haben. Jeder Beruf wird als eigene Fertigkeit mit eigenem Rang behandelt. Während Handwerk die Fähigkeit repräsentiert, einen Gegenstand herzustellen, versteht man unter Beruf die Begabung zu einer Arbeit, die eine größere Bandbreite an weniger speziellem Wissen erfordert. Zu den typischen Berufen gehören: Architekt, Bäcker, Bauer, Baumeister, Bergarbeiter, Bibliothekar, Braumeister, Buchhalter, Fallensteller, Fischer, Gärtner, Gastwirt, Gerber, Glücksspieler, Hebamme, Holzfäller, Ingenieur, Kaufmann, Koch, Kräuterkundler, Kurtisane, Matrose, Metzger, Minenarbeiter, Müller, Pfördner, Rechtsanwalt, Schäfer, Schlachter, Schreiber, Seefahrer, Soldat, Stallmeister und Wagenlenker.

Wurf: Du kannst einen Beruf ausüben und dir damit deinen Lebensunterhalt verdienen. Pro Woche intensiver Arbeit verdienst du die Hälfte deines Wurfresultates in Goldmünzen. Du beherrscht die Werkzeuge, die für einen Beruf wichtig sind, kannst die täglich in deinem Beruf anfallenden Aufgaben erledigen, Hilfskräfte beaufsichtigen und häufig auftretende Probleme lösen. Außerdem kannst du Fragen zu deinem Berufsfeld beantworten. Normale Fragen haben einen SG von 10, kompliziertere einen SG von 15 oder höher.

Aktion: Nicht anwendbar. Ein einzelner Wurf entspricht für gewöhnlich einer Woche Arbeit.

Erneuter Versuch: Verschieden. Ein Wurf, um mit seinem Beruf seinen Lebensunterhalt zu verdienen, kann nicht wiederholt werden. Du bist auf die Summe festgelegt, die dein Wurfresultat dir einbringt. Nach einer Woche kann ein weiterer Wurf gemacht werden, um das Einkommen der nächsten Woche zu bestimmen. Ein Versuch, eine bestimmte Aufgabe zu erledigen, kann allerdings im Normalfall wiederholt werden.

Speziell: Ein Gnom erhält einen Bonus von +2 auf eine Handwerks- oder Berufsfertigkeit seiner Wahl.

Ungeübt: Ungeübte Arbeiter und Assistenten (also Charaktere ohne einen Rang in Beruf) verdienen im Durchschnitt 1 SM pro Tag.

Bluffen (CH)

Du weißt, wie man anderen eine Lüge auftrifft.

Wurf: Ein Wurf auf Bluffen konkurriert mit dem Wurf eines Gegners auf Motiv erkennen. Benutzt du Bluffen, um anderen hereinzulegen, überzeugst du dein Gegenüber bei einem Erfolg davon, dass du die Wahrheit sagst. Würfe auf Bluffen werden in Abhängigkeit von der Glaubwürdigkeit der Lüge modifiziert. Bedenke, dass manche Lügen so fantastisch sind, dass man einfach niemanden von ihrer Glaubwürdigkeit überzeugen kann (liegt im Ermessen des Spielleiters).

Folgende Modifikatoren werden auf einen Wurf einer Kreatur addiert, die zu lügen versucht.

Tabelle

Finte: Du kannst Bluffen auch für eine Finte im Kampf einsetzen. Wenn du das erfolgreich machst, darf dein Gegner bei deinem nächsten Wurf seinen Geschicklichkeitsbonus nicht auf seine RK addieren. Der SG eines solchen Wurfs beträgt 10 + dem Grundangriffsbonus des Gegners + seinen Weisheitsmodifikator. Falls dein

Gegner in Motiv erkennen geübt ist, beträgt der SG 10 + seinen Bonus auf Motiv erkennen, sofern das der höhere Wert ist. Weitere Informationen über Finten findest du im 8. Kapitel des Grundregelwerks.

Geheimbotschaften: Du kannst Bluffen auch dazu einsetzen, eine heimliche Botschaft an einen anderen Charakter weiterzugeben, ohne dass anere die wahre Bedeutung hinter deinen Worten verstehen. Bei einer einfachen Nachricht beträgt der SG für einen solchen Wurf 15, bei komplexeren Nachrichten beträgt er 20. Bei einem Erfolg versteht dich die Zielperson sofort, sofern du in einer ihr verständlichen Sprache redest. Misslingt der Wurf um 5 oder mehr Punkte, übermittelst du eine falsche Botschaft. Außerdem können andere Kreaturen, welche die Botschaft hören, ihre Bedeutung durch einen erfolgreichen Wurf auf Motiv erkennen herausfinden.

Aktion: Der Versuch, jemanden zu täuschen, dauert mindestens 1 Runde, kann bei komplizierten Lügen aber auch länger dauern (muss von SL von Fall zu Fall entschieden werden).

Eine Finte im Kampf ist einen Standard-Aktion.

Eine Geheimbotschaft zu übermitteln, dauert für gewöhnlich doppelt so lange, wie es dauern würde, die Botschaft im Klartext zu übermitteln.

Erneuter Versuch: Misslingt die Täuschung einer Person, erhalten weitere Versuche, sie zu täuschen, einen Malus von -10 und können sogar unmöglich sein (Spielleiterentscheid).

Misslingt eine Finte, kannst du eine weitere Finte versuchen. Auch Geheimbotschaften können ein weiteres Mal übermittelt werden, sollte der erste Versuch misslingen.

Spziell: Ein Zauberwirker mit einem Schlangenvertrauten erhält einen Fertigungsbonus von +3 auf alle Würfe für Bluffen.

Wenn du das Talent Täuscher besitzt, erhältst du einen Bonus bei Würfeln auf Bluffen.

Tabelle: Table 4.1

Tabelle 4.1: Bluffen	
Umstände	Modifikator auf Bluffen
Das Ziel möchte dir glauben	+5
Die Lüge ist glaubwürdig	+0
Die Lüge ist unwahrscheinlich	-5
Die Lüge ist an den Haaren herbeigezogen	+10
Die Lpge ist unmöglich wahr	-20
Die Zielperson ist betrunken oder aners beeinträchtigt	+5
Du bist im Besitz überzeugender Beweise	bis zu +10

Diplomatie (CH)

Du besitzt Überzeugungskraft, kannst Streitigkeiten schlichten und wertvolle Informationen sammeln. Bei Verhandlungen in Konfliktsituationen kennst du die rechte Etikette und weißt, wie du dich verhalten musst.

Wurf: Du kannst mit einem erfolgreichen Wurf die Einstellung von Nichtspielercharaktern verändern. Der SG für diesen Wurf hängt davon ab, wie die Kreatur dir gegenüber momentan eingestellt ist und wird außerdem von Charisma-Modifikator beeinflusst. Bei einem Erfolg verändert sich die Einstellung des Charakters dir gegenüber um einen Schritt zum Positiven. Pro fünf Punkte, die dein Wurf den SG übertrifft, verändert sich die Haltung des Charakters dir gegenüber um einen weiteren Schritt zum Positiven. Die Haltung eines Charakters kann auf diese Weise aber nicht um mehr als 2 Schritt verändert werden, obwohl der SL diese Regel in manchen Situationen außer Kraft setzten kann. Misslingt dein Wurf um weniger als 5 Punkte, bleibt die Haltung des Charakters die gegenüber unverändert. Misslingt dein Wurf um 5 oder mehr Punkte, verschlechtert sich die Einstellung des Charakters dir gegenüber um einen Schritt.

Du kannst Diplomatie nicht gegen einen Kreatur einsetzen, die dich nicht versteht oder einen Intelligenz von 3 oder weniger besitzt. Diplomatie ist prinzipiell unwirksam in Kampfsituationen oder gegenüber Kreaturen, die beabsichtigt, dir oder deinen Verbündeten in der unmittelbaren Zukunft Schaden zuzufügen. Die durch Diplomatie verursachte Änderung der Haltung währt für gewöhnlich 1W4 Stunden, kann aber je nach Situationen (also nach Einschätzung des SL) wesentlich länger oder kürzer währen.

Falls die Haltung einer Kreatur die gegenüber zumindest gleichgültig ist, kannst du Forderungen an sie stellen.

Dazu bedarf es eines weiteren Wurfs auf Diplomatie. Die derzeitige Haltung der Kreatur gibt den SG vor, der durch einen der folgenden Modifikatoren beeinflusst wird. Eine hilfsbereite Kreatur erfüllt die meisten Forderungen ohne einen Wurf, sofern die Forderung nicht gegen ihre Natur ist oder sie in ernsthafte Gefahr bringt. Wenn eine Forderung den Werten oder der Natur einer Kreatur widerstrebt, wird sie automatisch nicht erfüllt (Spielleitersentscheidung).

Tabelle

Informationen sammeln: Man kann Diplomatie auch dazu einsetzen, Informationen über ein bestimmtes Thema oder eine bestimmte Person zu sammeln. Dazu muss man mindestens 1W4 Stunden damit verbringen, Leute in den örtlichen Tavernen, auf Marktplätzen und Versammlungsplätzen zu befragen. Der SG hängt von der Bekanntheit der gesuchten Information ab. Für die meisten allgemein bekannten Fakten und Gerüchte beträgt er 10. Für verborgenes oder geheimes Wissen kann der SG 20 oder höher steigen. Auch kann der SL bestimmen, dass manche Themen dem einfachen Volk nicht bekannt sind.

Aktion: Es braucht eine Minute ununterbrochener Interaktion mit einer Kreatur, um ihre Haltung zu beeinflussen. Eine Forderung an eine Kreatur zu stellen, dauert eine oder mehr Runden, je nachdem wie komplex die Forderung ist. Es dauert 1W4 Stunden, Diplomatie zum Sammeln von Informationen einzusetzen. In dieser Zeit wandert man durch die Stadt und sucht nach Gerüchten und Informationen.

Erneuter Versuch: Man kann Diplomatie nicht öfter als ein Mal in 24 Stunden einsetzen, um die Haltung einer Kreatur zu beeinflussen. Wird eine Forderung verweigert, kann man das auch mit weiteren Würfeln nicht mehr ändern, obwohl andere Forderungen gestellt werden dürfen. Würfe auf Diplomatie, die dem Sammeln von Informationen dienen, dürfen wiederholt werden.

Speziell: Wenn du das Talent Beredsamkeit besitzt, erhältst du einen Bonus auf Würfe für Diplomatie.

Tabelle: Table 5.1

Tabelle 5.1: Diplomatie	
Anfängliche Einstellung	SG für Diplomatie
Feindlich	25 + CH-Modifikator der Kreatur
Unfreundlich	20 + CH-Modifikator der Kreatur
Gleichgültig	15 + CH-Modifikator der Kreatur
Freundlich	10 + CH-Modifikator der Kreatur
Hilfsbereit	0 + CH-Modifikator der Kreatur

Tabelle 5.2: Diplomatie	
Forderung	Modifikator
Einen einfachen Rat erteilen oder die Richtung weisen	-5
Einen ausführlichen Rat geben	+0
Eine einfache Hilfsleistung erbringen	+0
Ein unwichtiges Geheimnis verraten	+5
Eine langwierige oder komplizierte Hilfsleistung erbringen	+5
Eine gefährvolle Hilfsleistung erbringen	+10
Geheimes Wissen enthüllen	+10 oder mehr
Eine Hilfsleistung erbringen, auf die eine Strafe steht	+15 oder mehr
weitere Forderungen	+5 pro Forderung

Einschüchtern (CH)

Mit dieser Fertigkeit kannst du deinen Gegnern Angst einjagen oder sie dazu bringen, in deinem Sinn zu handeln. Deine Ziele erreichst du mit verbalen wie körperlichen Drohungen.

Wurf: Mit einem erfolgreichen Wurf auf Einschüchtern kannst du einen Gegner dazu zwingen, sich dir gegenüber für 1W6 x 10 Minuten freundlich zu verhalten. Der SG für diesen Wurf beträgt 10 + den Trefferwürfel des Ziels + seinen Weisheitsmodifikator. Bei einem Erfolg wird die Zielperson dir die gewünschte Informationen geben, Handlungen ausführen, die sie selbst nicht in Gefahr bringen, oder dich auf andere Weise in begrenztem Maße unterstützen. Danach behandelt die Zielperson dich unfreundlich und wird dich vielleicht bei den örtlichen Behörden anzeigen. Scheitert der Wurf um 5 oder mehr Punkte, versucht die Zielperson dich zu täuschen oder dich auf andere Weise zu behindern.

Demoralisieren: Mit dieser Fertigkeit kannst du einen Gegner für einen gewissen Anzahl an Runden erschüttern. Der SG für diesen Wurf beträgt 10 + die Trefferwürfel des Ziels + seinen Weisheitsmodifikator. Bei einem Erfolg ist die Zielperson eine Runde lang erschüttert. Pro 5 Punkte, um die den Ergebnis den SG übersteigt, verlängert sich die Dauer um eine Runde. Auf diese Weise kannst du nur Gegner bedrohen, die maximal 9 m von dir entfernt sind und dich deutlich sehen und hören können. Mehrfacher Einsatz der Fertigkeit erhöht die Dauer, verstärkt aber nicht den Effekt.

Aktion: Die Einstellung eines Gegners durch Einschüchtern zu verändern, dauert 1 Minute. Einen Gegner zu demoralisieren, ist eine Standard-Aktion.

Erneuter Versuch: Du kannst deinen Einschüchtungsversuch wiederholen, jeder weitere Wurf erhöht den SG allerdings um +5. Diese Erhöhung entfällt nach einer Stunde wieder.

Spziell: Wenn du um eine Größenkategorie größer bist als deine Zielperson, erhältst du einen Bonus von +4. Bist du um eine Größenkategorie kleiner, erleidest du einen Malus von -4 auf deine Würfe auf Einschüchtern. Wenn du das Talent Beredsamkeit besitzt, erhältst du einen Bonus auf Würfe für Einschüchtern.

Ein Halbork erhält einen Bonus von +2 auf Würfe für Einschüchtern.

Entfesselungskunst (GE, Rüstungsmalus)

Du kannst dich aus Fesseln befreien und Haltegriffen entwinden.

Wurf: In der Tabelle unten findest du die SG, die du schlagen musst, um dich aus verschiedenen Arten von Fesselungen zu befreien.

Tabelle

Seile: Der SG deines Wurfs entspricht dem Kampfmanöverbonus desjenigen, der dich gefesselt hat, + 20.

Handschellen und Handschellen (Meisterarbeit): Der SG für Handschellen wird durch deren Konstruktionsweise vorgegeben (siehe die oben stehende Tabelle).

Enge Zwischenräume: Dieser SG gilt, wenn du dich durch einen Spalt zwängen willst, durch den dein Kopf, aber nicht deine Schultern passen. Bei einem tief reichenden Spalt können mehrere Würfe erforderlich sein. Durch einen Spalt, durch den dein Kopf nicht hindurchpasst, kannst du dich nicht hindurchzwängen.

Ringkampf: Um einen Ringkampf oder einem Haltegriff zu entgegen, kannst du statt eines Wurfs auf Kampfmanöver (siehe Kapitel 8 des Grundregelwerks) auch einen Wurf auf Entfesselungskunst machen.

Aktion: Sich mit einem Wurf auf Entfesselungskunst aus Seilfesseln, Handschellen oder anderen Arten von Fesselungen (mit Ausnahme einer Umklammerung im Ringkampf) zu befreien, dauert 1 Minute. Aus einem Netz oder den Zaubern *Pflanzen befehligen*, *Pflanzen kontrollieren*, *Seil beleben* oder *Verstricken* zu entkommen, dauert einen volle Runde. Einer Umklammerung oder einem Haltegriff zu entkommen, ist eine Standard-Aktion. Sich durch einen engen Zwischenraum zu zwängen, dauert mindestens 1 Minute, kann aber je nach Ausdehnung des Zwischenraums auch länger dauern.

Erneuter Versuch: Verschieden. Du kannst nach einem misslungenen Wurf erneut versuchen, dich durch einen engen Zwischenraum zu zwängen. Solange es die Situation erlaubt und es keinen ernsthaften Widerstand gibt, kannst du weitere Würfe machen oder sogar 20 nehmen. Wenn der SG, um sich von Seilen oder Fesseln zu befreien, 20 oder mehr Punkte über deinem Fertigungsbonus für Entfesselungskunst liegt, kannst du deinen Fesseln nicht mit dieser Fertigkeit entkommen.

Spziell: Wenn du das Talent Verstoßen hast, erhältst du einen Bonus auf Würfe für Entfesselungskunst.

Tabelle: Table 7.1

Tabelle 7.1: Entfesselungskunst

Fessel	SG für Entfesselungskunst
Seile/Bande	KMB des Fesslers + 20
Netz, <i>Pflanzen befehligen</i> , <i>Pflanzen kontrollieren</i> , <i>Seil beleben</i> oder <i>Verstricken</i>	20
Schlinge	23
Handschelle	30
Enge Zwischenräume	30
Handschellen (Meisterarbeit)	35
Ringkampf	KMV des Ringkämpfers

Fingerfertigkeit (GE, Rüstungsmalus, Nur Geübt)

Deine Ausbildung ermöglicht es dir, Taschendiebstähle zu begehen, verborgene Waffen zu ziehen und eine Vielzahl anderer Aktionen durchzuführen, ohne dabei bemerkt zu werden.

Wurf: Ein erfolgreicher Wurf auf Fingerfertigkeit (SG 10) erlaubt es dir, ein münzgroßes, unbeobachtetes Objekt in deiner Hand zu verstecken. Ein kleinerer Taschenspielertrick, wie z.B. eine Münze verschwinden zu lassen, hat ebenfalls einen SG von 10, solange ein Beobachter nicht genau darauf achtet, wohin der Gegenstand verschwindet.

Wendest du die Fertigkeit unter genauer Beobachtung an, konkurriert dein Wurf mit dem Wurf deines Beobachters für Wahrnehmung. Ein Erfolg des Beobachters verhindert nicht, dass du den Trick durchführst, er verhindert nur, dass du das unbemerkt tust.

Du kannst einen kleinen Gegenstand (bis zur Größe einer leichten Waffe oder einer leicht zu verbergenden Fernkampf-Waffe, z.B. ein Wurfpfeil, eine Schleuder oder eine Handarmbrust) an deinem Körper verstecken. Deine Fingerfertigkeit konkurriert mit der Wahrnehmungsfertigkeit jeder Person, die dich beobachtet oder durchsucht. Im letzteren Fall erhält der Schende +4 auf seine Wahrnehmung, da es im Normalfall leichter ist, ein solches Objekt zu finden, als es zu verbergen. Ein Dolch lässt sich besser als die meisten anderen leichten Waffen verstecken und daher erhältst du einen Bonus von +2 auf deine Fingerfertigkeit, wenn du einen solchen verbergen willst. Besonders kleine Gegenstände wie z.B. eine Münze, ein Shuriken oder ein Ring gewähren dir einen Bonus von +4 auf deine Fingerfertigkeit, wenn du sie verbergen willst. Schwere Gewänder oder Gewänder mit vielen Beuteln und Taschen gewähren dir einen Bonus von +2 auf deinen Wurf.

Eine verborgene Waffe zu ziehen, ist eine Standard-Aktion, die keinen Gelegenheitsangriff provoziert.

Wenn du einer anderen Kreatur etwas wegnehmen willst, muss dir ein Wurf auf Fingerfertigkeit (SG 20) gelingen. Dein Gegner macht einen Wurf auf Wahrnehmung, um diesen Versuch zu bemerken, und zwar als konkurrierenden Wurf gegen das Resultat deines Wurfs auf Fingerfertigkeit, um den Gegenstand zu nehmen. Gelingt dem Gegner der Wurf, entdeckt er den Versuch, egal ob du in den Besitz des Gegenstands gelangst oder nicht. Du kannst diese Fertigkeit nicht einsetzen, um einer Kreatur einen Gegenstand im Kampf wegzunehmen, wenn diese Kreatur sich deiner Anwesenheit bewusst ist.

Du kannst Fingerfertigkeit außerdem dazu verwenden, ein Publikum wie mit der Fertigkeit Auftreten zu unterhalten. Dein Auftritt umfasst in diesem Fall Taschenspielerien, Jonglieren und dergleichen.

Tabelle

Aktion: Ein Wurf auf Fingerfertigkeit ist normalerweise eine Standard-Aktion. Man kann jedoch einen Malus von -20 in Kauf nehmen, um Fingerfertigkeit als Bewegungsaktion anzuwenden.

Erneuter Versuch: Ja. Nach einem Fehlschlag erhöht sich der SG für den zweiten Versuch gegen dasselbe Ziel allerdings um +10. Dies gilt auch, wenn man von derselben Person beobachtet wird, die auch den ersten Versuch wahrgenommen hat.

Speziell: Wenn du das Talent „Geschickte Hände“ besitzt, erhältst du einen Bonus auf Würfe für Fingerfertigkeit.

Ungeübt: Eine ungeübte Anwendung von Fingerfertigkeit wird einfach als Wurf auf Geschicklichkeit ausgeführt. Ohne echtes Training kann man allerdings keinen Erfolg gegen einen SG erzielen, der höher als 10 ist. Eine Ausnahme bildet der Versuch, ein Objekt am eigenen Körper zu verbergen.

Tabelle: Table 8.1

Tabelle 8.1: Fingerfertigkeit	
SG für Fingerfertigkeit	Aufgabe
10	münzgroßes Objekt verbergen, eine Münze verschwinden lassen
20	Einer Person ein kleines Objekt entwenden

Fliegen (GE, Rüstungsmalus)

Dank deiner Flügel oder deiner magischen Künste bist du in der Lage zu fliegen und kannst waghalsige Manöver vollführen, während du dich in der Luft befindest. Diese Fähigkeit verleitet dir aber nicht an sich die Fähigkeit zu fliegen.

Wurf: Für gewöhnlich wird ein Wurf auf Fliegen nur dann nötig, wenn man komplexe Manöver durchführen möchte. Eine Kreatur kann am Ende ihrer Runde im Flug verweilen, solange sie sich mindestens halb so weit bewegt hat, wie es ihre Bewegungsrate erlaubt. Auch kann sie 1,50 m ihrer Bewegung für eine Wende um 45° aufwenden, mit halber Geschwindigkeit in einem Winkel von 45° aufsteigen oder mit normaler Geschwindigkeit in jedem beliebigen Winkel wieder absteigen. Diese Beschränkungen gelten nur für die Aktionen, die du selbst durchführst, während du an der Reihe bist. Mit dem Beginn deiner nächsten Aktion kannst du dich in eine andere Richtung bewegen, ohne dafür weitere Würfe anzulegen. Jede Aktion, die eine dieser Regeln verletzt, bedarf eines Wurfs. Die Schwierigkeit dieser Manöver variiert – siehe die folgende Tabelle.

Im Flug angegriffen: Du gilst während des Fliegens nicht als auf dem falschen Fuß erwischt. Fliegst du mit Hilfe von Flügeln und erleidest du im Flug Schaden, musst du einen erfolgreichen Wurf auf Fliegen (SG 10) ablegen, um nicht 3 m an Höhe zu verlieren. Dieser Höhenverlust provoziert keinen Gelegenheitsangriff und zählt nicht zu der Bewegung der Kreatur.

Zusammenstoß im Flug: Fliegst du mit Flügelkraft und kollidierst mit einem Objekt mindestens deiner Größe, musst du sofort einen erfolgreichen Wurf auf Fliegen (SG 25) ablegen, um nicht abzustürzen und den daraus resultierenden Fallschaden zu erleiden.

Fallschaden vermeiden: Kannst du fliegen, kannst du Fallschaden mit einem Wurf auf Fliegen (SG 10) vermeiden. Diesen Wurf darfst du allerdings nicht machen, wenn der Sturz aufgrund eines misslungenen Wurfs auf Fliegen oder einer Kollision geschieht.

Hohe Windgeschwindigkeit: Der Flug bei starkem Wind verursacht die in der Tabelle angegebenen Mali auf deine Würfe für Fliegen. „Größe“ bedeutet, dass Wesen der angegebenen oder einer kleineren Größe einen Wurf auf Fliegen (SG 20) bestehen müssen, um sich überhaupt bewegen zu können, solange der Wind andauert. „Weggeweht“ bedeutet, dass Wesen der angegebenen oder einer kleineren Größe einen Wurf auf Fliegen (SG 25) bestehen müssen, um nicht 2W6 x 3 m weit weggeweht zu werden und durch den Wind nicht 2W6 nichttödlichen Schaden zu erleiden. Dieser Wurf muss in jeder Runde, in der sich die Kreatur in der Luft befindet, neu gemacht werden. Eine weggewehte Kreatur muss immer noch einen Wurf auf Fliegen (SG 20) bestehen, um sich bewegen zu können.

Aktion: Keine. Ein Wurf auf Fliegen ist Teil einer anderen Aktion oder eine Reaktion auf eine Situation und hat daher keine eigene Dauer.

Erneuter Versuch: Verschieden. Du kannst einen Wurf auf Fliegen in späteren Runden dazu verwenden, dasselbe Manöver zu wiederholen. Fliegst du mit Flügeln und scheitert dein Wurf um 5 oder mehr Punkte, stützt du zu Boden und erleidest den entsprechenden Fallschaden.

Speziell: Ein Zauberkundiger mit einem Fledermausvertrautene erhält einen Bonus von +3 aufs Fliegen. Kreaturen mit einer Flugbewegungsrate dürfen Fliegen als Klassenfertigkeit behandeln.

Eine Kreatur mit einer natürlichen Flugbewegungsrate, erhält einen Bonus (oder Malus) auf Würfe fürs Fliegen. Der Modifikator hängt von der Manövrierfähigkeit dieser Kreatur ab: unbeholfen: -8, ausreichend: -4, durchschnittlich: +0, gut: +4, perfekt: +8. Bei Kreaturen, bei denen nicht angegeben wird, wie manövrierfähig sie sind, wird davon ausgegangen, dass sie eine durchschnittliche Manövrierbarkeit besitzen.

Eine Kreatur, die größer oder kleiner als mittelgroß ist, erhält je nach Größe einen Bonus oder Malus auf Würfe für Fliegen: mini: +8, winzig: +6, sehr klein: +4, klein: +2, groß: -2, riesig: -4, gigantisch: -6, kolossal: -8.

Du kannst in dieser Fertigkeit keine Ränge erwerben, wenn du nicht von Natur aus über eine Möglichkeit verfügst zu fliegen oder zu gleiten. Für Kreaturen, die eine verlässliche Methode besitzen, jeden Tag zu fliegen, ist es jedoch möglich, Ränge in der Fertigkeit zu erwerben (wenn sie zum Beispiel in der Lage sind mit Hilfe eines Zaubers oder einer Fähigkeit zu fliegen).

Wenn du das Talent Akrobat besitzt, erhältst du einen Bonus auf Würfe für Fliegen.

Tabelle: Table 9.1

Tabelle 9.1: Fliegen	
Flugmanöver	SG für Fliegen
Den Flug aufrechterhalten, wenn man sich langsamer als mit der halben Bewegungsrate bewegt	10
In der Luft schweben	15
Sich innerhalb von 1,50 m um mehr als 45° drehen	15
Sich innerhalb von 3 m um 180° wenden	20
In einem steileren Winkel als 45° aufsteigen	20

Tabelle 9.2: Auswirkungen von Wind aufs Fliegen				
Windstärke	Windgeschwindigkeit	Größe	weggeweht	Flugmalus
Leicht	0 - 15 km/h	–	–	–
Mäßig	16 - 30 km/h	–	–	–
Stark	31 - 45 km/h	sehr klein	–	-2
Heftig	46 - 75 km/h	klein	sehr klein	-4
Windsturm	76 - 113 km/h	mittelgroß	klein	-8
Orkan	114 - 263 km/h	groß	mittelgroß	-12
Tornado	mehr als 263 km/h	riesig	groß	-16

Handwerk (IN)

Du kannst Gegenstände aus bestimmten Kategorien wie z.B. Rüstungen oder Waffen herstellen. Wie Auftreten, Beruf und Wissen ist auch Handwerk eigentlich eine Zusammenfassung mehrerer Fertigkeiten. Du kannst also über mehrerer handwerkliche Fertigkeiten verfügen, die jeweils einen eigenen Rang besitzen und die alle als separate Fertigkeit erworben wurden. Die typischen Handwerksfertigkeiten sind: Alchemie, Rüstungen, Körbe, Bücher, Bögen, Kalligraphie, Zimmermannsarbeiten, Stoffe, Kleidung, Glas, Schmuck, Leder, Schlösser, Gemälde, Töpferware, Skulpturen, Schiffe, Schuhe, Scheinmetzarbeiten, Fallen und Waffen.

Eine handwerkliche Fertigkeit ist speziell darauf ausgerichtet, etwas herzustellen. Wenn durch die geleistete Arbeit nichts hergestellt wird, fällt diese wahrscheinlich eher in den Bereich beruflicher Fertigkeiten.

Wurf: Du kannst mit der Ausübung deines Handwerks deinen Lebensunterhalt verdienen. Pro Woche geleisteter Arbeit verdienst du etwa die Hälfte deines Wurfresultates in Goldmünzen. Du weißt, wie du die Werkzeuge deines Handwerks benutzt, kannst die in deinem Handwerk täglich anfallenden Aufgaben bewältigen, ungeübte Hilfskräfte überwachen und häufig auftretende Probleme bereinigen (ungeübte Arbeiter und Hilfskräfte verdienen im Schnitt 1 Silbermünze pro Tag).

Die Grundaufgabe der Handwerksfertigkeit ist jedoch, dir die Herstellung von Gegenständen des entsprechenden Typs zu ermöglichen. Der SG für den Wurf hängt dabei von der Komplexität des herzustellenden Gegenstands ab. Der SG bestimmt zusammen mit deinem Wurfresultat und dem Preis eines Gegenstandes, wie lange es dauert, diesen herzustellen. Der Preis des fertig gestellten Gegenstands bestimmt außerdem die Kosten der dazu nötigen Rohmaterialien.

In manchen Fällen kann der Zauber *Verarbeitung* dazu benutzt werden, die Ergebnisse eines Wurfs auf Handwerk zu erzielen, ohne dass dazu tatsächlich gewürfelt werden müsste. Allerdings muss man einen entsprechenden Wurf auf Handwerk ablegen, wenn man den Zauber dazu benutzt, Gegenstände herzustellen, für die es eines hohen Grads an handwerklicher Kunst bedarf.

Ein erfolgreicher Wurf auf ein Holzverarbeitendes Handwerk in Verbindung mit dem Zauber *Eisenholz* ermöglicht es, Holzgegenstände mit der Stärke von Stahl herzustellen.

Um mit dem Zauber *Niedere Erschaffung* einen komplexen Gegenstand herzustellen, muss man ebenfalls einen erfolgreichen Wurf auf Handwerk ablegen.

Für jedes Handwerk bedarf es der Werkzeuge eines Handwerkers, um die größtmögliche Chance auf Erfolg zu haben. Benutzt man improvisierte Werkzeuge, wird auf den Wurf ein Malus von -2 angerechnet, dafür gewähren die Werkzeuge eines Handwerkers (Meisterarbeit) einen Situationsbonus von +2 auf den Wurf.

Führe folgende Schritte durch, um die Zeit und das Geld zu bestimmen, die die Herstellung eines Gegenstandes erfordern.

1. Berechne den Preis des Gegenstands in Silbermünzen (1 GM = 10 SM).
2. Schau für den entsprechenden SG in der Tabelle nach.
3. Bezahle ein Drittel des Preises des Gegenstands, um die Kosten der Rohmaterialien zu decken.
4. Lege einen Wurf auf Handwerk ab, der den in einer Woche Arbeit geschafften Wert darstellt. Multipliziere bei einem erfolgreichen Wurf das Wurfresultat mit dem SG. Falls das Ergebnis dem Wert des Gegenstands in Silbermünzen entspricht, hast du den Gegenstand fertig gestellt. (Entspricht das Ergebnis dem doppelten oder dreifachen Preis des Gegenstands in Silbermünzen, hast du die Arbeit in der Hälfte oder einem Drittel der Zeit fertig gestellt. Andere Vielfache des Ergebnis reduzieren die zur Fertigstellung benötigte Zeit auf dieselbe Art und Weise.) Entspricht das Ergebnis nicht dem Preis, stellt es den Fortschritt dar, den du in dieser Woche gemacht hast. Notiere das Ergebnis und lege für die folgende Woche einen weiteren Wurf auf Handwerk ab. Jede Woche machst du weitere Fortschritte, bis du schließlich in der Summe den Preis des Gegenstands in Silbermünzen erreichst.

Misslingt ein Wurf um weniger als 5 Punkte, machst du in dieser Woche keinen Fortschritt.

Misslingt der Wurf um 5 oder mehr Punkte, ruinierst du die Hälfte der Rohmaterialien und musst die Hälfte der Kosten für die Rohmaterialien ein weiteres Mal bezahlen.

Fortschritt pro Tag: Du kannst auch einen Wurf für jeden Tag statt für jede Woche ablegen. In diesem Fall solltest du deinen Fortschritt (Wurfresultat mal SG) durch die Anzahl der Wochentage teilen.

Herstellung einer Meisterarbeit: Du kannst auch eine Meisterarbeit herstellen, also eine Waffe, eine Rüstung, einen Schild oder ein Werkzeug, das auf Grund seiner hervorragenden Verarbeitung (nicht weil es magisch ist) einen Bonus für seine Benutzung mitbringt. Um eine Meisterarbeit herzustellen, musst du zusätzlich zu dem Gegenstand die Meisterkomponente herstellen. Die Meisterkomponente hat einen eigenen Preis (300 GM für eine Waffe und 150 GM für eine Rüstung oder ein Schild) und einen besonderen SG für den Wurf auf Handwerk (SG 20). Sobald die Standard- und die Meisterkomponente hergestellt sind, ist die Meisterarbeit fertig gestellt. Die Kosten für die Meisterkomponente betragen ein Drittel des jeweiligen Preises, wie es auch bei den Kosten für die Rohmaterialien der Fall ist.

Reparatur: Für gewöhnlich kann man einen Gegenstand reparieren, indem man erfolgreiche Würfe gegen denselben SG ablegt, den man auch für die Herstellung des Gegenstandes erreichen muss. Die Reparaturkosten betragen ein Fünftel des Preises.

Aktion: Hier nicht anwendbar. Würfe für Handwerk werden pro Tag oder pro Woche gemacht (siehe oben).

Erneuter Versuch: Ja, aber man verdirbt jedes Mal, wenn man beim Wurf auf Handwerk um 5 oder mehr Punkte scheitert, die Hälfte der Rohmaterialien und muss daher die Hälfte der Kosten für die Rohmaterialien erneut bezahlen.

Speziell: Du darfst freiwillig +10 auf den entsprechenden SG addieren, um damit einen Gegenstand schneller herzustellen – du multiplizierst zur Berechnung des Fortschritts ja schließlich den so erhöhten SG mit deinem Wurfresultat. Du musst dich aber auf diese Erhöhung festlegen, bevor du den entsprechenden Wurf für den Tag oder die Woche ablegst. Um einen Gegenstand mit Alchemie herstellen zu können, brauchst du die Ausrüstung eines Alchemisten. In einer Stadt kannst du die benötigten Werkzeuge als Teil der für den Gegenstand anfallenden Rohmaterialkosten erwerben, an manchen Orten ist die Ausrüstung eines Alchemisten aber nur schwer oder gar unmöglich zu erwerben. Der Kauf und die Inbetriebnahme eines Alchemistenlabors gewähren einen Situationsbonus von +2 auf Handwerk (Alchemie), da man damit die perfekten Werkzeuge für die Arbeit als Alchemist besitzt. Die Kosten für die Herstellung eines alchemistischen hergestellten Gegenstands bleiben davon aber unberührt.

Gnome erhalten einen Bonus von +2 auf eine Handwerks- oder Berufsfertigkeit ihrer Wahl.

Tabelle: Table 10.1

Tabelle 10.1: Handwerksfertigkeiten

Gegenstand	Handwerksfertigkeit	SG für Handwerk
Säure	Alchemie	15
Alchemistenfeuer, Rauchstab, Zündholz	Alchemie	20
Gegengift, Sonnenrute, Verstrickungsbeutel, Donnerstein	Alchemie	25
Rüstung oder Schild	Rüstung	10 + RK-Bonus
Kurzbogen, Langbogen, Pfeile	Bögen	12
Kompositbogen (kurz), (lang)	Bögen	15
Kompositbogen (kurz) oder Kompositbogen (lang) mit hoher Stärkeanforderung	Bögen	15 + (2 x Stärkeanforderung)
Armbrust oder Armbrustbolzen	Waffen	15
Einfache Nahkampf- oder Wurfwaffe	Waffen	12
Kriegswaffe (Nahkampf- oder Wurfwaffe)	Waffen	15
Exotische Nahkampf- oder Wurfwaffe	Waffen	18
Mechanische Falle	Fallen	variabel*
Sehr einfacher Gegenstand (z.B. Holzlöffel)	verschieden	5
Normaler Gegenstand (z.B. Eisentopf)	verschieden	10
Qualitativ hochwertiger Gegenstand (z.B. Glocke)	verschieden	15
Komplexer Gegenstand (z.B. Schloss)	verschieden	20

* Fallen haben ihre eigenen Konstruktionsregeln (siehe Kapitel 13 des Grundregelwerks)

Heilkunde (WE)

Du kannst die Blessuren und Leiden anderer heilen.

Wurf: Der SG und seine Wirkung hängen von der Aufgabe ab, die du erledigen möchtest.

Erste Hilfe: Für gewöhnlich leitest du Erste Hilfe, um einen sterbenden Charakter zu retten. Hat der Charakter negative Trefferpunkte und verliert weitere TP (1 pro Runde, Stunde oder Tag), kannst du ihn mit Erster Hilfe stabilisieren. Ein stabilisierter Charakter gewinnt keine Trefferpunkte, verliert aber auch keine mehr. Erste Hilfe hält auch den Trefferpunktverlust eines Charakters auf, der von Effekten betroffen ist, die Blutungen verursachen.

Langzeitbehandlung: Eine Langzeitbehandlung durchzuführen, bedeutet, dass du eine verwundete Person einen Tag oder länger behandelst. Ist dein Wurf auf Heilen erfolgreich, gewinnt der Patient Trefferpunkte oder aufgrund von Attributsschaden verlorene Attributspunkte doppelt so schnell zurück wie gewöhnlich: 2 Trefferpunkte pro Stufe während einer achtstündigen Rast an einem Tag oder 4 Trefferpunkte pro Stufe bei einem kompletten Ruhetag; 2 Attributspunkte während einer achtstündigen Rast an einem Tag oder 4 Attributspunkte bei einem kompletten Ruhetag.

Du kannst bis zu sechs Patienten gleichzeitig behandeln. Dazu benötigst du einige Gegenstände und Vorräte (Bandagen, Salben usw.), die man in besiedelten Gegenden leicht bekommen kann. Eine Langzeitbehandlung gilt für den Heiler als leichte Arbeit. Du kannst dich nicht selbst auf diese Art und Weise behandeln.

Wunden, die durch Krähenfüße, Dornenwuchs oder Steindornen verursacht wurden: Eine Kreatur, die auf einen Krähenfuß getreten ist und sich dabei verletzt hat, kann sich nur noch mit ihrer halben Bewegungsrate weiterbewegen. Ein erfolgreicher Wurf auf Heilkunde hebt diesen Bewegungsmalus auf.

Einer durch die Zauber *Dornenwuchs* oder *Steindornen* verwundeten Kreatur muss ein Reflexwurf gelingen, sonst wird sie durch die Verletzung auf ein Drittel ihrer Bewegungsrate verlangsamt. Ein anderer Charakter kann diesen Malus entfernen, indem er die Verletzungen des Opfers verbindet (Dauer: 10 Minuten) und dann einen erfolgreichen Wurf auf Heilkunde würfelt (SG entspricht dem SG des Rettungswurfs gegen den Zauber).

Tödliche Wunden: Wenn du tödliche Wunden behandelst, kannst du die Trefferpunkte der verletzten Kreatur wiederherstellen (1 Trefferpunkt pro Stufe des Wesens). Übertrifft dein Wurf den SG um 5 oder mehr Punkte,

darfst du deinen Weisheitsmodifikator (falls positiv) auf die geheilten Trefferpunkte addieren. Eine Kreatur profitiert nur dann von der Behandlung ihrer tödlichen Wunden, wenn sie innerhalb von 24 Stunden nach dem Erhalt der Verletzung behandelt wird. Auch können tödliche Wunden nur einmal am Tag behandelt werden. Diese Aufgabe kostet dich 2 Anwendungen einer Heilertasche. Für jede Anwendung, die dir weniger zur Verfügung steht, erleidest du einen Malus von -2 auf deinen Wurf auf Heilkunde.

Vergiftungen: Vergiftungen zu behandeln bedeutet, dass man einen einzelnen vergifteten Charakter behandelt, der weiteren Schaden durch das Gift nimmt (oder einer anderen Wirkung des Gifts ausgesetzt ist). Jedes Mal, wenn ein Charakter einen Rettungswurf gegen das Gift ablegt, machst du gleichzeitig einen Wurf auf Heilkunde. Wenn das Ergebnis deines Wurfs auf Heilkunde den SG des Gifts übersteigt, erhält der Vergiftete einen Kompetenzbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen das Gift.

Krankheiten: Eine Krankheit zu behandeln bedeutet, dass du einen einzelnen kranken Charakter behandelst. Jedes Mal, wenn der Charakter einen Rettungswurf gegen die Auswirkungen der Krankheit macht, machst du gleichzeitig einen Wurf auf Heilkunde. Wenn das Ergebnis deines Wurfs auf Heilkunde den SG der Krankheit übersteigt, erhält der Erkrankte einen Kompetenzbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen die Krankheit.

Aktion: Erste Hilfe zu leisten, eine Wunde oder eine Vergiftung zu behandeln ist eine Standard-Aktion. Eine Krankheit oder eine durch die Zauber *Dornenwuchs* oder *Steindornen* verwundete Kreatur zu behandeln, dauert 10 Minuten. Tödliche Wunden zu behandeln, dauert 1 Stunde. Eine Langzeitbehandlung durchzuführen, benötigt 8 Stunden leichter Arbeit.

Erneuter Versuch: Verschieden. Generell kannst du einen Wurf nicht wiederholen, wenn du nicht siehst, dass der erste Wurf fehlgeschlagen ist. Du darfst aber einen Wurf, um Erste Hilfe zu leisten, immer wiederholen, sofern das Ziel des ersten Wurfs noch lebt.

Speziell: Ein Charakter mit dem Talent Selbsterhaltung erhält einen Bonus von +2 auf Würfe für Heilkunde. Eine Heilertasche verleiht die einen Situationsbonus von +2 auf Würfe für Heilkunde.

Tabelle: Table 11.1

Tabelle 11.1: Heilkunde	
Aufgabe	SG
Erste Hilfe leisten	15
Langzeitbehandlung	15
Wunden, die durch Krähenfüße, <i>Dornenwuchs</i> oder <i>Steindornen</i> verursacht wurden	15
Tödliche Wunden	20
Vergiftungen	SG des Rettungswurfs gegen das Gift
Krankheiten	SG des Rettungswurfs gegen die Krankheit

Heimlichkeit (GE, Rüstungsmalus)

Du kannst es vermeiden entdeckt zu werden, und dich so an Feinden vorbei schleichen oder aus einer Position heraus angreifen, aus der du nicht gesehen wirst. Diese Fertigkeit umfasst sowohl Verstecken als auch Leise Bewegen.

Wurf: Dein Wurf auf Heimlichkeit konkurriert mit dem Wurf auf Wahrnehmung jedes Wesens, das dich vielleicht bemerken könnte. Jede Kreatur, die deinen Heimlichkeitswurf nicht übertreffen kann, ist sich deiner Anwesenheit nicht bewusst und behandelt dich so, als ob du von vollständiger Tarnung profitieren würdest. Du kannst dich mit deiner halben Bewegungsrate bewegen, ohne Mali auf Heimlichkeit zu erhalten. Bewegst du dich mit mehr als deiner halben, aber weniger als deiner normalen Bewegungsrate, erleidest du einen Malus von -5 auf deinen Wurf. Wenn du angreifst, rennst oder einen Sturmangriff ausführst, kannst du Heimlichkeit nicht anwenden.

Kreaturen erhalten in Abhängigkeit von ihrer Größe einen Größenbonus (oder einen Größenmalus): mini: +16, winzig: +12, sehr klein +8, klein: +4, groß: -4, riesig: -8, gigantisch: -12, kolossal: -16.

Wenn andere Personen dich mit einem ihrer Sinne bemerken (typischerweise mit ihrem Sehsinn), kannst du Heimlichkeit nicht anwenden. Gegen die meisten Kreaturen kannst du Heimlichkeit anwenden, wenn du

Deckung oder eine Tarnung findest. Sind die Beobachter einen Moment lang abgelenkt (z.B. durch Bluffen), kannst du versuch, Heimlichkeit anzuwenden. Wenn die anderen ihre Aufmerksamkeit von dir abwenden, kannst du versuchen, Heimlichkeit zu nutzen, sofern es dir gelingt, einen unbeobachteten Ort irgendeiner Art zu erreichen. Dabei erleidest du aber einen Malus von -10, weil du dich dabei schnell bewegen musst.

Heimlichkeit verlieren: Wenn du deinen Zug beginnst, während du durch Heimlichkeit versteckt bist, kannst du deine Deckung oder Tarnung verlassen und weiter ungesehen bleiben, solange du einen weiteren Wurf auf Heimlichkeit bestehst und deinen Zug in Deckung oder Tarnung beendest. Deine Heimlichkeit endet sofort, wenn du einen Angriffswurf durchführst, egal ob er erfolgreich war oder nicht (mit Ausnahme von Schüss aus dem Hinterhalt, wie unten beschrieben).

Schuss aus dem Hinterhalt: Wenn du Heimlichkeit bereits erfolgreich angewendet hast und zumindest 3 m von deinem Gegner entfernt bist, kannst du einen Fernkampfangriff ausführen und dann sofort wieder Heimlichkeit anwenden. Du erleidest einen Malus von -20 auf deinen Wurf, um im Verborgenen zu bleiben.

Eine Ablenkung erschaffen, um sich zu verstecken: Du kannst Bluffen einsetzen, um daraufhin Heimlichkeit anzuwenden. Ein erfolgreicher Wurf auf Bluffen verschafft dir die notwendige Ablenkung, die du benötigst, um einen Wurf auf Heimlichkeit zu versuchen, obwohl andere Personen sich deiner Anwesenheit bewusst sind.

Aktion: Für gewöhnlich keine. Normalerweise machst du einen Wurf auf Heimlichkeit im Rahmen deiner Bewegungsaktion, es bedarf also keiner eigenen Aktion. Allerdings ist die Anwendung von Heimlichkeit im Anschluss an einen Fernkampfangriff eine Bewegungsaktion (siehe Schuss aus dem Hinterhalt).

Speziell: Wenn du unsichtbar bist, erhältst du einen Bonus von +40 auf Heimlichkeit, solange du dich nicht bewegst; andernfalls erhältst du einen Bonus von +20 auf Heimlichkeit.

Hast du das Talent Verstohlenheit, erhältst du einen Bonus von +2 auf Heimlichkeit.

Klettern (ST, Rüstungsmalus)

Du bist ein guter Kletterer und bewältigst glatte Stadtmauern ebenso gut wie Felsenklippen.

Wurf: Mit einem erfolgreichen Wurf auf Klettern kannst du Abhänge, Mauern oder anderes steiles Gelände (oder gar Decken mit Handgriffen) mit einem Viertel deiner normalen Bewegungsrate hinauf- und hinabklettern oder sie anderweitig überqueren. Als Abhang wird jeder Anstieg mit einem Steigungswinkel kleiner als 60° bezeichnet, als Mauer jeder Anstieg mit einem Steigungswinkel von 60° oder mehr.

Misslingt dein Wurf auf Klettern um weniger als 5 Punkte, machst du keinen Fortschritt, misslingt er aber um 5 oder mehr Punkte, fällst du hinab.

Der SG des Wurf hängt von den Kletterbedingungen ab. Verleiche die zu bewältigende Aufgabe mit der folgenden Tabelle, um den passenden SG zu bestimmen.

Um zu klettern, musst du beide Hände frei haben, du kannst dich aber mit einer Hand an einer Wand festhalten, während du einen Zauber wirkst oder eine andere Aktion ausführst, für die du nur eine Hand brauchst. Während du kletterst, kannst du Schlägen nicht ausweichen und verlierst daher den Geschicklichkeitsbonus auf die RK (falls vorhanden). Auch kannst du beim Klettern keinen Schild benutzen. Jedes Mal, wenn du beim Klettern Schaden erleidest, musst du einen Wurf auf Klettern gegen den SG des Hangs oder der Mauer bestehen. Scheiterst du, fällst du nach unten und erleidest Fallschaden entsprechend der Höhe, aus der du herab gefallen bist.

Beschleunigtes Klettern: Du versuchst, schneller als gewöhnlich zu klettern. Nimmst du einen Malus von -5 auf deinen Wurf in Kauf, kannst du statt mit einem Viertel deiner normalen Bewegungsrate mit deiner halben Bewegungsrate klettern.

Anfertigen eigener Haltegriffe und Fußhalte: Du kannst mit Kletterhaken eigene Handgriffe und Fußhalte in einer Wand schlagen. Das dauert 1 Minute pro Kletterhaken und pro 1,50 m Entfernung brauchst du einen Kletterhaken. Wie auch bei Oberflächen mit Haltegriffen und Fußhalten hat eine Wand mit Kletterhaken einen SG von 15. Auf dieselbe Weise kann ein Kletterer mit einer Handaxt oder einem ähnlichen Werkzeug Handgriffe in eine Eiswand schlagen.

Den eigenen Fall abfangen: Es ist nahezu unmöglich, sich selbst abzufangen, wenn man fällt. Dafür muss man einen Wurf auf Klettern (SG der Wand + 20) bestehen. Es ist aber wesentlich einfacher, den Sturz von einer Hand abzufangen (SG des Hangs + 10).

Beim Klettern den Fall eines anderen abfangen: Wenn jemand fällt, der über dir oder in deiner Nähe klettert, kannst du versuchen, den Fallenden zu fangen, solange er oder sie in deiner Reichweite ist. Dazu musst du einen erfolgreichen Berührungsangriff gegen den Fallenden gelingen (er oder sie kann dabei freiwillig auf den Geschicklichkeitsbonus auf die RK verzichten). Im Falle eines Treffers musst du sofort einen Wurf auf Klettern ablegen (SG der Wand + 10). Ein Erfolg bedeutet, dass du den fallenden Charakter abfängst. Sein Gesamtgewicht inklusive seiner Ausrüstung darf deine Obergrenze für eine schwere Last nicht überschreiten,

sonst fällst du automatisch ebenfalls. Misslingt dein Wurf auf Klettern um weniger als 5 Punkte, kannst du den Fall des Charakter zwar nicht verhindern, dich selbst aber weiter an der Wand halten. Misslingt dein Wurf um 5 oder mehr Punkte, beginnst du ebenfalls zu fallen.

Aktion: Klettern ist ein Teil der Bewegung, also für gewöhnlich Teil einer Bewegungsaktion (und kann daher mit anderen Arten von Bewegungen in einer Bewegungsaktion kombiniert werden). Jede Bewegungsaktion, die Klettern beinhaltet, erfordert einen eigenen Wurf auf Klettern. Den eigenen Sturz oder den Fall eines anderen abzufangen, erfordert keine Aktion.

Speziell: Du kannst mit einem Seil und schierer Körperkraft einen Charakter nach oben ziehen oder nach unten ablassen. Auf diese Art und Weise kannst du das Doppelte deiner Maximallast anheben.

Jede Kreatur mit einer speziellen Kletterbewegungsrate erhält einen Volksbonus von +8 auf alle Würfe für Klettern. Eine solche Kreatur muss jedes Mal einen Wurf für Klettern machen, wenn sie eine Wand oder einen Hang mit einem SG über 0 hochklettern will, darf aber „10 nehmen“, selbst wenn sie beim Klettern gehetzt oder bedroht wird. Versucht eine Kreatur mit Kletterbewegungsrate, schneller zu klettern (siehe oben), bewegt sie sich mit ihrer doppelten Bewegungsrate zu Lande, je nachdem, welche die niedrigere Bewegungsrate ist. Dafür macht die Kreatur einen einzelnen Wurf auf Klettern mit einem Malus von -5. Sie behält beim Klettern ihren Geschicklichkeitsbonus auf die RK (falls vorhanden), ihre Gegner erhalten daher keinen besonderen Bonus bei Angriffen gegen sie. Allerdings kann die Kreatur beim Klettern nicht die Aktion Rennen einsetzen. Wenn du das Talent Athlet besitzt, erhältst du einen Bonus auf Würfe für Klettern.

Tabelle: Table 13.1

Tabelle 13.1: Klettern

SG für Klettern	Oberfläche oder Aktion
0	Ein Hang, der zu steil ist, um einfach hinabzugehen, oder ein Seil mit Knoten, das an einer Wand hängt, gegen die man sich stemmen kann.
5	Ein Seil, das an einer Wand hängt, gegen die man sich stemmen kann, oder ein Seil mit Knoten oder esil, auf dem der Zauber <i>Seiltrick</i> liegt.
10	Eine Oberfläche mit Vorsprüngen, auf denen man stehen kann und an denen man sich festhalten kann, wie z.B. eine sehr unebene Mauer oder die Takelage eines Schiffs.
15	Jede Oberfläche mit natürlichen oder künstlichen Fuß- und Handhalten, z.B. eine sehr unebene natürliche Felswand oder ein Baum, ein unverknotetes Seil; oder du ziest dich hoch, wenn du dich nur mit deinen Händen festhältst.
20	Eine unebene Oberfläche mit einigen schmalen Hand- und Fußhalten, z.B. eine typische Mauer in einem Gewölbe.
25	Eine raue Oberfläche, z.B. eine natürliche Felswand oder eine Ziegelsteinmauer.
30	Ein Überhang oder eine Decke mit Handgriffen, aber keinen Fußhalten.
–	Eine absolut glatte, flache, senkrechte Oberfläche kann man nicht hinaufklettern.

Tabelle 13.2: Klettern

SG-Modifikator fürs Klettern*	Oberfläche oder Aktion
-10	Du kletterst einen natürlichen oder künstlichen Kamin oder einen anderen Ort hinauf oder hinab, an dem du dich gegen zwei gegenüberliegende Wände stemmen kannst (verringert den SG um 10).
-5	Du kletterst in einer Ecke, in der du dich gegen im rechten Winkel zueinander stehende Mauern stemmen kannst (verringert den SG um 5).
+5	Glatte Oberflächen (erhöht den SG um 5).

* Es handelt sich hier um kummulative Modifikatoren. Rechne alle mit ein, die anwendbar sind.

Magischen Gegenstand benutzen (CH, Nur Geübt)

Du kannst magische Gegenstände aktivieren, selbst wenn du nicht in ihrem Gebrauch geübt bist.

Wurf: Du kannst diese Fertigkeit anwenden, um einen Zauber zu lesen oder um einen magischen Gegenstand zu benutzen. Die Fertigkeit Magischen Gegenstand benutzen lässt dich die Zauberfertigkeit oder Klassenfertigkeit einer anderen Klasse, eines anderen Volkes oder einer anderen Gesinnung nachahmen, als wenn es deine eigene wäre.

Jedes Mal, wenn du einen Gegenstand wie z.B. einen Zauberstab aktivieren willst, musst du einen Wurf auf Magischen Gegenstand benutzen machen. Wenn du mit deinem Wurf eine Gesinnung oder eine andere Eigenschaft über einen längeren Zeitraum nachahmen willst, musst du dafür jede Stunde den entsprechenden Wurf machen.

Du musst explizit benennen, welche Anforderungen du nachahmen willst. Du musst also wissen, welche bestimmte Aufgabe du mit einem Wurf auf Magischen Gegenstand benutzen nachahmen willst.

Blinde Aktivierung: Manche magischen Gegenstände werden durch besondere Worte, Gedanken oder Aktionen aktiviert. Mit der Fertigkeit kannst du einen solchen Gegenstand aktivieren, als wenn du das entsprechende Befehlswort, den entsprechenden Gedanken oder die entsprechende Aktion nutzen würdest, obwohl du das gar nicht wirklich tust oder diese vielleicht nicht einmal kennst. Um den Wurf durchzuführen, musst du allerdings eine Handlung durchführen, die der eigentlich erforderlichen Handlung ähnelt, also sprechen, den Gegenstand herumschwenken oder etwas anderes versuchen, um ihn zu aktivieren. Wenn du den fraglichen Gegenstand schon mindestens ein Mal vorher aktiviert hattest, erhältst du einen besonderen Bonus von +2 auf deinen Wurf. Misslingt der Wurf um weniger als 10 Punkte, kannst du den Gegenstand nicht aktivieren. Misslingt der Wurf um noch mehr Punkte, widerfährt dir ein Missgeschick. Das bedeutet, dass magische Energie freigesetzt wird, aber nicht das tut, was sie eigentlich tun soll. Typische Missgeschicke sind z.B., dass das falsche Ziel von der Wirkung der Magie betroffen wird oder dass unkontrollierte magische Energie freigesetzt wird und du dadurch 2W6 Schaden erleidest. Dieses Missgeschick widerfährt dir zusätzlich zu jedem weiteren Unglück, dass die widerfahren könnte, wenn du einen Zauber von einer Schriftrolle wirkst, die du auf andere Weise nicht benutzen könntest.

Niedergeschriebenen Zauber entschlüsseln: Diese Nutzung der Fertigkeit funktioniert genau wie das Entschlüsseln eines niedergeschriebenen Zaubers mit Zauberkunde, allerdings ist der SG um +5 erhöht. Um einen niedergeschriebenen Zauber zu entschlüsseln, musst du dich eine Minute lang konzentrieren.

Attributwert nachahmen: Um einen Zauber von einer Schriftrolle zu wirken, benötigst du einen hohen Wert in einem entsprechenden Attribut (Intelligenz für Magierzauber, Weisheit für göttliche Zauber oder Charisma für Barden- und Hexenmeisterzauber). Dein effektiver Attributswert für die Klasse, die du nachzuahmen versuchst, wenn du den Zauber von einer Schriftrolle wirkst, entspricht deinem Wurfergebnis -15. Ist dein Attributswert im entsprechenden Attribut bereits hoch genug, musst du den Wurf nicht ausführen, um die Fertigkeit anwenden zu können.

Gesinnung nachahmen: Einige magische Gegenstände haben positive oder negative Wirkungen, die von der Gesinnung des Anwenders abhängen. Magischen Gegenstand benutzen erlaubt es dir, diese Gegenstände zu verwenden, als ob du eine Gesinnung hättest, die du frei wählen kannst. Du kannst aber nicht mehrere Gesinnungen gleichzeitig nachahmen.

Klassenfähigkeit nachahmen: Manchmal benötigt man eine bestimmte Klassenfähigkeit, um einen magischen Gegenstand zu aktivieren. In diesem Fall entspricht deine effektive Stufe in der nachzuahmenden Klasse deinem Wurfergebnis -20. Die Fertigkeit lässt dich die Klassenfertigkeit einer anderen Klasse nicht wirklich benutzen. Du kannst damit lediglich Gegenstände aktivieren, als ob du im Besitz dieser Klassenfähigkeit wärst. Hat die Klasse, die du nachahmen willst, eine Gesinnungseinschränkung, musst du diese zusätzlich erfüllen, entweder über deine tatsächliche Gesinnung oder indem du die Gesinnung mit einem entsprechenden Wurf auf Magischen Gegenstand benutzen nachahmst (siehe oben).

Volkszugehörigkeit nachahmen: Manche magischen Gegenstände funktionieren nur im Besitz von Mitgliedern eines bestimmten Volkes oder wirken zumindest besser, wenn man dem richtigen Volk angehört. Du kannst einen solchen Gegenstand benutzen, als wenn du einem Volk deiner Wahl angehören würdest. Du kannst nicht mehrere Völker gleichzeitig nachahmen.

Schriftrolle benutzen: Um einen Zauber von einer Schriftrolle zu wirken, musst du diese vorher entschlüsseln. Normalerweise muss der Zauber in der Liste deiner Klassenzauber stehen. Magischen Gegenstand benutzen erlaubt es dir, eine Schriftrolle so zu verwenden, als ob der darauf enthaltene Zauber in der Liste deiner Klassenzauber stünde. Der SG entspricht 20 + Grad des Zaubers, den du von der Schriftrolle zu wirken versuchst. Zusätzlich benötigst du einen minimalen Wert (10 + Grad des Zaubers) in dem entsprechenden Attribut. Hast du einen niedrigeren Wert, musst du den Attributswert mit einem zusätzlichen Wurf auf Magischen Gegenstand benutzen nachahmen (siehe oben).

Diese Anwendungsweise der Fertigkeit gilt auch für andere zauberwirkende Gegenstände.

Zauberstab, Zauberstecken oder einen anderen zauberwirkenden Gegenstand benutzen: Um einen Zauberstab zu benutzen, muss der ZAuber, der in diesem gespeichert ist, auf der Liste deiner Klassenzauber stehen. Diese Verwendung der Fertigkeit erlaubt es dir, den Zauberstab zu benutzen, als ob das der Fall wäre. Diese Anwendungsweise der Fertigkeit gilt auch für andere zauberauslösende Gegenstände wie z.B. Zauberstecken. Misslingt der Wurf, wird keine Aufladung verbraucht.

Aktion: Keine. Der Wurf auf Magischen Gegenstand benutzen ist Teil der Aktion, die man für die Aktivierung des Gegenstands benötigt (falls erforderlich).

Erneuter Versuch: Ja, aber wenn du bei der Aktivierung eines Gegenstands eine natürliche 1 würfelst und damit der Wurf scheitert, kannst du erst nach 24 Stunden wieder versuchen, den entsprechenden Gegenstand zu aktivieren.

Spziell: Du darfst auf diese Fertigkeit nicht 10 nehmen.

Du darfst außerdem niemand anderen bei der Anwendung dieser Fertigkeit helfen. Nur der Benutzer des Gegenstands darf einen Wurf ausführen.

Wenn du das Talent Neigung zur Magie besitzt, erhältst du einen Bonus auf Würfe für Magischen Gegenstand benutzen.

Tabelle: Table 14.1

Tabelle 14.1: Magischen Gegenstand benutzen	
Aufgabe	SG für Magischen Gegenstand benutzen
Blinde Aktivierung	25
Niedergeschriebenen Zauber entschlüsseln	25 + Zaubergrad
Schriftrolle benutzen	20 + Zauberstufe
Zauberstab benutzen	20
Klassenfähigkeit nachahmen	20
Attributswert nachahmen	siehe Text
Volkszugehörigkeit nachahmen	25
Gesinnung nachahmen	30

Mechanismus ausschalten (GE, Rüstungsmalus, Nur Geübt)

Du kannst Fallen entschärfen und Schlösser öffnen. Zusätzlich kannst du mit dieser Fertigkeit einfache Mechanismen wie Katapulte, Wagenräder oder Türen sabotieren.

Wurf: Wenn du einen Falle oder einen anderen Mechanismus zu entschärfen versuchst, wird der Wurf auf Mechanismus ausschalten vom SL heimlich durchgeführt, damit du nicht genau weißt, ob der Wurf erfolgreich war.

Der SG hängt von der Komplexität des Gegenstands ab. Einen recht einfachen Mechanismus zu manipulieren, zu blockieren oder auszuschalten, gelingt mit einem Wurf gegen SG 10. Raffinierte und komplexere Gegenstände haben höhere SG.

Mit einem erfolgreichen Wurf schaltest du den Mechanismus aus. Misslingt der Wurf um weniger als 5 Punkte, scheitert du, kannst es aber erneut versuchen. Misslingt der Wurf um 5 oder mehr Punkte, geht etwas schief. Handelt es sich bei dem Mechanismus um eine Falle, löst du sie aus. Versuchst du den Gegenstand zu sabotieren, glaubst du, den Mechanismus außer Kraft gesetzt zu haben, dieser funktioniert aber noch normal.

Du kannst auch einfache Mechanismen wie Sättel oder Wagenräder so manipulieren, dass sie noch eine Weile normal funktionieren und erst später versagen oder abfallen (für gewöhnlich nach 1W4 Runden oder Minuten der Benutzung).

Schlösser öffnen: Der SG für das Öffnen eines Schlosses hängt von dessen Qualität ab. Ohne Diebeswerkzeuge erhöhen sich die hier angegebenen SG um +10.

Aktion: Die Dauer für einen Wurf auf Mechanismus ausschalten variiert wie oben angegeben. Einen einfachen Mechanismus auszuschalten, dauert 1 Runde und ist eine volle Aktion. Für einen raffinierten oder

exxtrem schwierigen Mechanismus braucht man 1W4 oder 2W4 Runden. Der Versuch, ein Schloss zu öffnen, verbraucht eine volle Runde.

Erneuter Versuch: Verschieden. Du kannst Würfe, um eine Falle zu entschärfen, wiederholen, solange du nicht um 5 oder mehr Punkte scheiterst. Würfe, um Schlösser zu öffnen, dürfen wiederholt werden.

Speziell: Das Talent „Geschickte Hände“ verleiht einen Bonus von +2 auf Würfe für Mechanismus ausschalten. Ein Schurke, der den SG einer Kalle um 10 oder mehr Punkte übertrifft, kann die Falle studieren, herausfinden, wie sie arbeitet, und sie gemeinsam mit seinen Begleitern umgehen, ohne sie zu entschärfen.

Einschränkung: Nur Charaktere mit der Klassenfähigkeit „Fallen finden“ (wie etwa Schurken) können magische Fallen entschärfen. Eine magische Falle hat typischerweise einen SG von 25 + dem Zaubergrad, der bei der Herstellung eingesetzt wurde.

Die Zauber *Feuerfalle*, *Glyhe der Abwehr*, *Kreis der Teleportation* und *Symbol* erzeugen ebenfalls Fallen, die ein Schurke mit einem erfolgreichen Wurf auf Mechanismus ausschalten entschärfen kann. *Dornenwuchs* und *Steindornen* erschaffen allerdings Fallen, gegen die Würfe für Mechanismus ausschalten nicht gelingen können. Siehe dazu die jeweilige Zauberbeschreibung.

Tabelle: Table 15.1

Tabelle 15.1: Mechanismus ausschalten			
Mechanismus	Zeit	SG für Mechanismus ausschalten*	Beispiel
Einfach	1 Runde	10	Ein Schloss blockieren
Raffiniert	1W4 Runden	15	Ein Wagenrad sabotieren
Schwierig	2W4 Runden	20	Eine Falle entschärfen oder wieder funktionsfähig machen
Extrem schwierig	2W4 Runden	25	Eine komplexe Falle entschärfen, einen Gegenstand auf clevere Art sabotieren

* Versuchst du, bei deiner Manipulation keine Spuren zu hinterlassen, erhöht sich der SG um +5.

Tabelle 15.2: Mechanismus ausschalten	
Qualität des Schlosses	SG für Mechanismus ausschalten
Einfach	20
Durchschnittlich	25
Gut	30
Hervorragend	40

Mit Tieren umgehen (CH, Nur Geübt)

Du bist darin ausgebildet, mit Tieren zu arbeiten, kannst ihnen Tricks beibringen, sie dazu bringen, einfachen Befehlen zu gehorchen und sie sogar zähmen.

Wurf: Der SG hängt davon ab, was du tun möchtest.

Mit einem Tier umgehen: Hiermit kannst du einem Tier ein Kommando geben oder es einen Trick ausführen lassen, das, bzw. den es bereits kennt. Ist das Tier verletzt oder hat nichttödlichen oder Attributsschaden erlitten, erhöht sich der SG um +2. Gelingt der Wurf, führt das Tier die Aufgabe oder den Trick bei seiner nächsten Aktion aus.

Tier „antreiben“: Ein Tier anzutreiben bedeutet, es dazu bringen, einen Trick oder eine Aufgabe auszuführen, den es zwar nicht kennt, aber physisch auszuführen in der Lage ist. In diese Kategorie fallen auch versuche, ein Tier zu einem Gewaltmarsch anzutreiben oder es zwischen zwei Schlafperioden länger als eine Stunde zu zwischen, sich zu eilen. Ist das Tier verletzt oder hat es nichttödlichen oder Attributsschaden erlitten, erhöht sich der SG um +2. Gelingt der Wurf, führt ds Tier die Aufgabe oder den Trick bei seiner nächsten Aktion

aus.

Tier einen Trick beibringen: Du kannst einem Tier innerhalb einer Woche und einem erfolgreichen Wurf auf „Mit Tieren umgehen“ gegen den angegebenen SG einen bestimmten Trick beibringen. Ein Tier mit Intelligenz 1 kann maximal drei Tricks, ein Tier mit Intelligenz 2 maximal 6 Tricks erlernen. Mögliche Tricks (und die dazugehörigen SG werden im Folgenden vorgestellt, andere Tricks sind aber nicht ausgeschlossen).

- *Angreifen* (SG 20): Das Tier greif erkannte Feinde an. Du kannst auf ein bestimmtes Wesen zeigen, um das Tier zum Angriff gegen das Wesen zu bewegen; falls möglich, wird es gehorchen. Im Normalfall wird ein Tier nur Humanoide oder monströse Humanoide, Riesen oder andere Tiere angreifen. Ein Tier darauf zu trainieren, alle Wesen (auch so unnatürliche Wesen wie Untote und Aberrationen) anzugreifen wird als zwei Tricks gewertet.
- *Arbeiten* (SG 15): Das Tier zieht oder schiebt eine mittelschwere oder schwere Last.
- *Bei Fuß gehen* (SG 15): Das Tier folgt dir in geringem Abstand selbst an Orte, an die es normalerweise nicht gehen würde.
- *Bleiben* (SG 15): Das Tier bleibt an seinem Platz und wartet dort auf deine Rückkehr. Es greif vorbeikommende Wesen nicht an, verteidigt sich aber, wenn es angegriffen wird.
- *Bringen* (SG 15): Das Tier bringt etwas herbei. Wenn du nicht auf einen bestimmten Gegenstand zeigst, bringt es irgendeinen zufällig ausgewählten Gegenstand.
- *Kommen* (SG 15): Das Tier kommt zu dir, selbst wenn es das normalerweise nicht tun würde.
- *Kunststück vorführen* (SG 15): Das Tier macht verschiedene Kunststücke, macht zum Beispiel Männchen, deht sich, kläfft, brüllt und Ähnliches.
- *Spuren lesen* (SG 20): Das Tier folgt einer Geruchsspur, auf die es angesetzt wird (dazu muss das Tier die Fähigkeit Geruchssinn besitzen).
- *Suchen* (SG 15): Das Tier sucht in einem Gebiet nach etwas offensichtlich Lebendigem oder Belebtem.
- *Verteidigen* (SG 20): Das Tier verteidigt dich (oder ist verteidigungsbereit, falls es gerade keine offensichtliche Bedrohung gibt), auch wenn es keinen Befehl dazu erhält. Alternativ kannst du das Tier auch befehlen, einen bestimmten anderen Charakter zu verteidigen.
- *Wachen* (SG 20): Das Tier verweilt an einem Ort und hindert andere daran, sich zu nähern.
- *Zurückziehen* (SG 20): Das Tier bricht den Kampf ab oder zieht sich anderweitig zurück. Ein Tier, das diesen Trick nicht kennt, kämpft weiter, bis es (aufgrund einer Verletzung, eines Fluchteffekts oder ähnlichem) fliehen muss oder der Gegner vernichtet ist.

Ein Tier für eine Aufgabe ausbilden: Anstelle einem Tier bestimmte Tricks beizubringen, kannst du es auch einfach für eine bestimmte Aufgabe ausbilden. Die Aufgabe des Tiers ist im Prinzip nicht anderes als eine Vorauswahl an bekannten Tricks, die in ein gemeinsames Schema passen, z.B. Wache oder Lastarbeit. Das Tier muss alle Voraussetzungen für alle Tricks erfüllen, die in die Komplette Ausbildung miteinbezogen sind. Enthält die Ausbildung mehr als drei Tricks, muss das Tier eine Intelligenz von 2 oder höher besitzen. Ein Tier kann nur für eine bestimmte Aufgabe ausgebildet werden, obwohl es noch weitere Tricks (über die in der Aufgabe zusammengefassten hinaus) erlernen kann, wenn es dazu fähig ist. Ein Tier für eine Aufgabe auszubilden, benötigt weniger Würfe, als wenn man ihm die Tricks einzeln beibringen wollte, aber genauso viel Zeit.

- *Kampfausbildung* (SG 20): Ein Tier, das zu ausgebildet wurde, einen Reiter in den Kampf zu tragen, kennt die Tricks *Angreifen*, *Bei Fuß gehen*, *Kommen*, *Verteidigen*, *Wachen* und *Zurückziehen*. Es dauert sechs Wochen, ein Tier zum Kampf auszubilden. Man kann auch ein bereits zum Reittier ausgebildetes zum Kampf ausbilden, indem man es drei Wochen lang trainiert und dann einen erfolgreichen Wurf auf „Mit Tieren Umgehen“ (SG 20) ablegt. Die neue Aufgabe inklusive der neuen Tricks ersetzt die frühere Aufgabe des Tieres sowie alle ihm vorher bekannten Tricks. Viele Hunde und Pferde sind bereits für den Kampf ausgebildet.
- *Kämpfen* (SG 20): Ein Tier, das zum ausgebildet wurde, kennt die Tricks *Angreifen*, *Bleiben* und *Zurückziehen*. Ein Tier für den Kampf auszubilden, dauert 3 Wochen.
- *Wache halten* (SG 20): Ein Tier, das dazu ausgebildet wurde, Wache zu halten, kennt die Tricks *Angreifen*, *Verteidigen*, *Wachen* und *Zurückziehen*. Diese Ausbildung dauert 4 Wochen.
- *Lastarbeit* (SG 15): Ein Tier, das dazu ausgebildet wurde, Lasten zu transportieren, kennt die Tricks *Arbeiten* und *Kommen*. Ein Tier für Lastarbeiten auszubilden, dauert 2 Wochen.
- *Jagen* (SG 20): Ein Tier, das für die Jagd ausgebildet wurde, kennt die Tricks *Angreifen*, *Bei Fuß gehen*, *Bringen*, *Spuren suchen*, *Suchen* und *Zurückziehen*. Ein Tier für die Jagd auszubilden, dauert 6 Wochen.
- *Ein Kunststück vorführen* (SG 15): Ein Tier, das dazu ausgebildet wurde, Kunststücke vorzuführen, kennt die Tricks *Bleiben*, *Bringen*, *Kommen* und *Kunststück vorführen*. Ein Tier dazu auszubilden, Kunststücke zu vollführen, dauert 5 Wochen.
- *Reiten* (SG 15): Ein ausgebildetes Reittier kennt die Tricks *Bei Fuß gehen*, *Bleiben* und *Kommen*. Ein

Tier zum Reittier auszubilden, dauert 3 Wochen.

Ein wildes Tier aufziehen: Ein Tier aufzuziehen bedeutet, dass man eine wilde Kreatur von Kindheit an großzieht und sie so zähmt. Ein Tiertrainer kann drei Wesen derselben Art gleichzeitig aufziehen.

Ein erfolgreich gezähmtes Tier kann in derselben Zeit Tricks lernen, in der es großgezogen wird, kann sie aber auch später als gezähmtes Tier erlernen.

Aktion: Verschieden. Mit einem Tier umgehen ist eine Bewegungsaktion, ein Tier „antreiben“ dauert eine volle Runde. Ein Druide oder Waldläufer kann mit seinem Tiergefährten im Rahmen einer freien Aktion umgehen und es als Bewegungsaktion antreiben. Bei Aufgaben mit einer speziellen oben genannten Zeitdauer musst du die Hälfte der Zeit (3 Stunden pro Tag und Tier, mit dem du arbeitest) auf die Vollendung der Aufgabe hinarbeiten, bevor du den Wurf auf Mit Tieren umgehen versuchst. Misslingt der Wurf, misslingt damit auch dein Versuch, das Tier auszubilden, zu trainieren oder aufzuziehen und du musst den Rest der Zeit nicht mehr in die Ausbildung, das Training oder die Aufzucht investieren. Wird die Zeit der Ausbildung unterbrochen oder die Aufgabe nicht bis zu ihrer Vollendung durchgeführt, scheitert der Versuch das Tier auszubilden, zu trainieren oder aufzuziehen automatisch.

Erneuter Versuch: Ja, außer um ein Tier aufzuziehen.

Speziell: Du kannst diese Fertigkeit auch auf eine Kreatur mit Intelligenz 1 oder 2 anwenden, wenn sie kein Tier ist, dass steigt der SG für die entsprechenden Würfe aber um +5. Solche Kreaturen unterliegen derselben Einschränkung bezüglich bekannter Tricks, wie es bei Tieren der Fall ist.

Ein Druide oder Waldläufer erhält einen Situationsbonus von +4 auf Mit Tieren umgehen, wenn es sich bei dem Tier um seinen Tiergefährten handelt.

Außerdem kennt der Tiergefährte eines Druiden oder Waldläufers einen oder mehrere Bonusticks. Diese werden nicht in die normalen Beschränkung bekannter Tricks mit einberechnet und erfordern keinen zeitlichen Trainingsaufwand und keine Würfe, um die Tricks zu erlernen.

Wenn du das Talent Affinität zu Tieren besitzt, erhältst du einen Bonus auf Würfe für Mit Tieren umgehen.

Ungeübt: Wenn du keine Ränge in Mit Tieren umgehen besitzt, kannst du mit einem erfolgreichen Charisma-Wurf mit zahmen Tieren umgehen oder sie antreiben, kannst sie aber nicht ausbilden, trainieren oder aufziehen. Ein Druide oder Waldläufer, der keine Ränge in Mit Tieren umgehen besitzt, kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Charisma mit seinem Tiergefährten umgehen und diesen antreiben, kann aber keine anderen ungezähmten Tiere ausbilden, trainieren oder aufziehen.

Tabelle: Table 16.1

Tabelle 16.1: Mit Tieren umgehen	
Aufgabe	SG für Mit Tieren umgehen
Mit einem Tier umgehen	10
Tier einen Trick beibringen	15 oder 20*
Tier für eine bestimmte Aufgabe ausbilden	15 oder 20*
Tier „antreiben“	25
Wildes Tier aufziehen	15 + TW des Tieres

* Siehe die im Weiteren beschriebenen Tricks oder Aufgaben.

Motiv erkennen (WE)

Du kannst Lügen erkennen und die wahren Absichten einer Kreatur aufdecken.

Wurf: Ein erfolgreicher Wurf verhindert, dass jemand dir gegenüber blufft (siehe die Fertigkeit Bluffen). Auch kannst du mit dieser Fertigkeit feststellen, ob „etwas im Gange ist“ (ob also etwas Merkwürdiges geschieht) und sie nutzen, um die Vertrauenswürdigkeit einer Person einzuschätzen.

Ahnung: Diese Anwendung der Fertigkeit lässt dich eine soziale Situation nach deinem Bauchgefühl beurteilen. Du kannst aus dem Benehmen eines anderen schließen, dass etwas nicht stimmt, z.B. wenn du mit einem Betrüger redest. Außerdem kannst du spüren, ob jemand vertrauenswürdig ist.

Verzauberung spüren: Du kannst feststellen, ob das Verhalten einer anderen Person durch eine Verzauberung (per Definition eine Geistesbeeinflussung) beeinflusst wird, auch wenn die Person selbst sich dessen gar nicht bewusst ist. Der SG beträgt 25, außer wenn das Ziel beherrscht wird (siehe auch *Personen beherrschen*); in

diesem Fall sinkt der SG auf 15, da der Zauber nu begrenzte, mitunter auffällige Aktivitäten zulässt.

Geheimbotschaften bemerken: Du kannst Motiv erkennen auch dazu verwenden, die Übermittlung von Geheimnachricht durch Bluffen zu bemerken. In diesem Fall konkurriert dein Wurf auf Motiv erkennen mit dem Wurf auf Bluffen desjenigen, der die Nachricht übermittelt. Für jedes Detail der Information, das dir in Bezug auf die übermittelte Nachricht fehlt, erleidest du einen Malus von -2 auf deinen Wurf. Übertrifft dein Wurf den SG um weniger als 5 Punkte, erkennst du, dass eine Geheimbotschaft übermittelt wird, kannst aber den genauen Inhalt nicht verstehen. Übertriffst du den SG um 5 oder mehr Punkte, hörst und verstehst du die Nachricht. Misslingt dein Wurf um weniger als 5 Punkte, kannst du keine Geheimbotschaft entdecken. Misslingt er um 5 oder mehr Punkte, entnimmst du den Worten eine falsche Botschaft.

Aktion: Mit Motiv erkennen Informationen erhalten, dauert mindestens 1 Minute. Manchmal kann es sogar einen ganzen Abend dauern, sich einen Eindruck von den Leuten um sich herum zu verschaffen.

Erneuter Versuch: Nein, allerdings kannst du gegen jeden Wurf auf Bluffen, der gegen dich gerichtet ist, einen Wurf auf Motiv erkennen ablegen.

Ungeübt: Ein Waldläufer erhält einen Bonus auf Motiv erkennen, wenn er diese Fertigkeit gegen einen Erzfeind einsetzt.

Wenn du das Talent Wachsamkeit besitzt, erhältst du einen Bonus auf Würfe für Motiv erkennen.

Tabelle: Table 17.1

Tabelle 17.1: Motiv erkennen	
Aufgabe	SG für Motiv erkennen
Ahnung	20
Verzauberung spüren	25 oder 15
Geheimbotschaften bemerken	verschieden

Reiten (GE, Rüstungsmalus)

Du kannst reiten. Für gewöhnlich wird davon ausgegangen, dass du auf einem Pferd reiten kannst, du könntest aber auch ein exotisches Reittier wie z.B. einen Greif oder einen Pegasus beherrschen. Versuchst du auf einer Kreatur zu reiten, die sich nur schlecht als Reittier eignet, erleidest du einen Malus von -5 auf Reiten.

Wurf: Typische Reitaktionen benötigen keinen Wurf. Du kannst ohne Probleme ein Reittier satteln, aufsitzen, reiten und wieder absteigen:

Folgende Aufgaben erfordern einen Wurf:

Mit den Knien lenken: Du kannst dein Reittier mit den Knien lenken, um im Kampf beide Hände frei zu haben. Mach deinen Wurf auf Reiten, sobald du am Zug bist. Scheitert der Wurf, kannst du in dieser Runde nur eine Hand benutzen, weil du mit der anderen dein Reittier lenken musst.

Im Sattel bleiben: Wenn dein Reittier sich plötzlich aufbäumt, ausschlägt oder wenn du Schaden nimmst, kannst du sofort auf die Gefahr reagieren zu fallen. Dieser Wurf gilt nicht als Aktion.

Auf einem für den Kampf ausgebildeten Reittier kämpfen: Wenn du dein Schachtross zu einem Angriff im Kampf veranlasst, kannst du selbst immer noch deinen eigenen Angriff ausführen. Dieser Wurf repräsentiert eine freie Aktion.

Deckung: Du kannst dich bei einer Bedrohung unmittelbar aus dem Sattel fallen lassen und an einer Seite deines Reittiers hängen, um es so als Deckung zu benutzen. Während du dein Reittier als Deckung benutzt, kannst du nicht angreifen oder Zauber wirken. Misslingt dein Wurf auf Reiten, erhältst du keinen Bonus durch Deckung. Diese Anwendung der Fertigkeit benötigt keine Aktion. Außerdem entspricht diese Anwendung von Reiten einer augenblicklichen Aktion. Wenn du dich wieder aufrichten willst, musst du allerdings eine Bewegungsaktion aufwenden (kein Wurf erforderlich).

Weiche Landung: Wenn du von einem Reittier fällst, z.B. weil es getötet wird oder selbst fällt, kannst du sofort reagieren, um Fallschaden zu vermeiden. Misslingt dein Wurf auf Reiten, erleidest du 1W6 Fallschaden. Diese Anwendung der Fertigkeit benötigt keine Aktion.

Sprung: Du kannst dein Reittier dazu veranlassen, während seiner Bewegung Hindernisse zu überspringen. Nutze deinen Modifikator von Reiten oder den Modifikator des Reittiers für Springen (den niedrigeren der beiden), um zu bestimmen, wie weit dein Reittier springt. Misslingt dein Wurf auf Reiten, fällst du während

des Sprungs von deinem Reittier und erleidest den entsprechenden Fallschaden (mindestens 1W6). Diese Anwendung der Fertigkeit benötigt keine Aktion, sondern wird mit der Bewegung des Reittiers ausgeführt.

Das Reittier anspornen: Du kannst dein Reittier mit einer Bewegungsaktion anspornen, damit es sich schneller bewegt. Bei einem erfolgreichen Wurf auf Reiten steigt die Bewegungsrate des Tieres 1 Runde lang um 3 m, dafür erleidet die Kreatur allerdings auch 1W3 Schadenspunkte. Du kannst dein Reite eine Runde lang anspornen, jedoch nur solange, bis das Tier erschöpft ist. Es ist nach einer Anzahl an Runden erschöpft, die seinem Konstitutionswert entspricht. Ein breites erschöpftes Reittier kann nicht mehr angespornt werden.

Das Reittier im Kampf lenken: Mit einer Bewegungsaktion kannst du versuchen, ein leichtes Pferd, ein Pony, ein schweres Pferd oder ein anderes nicht für den Kampf ausgebildetes Reittier im Kampf lenken. Misslingt der Wurf auf Reiten, kannst du in dieser Runde sonst nichts mehr tun. Reitest du eine Schlachtross oder -pony, entfällt der Wurf.

Schnelles Auf- oder Absteigen: Du kannst als freie Aktion versuchen, auf ein maximal eine Größenkategorie größeres Reittier aufsteigen oder von ihm absteigen, sofern du in dieser Runde noch eine Bewegungsaktion durchführen kannst. Misslingt dein Wurf auf Reiten, bleibt auf- oder absteigen eine Bewegungsaktion. Du kannst schnelles Auf- oder Absteigen nicht bei Reittieren anwenden, die mehr als eine Kategorie größer als du sind.

Aktion: Verschieden. Auf ein Reittier auf- oder von ihm abzustiegen ist eine Bewegungsaktion. Andere Würfe sind wie angegeben Bewegungsaktionen, freie oder gar keine Aktionen.

Speziell: Wenn du ohne Sattel reitest, erleidest du einen Malus von -5 auf deine Würfe auf Reiten.

Hast du das Talent Affinität zu Tieren, erhältst du einen Bonus auf Würfe für Reiten.

Trägt dein Reittier einen Militärsattel, erhältst du einen Situationsbonus von +2 auf alle Würfe, bei denen es darum geht, im Sattel zu bleiben.

Die Fertigkeit Reiten ist eine Voraussetzung für die Talente *Berittener Fernkampf*, *Berittener Kampf*, *Angriff im Vorbeireiten*, *Beherrzter Sturmangriff* und *Niederreiten*.

Tabelle: Table 18.1

Tabelle 18.1: Reiten	
Aufgabe	SG für Reiten
Mit den Knien lenken	5
Im Sattel bleiben	5
Auf einem Schlachtross kämpfen	10
Deckung	15
Weiche Landung	15
Sprung	15
Das Reittier anspornen	15
Das Reittier im Kampf lenken	20
Schnelles Auf- oder Absteigen	20

Schwimmen (ST, Rüstungsmalus)

Du kannst sogar in stürmischem Gewässer schwimmen.

Wurf: Mache jede Runde, in der du dich im Wasser aufhältst, einen Wurf auf Schwimmen. Ein Erfolg bedeutet, dass du mit deiner halben Bewegungsrate (volle Aktion) oder einem Viertel deiner Bewegungsrate (Bewegungsaktion) schwimmen kannst. Scheitert dein Wurf um weniger als 5 Punkte, kommst du im Wasser nicht voran. Scheitert er um einen höheren Wert, gehst du unter.

Unter Wasser musst du die Luft anhalten (unabhängig davon, ob du wegen eines gescheiterten Wurfs auf Schwimmen untergegangen bist oder ob du absichtlich untergetaucht bist). Du kannst die Luft eine Anzahl von Runden anhalten, die dem Doppelten deines Konstitutionswerts entspricht, solange du dich auf freie oder Bewegungsaktionen beschränkst. Führst du hingegen eine Standard-Aktion oder volle Aktion aus (z.B. einen Angriff), verringert sich die Restdauer, in der du die Luft anhalten kannst, um eine Runde. (Ein Charakter

kann im Kampf die Luft also nur halb so lange wie normal anhalten). Wenn diese Zeit abgelaufen ist, musst du in der nächsten Runde, in der du dich unter Wasser befindest, einen Wurf auf Konstitution (SG 10) bestehen, um weiter den Atem anhalten zu können. Der SG für diesen Wurf erhöht sich in jeder weiteren Runde unter Wasser um +1. Scheitert dein Konstitutionswurf, beginnst du zu ertinken.

Der SG für den Wurf auf Schwimmen hängt vom ZUstand des Wassers ab, wie es in der folgenden Tabelle dargestellt ist.

In jeder Stunde, die du schwimmst, musst du einen Wurf auf Schwimmen (SG 20) ablegen. Misslingt der Wurf, erleidest du 1W6 Punkte nichttödlichen Schaden.

Aktion: Ein erfolgreicher Wurf auf Schwimmen erlaubt es dir, dich mit deiner halben Bewegungsrate (volle Aktion) oder mit einem Viertel deiner Bewegungsrate (Bewegungsaktion) schwimmend forzubewegen.

Speziell: Kreaturen mit spezieller Schwimmbewegungsrate können sich ohne einen Wurf auf Schwimmen mit der angegebenen Bewegungsrate fortbewegen. Sie erhalten einen Volksbonus von +8 auf jeden Wurf, mit dem sie eine besondere Aktion durchführen oder einer Gefahr ausweichen wollen. Eine solche Kreatur kann immer 10 nehmen, sogar wenn sie abgelenkt oder bedroht wird. Sie kann auch während des Schwimmens die Aktion Rennen ausführen, solange sie in einer gerade Linie vorwärts schwimmt.

Wenn du das Talent Athlet besitzt, erhältst du einen Bonus auf Würfe für Schwimmen.

Tabelle: Table 19.1

Tabelle 19.1: Schwimmen	
Wasser	SG für Schwimmen
Ruhiges Wasser	10
Aufgewühltes Wasser	15
Stürmisches Wasser	20*

* Du kannst in stürmischem Wasser keine 10 auf Schwimmen nehmen, selbst wenn du nicht anderweitig bedroht oder abgelenkt wirst.

Schätzen (IN)

Mit Hilfe dieser Fertigkeit kannst du den finanziellen Wert eines Gegenstands einschätzen.

Wurf: mit Hilfe eines Wurfs für Schätzen (SG 20) kannst du den Wert eines normalen Gegenstands ermitteln. Wenn du das Ergebnis deines Wurfs den SG um 5 oder mehr Punkte übersteigt, kannst du auch feststellen, ob der Gegenstand magische Eigenschaften besitzt. Du hast allerdings keine Ahnung, welche magischen Eigenschaften das sind und wie sie funktionieren. Wenn das Ergebnis deines Wurfs 1 bis 5 unter dem SG liegt, liegst du mit deiner Werteinschätzung um circa 20

Du kannst diese Fähigkeit auch einsetzen, um den wertvollsten sichtbaren Gegenstand in einem Schatzhort zu finden. Der SG für diese Aufgabe liegt normalerweise bei 20, kann sich aber auf bis zu 30 erhöhen, wenn der Schatzhort besonders groß ist.

Aktion: Es verbraucht 1 Standard-Aktion, einen nicht-magischen Gegenstand zu schätzen. Den wertvollsten Gegenstand in einem Schatzhort zu auszumachen, entspricht 1 vollen Aktion.

Erneuter Versuch: Zusätzliche Versuche, eine nicht-magischen Gegenstand zu schätzen, liefern dasselbe Ergebnis.

Speziell: Ein Zauberwirker mit einem Rabenvertrauten erhält einen Bonus von +3 auf Würfe für Schätzen.

Sprachenkunde (IN, Nur Geübt)

Du kennst dich mit Sprachen aus und bist sowohl im schriftlichen als auch verbalen Umgang geübt. Du sprichst mehrere Sprachen und kannst mit genügend Zeit fast jede Sprache entschlüsseln. Deine schriftlichen Fähigkeiten erlauben es dir außerdem, Fälschungen zu erkennen, aber auch welche anzufertigen.

Wurf: Du kannst Schriftstücke in einer dir nicht bekannten Sprache, aber auch unvollständige oder archaische Botschaften entziffern. Der Grund-SG für die einfachsten Botschaften beträgt 20, für normale Texte 25 und für komplizierte, fremdartige oder sehr alte Schriften 30. Bei einem Erfolg verstehst du den allgemeinen Inhalt eines etwa eine Seite langen Schriftstücks (oder einer entsprechenden Schriftmenge). Bei einem Misserfolg musst du einen Wurf auf Weisheit (SG 5) bestehen, um keine falschen Schlussfolgerungen aus dem Text

zu ziehen (Erfolg bedeutet, dass man keine falschen Schlüsse zieht; Misserfolg, dass man genau dies tut). Sowohl der Wurf auf Sprachenkunde als auch der gegebenenfalls notwendige Wurf auf Weisheit werden verdeckt vom SL durchgeführt. Du weißt also nicht sicher, ob die von dir gezogenen Schlüsse korrekt sind oder nicht.

Fälschungen anfertigen oder entdecken: Für Fälschungen brauchst du die für die Fälschung eines Dokuments notwendigen Schreibmaterialien (z.B. Tinte, Papier, Wachs). Um ein Dokument zu fälschen, dessen Handschrift nicht auf eine spezielle Person hinweist, musst du lediglich ein ähnliches Dokument schon einmal gesehen haben, um einen Bonus von +8 auf deinen Wurf zu erhalten. Um eine Unterschrift zu fälschen, brauchst du ein Unterschriftenbeispiel der Person als Fälschungsvorlage, um einen Bonus von +4 auf deinen Wurf zu erhalten. Um ein längeres Dokument in der Handschrift einer bestimmten Person zu fälschen, brauchst du ein größeres Schriftstück, das in der Handschrift dieser Person verfasst wurde. Der Wurf auf Sprachenkunde wird verdeckt durchgeführt, du kannst dir also nicht sicher sein, wie gut deine Fälschung ist. Wie im Falle von Verkleiden musst du erst dann einen Wurf ablegen, wenn jemand deine Arbeit überprüft. Dein Wurf auf Sprachenkunde konkurriert mit dem Wurf auf Sprachenkunde der Person, die das Dokument auf seine Echtheit überprüft. Der Wurf des Betrachters wird gegebenenfalls anhand der aufgelisteten Umstände in der Tabelle modifiziert.

Sprachen lernen: Jedes Mal, wenn du einen Rang in die Fertigkeit investierst, lernst du sofort eine neue Sprache in Wort und Schrift. Zu den häufigsten Sprachen (und ihren Sprechern) gehören:

- Abyssisch (Dämonen und andere chaotisch böse Externare)
- Aklo (Derro, nicht-menschliche und andersweltliche Monster, böse Feen)
- Aqual (aquatische Kreaturen, auf Wasser basierende Kreaturen)
- Celestisch (Engel und andere gute Externare)
- Drakonisch (Drachen, reptilienartige Humanoide)
- Druidisch (nur Druiden)
- Elfisch (Elfen, Halbelfen)
- Finsterländisch (Duergar, Drow, Morlocks, Swirfneblin)
- Gemeinsprache (Menschen und die sieben Basis-Völker aus Kapitel 2 des Grundregelwerks)
- Gnoll (Gnolle)
- Gnomisch (Gnome)
- Goblinsch (Goblins, Grottschrate, Hobgoblins)
- Halblingisch (Halblinge)
- Ignal (auf Feuer basierende Kreaturen)
- Infernalisch (Teufel und andere rechtschaffenen böse Externare)
- Orkisch (Halborks, Orks)
- Riesisch (Ettin, Oger, Riesen, Trolle, Zyklopen)
- Sylvanisch (Einhörner, Feenwesen, Pflanzenkreaturen, Zentrauren)
- Terral (auf Erde basierende Kreaturen)
- Zwerigisch (Zwerge)

Aktion: Verschieden. Eine Seite normalen Text zu entschlüsseln, dauert 1 Minute (10 aufeinanderfolgende Runden). Eine Fälschung anzufertigen, ann von einer Minute bis zu 1W4 Minuten pro Seite dauern. Eine Fälschung durch einen Wurf auf Sprachenkunde zu entdecken, dauert 1 Runde pro überprüfte Seite.

Erneuter Versuch: Ja.

Speziell: Du musst in dieser Fertigkeit geübt sein, um sie anzuwenden, kannst aber auch ohne Ränge in dieser Fertigkeit jederzeit versuchen, archaische und sonderbare Formen deiner volksabhängigen Bonussprachen zu lesen. Außerdem kannst du immer versuchen, eine Fälschung zu entdecken.

Tabelle: Table 21.1

Tabelle 21.1: Sprachenkunde

Umstand	Modifikator für Sprachenkunde
Eine dem Leser unbekannte Art von Dokument	-2
Eine dem Leser wenig bekannte Art von Dokument	+0
Eine dem Leser gut bekannte Art von Dokument	+2
Eine dem Leser unbekannte Handschrift	-2

Tabelle 21.1: Sprachenkunde

Umstand	Modifikator für Sprachenkunde
Eine dem Leser wenig bekannte Handschrift	+0
Eine dem Leser wohl vertraute Handschrift	+2
Leser überfliegt das Dokument nur flüchtig	-2
Das Dokument widerspricht Anordnungen oder dem Wissen des Lesers	+2

Verkleiden (CH)

Du kannst dein Erscheinungsbild verändern.

Wurf: Dein Wurf auf Verkleiden entscheidet darüber, wie gut die Verkleidung ist, und konkurriert mit dem Wurfresultaten auf Wahrnehmung durch andere Personen. Ziehst du keine Aufmerksamkeit auf dich, dürfen andere auch keine Würfe auf Wahrnehmung machen. Richtet sich die Aufmerksamkeit von misstrauischen Personen auf dich (z.B. eine Stadtwache, die das Volk dabei beobachtet, wie es durchs Stadttor marschirt), darfst du davon ausgehen, dass solche Beobachter 10 auf ihre Würfe auf Wahrnehmung nehmen.

Du darfst pro Anwendung der Fertigkeit nur einen Wurf auf Verkleiden ausführen, auch wenn mehrere andere Personen dagegen einen Wurf auf Wahrnehmung machen. Der Wurf auf Verkleiden wird heimlich von SL ausgeführt, du weißt also nicht sicher, wie gut das Ergebnis des Wurfes ist.

Die Wirksamkeit deiner Verkleidung hängt teilweise davon ab, wie sehr du dein Erscheinungsbild zu verändern versuchst. Du kannst Verkleiden einsetzen, um dich als Kreatur erscheinen zu lassen, die eine Größenkategorie größer oder kleiner ist als du selbst. Deine tatsächliche Größe und Reichweite ändern sich dadurch nicht, solltest du in dieser Verkleidung in einen Kampf geraten.

Tabelle 1

Versuchst du, eine bestimmte andere Person darzustellen, erhalten diejenigen, die wissen, wie diese Person wirklich aussieht, gemäß der folgenden Tabelle einen Bonus auf ihre Würfe auf Wahrnehmung. Außerdem gelten sie dir gegenüber als misstrauisch, es werden also in jedem Fall konkurrierende Würfe ausgeführt.

Tabelle 2

Für gewöhnlich macht eine einzelne Person sofort, wenn sie dich trifft, und in jeder weiteren Stunde einen Wurf auf Wahrnehmung, um deine Verkleidung zu durchschauen. Wenn du hingegen vielen verschiedenen Kreaturen nur für kurze Zeit begegnest, würfle ein Mal pro Tag oder Stunde und benutze dabei einen durchschnittlichen Modifikator für die ganze Gruppe.

Aktion: Sich zu verkleiden, dauert 1W3 x 10 Minuten. Wenn du Magie dafür einsetzt (wie etwa den Zauber *Gestalt verändern*), verringert sich diese Dauer auf den Zauberaufwand für das Wirken des Zaubers oder das Auslösen des Effekts.

Erneuter Versuch: Ja. Du kannst versuchen, eine misslungene Verkleidung erneut durchzuführen, aber sobald andere davon wissen, dass jemand sich zu verkleiden versuchte, werden sie natürlich misstrauischer sein.

Speziell: Magie, die deine Form verändert, z.B. die Zauber *Gestalt verändern*, *Selbstverkleidung*, *Verwandlung* oder *Gestaltwandel*, gewährt dir einen Bonus von +10 auf Verkleiden (siehe dazu auch die jeweilige Beschreibung des Zaubers). Erkenntniszauber, die es den Anwendern erlauben, Illusionen zu durchschauen (wie z.B. *Wahrer Blick*), durchdringen keine normale Verkleidung, können aber die magische Komponente einer magisch verbesserten Verkleidung negieren.

Wenn du den Zauber *Simulakrum* anwendest, musst du einen Wurf auf Verkleiden ablegen, um zu bestimmen, wie groß die Ähnlichkeit ist.

Wenn du das Talent Täuscher besitzt, erhältst du einen Bonus auf Würfe für Verkleiden.

Tabelle: Table 22.1

Verkleidung	Modifikator für den Wurf auf Verkleiden
Nur kleine Details	+5
Als Person des anderen Geschlechts verkleidet ¹	-2
Als Person eines anderen Volks verkleidet ¹	-2
Als Person einer anderen Alterskategorie verkleidet ²	-2 ²
Als andere Größenkategorie verkleidet ¹	+10

¹ Diese Modifikatoren sind kumulativ; reche alle zutreffenden mit ein.

² Pro Alterskategorie zwischen deiner echten und der mit der Verkleidung angenommenen Alterskategorie. Die Kategorien sind: jung (jünger als erwachsen), erwachsen, mittleren Alters, alt und ehrwürdig.

Wahrnehmung (WE)

Deine Sinne ermöglichen es dir, feinste Details wahrzunehmen, und machen dich auf Gefahren aufmerksam. Wahrnehmung deckt alle fünf Sinne ab: Sehen, Hören, Tasten, Schmecken und Riechen.

Wurf: Wahrnehmung kann dir in vielerlei Hinsicht helfen. Meist hilft sie dir bei einem konkurrierenden Wurf gegen den Wurf auf Heimlichkeit eines Gegners, um diesen zu bemerken und nicht überrascht zu werden. Bist du dabei erfolgreich, bemerkst du den Gegner und kannst dementsprechend reagieren. Misslingt dein Wurf hingegen, kann dein Gegner dann diverse Aktionen ausführen, zum Beispiel sich an dir vorbei schleichen und dich dann angreifen.

Wahrnehmung kann aber auch dazu dienen, Details deiner Umgebung wahrzunehmen. Der SG, um solche Details zu bemerken, hängt von der Entfernung, der Art der Umgebung und der Natur dieses Details ab. Die folgende Tabelle soll dir ein paar Richtlinien an die Hand geben.

Tabelle 1

Tabelle 2

Aktion: Die meisten Würfe auf Wahrnehmung sind Reaktionen auf beobachtete Reize. Nach solchen Reizen bewusst zu suchen, entspricht einer Bewegungsaktion.

Erneuter Versuch: Ja. Solange der Reiz noch vorhanden ist, kannst du erneut versuchen, ihn wahrzunehmen.

Speziell: Elfen, Halb-Elfen, Gnome und Halblinge erhalten einen Volksbonus von +2 auf Würfe für Wahrnehmung. Kreaturen mit der besonderen Fähigkeit Geruchssinn erhalten einen Bonus von +8 auf Würfe auf Wahrnehmung, bei denen es um Riechen geht. Kreaturen mit Erschütterungssinn machen den Fertigkeitwurf automatisch, wenn sich eine Kreatur innerhalb ihrer Reichweite bewegt, die den Boden berührt. Weitere Informationen zu solchen besonderen Merkmalen findest du in Anhang 1 des Grundregelwerks.

Ein Zauberwirker mit einem Falken- oder einem Eulenvertrauten, erhält einen Bonus von +3 auf Würfe für Wahrnehmung. Wenn du das Talent Wachsamkeit besitzt, erhältst du einen Bonus auf Würfe für Wahrnehmung.

Tabelle: Table 23.1

Detail	SG für Wahrnehmung
Kampfgeräusch	-10
Geruch verrittenden Mülls	-10
Geruch von Rauch	0
Gespräch	0
Sichtbare Kreatur	0
Schlecht gewordenes Essen	5

Tabelle 23.1: Wahrnehmung

Detail	SG für Wahrnehmung
Schritte eines Laufenden	10
Details eines geflüsterten Gesprächs	15
Durchschnittlich versteckte Tür	15
Schlüssel, der im Schloss umgedreht wird	20
Durchschnittliche Geheimtür	20
Sehne eines Bogen wird gespannt	25
Grabende Kreatur unter dir bemerken	25
Taschendiebstahl	konkurrierender Wurf (Dieb benutzt Fingerfertigkeit)
Heimlichkeit	kunkurrierender Wurf (Schleicher benutzt Heimlichkeit)
Verborgene Falle finden	je nach Falle
Kräfte eines Tranks durch den Geschmack erkennen	15 + Zauberstufe des Tranks

Tabelle 23.2: Wahrnehmung

Einflussfaktor auf Wahrnehmung	SG-Modifikator
Entfernung zur Quelle des Sinneseindrucks, zum Gegenstand oder zur Kreatur	+1 pro 3 m
Quelle des Sinneseindrucks ist hinter einer geschlossenen Tür	+5
Quelle des Sinneseindrucks ist hinter einer Wand	+10 pro 30 cm Dicke der Wand
Günstige Umstände ¹	-2
Ungünstige Umstände ¹	+2
Schreckliche Umstände ²	+5
Kreatur, die den Wurf macht, ist abgelenkt	+5
Kreatur, die den Wurf macht, schläft	+10
Kreatur oder Gegenstand, die Sinneseindruck hervorrufen, ist unsichtbar	+20

¹ Günstige oder ungünstige Umstände hängen von dem Sinn ab, mit dem der Wurf gemacht wird. Helles Licht könnte zum Beispiel einen Bonus auf Würfe verleihen, bei denen es um Sehen geht, während das Licht einer Fackel oder des Mondes einen Malus verleihen könnten. Hintergrundgräusche könnten einen Malus auf Würfe fürs Hören verleihen, während andere Gerüche Mali auf Würfe verursachen könnten, bei denen es ums Riechen geht.

² Schreckliche Umstände sind ungünstige Umstände, nur eben noch extremer. Es könnte sich hierbei zum Beispiel um Würfe fürs Sehen bei Kerzenlicht handeln, Würfe fürs Hören nahe einem brüllenden Drachen, oder Würfe, bei denen du einen Geruch ermitteln willst, während ein überwältigender Gestank dich ablenkt.

Wissen (IN, Nur Geübt)

Du hast ein Wissensgebiet studiert und kannst sowohl einfache, als auch schwierige Fragen zu deinem Beruf beantworten. Wie bei den Fertigkeiten Auftreten, Beruf und Handwerk handelt es sich auch bei Wissen eigentlich um einen Anzahl mehrerer einzelner Fertigkeiten. Wissen stellt das Studium eines Wissensgebiets dar, bei dem es sich möglicherweise um eine akademische oder gar wissenschaftliche Disziplin handelt.

Im folgenden werden typische Studienfelder aufgelistet:

- Adel (Abstammungslinien, Familienstammbäume, Heraldik, historische Persönlichkeiten, Königshäuser; Mottos)

- Arkanes (antike Geheimnisse, arkane Symbole, Drachen und magische Bestien; Konstrukte, kryptische Ausdrücke, magische Überlieferungen)
- Baukunst (Aquädukte, Befestigungen; Brücken, Gebäude)
- Die Ebenen (Astralebene, Ätherebene, Ebenenmagie; Externare, Innere und Äußere Ebenen)
- Geographie (Bodenbeschaffenheit, Einwohner, Klima, Länder)
- Gesichte (Kolonien, Kriege, Stadtgründungen, Völkerwanderungen)
- Gewölbekunde (Aberrationen, Gallerte, Höhlen, Höhlenforschung)
- Lokales (Bräuche, Einwohner, Gesetze, Humanoide, Legenden, Persönlichkeiten, Traditionen)
- Natur (Feenwesen, Jahreszeiten und Jahreszeitenwechsel, monströse Humanoide, Pflanzen, Tiere, Ungeziefer, Wetter)
- Religion (Götter und Göttinnen, heilige Symbole, Kirchentraditionen, mythische Vorgeschichte, Untote)

Wurf: Eine Frage zu einem Studienfeld zu beantworten, hat einen SG von 10 (für sehr leichte Fragen), von 15 (für einfache Fragen) oder von 20 bis 30 (für sehr schwierige Fragen).

In vielen Fällen kannst du Wissen dazu verwenden, Monster und ihre besonderen Kräfte oder verwundbaren Stellen zu identifizieren. Für gewöhnlich beträgt der SG eines solchen Wurfs $10 + \text{HG}$ des Monsters. Bei bekannten Monstern wie z.B. BGoblins beträgt der SG $5 + \text{HG}$ des Monsters. Bei besonders seltenen Monstern wie der Tarraske beträgt der SG $15 + \text{HG}$ des Monsters oder sogar mehr. Bei einem Erfolg erinnerst du dich an eine nützliche Information, die du über das Monster weißt. Pro 5 Punkte, die dein Wurf Ergebnis den SG übersteigt, erinnerst du dich an eine weitere nützliche Information über das Monster. Viele Wissensfertigkeiten beziehen sich auf besondere Anwendungsgebiete, siehe Tabelle.

Aktion: Für gewöhnlich keine. In den meisten Fällen ist ein Wurf auf Wissen keine Aktion; entweder man kennt die Antwort, oder man kennt sie nicht.

Erneuter Versuch: Nein. Der Wurf repräsentiert dein Wissen. Über ein Thema ein zweites Mal nachzudenken, lässt dich nichts wissen, was du niemals gelernt hast.

Ungeübt: Ein ungeübter Wurf auf Wissen ist ein Wurf auf Intelligenz, man darf aber keinen Wurf mit einem SG über 10 machen. Diese Einschränkung wird durch den Zugang zu einer umfangreichen Bibliothek, die eine spezielle Fertigkeit abdeckt, aufgehoben. Die Zeit für einen Wurf, bei dem man eine Bibliothek benutzt, steigt allerdings von einer Stunde auf 1W4 Stunden. Besonders ausführliche Bibliotheken können sogar einen Bonus auf Würfe für Wissen verleihen, welche das von ihnen abgedeckte Wissensgebiet betrifft.

Tabelle: Table 24.1

Tabelle 24.1: SG für Würfe auf Wissen

Aufgabe	Wissensfertigkeit	SG
Auren mit <i>Magie entdecken</i> identifizieren	Arkanes	15 + Zaubergrad
Wirkenden Zaubereffekt identifizieren	Arkanes	20 + Zaubergrad
Durch Magie hergestellte Materialien identifizieren	Arkanes	25 + Zaubergrad
Mit einer speziellen Materialkomponente gewirkte Zauber identifizieren	Arkanes	20
Unterirdische Gefahr identifizieren	Gewölbekunde	15 + HG der Gefahr
Mineralien, Gesteine oder Metalle identifizieren	Gewölbekunde	10
Steigung bestimmen	Gewölbekunde	15
Tiefe unter der Erde bestimmen	Gewölbekunde	20
Gefährliche Konstruktion identifizieren	Baukunst	10
Stil oder Alter einer Struktur bestimmen	Baukunst	15
Schwäche einer Baustruktur bestimmen	Baukunst	20
Herkunft oder Akzent einer Kreatur bestimmen	Geographie	10
Bodenmerkmale einer Region erkennen	Geographie	15

Tabelle 24.1: SG für Würfe auf Wissen

Aufgabe	Wissensfertigkeit	SG
Lage der nächsten Gemeinde oder der nächsten Örtlichkeit kennen	Geographie	20
Zeitgenössisches oder historisch gesehen wichtiges Ereignis kennen	Geschichte	10
Ungefähres Datum eines bestimmten Ereignisses bestimmen	Geschichte	15
Unbedeutendes oder historisches Ereignis kennen	Geschichte	20
Örtliche Gesetze, Herrscher und beliebte Örtlichkeiten kennen	Lokales	10
Allgemein bekanntes Gerücht oder örtlichen Brauch kennen	Lokales	15
Geheime Organisationen, Herrscher und geheime Orte kennen	Lokales	20
Naturgefahr identifizieren	Natur	15 + HG der Gefahr
Verbreite Pflanze oder verbreitetes Tier identifizieren	Natur	10
Unnatürliches Naturphänomen identifizieren	Natur	15
Künstliche Natur eines Merkmals erkennen	Natur	20
Aktuelle Herrscher und ihre Symbole kennen	Adel	10
Angemessene Etikette beherrschen	Adel	15
Erbfolge kennen	Adel	20
Namen der Ebenen kennen	Ebenen	10
Ebene erkennen, auf der man gerade weilt	Ebenen	15
Planare Herkunft eines Wesens erkennen	Ebenen	20
Symbol einer verbreiteten Gottheit oder Kirche erkennen	Religion	10
Verbreite Mythologie und Lehren kennen	Religion	15
Symbol einer unbedeutenden Gottheit oder Kirche erkennen	Religion	20
Fähigkeiten und Schwächen eines Monsters erkennen	verschieden	10 + HG des Monsters

Zauberkunde (IN, Nur Geübt)

Du bist in der Kunst des Zauberns geübt, kannst magische Gegenstände herstellen und identifizieren und Zauber erkennen, die gerade gewirkt werden.

Wurf: Zauberkunde kommt immer dann zum Einsatz, wenn dein theoretisches Wissen zum Zaubern oder zum Herstellen magischer Gegenstände gefragt ist. Außerdem wird diese Fertigkeit eingesetzt, wenn es darum geht, die Eigenschaften eines magischen Gegenstands in deinem Besitz mit Hilfe von Zaubern wie *Magie entdecken* oder *Identifizieren* herauszufinden. Der SG für deinen Wurf auf Zauberkunde hängt ganz davon ab, was du machen willst.

Aktion: Das Identifizieren eines Zaubers, der gerade gewirkt wird, erfordert keine Aktion. Du musst nur in der Lage sein, den gewirkten Zauber zu sehen. Ansonsten gelten dieselben Mali für Entfernung, schlechte Bedingungen und andere Faktoren wie bei der Fertigkeit Wahrnehmung. Um einen Zauber aus einem Zauberbuch zu lernen, musst du 1 Stunde pro Zaubergang aufwenden (30 Minuten bei einem Zauber des 0. Grads). Bereitest du einen Zauber aus einem ausgeliehenen Zauberbuch vor, musst du dafür keine zusätzliche Zeit aufwenden. Wenn du einen Wurf für Zauberkunde machst, um einen magischen Gegenstand zu erschaffen, ist dieser Wurf Teil des Schöpfungsprozesses. Das Identifizieren von Eigenschaften eines magischen Gegenstands dauert 3 Runden. Du musst den Gegenstand dafür gründlich untersuchen können.

Erneuter Versuch: Würfe, um einen Zauber zu identifizieren, darfst du nicht wiederholen. Gelingt es dir

nicht einen Zauber aus einem Zauberbuch oder von einer Schriftrolle zu lernen, musst du mindestens 1 Woche warten, bevor du es erneut versuchen darfst. Wenn es dir nicht gelingt, einen Zauber aus einem geliehenen Zauberbuch vorzubereiten, kannst du dies erst wieder am nächsten Tag versuchen. Wenn du *Magie entdecken* oder *Identifizieren* einsetzt, um die Eigenschaften eines magischen Gegenstands herauszufinden, kannst du das pro Gegenstand nur einmal pro Tag versuchen. Zusätzliche Versuche enthüllen dir dieselben Ergebnisse.

Speziell: Bist du ein spezialisierter Magier, erhältst du einen Bonus von +2, um Zauber deiner ausgewählten Schule zu lernen, vorzubereiten und zu identifizieren. Geht es hingegen um Zauber deiner entgegengesetzten Schule, erhältst du einen Malus von -5 auf dieselben Handlungen.

Elfen erhalten einen Volksbonus von +2 auf Würfe für Zauberkunde, um die Eigenschaften eines magischen Gegenstands zu identifizieren.

Wenn du das Talent Neigung zur Magie besitzt, erhältst du einen Bonus auf Würfe für Zauberkunde.

Tabelle: Table 25.1

Tabelle 25.1: Schwierigkeitsgrade für Zauberstufe	
Aufgabe	SG für Zauberkunde
Einen Zauber identifizieren, der gerade gewirkt wird	15 + Zaubergrad
Einen Zauber aus einem Zauberbuch oder von einer Schriftrolle lernen	15 + Zaubergrad
Einen Zauber aus einem geliehenen Zauberbuch vorbereiten	15 + Zaubergrad
Einen magischen Gegenstand herstellen	je nach Gegenstand
Die Eigenschaften eines magischen Gegenstand mit <i>Magie entdecken</i> identifizieren	15 + Zauberstufe des Gegenstands
Eine Schriftrolle entschlüsseln	20 + Zaubergrad

Überlebenskunst (WE)

Du kannst in der Wildnis überlegen und den Spuren anderer Kreaturen folgen.

Wurf: Du kannst in der Wildnis für deine Sicherheit und die anderen Personen sorgen und euch ernähren. Die folgende Tabelle enthält die SG für verschiedene Aufgaben, bei denen man auf Überlebenskunst würfeln muss.

Spuren folgen: Um Spuren zu finden oder ihnen 1,8 km weit zu folgen, musst du einen erfolgreichen Wurf auf Überlebenskunst ablegen. Jedes Mal, wenn es schwierig wird, der Spur zu folgen, musst du ein weiteres Mal auf Überlebenskunst würfeln. Wenn du in der Fertigkeit nicht geübt bist, kannst du ungeübte Würfe machen, um Spuren zu finden, kannst ihnen aber nur dann folgen, wenn der SG für diese Aufgabe 10 oder weniger beträgt. Auch kannst du Wahrnehmung nutzen, um eine Fußspur oder ein ähnliches Anzeichen für die frühere Anwesenheit eines Wesens zu finden. Der Wurf hat denselben SG wie der Wurf auf Überlebenskunst, du kannst Wahrnehmung aber nicht dafür einsetzen, Spuren zu folgen, selbst dann nicht, wenn jemand anderes sie bereits gefunden hat.

Während du den Spuren folgst, bewegst du dich nur mit deiner halben Bewegungsrate (wenn du dich mit deiner normalen Bewegungsrate bewegst, erhältst du einen Malus von -5 auf deinen Wurf, nimmst du einen Malus von -20 in Kauf, kannst du dich auch bis zu doppelt so schnell bewegen.). Der SG hängt von der Bodenbeschaffenheit und den vorherrschenden Bedingungen ab, die in folgender Tabelle aufgelistet werden:

Tabelle 2

Sehr weicher Boden: Jede Oberfläche, in der sich Fußstapfen klar und deutlich abzeichnen (frischer Schnee, dicker Staub, nasser Lehm).

Weicher Boden: Jede Oberfläche, die weich genug ist, um Druck nachzugeben, die aber fester als nasser Lehm oder frischer Schnee ist und in der eine Kreatur zwar regelmäßig, aber nur flache Fußabdrücke hinterlässt.

Fester Boden: Die meisten Oberflächen im Freien (Rasen, Felder, Wälder und ähnliches) oder besonders weiche und schmutzige Innenböden (dicke Teppiche und sehr schmutzige oder staubige Böden). Kreaturen hinterlassen hier einige Spuren (abgebrochene Zweige oder Haarbüschel), aber nur selten Fußabdrücke bzw. wenn, dann nur Teilabdrücke.

Harter Boden: Jede Oberfläche, auf der sich Fußabdrücke gar nicht abzeichnen, wie z.B. nackter Felsen

oder ein Fußboden. Die meisten Flussbette fallen in diese Kategorie, da Fußabdrücke verborgen sind bzw. weggewaschen werden. Eine Kreatur hinterlässt hier nur leichte Spuren (z.B. Schlammspuren oder verschobene Kieselsteine).

Tabelle 3

Verschiedene Modifikatoren aus obiger Tabelle können gegebenenfalls gleichzeitig angerechnet werden.

Aktion: Verschieden. Ein einzelner Wurf auf Überlebenskunst kann die Aktivität mehrerer Stunden oder gar eines ganzen Tages abbilden. Spuren zu finden, dauert meistens eine volle Runde, kann aber auch länger dauern.

Erneuter Versuch: Verschieden. Um in der Wildnis zurechtzukommen oder um den in der ersten Tabelle auf Seite 105 angegebenen Bonus auf Zähigkeitswürfe zu erhalten, darf man alle 24 Stunden einen Wurf auf Überlebenskunst ablegen. Das Ergebnis des Wurfs gilt bis zum nächsten gemachten Wurf. Um zu vermeiden, sich hier zu verirren oder in eine natürliche Gefahr zu geraten, wird immer dann ein Wurf auf Überlebenskunst gemacht, wenn eine Situation danach verlangt. Wiederholungen, um sich in einer speziellen Situation nicht zu verirren, sind nicht erlaubt. Um Spuren zu finden, darfst du einen gescheiterten Wurf nach einer Stunde (im Freien) oder nach 10 Minuten (in Innenräumen) Suchen wiederholen.

Speziell: Bist du in Überlebenskunst geübt, weißt du automatisch, in welcher Richtung Norden liegt. Ein Walddläufer erhält einen Bonus auf Überlebenskunst, wenn er die Spuren seines Erzfeindes finden oder verfolgen will.

Das Talent Selbsterhaltung verleiht einen Bonus von +2 auf Würfe für Überlebenskunst.

Tabelle: Table 26.1

Tabelle 26.1: Überlebenskunst

SG für Überlebenskunst	Aufgabe
10	In der Wildnis zurechtzukommen. Du kannst dich mit deiner halben Bewegungsrate zu Lande bewegen, während du jagst oder auf Nahrungssuche bist (ohne dabei auf Nahrung oder Wasservorräte zuzugreifen). Pro 2 Punkte, die dein Wurf Ergebnis den SG von 10 übertrifft, kannst du eine weitere Person mit Nahrung und Wasser versorgen.
15	Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle Zähigkeitswürfe gegen schlechte Witterungsverhältnisse, solange du dich maximal mit deiner halben Bewegungsrate zu Lande fortbewegst, oder einen Bonus von +4, wenn du am selben Ort verharrst. Für jeden Punkt, den dein Wurf den SG von 15 übertrifft, kannst du einem weiteren Charakter denselben Bonus verschaffen.
15	Du vermeidest es, dich zu verirren oder in natürliche Gefahren z.B. Treibsand zu geraten.
15	Du kannst das Wetter für bis zu 24 Stunden vorhersagen. Pro 5 Punkte, die dein Wurf den SG von 15 übertrifft, kannst du das für einen weiteren Tag vorhersagen.

Tabelle 26.2: Überlebenskunst

Oberfläche	SG für Überlebenskunst
Sehr weicher Boden	5
Weicher Boden	10
Fester Boden	15
Harter Boden	20

Tabelle 26.3: Überlebenskunst	
Bedingung	Modifikator für den SG für Überlebenskunst
Pro drei Wesen in der verfolgten Gruppe	-1
Größe des / der verfolgten Wesen: ¹	
Mini	+8
Winzig	+4
Sehr klein	+2
Klein	+1
Mittelgroß	+0
Groß	-1
Riesig	-2
Gigantisch	-4
Kolossal	-8
Pro 24 Stunden seit Entstehung der Spuren	+1
Pro Stunde Regen seit Entstehung der Spuren	+1
Schneefall nach Entstehung der Spuren	+10
Schlechte Sicht: ²	
Bewölkte oder mondlose Nacht	+6
Mondschein	+3
Nebel oder Niederschlag	+3
Verfolge Gruppe verwischt Spur (und bewegt sich mit halber Geschwindigkeit)	+5

¹ Bei Gruppen mit verschieden großen Kreaturen wird immer der Modifikator für die größte verfolgte Kreatur angewendet.

² Aus dieser Kategorie wird nur der jeweils höchste Modifikator angewendet.