

FERTIGKEITEN IN AD&D

Altertumskunde: Der Charakter hat die Legenden, Überlieferungen und geschichtlichen Erkenntnisse über ein längst vergangenes Zeitalter studiert. Diese Kenntnisse müssen genau definiert werden, so, wie ein heutiger Historiker sich auf das Englische Mittelalter, die italienische Renaissance oder auch die römische Republik vor Cäsar's Aufstieg spezialisieren würde. (Der Spielleiter kann entweder eigene Zeitalter entwerfen oder den Spielern gestatten, sie selbst zu benennen und zu definieren). Ein Spielercharakter könnte z. B. Einzelheiten über das Zeitalter Thoracs, des Drachenkönigs, oder die Zeit der Seewölfe o.ä. wissen. Aufgrund dieser Studien ist der Charakter mit den wichtigsten Sagen, historischen Ereignissen, Persönlichkeiten, Orten, Schlachten, Errungenschaften (von Wissenschaft Kultur und Magie), ungelösten Rätseln und sonstigen Eigenheiten der gewählten Epoche vertraut. Um Orte und Gegenstände aus dieser Zeit, auf die er trifft, zu erkennen, muss dem Charakter ein Fertigkeitswurf gelingen. Ratek z. B. weiß eine ganze Menge über die Troll-Einfälle, eine besonders dunkle Periode in der Geschichte des Zwergenvolkes. In einer tiefen Höhle stoßen er und seine (Gefährten auf ein altes Tor, das offenbar seit langer Zeit verschlossen ist. Ratek untersucht die Siegel (der Spieler führt einen erfolgreichen Fertigkeitswurf durch) und erkennt große Ähnlichkeiten zu denen, die er an "verbotenen" Toren aus der Zeit Angnars gesehen hat - Toren, die ins legendäre Reich Trolhel führten.

Astrologie: Diese Fertigkeit verschafft einem Charakter Einblick in die angeblichen Einflüsse der Gestirne. Wenn er Geburtsdatum und -zeit einer Person kennt, kann ein Astrologe nach Beobachtung der Sternbahnen und sonstiger himmlischer Ereignisse eine Vorhersage darüber treffen, was dieser Person bevorsteht. Sein Blick in die Zukunft erfasst jedoch nur die nächsten 30 Tage, und die gewonnenen Erkenntnisse sind bestenfalls undeutlich. Verläuft der Fertigkeitswurf erfolgreich, so kann der Astrologe ein Ereignis allgemein vorhersehen: eine grobe Schlacht, den Verlust eines Freundes oder eine neue Freundschaft, usw. Das genaue "Horoskop" formuliert der Spielleiter, unter Berücksichtigung seiner Pläne für die nächsten Spielsitzungen. Zu beachten ist, dass die Vorhersage keine Gewähr für das Eintreten des Ergebnisses bietet: Sie zeigt nur das mögliche Ergebnis auf. Mislingt der Fertigkeitswurf; können keine Aussagen über die Zukunft gemacht werden, es sei denn, es fiele die 20 wodurch es zu einer völlig unzutreffenden Voraussage kommt. offensichtlich erfordert diese Fertigkeit genaue und längerfristige Vorbereitung von Seiten des Spielleiters. Dieser darf daher auch eine Frage zurückweisen, sollte dies aber nicht zur Regel werden lassen. Spieler, die ihm die Arbeit erleichtern wollen (was immer gut ist), sollten die Fertigkeit am Ende einer Sitzung einsetzen, so dass er die Antwort bis zum nächsten Treffen ausarbeiten kann. Dem Spielleiter kann diese Fertigkeit als Auslöser und Antrieb für seine Abenteuer dienen, als etwas, was die Charaktere dazu bewegt, bestimmte Orte aufzusuchen oder bestimmte Dinge zu unternehmen. Charaktere, die über Fertigkeit in Astrologie verfügen, erhalten auf alle Fertigkeitwürfe für Navigation einen Zuschlag von +1, sofern die Sterne zu sehen sind.

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

Balancieren: Der darin geübte Charakter hat eine bessere Chance als andere, über gespannte Seile oder schmale Balken gehen zu können, ohne abzustürzen. Er kann sich auf jeder schmalen Trittfläche bewegen, die nicht stärker als 45 Grad geneigt ist. Er kommt pro Runde um 20 Meter voran, und für jede angefangene Strecke von 20 m ist ein Fertigkeitswurf erforderlich -wenn er misslingt, stürzt der Charakter ab. Für den Wurf werden vom GE-Wert -10 abgezogen, wenn die Trittfläche nur 3 cm oder weniger breit ist (ein Seil), -5, wenn die Breite zwischen 4 und 15 cm liegt; ist die Unterlage 16 bis 30 cm breit, wird der Wert nicht modifiziert, und bei einer Fläche von mehr als 30 cm Breite ist unter normalen Umständen kein Fertigkeitswurf mehr erforderlich. Bei Verwendung einer Balancierstange verringern sich diese Abzüge um je zwei Punkte (-8 bzw. -3), für jeden zusätzlich für das Balancieren aufgewandten Fertigkeitsspunkt um 1 Punkt. Seitenwind oder ein Schwingen der Trittfläche bedingen zusätzliche Abzüge von -2 bis -6. Der Charakter kann notfalls versuchen, beim Balancieren zu kämpfen, muss jedoch einen Abzug von -5 auf seine Angriffswürfe hinnehmen und zu Beginn jeder Runde einen Fertigkeitswurf schaffen, um nicht herunterzufallen. Da er nicht ausweichen kann, genießt er keinen Geschicklichkeitszuschlag auf die Rüstungsklasse; wird er beim Balancieren getroffen, ist sofort ein weiterer Fertigkeitswurf fällig, um das Gleichgewicht zu halten.

Bauchreden: Charaktere mit dieser Fertigkeit verstehen es, ihre Stimme zu "werfen". Sie können nicht wirklich Laute aus einer anderen Richtung erschallen lassen (wie der gleichnamige Zauber), sind aber in der Lage, dies anderen vorzutäuschen. Beim Einsatz dieser Fertigkeit muss sich die angebliche Geräuschquelle in der Nähe des Charakters befinden. Ihre Natur und die Intelligenz der Betroffenen können die Erfolgsaussichten des Charakters beeinflussen. Versucht der Charakter, einen offensichtlich unbelebten Gegenstand (ein Buch, einen Bierkrug o.ä.) sprechen zu lassen, so wird sein Intelligenzwert für den Fertigkeitwurf -5 verringert; lässt er dagegen eine glaubhafte Quelle reden (einen Spielercharakter oder NSC), so gilt ein Bonus von +2. Die Intelligenz des Beobachters wirkt sich wie folgt aus:

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

Gelingt der Fertigkeitwurf, so hat der Charakter die Zuhörer täuschen können; allerdings ist für jeden Ausspruch ein neuer Wurf erforderlich. Der Charakter kann nur Laute vortäuschen, die er normalerweise hervorbringen kann - das Brüllen eines Löwen übersteigt also seine Fähigkeiten. Da Bauchrednerei auf Täuschung und dem Sprachverständnis der Leute beruht, sowie auf ihren Vorstellungen davon, was sprechen kann und was nicht, wirkt diese Fertigkeit nur gegenüber intelligenten Wesen, nicht etwa auf Tiere usw. außerdem müssen die Betroffenen den Charakter beobachten, da ein Teil der Täuschung visuell wirkt ("He, seine Lippen bewegen sich ja gar nicht!"). Der Einsatz dieser Fertigkeit wird niemanden veranlassen, sich umzudrehen, da die Stimme nicht wirklich in seinem Rücken ertönt (dies geht nur mit Hilfe des Zaubers). Alle, die nicht gerade leichtgläubig wie Kinder sind, werden in diesem Fall merken, was tatsächlich los ist; vielleicht finden sie es komisch - vielleicht auch nicht...

Baumeister: Der Charakter ist im Entwurf und Bau kleiner und großer Konstruktionen ausgebildet und kann für fast alle Pläne aufstellen, von einfachen Mechanismen (Steinschleudern, Schleusen, Mühlen) bis hin zu großen Anlagen (Festungen, Staudämme). Ein Fertigkeitwurf ist nur bei besonders schwierigen oder ausgefallenen Projekten erforderlich. Zur Ausführung seiner Pläne braucht ein Baumeister entsprechend befähigte Arbeiter; er ist jedoch in der Lage, ihre Arbeit einzuteilen und zu überwachen. Ein Baumeister ist außerdem mit den Grundsätzen der Belagerungskunst vertraut und kann Schwachstellen in der Anlage von Burgen und ähnlichen Bauwerken erkennen; er weiß auch, wie Belagerungsmaschinen (Steinschleudern, Rammböcke, Mauerbohrer usw.) gebaut und eingesetzt werden.

Bergbau: Für die Einrichtung und den Betrieb eines Bergwerks wird mindestens ein Charakter mit Bergmannsfertigkeit gebraucht. Zunächst kann er versuchen, die Art der Erze oder Edelsteine zu bestimmen, die in einem bestimmten Gebiet evtl. zu finden sind. Hierzu muss er mindestens eine Woche darauf verwenden, ein Gebiet von 10 km² abzusuchen. Der Spielleiter kann entscheiden, dass mehrere solcher Gebiete untersucht werden müssen und entsprechend mehr Zeit vergeht, bis der Charakter fündig wird. Nach dieser Untersuchung kann der Charakter angeben, mit was für Vorkommen in dem betreffenden Gebiet zu rechnen ist, und nach einem geeigneten Platz für das Bergwerk suchen. Bei Gelingen eines Fertigkeitwurfs, den der Spielleiter verdeckt durchführt, hat der Charakter eine günstige Lage gewählt - was allerdings noch keinen reichen Ertrag, sondern nur gute Voraussetzungen gewährleistet. Ob, und wenn ja, welche Bodenschätze im Einzugsbereich des Bergwerks gefördert werden können, bestimmt der Spielleiter. misslingt der Fertigkeitwurf so glaubt der Charakter nur, einen guten Platz gefunden zu haben; natürlich erweist sich sein Irrtum erst, nachdem bereits eine Menge Arbeit geleistet wurde. Wenn die Förderung einmal begonnen hat, muss ein Charakter mit Bergmannsfertigkeit nur noch alle laufenden Arbeiten überwachen. Dies ist zwar eine geruhvolle Stellung, die meisten Spielercharaktere werden hierfür jedoch lieber einen NSC einstellen.

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

Blind kämpfen: Ein Charakter mit dieser Fertigkeit ist im Nahkampf bei schlechtem Licht oder völliger Dunkelheit geübt. (Der Einsatz von Zaubern unter solchen Bedingungen ist jedoch auch mit dieser Fertigkeit nicht möglich.) Bei völliger Dunkelheit gilt für den Charakter nur ein Abzug von -2 (statt -4) auf die Angriffswürfe; bei Sternen- oder Mondlicht beträgt der Malus nur -1. Die Rüstungsklasse des Charakters verschlechtert sich bei Dunkelheit nicht. Außerdem kann der Charakter besondere Fähigkeiten, die normalerweise bei Dunkelheit nicht anwendbar wären, dennoch einsetzen, allerdings nur halb so wirkungsvoll (für Fertigkeitwürfe gilt jeweils der halbe Attributwert, usw.). Diese Fertigkeit hilft allerdings nur gegen Feinde oder Gefahren, die sich in Nahkampferreichweite zum Charakter befinden: Sie schützt ihn nicht vor Geschossen oder anderen Angriffen aus größerem Abstand. Deshalb bleiben Abzüge auf die Rüstungsklasse für Schuss- und Wurfaffen bestehen - wenn der Charakter das Zischen eines Pfeils hört, ist es zum Reagieren zu spät. Bei Bewegung in völliger Dunkelheit verringert sich das Tempo für Charaktere mit dieser Fertigkeit nur halb so stark wie für andere. Darüber hinaus hilft diese Fertigkeit einem Charakter im Kampf gegen unsichtbare Gegner: Auch hier beträgt der Abzug auf seine Angriffswürfe nur -2. Der Charakter kann allerdings unsichtbare Wesen nicht entdecken, nur gut genug orten, um mit ihnen zu kämpfen.

Bogenbauer/Pfeilschäfter: Ein Charakter, der über diese Fertigkeit verfügt, kann die in Tabelle 44 aufgeführten Bogen und Pfeile anfertigen. Die Pfeilspitzen müssen von einem Waffenschmied hergestellt werden, alle anderen Arbeiten kann der Charakter selbst durchführen. Die Bauzeit beträgt eine Woche für einen Lang- oder Kurzbogen, zwei Wochen für einen Kompositbogen, sowie für je 1W6 Pfeile einen Tag. Wenn die für die Anfertigung einer Waffe erforderliche Zeit vorbei ist, führt der Spieler einen Fertigkeitswurf durch. Ist dieser erfolgreich, so ist die Waffe von guter Qualität und wird lange Jahre der Benutzung überdauern. Wenn der Wurf misslingt, kann man die Waffe dennoch gebrauchen, sie hat nur eine begrenzte Lebensdauer: Pfeile brechen beim ersten Schuß, Bögen bei einem Angriffswurf von glatt 1.

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

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

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

Edelsteine schleifen: Mit dieser Fertigkeit kann ein Charakter die in einem Bergwerk gewonnenen Edelstein-Rohlinge schleifen und schneiden, und zwar 1W10 Steine pro Tag. Helfer ohne entsprechende Fertigkeit nützen ihm dabei nicht. Für seine Arbeit benötigt der Edelsteinschleifer eine gute Lichtquelle sowie einen Satz feiner Meißel, kleiner Hämmerchen und speziell gehärteter Klingen. Rohe Edelsteine sind zwar wertvoll, bringen aber nicht annähernd so viel ein wie geschliffene. Ist der Schliff (d.h. der entsprechende Fertigkeitswurf) erfolgreich, so liegt der Wert des Steins in der seinem Typ entsprechenden Größenordnung; fällt beim Wurf eine 1, so ist der Schliff so ausgezeichnet gelungen, dass der Stein in die nächsthöhere Wertklasse fällt. (Der Spielleiter verfügt über die entsprechenden Tabellen.)

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

Diebe mit dieser Fertigkeit (und nur sie) können auch versuchen, Fallen gegen Menschen zu stellen. Diese können aus Armbrüsten, federgelagerten Nagelbrettern, Fallblöcken usw. bestehen. Ein solcher Versuch wird genauso gehandhabt wie bei einer Großwildfalle; der Spielleiter muss den Schaden abschätzen, den eine solche Falle anrichten kann. Das Anlegen einer kleinen Falle oder Schlinge dauert eine Stunde. Für eine große Falle benötigen zwei oder drei Leute (von denen nur einer die Fertigkeit zu beherrschen braucht) 2W4 Stunden. Für die Einrichtung einer Menschenfalle braucht ein Charakter je nach ihrem Aufbau evtl. ebenfalls Helfer, in jedem Fall dauert die Arbeit 1W8 Stunden. Natürlich muss das nötige Material jeweils verfügbar sein. Charaktere, welche die Fertigkeit "Tierkunde" besitzen, erhalten eine Bonus von +2 auf alle Versuche, Fallen zu stellen, um Wildtiere zu fangen: Die Kenntnis von deren Lebensgewohnheiten hilft ihnen dabei. Für Fallen gegen intelligente Monster oder Menschen bzw. Halbmenschen erhalten sie keinen Zuschlag.

Fälschung: Charaktere mit dieser Fertigkeit sind in der Lage, Kopien von Urkunden und handschriftlichen Texten anzufertigen, sowie derartige Fälschungen zu erkennen. Um eine Urkunde zu fälschen, bei der es nicht auf eine bestimmte Handschrift ankommt (militärische Befehle, örtliche Erlasse o.ä.), muss der Charakter ein solches Schriftstück nur schon einmal gesehen haben. Für das Fälschen einer Unterschrift ist ein Original als Vorlage erforderlich, und der Fertigkeitwurf erfolgt mit einem Malus von -2 auf den Geschicklichkeitswert. Für einen längeren Text in einer bestimmten Handschrift wird eine entsprechend umfangreiche Vorlage benötigt, und der Abzug beträgt in diesem Fall -3. Wichtig ist, dass der Fälscher stets glaubt, sein Werk sei nicht zu erkennen: Der Spielleiter führt den Fertigkeitwurf verdeckt durch, und von einem Fehler erfährt der Charakter erst, wenn es zu spät ist. War der Fertigkeitwurf erfolgreich, so kann die Fälschung nur von denen entdeckt werden, die mit der betreffenden Handschrift besonders vertraut sind, oder von anderen Fälschern, die das Schriftstück eingehend untersuchen. Wenn der Wurf misslingt, wird jeder, der die Art der Urkunde oder Handschrift kennt, das Werk des Charakters bei näherem Hinsehen als Fälschung erkennen. Fällt beim Fertigkeitwurf die 20, so wird jeder, der mit entsprechenden Schreiben regelmäßig zu tun hat, die Fälschung auf den ersten Blick erkennen - der Fälscher ahnt dies jedoch nicht. Charaktere mit dieser Fertigkeit können auch Schriftstücke prüfen. Bei einem gelungenen Fertigkeitwurf (den wiederum der Spielleiter durchführt) kann der Charakter feststellen, ob das Dokument echt oder gefälscht ist. Misslingt der Wurf, ohne 20 zu betragen, kann der Betreffende keine endgültige Aussage treffen; bei einer 20 kommt er zum falschen Ergebnis.

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

Fischen: Der Charakter ist in der Kunst des Fischfangs bewandert, ob nun mit Angelhaken und Schnur, Netz oder Fischspeer. Für jede Stunde, die der Charakter mit dem Fang von Fischen verbringt, wird ein Fertigkeitwurf durchgeführt. Misslingt er, wurde nichts gefangen. Bei Erfolg dagegen konnte der Charakter so viele Fische fangen, wie die Differenz zwischen dem Wurf und seinem Weisheitswert beträgt, wenn er mit Angelhaken oder Speer fischt; ein Netz bringt ggf. die dreifache Menge ein. Wo es keine Fische gibt, kann man natürlich auch keine fangen; andererseits wimmeln manche Gewässer von Fischen, z.B. Teiche und Bäche zur Laichzeit. Der Spielleiter kann die Ergebnisse je nach der genauen Lage abwandeln.

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

Heilkunde: Ein heilkundiger Charakter kennt verschiedene Naturheilmittel sowie die Grundlagen von Erster Hilfe und Krankenpflege. Wenn er einen Verwundeten innerhalb einer Runde nach dessen Verwundung erfolgreich behandelt (Fertigkeitwurf), gewinnt dieser 1-3 Trefferpunkte zurück, jedoch höchstens so viele, wie er in der vorigen Runde verloren hatte. Jeder Charakter kann nur einmal am Tag so behandelt werden. Unter der Aufsicht und Pflege eines Heilkundigen kann ein verletzter Charakter pro Tag einen verlorenen Trefferpunkt auch dann wieder aufbauen, wenn er reist oder andere leichte Tätigkeiten ausführt. Bei völliger Ruhe beschleunigt fachkundige Pflege die Heilung auf 2 Punkte pro Tag, bei gleichzeitiger Anwendung der Fertigkeit "Kräuterkunde" sogar auf 3 Punkte. Für die Pflege sind keine Fertigkeitwürfe erforderlich, der Charakter muss sich jedoch regelmäßig um seine Patienten kümmern und kann daher höchstens sechs Personen gleichzeitig so behandeln.

Ein Charakter, der über diese Fertigkeit verfügt, kann auch versuchen, einen Vergifteten zu retten, sofern das Gift durch eine Wunde eingedrungen ist. Kann das Opfer sofort (in der Runde, nachdem die Vergiftung geschah) und für die nächsten fünf Runden behandelt werden, so erhält es einen Zuschlag von +2 auf seinen Rettungswurf (der erst am Ende der Behandlung durchgeführt wird). Ein Fertigkeitswurf ist nicht erforderlich, der Vergiftete muss jedoch sofort behandelt werden (d.h. der behandelnde Charakter muss alles andere abbrechen) und kann selbst nichts tun. Wird die Behandlung unterbrochen, ist sofort ein normaler Rettungswurf gegen Gift fällig, dessen Ergebnis durch weitere Behandlung nicht mehr beeinflusst werden kann. Heilkundige, die auch Kräuterkunde beherrschen, können in dergleichen Weise Charaktere behandeln, die Gift mit der Nahrung oder durch Berührung aufgenommen haben : Dank ihrer Heilkenntnisse können sie das Gift erkennen und mit Hilfe der Kräuterkunde ein Abführ- oder Brechmittel anrühren.

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

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

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

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

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

Künstlertalent: Charaktere mit künstlerischer Begabung sind mit den verschiedenen Kunstformen vertraut und besitzen einen natürlichen Sinn für Farbe, Form, Raumaufteilung, Melodie, Tonlage und Rhythmus. Darüber hinaus können sie eine Kunstrichtung (Malerei, Bildhauerei, Komposition usw.) aktiv betreiben und versuchen, entsprechende Kunstwerke zu schaffen. Ein Fertigkeitswurf ist dafür nicht erforderlich, kann jedoch durchgeführt werden, um die Qualität zu ermitteln. Fällt bei diesem Wurf eine 1, so hat der Künstler ein Werk von bleibendem Wert geschaffen; misslingt dagegen der Fertigkeitswurf, so ist das Stück entweder nicht schön oder einfach schlecht. Künstlertalent gibt außerdem einen Bonus von +1 auf alle Fertigkeitwürfe, bei denen es auf Kunstverstand ankommt (Musik und Tanz) sowie auf Versuche, den Wert eines Kunstwerks zu schätzen.

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

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

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

Lokalgeschichte: Zur Geschichte einer Gegend, etwa einer größeren Grafschaft oder einer kleinen Provinz, kennt ein Charakter mit dieser Fertigkeit eine Fülle von Einzelheiten: Er weiß, wann der verfallene Turm auf dem Hügel erbaut wurde, wer der Bauherr war (und was diesem später widerfuhr), welche großen Helden und Finsterlinge auf dem alten Schlachtfeld gekämpft haben und gefallen sind, welcher große Schatz angeblich im örtlichen Tempel gehortet wird, wie dem Bürgermeister der Nachbarstadt plötzlich wieder Haare auf seiner Glatze wuchsen, und vieles mehr. Der Spielleiter wird dem Spieler bei Bedarf entsprechende Informationen über Orte und Ereignisse geben. Außerdem kann der Charakter versuchen, diese Dinge in Form von Geschichten weiterzuerzählen. Wenn er hierfür ein Thema gewählt hat, kann der Spieler entweder einen Fertigkeitswurf durchführen und die Geschichte bei Erfolg in das Repertoire seines Charakters aufnehmen, oder sie selbst erzählen: Wenn es ihm gelingt, die anderen damit zu unterhalten, ist ein Fertigkeitswurf überflüssig. Der Charakter kann derartige Geschichten erzählen, um Nichtspieler zu unterhalten, wodurch sein Charisma für die jeweilige Begegnung um zwei Punkte steigt. Feindseligen Wesen Anekdoten zu erzählen, wird allerdings nicht viel helfen.

Musikinstrument: Der Charakter beherrscht ein bestimmtes Musikinstrument, und für jeden zusätzlichen Fertigkeitspunkt kann die Technik für ein weiteres Instrument erlernt werden. Der Charakter spielt recht gut, so dass normalerweise kein Fertigkeitswurf erforderlich ist; der Spielleiter kann jedoch einen solchen Wurf ansetzen, wenn er die Umstände für außergewöhnlich hält.

Nähen/Schneidern: Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kann Kleidungsstücke zuschneiden und nähen, sowie alle Arten von Stickereien und Verzierungsarbeiten ausführen. Ein Fertigkeitswurf ist nicht erforderlich, der Charakter braucht jedoch für seine Arbeit mindestens Nadel und Faden.

Navigation: Wenn ein Charakter über diese Fertigkeit verfügt, beherrscht er die Kunst, nach den Sternen zu steuern, Strömungen zu beobachten und auf Anzeichen für Untiefen, Riffe und andere verborgene Gefahren zu achten. An Land ist dies nicht besonders nützlich; auf See jedoch kann ein Navigator bei Gelingen eines Fertigkeitswurfs die Chance, in die Irre zu fahren, um zwanzig Prozentpunkte senken.

Orientierungssinn: Aufgrund seines angeborenen Orientierungsvermögens kann der Charakter die Richtung bestimmen, in welche die Gruppe marschiert. Nach 1W6 Runden Konzentration entscheidet ein vom Spielleiter durchgeführter Fertigkeitswurf über den Erfolg: Misslingt der Wurf, ohne 20 zu betragen, so irrt sich der Charakter um 90 Grad; fällt die 20, so nennt er die genau entgegengesetzte Himmelsrichtung. Außerdem verringert sich die Chance eines Charakters, sich in der Wildnis zu verirren, um einen Punkt, wenn er über diese Fertigkeit verfügt.

Reiten (am Boden): Diese Fertigkeit bezieht sich auf Pferde oder andere Arten von Landtieren. Bei ihrem Erwerb muss jeweils angegeben werden, für welche Art von Reittier sie gelten soll; neben Pferden wären Einhörner, Greife oder Winterwölfe denkbar, sowie jede andere Tierart, die von Menschen, Halbmenschen oder Humanoiden geritten werden kann. Ein geübter Reiter kann alle im folgenden erläuterten Kunststücke vollbringen; einige gelingen automatisch, für andere ist ein Fertigkeitswurf erforderlich:

a) Wenn das Pferd oder Reittier stillsteht, kann der Charakter auch in schwerer Rüstung in den Sattel springen. Hierfür ist kein Fertigkeitswurf nötig, wohl aber, wenn er das Tier noch in derselben Runde in Bewegung bringen oder in den Sattel eines laufenden Tieres springen will. Bei Misslingen des Wurfs fällt der Charakter - wohl eher beschämt - zu Boden.

b) Der Charakter kann sein Reittier dazu antreiben, Hindernisse oder Bodenspalten zu überspringen. Ein Fertigkeitswurf ist dafür nur erforderlich, wenn das Hindernis höher als 0,90 m oder breiter als 3,60 m ist. Maximal können Hindernisse von 2,10 m Höhe oder 9 m Breite übersprungen werden. Bei einem erfolgreichen Wurf hat das Tier den Sprung vollbracht, bei Misserfolg scheut es vor dem Hindernis zurück und der Charakter kann sich nur im Sattel halten, wenn ihm ein erneuter Fertigkeitswurf gelingt.

c) Der Charakter kann sein Reittier zu schnellerer Gangart anspornen, so dass sich dessen Bewegungstempo für höchstens vier Phasen um 1,80 m pro Runde erhöht. Dabei ist für jede Phase ein Fertigkeitswurf fällig, um zu sehen, ob das Tier so hart angetrieben werden kann. Misslingt bereits der erste Wurf, kann kein weiterer Versuch unternommen werden, das Tier bewegt sich jedoch mit normalem Tempo weiter. Misslingt dagegen ein späterer Wurf, so fällt es sofort in Schritt, und der Charakter muss absitzen und es eine Phase lang am Zügel führen. Spätestens nach der vierten Phase in voller Karriere ist dies in jedem Fall erforderlich.

d) Der Charakter kann sein Reittier mit den Knien lenken, so dass er auch vom Sattel aus Waffen einsetzen kann, die mit beiden Händen gehandhabt werden (z.B. einen Bogen oder Zweihänder). Hierbei ist ein Fertigkeitswurf nur erforderlich, wenn der Charakter selbst getroffen wird. In diesem Fall bedeutet ein Misslingen des Wurfs, dass der Charakter aus dem Sattel stürzt und 1W6 Punkte zusätzlichen Schaden nimmt.

e) Der Charakter kann sich fallen lassen und an der Flanke des Tieres hängend reiten, um es als Schild gegen Angriffe einzusetzen. Dies ist allerdings nur möglich, wenn er keine Rüstung trägt und auf eigene Angriffe verzichtet. Seine Rüstungsklasse verbessert sich durch dieses Manöver um sechs Punkte; alle Angriffe, die seine normale Rüstungsklasse getroffen hätten, treffen statt dessen sein Reittier. Für den Einsatz dieses Tricks ist kein Fertigkeitswurf nötig. Der Charakter kann aus dem Sattel springen und noch in derselben Runde einen Nahkampfangriff gegen einen in Reichweite (3 m) befindlichen Gegner führen. Hierfür muss ein Fertigkeitswurf mit einem Malus von -4 gelingen; misslingt er, landet der Charakter nicht auf den Füßen, sondern fällt zu Boden und erleidet 1-3 Punkte Schaden.

Reiten (im Flug): Mit dieser Fertigkeit ist ein Charakter in der Lage, eine bestimmte Art von Flugwesen zu reiten. Die genaue Gattung muss bei Erwerb der Fertigkeit benannt werden; zusätzliche Fertigkeitspunkte können eingesetzt werden, um den Umgang mit anderen Arten zu lernen. Im Gegensatz zum Reiten am Boden ist diese Fertigkeit unabdingbare Voraussetzung, um ein Flugtier allein reiten zu können. Außerdem ist der in ihr geübte Charakter zu folgenden Aktionen fähig:

a) Er kann in den Sattel des am Boden stehenden Tieres springen und es noch in derselben Runde in die Luft bringen; hierfür ist kein Fertigkeitswurf nötig.

b) Er kann vom Rücken seines Tieres bis zu 3 m tief auf den Boden oder auf den Rücken eines anderen Land- oder Flugtieres springen. Charaktere, die durch Ausrüstung nur leicht behindert sind, können ohne Fertigkeitswurf auf die Erde springen. In allen anderen Situationen ist ein Wurf erforderlich, bei dessen Fehlschlag der Charakter normalen Schaden nimmt (weil er beim Landen hingefallen ist), bzw. das Ziel seines Sprunges verfehlt (was möglicherweise einen Sturz aus großer Höhe und entsprechende Verletzungen zur Folge hat). Ein Charakter, der auf die Erde springt, kann noch in derselben Runde angreifen, wenn ihm ein Fertigkeitswurf mit einem Malus von -4 gelingt; ein Misserfolg führt auch hier zum Sturz.

c) Bei einem gelungenen Fertigkeitswurf kann er sein Reittier zu höherem Tempo antreiben, wodurch sich dessen Geschwindigkeit um zehn bis vierzig Meter pro Runde (1W4) erhöht. Diese Spitzengeschwindigkeit kann höchstens für vier Runden hintereinander beibehalten werden. Misslingt der Wurf, kann in der nächsten Runde ein zweiter Versuch gemacht werden, misslingt auch dieser, ist es eine Phase lang nicht möglich, das Tempo zu erhöhen. Nach einem solchen Sprint geht das Flugtempo des Tieres auf zwei Drittel des Normalwertes zurück, und seine Manövrierfähigkeit (s. Glossar) verschlechtert sich um eine Klasse. Diese Einschränkungen bestehen, bis das Tier landen und mindestens eine Stunde lang ausruhen kann.

d) Der Reiter kann sein Tier mit Füßen und Knien lenken, so dass er die Hände zum Kampf frei behält. Ein Fertigkeitswurf wird nur durchgeführt, wenn er Schaden hinnehmen muss. Misslingt er, wurde der Reiter aus dem Sattel geworfen. Ein zweiter Fertigkeitswurf entscheidet in diesem Fall darüber, ob er sich noch fangen konnte (und nun mit einer Hand am Geschirr seines Tieres oder ähnlich gefährlich in der Luft hängt). Sollte auch dieser Wurf fehlschlagen, stürzt der Reiter ab. Natürlich kann sich ein Reiter im Sattel festschnallen; auch dies birgt jedoch Gefahren, falls sein Reittier getötet wird und abstürzt.

Religionskunde: Charaktere mit dieser Fertigkeit kennen die Glaubensrichtungen und Kulte ihrer Heimat sowie die wichtigsten Religionen der Nachbarländer. Allgemeine Angaben (das religiöse Symbol und die Grundsätze des Glaubens etwa) sind dem Charakter automatisch bekannt, während für spezielle Informationen (die Hierarchie der Priester oder die Bedeutung bestimmter Feiertage z.B.) ein Fertigkeitswurf erforderlich ist. Durch den Einsatz zusätzlicher Fertigkeitspunkte kann ein Charakter entweder seine Kenntnisse auf weiter entfernte oder wenig bekannte Religionen ausdehnen, oder sein Wissen über einen bestimmten Kult vertiefen, so dass auch bei schwierigen Fragen auf einen Fertigkeitswurf verzichtet werden kann. Solches Fachwissen ist für Priester im Umgang mit ihrer eigenen wie auch mit rivalisierenden Glaubensgemeinschaften besonders wertvoll.

Rüstungen fertigen: Wenn das nötige Werkzeug und Material zur Verfügung steht, kann ein Charakter mit dieser Fertigkeit jede der in Tabelle 44 aufgeführten Rüstungen herstellen. Dabei wird am Ende der Arbeitsperiode ein Fertigkeitswurf durchgeführt. Die zur Anfertigung von Rüstungen erforderliche Zeit beträgt zwei Wochen für jeden RK-Punkt unter 10: Die Fertigung eines Schildes dauert zwei Wochen, während für einen kompletten Prunkharnisch achtzehn Wochen Arbeit nötig sind. Wenn der Fertigkeitswurf misslingt, aber höchstens vier Punkte über dem Grenzwert liegt, hat der Charakter eine brauchbare, aber fehlerhafte Rüstung produziert: Obwohl äußerlich nicht erkennbar, ist ihre Klasse um einen Punkt schlechter als normal. Nur Charaktere mit dieser Fertigkeit können bei sehr genauer Untersuchung derartige Fehler feststellen. Erleidet eine fehlerhafte Rüstung im Kampf einen Treffer, bei dem 19 oder 20 gewürfelt wurde, so geht sie kaputt. Die Rüstungsklasse des Trägers verschlechtert sich sofort um weitere vier Punkte, außerdem wird er durch die beschädigte Rüstung so behindert, dass er sich nur mit halbem Tempo bewegen und mit einem Malus von -4 angreifen kann, bis er sich aus der Rüstung befreit (was 1W4 Runden in Anspruch nimmt). Wenn ein Rüstungsmacher einen Feld- oder Prunkharnisch anfertigen soll, muss dessen späterer Träger während der Herstellung mindestens einmal in der Woche zum Anpassen kommen, da diese Rüstungen genau nach Maß gefertigt werden.

Schätzen: Diese Fertigkeit ist für Diebe besonders nützlich, denn sie ermöglicht es, die Echtheit und den Wert von Antiquitäten, Kunstgegenständen, Schmuck, geschliffenen Edelsteinen und anderen Wertgegenständen, die sie finden, zu schätzen (Der Spielleiter kann hiervon bestimmte Gegenstände ausnehmen, die so selten oder fremdartig sind, dass sie sich nicht einordnen lassen.) Der Charakter muss den Gegenstand in die Hand nehmen und untersuchen können. Bei einem erfolgreichen Fertigkeitswurf kann er ggf. Fälschungen erkennen und den Wert des Stückes, auf 100 oder 1.000 GM gerundet, abschätzen. Misslingt der Wurf, so kann der Charakter keine Wertangabe machen; fällt die 20, so verschätzt er sich beträchtlich - zum eigenen Nachteil.

Schmiedekunst: Ein Charakter, der dieses Handwerk beherrscht, kann Werkzeuge und Geräte aus Eisen herstellen. Er benötigt dafür eine Esse mit einem guten Kohlefeuer und einem Blasebalg, sowie Zange, Hammer und Amboss. Ein Schmied kann weder Rüstungen noch die meisten Waffen herstellen, dafür jedoch Brechstangen, Wurfanker, Hufeisen, Nägel, Türangeln, Pflugschare und andere eiserne Gegenstände.

Schustern: Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kann Schuhe, Stiefel und Sandalen anfertigen und reparieren.

Schwimmen: Nur mit dieser Fertigkeit kann ein Charakter schwimmen und sich den Regeln für das Schwimmen entsprechend im Wasser bewegen (s. Seite 128). Charaktere ohne entsprechende Fertigkeit können nicht schwimmen, nur die Luft anhalten und sich treiben lassen.

Seemannschaft: Der Charakter ist mit der Handhabung von Booten und Schiffen vertraut und kann als Matrose arbeiten, auch wenn er nicht navigieren kann. Für Seeschiffe sind Mannschaften von ausgebildeten Seeleuten unerlässlich; in der Binnenschifffahrt wird ein Boot mit einer solchen Besatzung um die Hälfte schneller.

Seilkunst: Ein Charakter, der diese Fertigkeit beherrscht, kann mit einem Seil erstaunliche Kunststücke vollbringen. Er ist mit allen Arten von Knoten vertraut und kann sie so knüpfen, dass sie sicher halten, langsam auf gehen, oder auf einen plötzlichen Ruck auf springen. Werden dem Charakter mit einem geknoteten Seil o.ä. die Hände gefesselt, so kann er sich durch einen gelungenen Fertigkeitswurf (mit einem Malus von -6) befreien. Außerdem erhält ein Charakter für diese Fertigkeit einen Zuschlag von +2 auf alle Angriffswürfe, die mit einem Lasso durchgeführt werden, und einen Bonus von zehn Prozentpunkten auf seine Kletterchance, wenn er mit einem Seil arbeitet oder andere Charaktere abseilt.

Singen: Der Charakter ist ein ausgebildeter Sänger und kann seine Fähigkeit einsetzen, um andere zu unterhalten und evtl. seinen Lebensunterhalt zu verdienen (Barden können dies automatisch). Für normales Singen ist kein Fertigkeitwurf erforderlich, der Charakter kann jedoch bei erfolgreichen Würfeln auch Chorwerke komponieren.

Spiele: Diese Fertigkeit verleiht dem Charakter Kenntnis der meisten bekannten Glücks und Taktikspiele, darunter Kartenspiele, Würfeln, Knobeln, Dame und Schach. Wenn ein solches Spiel anfällt, kann es entweder wirklich ausgespielt werden (was manchmal recht lange dauern wird) oder durch einen Fertigkeitwurf ersetzt werden, wobei ein Erfolg bedeutet, dass das Spiel gewonnen wurde. Spielen zwei Charaktere, die über diese Fertigkeit verfügen, gegeneinander, so gewinnt derjenige mit dem höheren erfolgreichen Fertigkeitwurf. Ein Charakter kann mit dieser Fertigkeit auch versuchen, falsch zu spielen, wodurch er einen Zuschlag von + 1 für den Fertigkeitwurf erhält. Bei einem Wurf von 17 bis 20 wird sein Falschspiel jedoch entdeckt, auch wenn er das Spiel gewonnen hat.

Sprache (alte): Ein Charakter mit dieser Fertigkeit beherrscht eine alte und schwierige Sprache, die sich vor allem noch in den Werken pedantischer Gelehrter und Magier findet. Ihr Hauptnutzen ist, die geheimen Schriften längst verstorbener Mystiker zu lesen. Die Fertigkeit verleiht dem Charakter nach Wahl des Spielers entweder Kenntnis der Schrift- oder der gesprochenen Sprache.

Sprache (lebende): Der Charakter hat die Sprache eines anderen Landes sprechen gelernt. Dies setzt voraus, dass ein Lehrer verfügbar war, der ein anderer Spielercharakter, ein NSC oder auch einfach ein Einwohner jener Gegend gewesen sein kann.

Springen: Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kann besonders hohe und weite Sprünge vollbringen. Wenn er mindestens 6 m Anlauf nehmen kann, ist er in der Lage, Weiten und Höhen bis zu $(2W6+Stufe) \times 0,3$ m und Höhen bis zu $(1W6+Stufe) \times 0,15$ m zu überspringen. Allerdings kann niemand weiter als das Sechsfache oder höher als das Anderthalbfache seiner Körpergröße springen. Aus dem Stand erreicht ein Springer nur eine Weite von $(1W6 + Stufe:2) \times 0,3$ m bzw. eine Höhe von 0,90 m. Ein im Springen geübter Charakter kann auch Stabsprünge ausführen, wenn er mindestens 9 m Platz für den Anlauf hat. Der Stab muss um 1,20 bis 3 m länger sein als seine Körpergröße. Ein solcher Sprung geht in der Weite über das Anderthalbfache der Stablänge, in der Höhe bis zur Länge des Stabes. Springt der Charakter nicht höher als bis zur halben Stablänge, so kann er auf den Füßen landen. Mit einem Stab von 3,60 m Länge könnte der Charakter also entweder ein Fenster in 3,60 m Höhe erreichen (und hindurchfallen), oder durch ein Fenster in 1,80 m Höhe springen und auf den Füßen landen, oder einen 5,40 m breiten Graben überspringen. In jedem Fall müsste er den Stab am Ende des Sprunges fallen lassen.

Spurenlesen: Charaktere mit dieser Fertigkeit können die Spuren verschiedener Wesen durch die meisten Geländeformen hindurch verfolgen. Für Wäldläufer werden die Fertigkeitwürfe normal durchgeführt, für alle anderen Charaktere gilt ein zusätzlicher Malus von - 6. Andere Modifikatoren hängen von den näheren Umständen ab und sind in Tabelle 39 angegeben.

Tabelle 39: MODIFIKATIONEN für SPURENLESEN

Gelände	Mod.
Weicher oder schlammiger Boden	+4
Dichtes Unterholz, Ranken oder Schilf	+3
Staub mit gelegentlichen Spuren	+2
Normaler Boden, Holzfußboden	0
Felsboden oder flaches Wasser	-10
Je zwei Wesen in der verfolgten Gruppe	+1
Je 12 Stunden nach Entstehung der Spur	-1
Je Stunde Regen, Schnee oder Hagel	-5
Schlechte Beleuchtung (Mond- oder Sternenlicht)	-6
Verfolgte Gruppe versucht, Spuren zu verwischen	-4

Die in Tabelle 39 angegebenen Modifikatoren sind kumulativ: Alle den jeweiligen Umständen entsprechenden Modifikatoren werden zum Weisheitswert addiert bzw. davon abgezogen, um die Erfolgchance zu ermitteln.

Beträgt Thules Weisheitswert z.B.16, so liegt seine Chance, in der Nacht (-6) eine Spur im Schlamm (+4) zu finden, während ein Hagelsturm niedergeht (-5), alles in allem bei 9. (Als Waldläufer erleidet Thule nicht den Grundabzug von -6.)

Damit Spuren überhaupt gelesen und verfolgt werden können, muss das verfolgte Wesen natürlich irgendwelche Spuren hinterlassen. Daher ist es in der Regel nicht möglich, der Fährte von fliegenden oder körperlosen Wesen zu folgen. In Einzelfällen kann der Spielleiter dies dennoch zulassen, sollte es jedoch mit entsprechenden Abzügen belegen. Um der Fährte eines Wesens folgen zu können, muss ein Charakter sie erst einmal finden. In Gebäuden ist dies nur möglich, wenn er das zu verfolgende Geschöpf innerhalb der letzten halben Stunde beobachten konnte und an der Stelle zu suchen beginnt, wo er es zuletzt gesehen hat. Unter freiem Himmel genügt es, wenn er sein "Wild" selbst gesehen hat, Augenzeugen von dessen Auftauchen berichten hört ("Jo, grod' gestern hamma d'Orks do aufm Weg noch umanand' lauf'n 'sehn!") oder deutliche Anhaltspunkte für sein Auftreten besitzt (etwa einen viel begangenen Wildwechsel). Sind diese Voraussetzungen erfüllt, so wird ein Fertigkeitswurf durchgeführt. Misslingt er, kann keine Fährte aufgenommen werden; ein neuer Versuch ist erst möglich, wenn die o.g. Umstände erneut eintreten. Ist die Spur gefunden, werden für ihre Verfolgung unter folgenden Bedingungen weitere Fertigkeitswürfe erforderlich:

- a) Die Erfolgchance verschlechtert sich (das Gelände wird schwieriger, die verfolgte Gruppe ist kleiner geworden, die Nacht bricht herein o.ä.)
- b) Eine andere Fährte kreuzt die verfolgte;
- c) Die Verfolger nehmen die Spur nach einer Pause (um auszuruhen, zu essen, zu kämpfen o.ä.) wieder auf. Misslingt ein Fertigkeitswurf, so kann ein neuer Versuch gemacht werden, nachdem die Umgebung mindestens eine Stunde lang nach neuen Anzeichen abgesucht wurde. Misslingt auch dieser Wurf, ist die Spur nicht mehr zu in den. Wenn mehrere Fährtenleser einer Spur folgen, erhält derjenige mit der höchsten Erfolgchance einen Zuschlag von +1; verliert er die Spur, können auch andere sie nicht wiederfinden.

Ergibt sich durch die Modifikationen eine negative Erfolgchance (z.B. eine Modifikation von insgesamt -11 bei einem Weisheitswert von 10), so verliert der betreffende Charakter die Spur völlig und ist nicht in der Lage, sie wiederzufinden, auch wenn sich die Bedingungen später wieder bessern. In diesem Fall können allerdings andere versuchen, die Fährte aufzunehmen.

Ein Charakter, der einer Spur folgt, kann auch versuchen, die Art und die ungefähre Anzahl der verfolgten Wesen festzustellen. Hierfür ist ein Fertigkeitswurf erforderlich, auf den alle in Frage kommenden Modifikationen angewandt werden. Jedes Mal, wenn ein Fertigkeitswurf fällig wird, um der Fährte zu folgen, kann auch einer für das Lesen der Spuren durchgeführt werden. Bei Erfolg kann der Charakter die Art bestimmen und die Zahl der Verfolgten in etwa abschätzen - wie genau, ist Sache des Spielleiters. Um einer Fährte folgen zu können, müssen Charaktere (und ihre Begleiter) ihr Bewegungstempo verringern; wie stark, hängt von der jeweiligen Erfolgchance ab.

Tabelle 40: BEWEGUNGSTEMPO BEIM VERFOLGEN VON SPUREN

Erfolgchance	Bewegungstempo
1 - 6	¼ des Normalwertes
7 - 13	½ des Normalwertes
14 und höher	¾ des Normalwertes

Im obigen Beispiel lag Thules Erfolgchance bei 9, er kann sich also mit halbem Tempo bewegen, während er die Spur verfolgt.

Steinarbeiten: Mit dieser Fertigkeit ist ein Charakter in der Lage, Gebäude aus Stein zu errichten, die lange Jahre halten, sowie einfache Dekorationen wie Inschriften, Säulen und Rankenwerk auszuführen. Die Steine können dabei durch Mörtel verbunden, ohne Mörtel sauber verfugt oder lose gesetzt und die Zwischenräume mit Lehm und kleinen Steinen ausgefüllt werden. Wenn die erforderlichen Steine bereits gebrochen sind, kann ein gelernter Steinmetz mit dem nötigen Werkzeug (Hammer, Meißel, Keile, Flaschenzüge) in einem Tag eine glatte Mauer von 3 m Länge und 1,50 m Höhe bei 0,30 m Dicke bauen. Die Fertigkeit gestattet auch das Beaufsichtigen von ungelerten Arbeitern beim Brechen von Steinen; hierbei müssen jeweils fünf Arbeiter durch einen Steinmetz überwacht werden. Zwerge gehören zu den besten Steinmetzen der Welt und erhalten einen Zuschlag von +2 bei allen Fertigkeitswürfen für dieses Handwerk

Tanzen: Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kennt und beherrscht verschiedene Tänze und Tanzstile, vom Volkstanz bis zum förmlichen Hofball.

Tiere abrichten: Mit dieser Fertigkeit kann ein Charakter Tiere einer bestimmten Art (die bei Erwerb der Fertigkeit bestimmt werden muss) dazu abrichten, Befehlen zu gehorchen und einfache Kunststückchen zu vollbringen. Zusätzliche Fertigkeitspunkte können eingesetzt werden, um weitere Tierarten dressieren zu können oder seine Fertigkeit im Umgang mit einer Art zu steigern. Meist handelt es sich bei abgerichteten Tieren um Hunde, Pferde, Falken, Tauben, Elefanten, Frettchen oder Papageien; ein Charakter kann sich jedoch auch an der Dressur von fremdartigeren Wesen und Monstern mit tierischer Intelligenz versuchen (allerdings sind diese schwerer unter Kontrolle zu halten). Ein Charakter kann mit bis zu drei Tieren gleichzeitig arbeiten und sie entweder für allgemeine Aufgaben oder auf bestimmte Tricks abrichten. Ein für eine Aufgabe abgerichtetes Tier hört auf eine Reihe von Befehlen, um diese zu erfüllen, z. B. zu wachen, einen Reiter zu tragen, schwere Arbeiten zu verrichten, zu jagen, einer Fährte zu folgen oder für seinen Herrn zu kämpfen (bei Streitrössern und Kriegselefanten). Bei einem Kunststück wird das Tier darauf dressiert, etwas ganz bestimmtes zu tun: Ein Pferd kann z.B. auf Kommando ausschlagen, ein Falke einen bestimmten Gegenstand greifen, ein Hund eine genau bezeichnete Person angreifen, eine Ratte ein bestimmtes Labyrinth durchlaufen. Wenn man lange genug mit einem Tier arbeitet, kann man ihm sowohl allgemeine Aufgaben als auch bestimmte Kunststücke beibringen. Das Abrichten eines Tieres für allgemeine Aufgaben erfordert drei Monate ununterbrochener Arbeit; das Einstudieren eines Kunststücks dauert 2W6 Wochen. Am Ende der Dressurzeit wird ein Fertigkeitswurf durchgeführt; gelingt er, ist das Tier entsprechend abgerichtet. Wenn der Wurf jedoch misslingt, kann es von niemandem (weiter) abgerichtet werden. Ein Tier kann insgesamt zwei bis acht allgemeine Aufgaben oder einzelne Kunststücke lernen. Ein im Abrichten geübter Charakter kann auch versuchen, Wildtiere zu zähmen, um sie später abzurichten. Dies ist nur möglich, wenn sie sehr jung sind. Das Zähmen erfordert einen Monat ununterbrochener Arbeit mit dem Jungtier, danach wird ein Fertigkeitswurf durchgeführt. Misslingt er, so bleibt das Tier so wild, dass es nicht abzurichten ist. Man kann es nur angekettet oder im Käfig halten.

Tiere führen: Wer über diese Fertigkeit verfügt, kann mit Pack- und Lasttieren besonders gut umgehen. Bei Gelingen eines Fertigkeitswurfs kann er ein aufgeregtes oder nervöses Tier beruhigen; einem Charakter, der die Fertigkeit nicht besitzt, gelingt dies nur in 20% der Fälle.

Tierkunde: Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kann aus der Beobachtung eines Tieres oder der Untersuchung seines Lebensbereichs auf dessen Verhalten schließen, d.h. ob es eine Gefahr darstellt, hungrig ist oder evtl. sein Lager oder seine Jungen verteidigt. Darüber hinaus kann aufmerksames Beobachten des Verhaltens von Tieren Hinweise auf die Nähe einer Wasserstelle, einer Tierherde, eines Raubtiers oder das Heranziehen einer Gefahr, z.B. eines Waldbrandes, geben. Der jeweilige Fertigkeitswurf wird vom Spielleiter verdeckt ausgeführt. Bei Erfolg hat der Charakter das Tierverhalten richtig gedeutet. Lag der Wurf um höchstens vier Punkte über dem Grenzwert, so konnte der Charakter keine Erkenntnisse gewinnen. Bei einem höheren Wurf hat er die Anzeichen völlig falsch gedeutet. Ein Charakter kann auch versuchen, die Laute von Tieren nachzuahmen, mit denen er aufgrund seines Hintergrundes ausreichend vertraut ist. Hierbei ist die Lautstärke allerdings auf menschliches Maß beschränkt: Das Brüllen eines Tyrannosaurus Rex kann man so nicht imitieren. Ein erfolgreicher Fertigkeitswurf bedeutet, dass der Ruf des Charakters nur durch Magie von dem des echten Tieres zu unterscheiden ist; er wird Tiere auf jeden Fall täuschen und ggf. abschrecken oder näher heranlocken. Misslingt der Wurf, so klingt der Laut nicht genau richtig; einige Hörer werden trotzdem getäuscht, jedoch kein Wesen, das damit sehr vertraut ist. Andere Wesen und Charaktere entdecken den Unterschied, wenn ein Wurf mit 1W20 ihren Weisheitswert nicht übersteigt. Schließlich hilft die Kenntnis der Lebensgewohnheiten verschiedener Tiere einem Charakter, wenn er Schlingen legen oder Jagdfallen stellen will.

Töpferei: Ein in diesem Handwerk ausgebildeter Charakter kann alle Arten von Tongefäßen herstellen, die in der betreffenden Spielwelt allgemein in Gebrauch sind. Er benötigt dazu allerdings eine Drehscheibe und einen Brennofen, sowie einen Vorrat an Tonerde und Glasurmasse. In der Regel kann ein Töpfer in einem Tag zwei kleine oder mittelgroße Gefäße oder ein großes anfertigen, die dann einen weiteren Tag lang im Ofen gebrannt werden müssen. Das erforderliche Rohmaterial kostet 3 KM für ein kleines Gefäß, 5 KM für eines von mittlerer Größe, und 1 SM für ein großes Stück.

Turnen: Der Charakter beherrscht alle möglichen Turnübungen - Sprungrolle, Purzelbaum, Radschlagen, Handstand und Überschlag usw. Er kann sie allerdings nur ausführen, wenn er durch seine Ausrüstung höchstens leicht behindert wird. Vom Unterhaltungswert einer solchen Vorstellung einmal abgesehen, verbessert sich durch

diese Turnbewegungen die Rüstungsklasse des Charakters bei allen gegen ihn allein gerichteten Angriffen um vier Punkte, sofern er über die Initiative verfügt und auf eigene Angriffe verzichtet. Im waffenlosen Kampf erhält der Charakter einen Zuschlag von +2 auf seine Angriffswürfe. Außerdem erleidet er, wenn ihm ein Fertigkeitswurf gelingt, bei Stürzen bis zu 18 m Tiefe nur halben Schaden, bei 3 m oder weniger sogar überhaupt keinen Schaden. Stürze aus größerer Höhe verursachen normalen Schaden.

Überleben: Diese Fertigkeit bezieht sich jeweils auf einen bestimmten Lebensraum, der durch Gelände- und Witterungsbedingungen bestimmt wird, z.B. Arktis, Waldland, Wüste, Steppe, Gebirge oder tropischer Urwald. Der Charakter beherrscht mit dieser Fertigkeit die grundlegenden Überlebentechniken für den jeweiligen Bereich. Zusätzliche Fertigkeitpunkte können aufgewandt werden, um auch mit den Bedingungen anderer Lebensräume so vertraut zu werden. Ein Charakter mit Überlebensfertigkeit kennt die allgemeinen Gefahren, die in seinem Lebensraum herrschen, und weiß ihnen zu begegnen: Er kennt die Wirkungen des Wetters und die zu treffenden Vorkehrungen. Er weiß, wie und wo man Trinkwasser und essbare (nicht unbedingt appetitliche) Nahrung finden oder gewinnen kann, um der Gefahr des Verdurstens oder Verhungerns zu entgehen. Wird die Fertigkeit eingesetzt, um Wasser oder Nahrung zu finden, so ist ein Fertigkeitswurf erforderlich. Misslingt er, kann für den Rest des betreffenden Tages kein weiterer Versuch unternommen werden. Diese Fertigkeit bewahrt die Charaktere in keiner Weise vor den Schrecken und Härten eines Irrmarsches durch die Wildnis - bestenfalls kann sie ihre Leiden etwas mildern: Die gesammelte Nahrung reicht kaum aus, und Wasser wird in winzigen Mengen gefunden. Auch ein Charakter, der über diese Fertigkeit verfügt, kann in der Wildnis zugrunde gehen das wenige Wissen, das er besitzt, verleitet ihn vielleicht gerade zu übertriebener Selbstsicherheit und verhängnisvoller Unvorsichtigkeit!

Umgangsformen: Wer diese Fertigkeit besitzt, kennt die Grundregeln von Benehmen und Anreden in verschiedenen Situationen, vor allem in solchen, die adlige oder ranghohe Persönlichkeiten betreffen. Ein entsprechend gebildeter Charakter weiß z.B., mit welchem Titel er einen Herzog anzusprechen hat, welches Zeremoniell für den Empfang fremder Gesandtschaften einzuhalten ist, welche Gesten man im Beisein von Zwergen vermeiden sollte usw. Bei außergewöhnlichen Ereignissen (einem Besuch des Kaisers etwa) ist ein Fertigkeitswurf fällig, um zu prüfen, ob der Charakter auch dafür alle Regeln kennt. Dass der Charakter weiß, wie er sich korrekt zu verhalten hat, heißt jedoch nicht, dass er es auch tut: Der Charakter muss trotzdem vom Spieler durch die Begegnung geführt werden. Seine Kenntnis der Umgangsformen schützt ihn dabei nicht vor einem Fehltritt - viele Leute, die wissen, wie man sich benimmt, tun trotzdem oft genug das Gegenteil.

Verkleidung: Ein Charakter, der die Kunst der Verkleidung beherrscht, kann sich als Angehöriger einer beliebigen Schicht oder Gruppe ausgeben, sofern es dieselbe Rasse ist und Alter und Statur in etwa gleich bleiben. Ein normaler Fertigkeitswurf bedeutet bei Erfolg eine gelungene Verkleidung, bei einem Fehlschlag einen irgendwie auffälligen Fehler in der Darstellung. Der Charakter kann sich auch als Angehöriger des anderen Geschlechts oder einer anderen Rasse verkleiden, wobei für den Wurf ein Abzug von - 7 gilt. Beim Versuch, eine bestimmte Person darzustellen, kommt sogar ein Malus von -10 zur Anwendung. Da diese Abzüge ggf. zusammenkommen, ist es fast aussichtslos, sich für eine bestimmte Person einer anderen Rasse auszugeben (-17 auf den Fertigkeitswurf).

Waffen schmieden: Dieses spezialisierte Handwerk ermöglicht einem Charakter mit entsprechender Fertigkeit die komplizierte Herstellung von Waffen, insbesondere Klingenwaffen. Sie verbindet einige Techniken der Schmiedekunst mit besonderen Verfahren zur Fertigung von festen, scharfen Klingen. Die zur Anfertigung der verschiedenen Waffen erforderliche Zeit ist in Tabelle 41 angegeben:

Tabelle 41: WAFFENHERSTELLUNG

Waffe	Tage	Kosten
Armbrust, leicht	15	5 SM
Armbrust, schwere	20	10 SM
Dolch	5	2 SM
Handbeil	5	5 SM
Kreigsgabel, Dreizack	20	10 SM
Kurzschwert	20	5 SM
Langschwert	30	10 SM
Pfeilspitze	1-2 / Tag	1 KM
Speer, Lanze	4	4 SM
Streitaxt	10	10 SM

Zweihänder	45	2 GM
------------	----	------

Wagenlenken: Mit dieser Fertigkeit ist ein Charakter in der Lage, einen Wagen sicher durch jedes befahrbare Gelände zu lenken und dabei eine Geschwindigkeit zu halten, die um ein Drittel über dem Normalwert liegt. Auch mit dieser Fertigkeit kann allerdings kein unzugängliches Gelände befahren werden: Selbst der beste Wagenlenker kann keinen Wagen abseits der Wege durchs Gebirge fahren.

Wappenkunde: Mit dieser Fertigkeit erwirbt der Charakter die Kenntnis der verschiedenen Wappen und Symbole, die bestimmten Personen und Gruppen als Erkennungszeichen dienen. Diese kommen in den unterschiedlichsten Formen und Verwendungen vor: Sie bezeichnen Adlige und ihre Häuser, Gilden, Sekten, Legionen, Kasten und politische Parteien und finden sich auf Fahnen und Standarten, Schilden, Helmen, Abzeichen, Münzen, Kleidungsstücken oder Stickereien. Die Symbole können geometrische Muster sein, Schriftzüge, Darstellungen von Fabelwesen, religiöse Symbole oder magische Siegel, die extra zu Erkennungszwecken angefertigt wurden. Die Wappenkunde umfasst sowohl so strenge Regeln und Vorschriften wie die des spätmittelalterlichen Europa als auch bestimmte traditionelle Schildmuster und -formen afrikanischer Stammeskrieger. Ein Charakter, der über diese Fertigkeit verfügt, kennt sich in jedem Fall mit den Wappen und Symbolen seiner Heimat aus und weiß, zu wem sie gehören. Darüber hinaus kann er bei Gelingen eines Fertigkeitswurfs auch Zeichen und Symbole aus anderen Ländern erkennen, sofern er mit deren Bewohnern wenigstens etwas vertraut ist: Wenn er gerade in einem fremden Land eintrifft, nützt ihm seine Fertigkeit wenig.

Weben: Wer dieses Handwerk beherrscht, kann Kleiderstoffe, Vorhänge und Wandbehänge aus Wolle oder Baumwolle weben, wenn er über ein Spinngerät und einen Webrahmen verfügt. Pro Tag kann ein Weber etwa zwei Quadratmeter Tuch herstellen.

Wetterkunde: Mit Hilfe dieser Fertigkeit kann ein Charakter versuchen, das Wetter vorzusehen. Bei einem erfolgreichen Fertigkeitswurf hat er das Wetter für die nächsten sechs Stunden richtig vorhergesehen. Ein misslungener Wurf dagegen bedeutet, dass der Charakter die Anzeichen nicht richtig deutet und ganz anderes Wetter erwartet, als eintreten wird. Der Spielleiter sollte den Wurf daher verdeckt durchführen; ein solcher Wurf ist alle sechs Stunden möglich. Für je sechs Stunden, die der Charakter vorher das Wetter beobachten konnte, erhält er einen Bonus von +1 auf den Fertigkeitswurf; diese Zuschläge summieren sich, sofern die Aufmerksamkeit des Charakters nicht durch Schlaf oder andere Tätigkeiten längere Zeit in Anspruch genommen wird. Manchmal sind Anzeichen für heraufziehende Wetterveränderungen so offensichtlich, dass kein Fertigkeitswurf nötig ist: Eine über die Ebene jagende Windhose oder die dunklen Wolken, die auf die Charaktere zubrausen, wird kaum jemand übersehen; in diesen Fällen sollte der Spieler selbst darauf kommen, was seinem Charakter bevorsteht.

Zauberkunde: Diese Fertigkeit verleiht einem Charakter nicht die Fähigkeit, Zauber zu wirken, aber immerhin eine gewisse Vertrautheit mit den Formen und Ritualen der Zauberei. Kann er jemanden beim Zaubern beobachten oder belauschen, bzw. sich die verwendeten Materialien ansehen, so kann er versuchen, anhand dessen den betreffenden Zauber herauszufinden. Hierzu muss ihm ein Fertigkeitswurf gelingen, für den Magierspezialisten einen Bonus von +3 genießen, wenn es sich um einen Zauber ihrer Schule handelt. Da der Zaubende bis zum letzten Moment beobachtet werden muss, gewinnt man durch diese Fertigkeit keine Vorteile gegenüber Kampfzaubern; sie kann jedoch zur Erkennung von Zaubern dienen; die ansonsten keine offensichtliche Wirkung zeigen. Die in dieser Fertigkeit bewanderten Charaktere haben außerdem eine Chance (entsprechend dem halben normalen Fertigkeitwert), magische Konstrukte als solche zu erkennen.