

FERTIGKEITEN - Abenteurer

Beidhändigkeit (ST:GE, x8)

Wer diese Fertigkeit beherrscht, darf gleichzeitig mit zwei einhändigen Waffen kämpfen, natürlich nur mit solchen, die er auch fähig ist zu führen. Die Art der Einhand-Waffen ist prinzipiell egal d.h. es ist nichts gegen zwei Langschwerter auszusetzen.

Blind kämpfen [Meister] (GE:GE, x10)

Hierdurch ist es Charakteren bzw. Waffenmeistern möglich, in Situationen, bei denen sie ihr Augenlicht nicht verwenden können/dürfen, z.B. magische Finsternis, durch gesteigerte Wahrnehmung anderer Sinne trotzdem kämpfen zu können. Spieltechnisch bedeutet dies, er darf bei solchen Vorfällen die Augen offen behalten und normal weiter kämpfen.

Entfesseln (GE:GE, x6)

Ein Held mit dieser Fertigkeit ist in der Lage, sich aus einfachen Fesseln (Seile) innerhalb von 5-10 min. selbst zu befreien. Sollten bei den Fesseln **Ketten** und **Schlösser** irgendeiner Art dabei sein, nützt diese Fertigkeit alleine nichts - der SC braucht dann zusätzlich "Schlösser öffnen" der entsprechenden Stufe und geeignetes Werkzeug (Dietriche, Haarspange,...). *PS: Jeder kann andere fesseln; es ist dafür keine eigene Fertigkeit zu erlernen. Aus Gründen der Sicherheit darf jedoch kein echter Knoten / feste Verschnürung stattfinden.*

Entwaffnen (ST:GE, x10)

Falls ein Spieler ein Gefecht ohne die Verwundung seines Gegners beenden möchte, so kann er ihm mit dieser Fähigkeit die Waffe aus der Hand schlagen. Er muss dann im Kampf "Entwaffnen" ansagen und sich 2-3 Sekunden sammeln. Wird dann der Schwertarm des Gegners binnen der nächsten **drei Attacken** getroffen, so muss dieser seine Waffe fallen lassen. **(OPTION: die Waffe wird getroffen – klären bei SL Ansprache!)**

Dies ist nur *einmal pro Gegner in einem Gefecht* möglich und *verursacht keinen Schaden*.

Fallen bauen / entschärfen 1-4 [Stufe 4 Meister] (GE:KL, x6, +3/+6/+9) = x6/x9/x15/x24

Alle im Spiel simulierte **Fallen müssen ungefährlich sein** und **dürfen keine reale Auswirkung** haben!

(Fallstricke aus Zwirn, Fallgruben nicht wirklich ausheben,...). Helden mit dieser Fähigkeit sind in der Lage, Fallen aufzustellen, zu bauen oder zu entschärfen.

Es gibt **kein automatisches "Fallen entdecken"**, dies muss der Spieler schon selbst schaffen, wobei gilt:

1. Man muss Fallen erkennen können!

Von genügend aufmerksamen Spielern müssen Fallen gefunden werden können. Es ist dazu nötig, einen mehr oder weniger erkennbaren Auslösemechanismus anzubringen. Wenn der Spieler ihn entdeckt, kann er versuchen, ihn zu entschärfen. Wenn er ihn jedoch ausgelöst haben sollte, muss ihm das auch klar werden, entweder durch den anwesenden SL oder durch z.B. Glöckchen, Knallfrösche, Wasserbomben..., die mit dem Auslöser bzw. Mechanismus verbunden sind.

2. Man muss wissen, was eine Falle bewirkt.

Dazu muss an einem nach der Auslösung erkennbaren Ort (bzw. beim Auslösemechanismus) die genaue Auswirkung und Fallenart schriftlich hinterlegt werden! Falls ein SL anwesend ist, sind Hinweise unnötig, er sollte die Wirkung erklären. Von Spielern aufgestellte Fallen benötigen jedoch eine hinterlegte Mitteilung. (Eine kleine Papierrolle bemerkt man fast nicht, diese könnte beim Auslösemechanismus versteckt sein).

Arten der Fallen:

Je nach seiner Fertigkeit, vorhandenen Werkzeugen und Zeit und kann man vernünftige Fallen errichten. Wir wollen hier nichts vorschreiben. Für jede Falle, die errichtet wird, ist es notwendig, sich **mit der SL abzusprechen**. Sie wird genau erklären was zu tun ist. (keine Fallgruben in 10 Minuten ausheben! Bleibt realistisch.)

Stufe 1: einfache Freilandfallen - Schlingen, Stolperdrähte, Fallgruben, ...verursachen bis zu 1 TP Schaden

Stufe 2: einfache mechanische Fallen die z.B. Seilzüge und Spannvorrichtungen beinhalten (Fangeisen, herabstürzende Felsen wenn die Tür geöffnet wird,..).Verursachen 2-4 TP Schaden (SL-Entscheid)

Stufe 3: raffinierte Fallen, wie z.B. Armbrustbolzen, Säure, die auch *direkten* Schaden anrichten (bis zu 2 *direkt*) oder betreffen Multiple Ziele mit bis zu 3 TP Schaden (SL-Entscheid)

Stufe 4: feinmechanische Fallen wie man sich in kleineren Gegenständen (Truhen, Schlösser...) findet.

Diese können eine recht hohe Komplexität erlangen – z.B.: Klinge die aufschnappt, wenn man nicht gleichzeitig an drei Seiten einer Kiste Markierungen drückt... – und *bis zu 3 direkt (+Gift?)* verursachen.

Richtlinien:

Fallen alleine sind im Allgemeinen nicht automatisch tödlich. Es gelten die normalen Regeln für Lebenspunkteverlust. Durch die zusätzliche Wirkung von Giften, Zaubern oder besonders konstruierten Fallen ist das sofortige Ableben eines Helden allerdings möglich (Fallen mit „Todesstoß“).

OB und wie ein **Spieler** eine solche Falle errichten kann, liegt im Ermessen der SL

Option: Fallen können, je nach Art, den Charakter festsetzen (Schlinge, Fallgrube,...). Ein Entkommen ist nur mit den notwendigen Hilfsmitteln und Fertigkeiten möglich (Seil, Schlösser öffnen, Entfesseln) und kostet Zeit.

Option: zusätzliche Wirkung von Giften und (selten) Magie kann Teil der Falle sein. Alle Informationen müssen im hinterlegten Hinweis stehen!

Fallen entschärfen

Der eigene Fertigkeitswert muss gleich dem Wert der Falle sein, wenn es komplexere Aufgaben sind – eine Schlinge kann jeder „entschärfen“.

Fallen der Ersten und Zweiten Stufe sind meist leicht und schnell zu beseitigen. Sinnvolle Lösungen sollten klar sein (Seil durchschneiden, Keil hineinstecken, oder einfach umgehen?).

Für feinmechanische Fallen benötigt man mindestens 10-15 Minuten und entsprechende Werkzeuge.

Simulieren ließe sich dies mit einem kleinen Geschicklichkeitsspiel, welches der Spieler, vielleicht sogar innerhalb einer bestimmten Zeitspanne, lösen muss. (Hallo Stress...)

Achtung: manche Fallen kann man nicht entschärfen.

Fälschen 1-4 [Stufe 4 Meister] (GE:KL, x6, +3/+6/+9) = x6/x9/x15/x24

Hierdurch ist man in der Lage Urkunden, Unterschriften, Siegel, Währungen, etc. in einer Form nachzumachen die vom Original kaum zu unterscheiden sind. Es sind natürlich die entsprechenden Gerätschaften notwendig (Pergament, Tinte, Siegelwachs,...)

Fälschungen der ersten Stufe sind bei genauer Untersuchung und Kenntnis der Quelle (z.B. den Wachen ist das Siegel des Fürsten gut bekannt) schnell aufgedeckt. Ab *Stufe zwei* ist man bereits so gut, dass meist nur der oftmals Nutzer, ab *Stufe 3* überhaupt nur der Besitzer oder Erzeuger der Originale den Betrug entdecken kann.

Foltern (GE:KL, x6)

Dies wird meistens von moralisch flexiblen Charakteren erlernt. Zwar kann jeder einem anderen Gewalt androhen um z.B. Informationen zu bekommen, aber da das ganze gespielt wird braucht das „Opfer“ nur zu schweigen.

Gute Rollenspieler jedoch werden einer Befragung nur solange standhalten, wie es die Situation erfordert. (Es gibt nur sehr Wenige die einer Folter länger widerstehen können.) Um das Ganze ein wenig zu regeln wurde diese Fertigkeit eingeführt.

Ein Held ist dadurch in der Lage, mit Einsatz entsprechender Mittel und je nach Art des „Opfers“ innerhalb von einigen Minuten bis zu einigen Stunden alles, was er will, aus ihm herauszuholen ohne ihm permanenten Schaden zuzufügen oder ihn zu töten.

Ein einfacher Bauer wird vermutlich recht bald aufgeben, Helden mit Schmerzunempfindlichkeit erfordern wohl langwierige psychologische Befragungen. Die Parteien sollten sich einigen, ob sie dies durchspielen möchten oder nicht. *Eiserner Wille + Schmerzresistenz* widersteht DownTime (DT) Monatelang, auf einem Spiel bis zu 24 h.

Gezielter Schlag [Meister] (ST:GE, x10) – mehrfach lernbar (zus. Anwendung/P)

Der Charakter kann *zweimal pro Periode* einen Angriff gegen einen humanoiden Gegner ausführen der, wenn er trifft, eine beliebige Gliedmaße **sofort unbrauchbar** macht. (Meist wird dies der Waffenarm des Gegners sein)

ODER den Schaden „direkt“, also durch die Rüstung gehen lässt. Jede Anwendung kann nur 1x pro Gegner verwendet werden.

Hinterhalt 1-4 [Stufe 4 Meister] (ST:GE, x10, +5/+10/+15) = x10/x15/x25/x40

Wichtige Regeln:

- Der Angriff **muss** überraschend erfolgen (z.B. von hinten), das Opfer darf davor keine Gegenreaktion zeigen.
- Das Opfer darf auch **nicht** in Kampfhandlungen verwickelt sein (*außer Meisterschaft, siehe HH 4*).
- Eine Meuchelattacke ist **nur an ungeschützten Körperstellen** möglich. Wenn der Mörder seinen Dolch am Hals des Opfers ansetzt und dieses eine lederne Halskrause trägt, hat er eben Pech gehabt.
- ein Opfer kann durch eine Meuchelattacke immer nur auf 0 LP gebracht werden. Erst dann kann ein

- Todesstoß ausgeführt werden.
- Die Angriffe dürfen real nicht gefährlich sein!
- Grundloses Meucheln ist spielstörend und wird zu Unmut seitens der Mitspieler und SL führen.

HH 1: Der Charakter ist in der Lage, andere Charaktere durch einen gezielten Schlag auf die Schläfe für 10 Min bewusstlos zu schlagen. Achtung! Dieser Schlag darf nur vorsichtig berührt /angedeutet werden! Um einen anderen Charakter zu betäuben, benötigt man einen Kernlosen Gegenstand, z.B. einen Wurfdolch-Knauf.

Ein Helm schützt vor dieser Aktion.

HH 2: Das ahnungslose Opfer mit einem KERNLOSEN Dolch oder vergleichbarer Waffe mit angesetzter Klinge „auf 0“ bringen (z.B.: Halsseite, von hinten).

HH 3: Der Charakter ist in der Lage, auch ohne Hilfe eines stumpfen Gegenstandes andere Charaktere zu betäuben (Spock-Griff). **Bedeutet: ein Helm schützt nicht vor dieser Aktion.**

HH 4: Der Charakter kann ahnungslose Opfer auch Waffenlos „auf 0!“ bringen, in Kampfsituationen darf er versuchen, von hinten überraschend mit KERNLOSER Kurzwaaffe ein „Meistermeucheln“ durchzuführen.

Immunität gegen Betäuben [Meister] (ST:ST, x20)

Der Charakter kann nicht mehr betäubt/niedergeschlagen werden.



Immunität gegen Entwaffnen [Meister] (ST:GE, x 8)

Sämtliche Entwaffnungsversuche gegen den Charakter schlagen automatisch fehl.

Meisterschütze [Meister] (Waffe x2) – mehrfach lernbar (zus. Anwendung/P)

Der Charakter kann **einmal pro Periode** mit der entsprechenden Fernwaffe gegen ein humanoides Ziel (Ork, Elf, Zwerg...) einen nahezu tödlichen Treffer landen, welcher sein Opfer sofort auf **null** Lebenspunkte bringt (Todesstoß ist allerdings nicht möglich). Der Schütze muss hierfür jedoch stehen und sich einige Sekunden konzentrieren.

Orientieren (KL:KL x4)

Dies beinhaltet den richtigen Umgang mit Kartenmaterial als auch das **intuitive** Zurechtfinden in z.B. Kellerfluchten. Sich zu verlaufen ist im Normalfall ausgeschlossen (der Spieler darf Wanderkarten des Geländes abzeichnen, begangene Strecken mitzeichnen, und einen Kompass verwenden – zur Not auch OT!)

Panzerstecher [Meister] (GE:KL, x10)

VORBEDINGUNG: spezieller Panzerstecher-Dolch, Dolchfertigkeit

Ein Held mit dieser Fertigkeit (und dieser Dolchart) kann gegen *offensichtlich schwer gepanzerte Gegner* in Metall-Rüstung besonders effizient vorgehen. Bei derartigen Gegnern (Kettenhemd oder Platte - Rüstung III bzw. IV) verursacht dieser Dolch **direkt** Schaden. Die normalen Kampf (-Sicherheits) - Regeln sind einzuhalten! Diese Fertigkeit kann nicht zum meucheln eingesetzt werden.



Persönliche Waffe [Meister] (Fertigkeit in Waffe x2)

Der Spieler kann sich eine Waffe wählen, welche er perfekt beherrscht und mit maximaler Effektivität ausnutzen kann, so dass er mit ihr einen Trefferpunkt zusätzlich bewirkt. Um diese Fähigkeit zu erlangen, muss der Spieler die Waffenfertigkeit nochmals mit doppelten Generierungskosten generieren.

*Wenn diese Waffe verloren geht oder zerstört wird, kann sich der Spieler nur von einem **Meister-Schmied** bzw. -**Handwerker** unter hohen Kosten (mindestens Waffen-GP in Silber) das genaue Ebenbild nachmachen lassen.*

Persönliche Ehre [mythische Ehrgesellschaften] (+50 Æ pro 5)

Dieser Charakter ist spürbar von hoher Ehre und Ansehen und strahlt dies entsprechend aus.

Diese Variante der Ehrsteigerung ist im Spiel, während der Kampagne nutzbar, sollte aber erklärt sein (z.B. hat im Winter 3 Monate alleine ein ganzes Dorf vor verhungierenden Wölfen beschützt)

Rüstung tragen I-IV (var.)

Rüstungen schützen durch ihre Beschaffenheit mit Trefferpunkten.

Um sie effizient zu nutzen ist die Fertigkeit *Rüstung reparieren* empfohlen.

Stufe I -	RS 2 leichte Lederrüstung oder Jacke, wattierter Waffenrock	(ST:ST, x4)
Stufe II -	RS 4 schwere Lederrüstung, Leder mit Metallbeschlag	(ST:ST, x6)
Stufe III -	RS 6 Kettenrüstung oder Schuppenpanzer	(ST:ST, x10)
Stufe IV -	RS 8 Plattenrüstung, Lorica Segmentata	(ST:ST, x16)

Schätzen (KL:KL, x4)

Der Held hat eine recht genaue Vorstellung davon, was bestimmte Gegenstände jeweils wert sind. Wenn der Spieler mit der Frage "Was schätze ich, wieviel... wert ist?" erkundet, muss der Besitzer des Gegenstandes dessen ungefähren Wert bekanntgeben, soweit er ihm selbst geläufig ist. Im Zweifelsfall SL zu Rate ziehen!

Schilder tragen I-IV (var.)

Schilder schützen durch ihre Beschaffenheit direkt vor Treffern. Die Fertigkeit schließt eine **einfache** Reparatur des Schildes ein, welche nach jedem Kampf, in welchem der Schild eingesetzt wurde, notwendig ist.

Für diese Wartung des Schildes benötigt der Charakter 5-10 Minuten – ist er jedoch völlig zerstört worden (z.B. durch „Schildbrecher“ o.Ä.), so kann nur noch ein Schmied helfen.

Stufe I:	Buckler / Tartsche	bis 50 cm Durchmesser	(ST:GE, x4)
Stufe II:	kleines Schild	bis 70 cm Durchmesser	(ST:GE, x6)
Stufe III:	Normalschild	bis 110 cm Länge	(ST:GE, x10)
Stufe IV:	Mannschild - darf nicht größer als Boden-bis-Brustmitte sein		(ST:GE, x16)

Schlösser öffnen 1-4 [Stufe 4 Meister] (GE:GE, x4, +4/+8/+12) = x4/x8/x16/x28

Mit Hilfe dieser Fertigkeit ist ein Held in der Lage, mehr oder weniger komplexe Schlösser zu öffnen. Er muss dazu spezielle Werkzeuge verwenden (Dietriche, unter Umständen auch Draht), ohne die er diese Fähigkeit nicht ausführen kann. Schlösser der Stufe-1 sind relativ primitiv, während Stufe-4 Schlösser wohl nur an der von Zwergen geschmiedeten Schatztruhe des Königs zu finden sind.

Im Spiel werden diese Schlösser **häufig** durch Zahlenvorhangschlösser dargestellt, oder durch fake-Schlösser mit einer Zahlenkombination.

Wenn man ein Schloss knacken möchte, sollte man immer zuerst die SL informieren / hinzuziehen.

Die Fertigkeit "Schlösser öffnen" ermöglicht auch das *Umgehen von Fallen an Schlössern* (und nur dort, für alles andere ist "Fallen stellen/entschärfen" nötig).

Darstellung: Eine Möglichkeit ist ein kleines Geschicklichkeitsspiel, welches der Spieler innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne enträtseln muss, ansonsten löst er die Falle aus.

Dabei sollte ein Kuvert sein, worauf die erforderliche Zeitspanne vermerkt ist.

In dem Kuvert steht die Auswirkung der Falle. Der SC darf bzw. muss es nach Ablauf der Zeit öffnen, um festzustellen was geschieht, falls er es nicht geschafft hat. (Im anderem Fall erfährt der SC nur die Art der Falle, hat sie aber entschärft.) Eine abrupte Störung beim Entschärfen lässt die Falle "zuschlagen", ansonsten ist es möglich, den Vorgang behutsam jederzeit abubrechen.

SL sollten auch bedenken, dass es normalerweise möglich ist, Türen nach einiger Zeit einzuschlagen.

Spuren legen, lesen, verwischen 1-4 [Stufe 4 Meister] (GE:KL,x6,+3/+6/+9) =x6/x9/x15/x24

Diese Fertigkeit funktioniert nur dort, wo am Boden glaubhaft Spuren zurückbleiben können.

Stufe 1: Man kann deutliche Spuren verfolgen und die ungefähre Art des Verursachers feststellen

(Humanoide, Rehe, Drachen,...). Gelegte Spuren sind sehr einfach und von Höherbegabten Spurenlesern zu durchschauen.

Stufe 2: Man kann auch undeutliche Spuren verfolgen, die genaue Zahl und Art der Verursacher

ermitteln und eventuell Ereignisse rekonstruieren. Gelegte Spuren sind fast perfekt, aber von Höherbegabten Spurenlesern zu durchschauen.

Stufe 3: Man kann auch alte Spuren verfolgen, nach bis zu 3 Tagen noch Ereignisse rekonstruieren.

Gelegte Spuren sind perfekt, aber von Höherbegabteren Spurenlesern immer noch zu durchschauen.

Stufe 4: Man kann selbst nach Regen oder Sturm noch genug rekonstruieren, verliert nicht-verwischte Spuren selbst nach Wochen nicht. Selbst hinterlässt man keinerlei lesbaren Spuren mehr.

Darstellung: Bei Anwesenheit eines SL reicht es im Allgemeinen, dass dieser die Fragen einfach beantwortet.

Es können aber auch symbolische Spuren vor dem Spiel vorbereitet werden. (z.B. Holzplättchen) die von den Spielern wirklich gefunden werden müssen. Auf diesen sind dann Informationen in verschlüsselter Form enthalten, deren Bedeutung der Spieler vor dem Spiel erfährt.

Taschendiebstahl (GE:GE, x10)

Der Charakter hat die Fähigkeit, schwer zugängliche Dinge am Körper eines anderen zu „dieben“. Nur mit dieser Fertigkeit darf tatsächlich "gediebt" werden, wobei darunter die Anwendung von Geschicklichkeit verstanden wird und nicht das bloße Ausnutzen einer sich bietenden Gelegenheit (Unbeaufsichtigte Gegenstände u.a.).

Darstellung: Der Dieb muss versuchen, unbemerkt zwei Wäscheklammern am Ziel (z.B. Beutel) festzumachen. Wenn das Opfer diese später bemerkt, darf er den Gegenstand nicht mehr verwenden (bei Spielleitung abgeben). Alternativ kann der Dieb den Gegenstand tatsächlich entwenden, wobei dieser natürlich dabei nicht beschädigt werden darf. *Jeder gediebte Gegenstand muss unverzüglich der Spielleitung gemeldet werden!*
 Die genauen Regelungen werden von der SL bestimmt werden (z.B. gibt es einen Hehler, bleibt das Diebesgut im Spiel, usw.). **Alle gediebnen Gegenstände sind nach Spielende ihrem Besitzer zurückzugeben!**
 Es ist zu vermeiden, diese Gegenstände selbst einzusetzen, z.B. mit fremden Schwertern zu kämpfen.

WAFFENFERTIGKEITEN (var.)

Armbrust (2 direkt)	GE	ST	18	Axt (bis 85 cm)	GE	ST	7
Bogen (2 direkt)	GE	ST	16	Bastard-axt (bis 115 cm) ²	GE	ST	11
Blasrohr (0 TP, überträgt Waffen-Gift)	GE	GE	7	Bastard-schwert (bis 135 cm) ²	GE	ST	12
				Dolch (bis 55 cm)	GE	GE	4
Wurfwaffe (kernlos)	GE	GE	6	Kurzschwert (bis 85 cm)	GE	ST	6
				Schlagwaffe beweglich (bis 105 cm)	GE	ST	11
				Schlagwaffe unbeweglich (bis 85 cm)	GE	ST	9
				Schwert (bis 105 cm)	GE	ST	10
				Stangenwaffe kurz (bis 125 cm) ²	GE	ST	12
* Feuerwaffe, 1-Schuss (Nerf)	GE	KL	16	Stangenwaffe lang (bis 220 cm) ²	GE	ST	16
* Feuerwaffe, 2-Schüssig (Nerf)	GE	KL	18	Zweihandaxt (bis 150 cm) ²	GE	ST	13
* Feuerwaffe, 6-Schüssig (Nerf)	GE	KL	25	Zweihänder (bis 180 cm) ²	GE	ST	15
<i>*nur wenn zugelassen</i>				Zweihandschlagwaffe (bis 135 cm) ²	GE	ST	14

Zusätzlicher Lebenspunkt 3.-8. [7. & 8. Meister] (ST:ST, x var.)

Das Live-Leben ist hart und tödlich, insofern ist es nur logisch, dass Charaktere hart trainieren um mehr auszuhalten und nicht gleich beim ersten Feuerbolzen aus den Sandalen zu kippen. Dafür gibt es zusätzliche Lebenspunkte.

Jedoch je mehr der Charakter schon aushält, desto schwerer wird es für Ihn noch besser zu werden.

Zus. Lebenspunkt von 2 auf 3	5	Zus. Lebenspunkt von 5 auf 6	40
Zus. Lebenspunkt von 3 auf 4	10	Zus. Lebenspunkt von 6 auf 7 (Meister)	60
Zus. Lebenspunkt von 4 auf 5	20	Zus. Lebenspunkt von 7 auf 8 (Meister)	80

FERTIGKEITEN – Magie & Glaube

Bardenkunst (KL:ES, x8)

grundsätzliches Wissen über Musik, Magie im Allgemeinen und über eigene Fachgebiete

Blutmagie (KL:ES, x8)

Die Fähigkeit, Lebenspunkte in Magiepunkte umzuwandeln. Für jeden **eigenen** geopfert Lebenspunkt erhält der Charakter **4 Magiepunkte**, für jeden *fremden* Lebenspunkt **2 Magiepunkte**.

Achtung! Diese geopfert Lebenspunkte können nicht auf magischem Weg (Zauber oder Trank) geheilt werden!

Glaubensaspekt Stufe 1-4 [Stufe 4 Meister] (ES:ES, x20 +20/+40/+60) =x20/x40/x80/x140

Siehe Kapitel Kleriker

Heilige Weihe (ES:ES, x20)

Erst die heilige Weihe macht einen Charakter zum wahren Diener seines Gottes. Sie ist die Voraussetzung für das Erlernen von Glaubensaspekten oder Zeremonienkunde. Helden mit dieser Fähigkeit sind *immun gegen Besessenheit*.

Konzentration 1-4 [Stufe 4 Meister] (KL:KL, x6 +6/+12/+18) = x6/x12/x24/x42

erlaubt unter Ablenkung Zauber, Lieder oder Wunder zu wirken. Siehe Kapitel Magie.

Magie binden (Meister) (KL:ES, x16)

Siehe Kapitel Artefakte / magische Gegenstände

Magiepunkt (ES:ES, x2 +2 pro 10 über 10 / maximal 100 MP)

Der Charakter verfügt über Magiepunkte, sie symbolisieren die nötige Kraft und Ausdauer um Magie zu wirken. Die Anwendung dieser setzt jedoch das Wissen um verschiedenen magische Sprüche voraus.

Magietheorie (KL:KL, x6)

Beinhaltet grundsätzliches Wissen über Magie im Allgemeinen und über das eigene Fachgebiet (falls vorhanden) im speziellen. Über die genaue Auslegung entscheidet der jeweilige Spielleiter.

Magietheorie **erfordert Lesen und Schreiben** und ist ihrerseits **Grundvoraussetzung für Ritualkunde**.

Magischer Spruch I-IV [Stufe III bzw. IV Meister] (ES:ES, x6 /x12 /x18 /x24)

Kenntnis eines magischen Spruches der jeweiligen Stufe und die Fähigkeit diesen zu wirken, wenn genügend Magiepunkte vorhanden sind. Die Voraussetzung einen Spruch zu lernen, sind im Kapitel Magie beschrieben.

CHAOSMAGIE – SPRUCH: wie oben, aber x4 /x8 /x12 /16

Meditation 1 - 4 [Stufe 4 Meister] (KL:ES, x4 +2/+4/+6) = x4/x6/x10/x16

Meditation ermöglicht es einem Magiebegabten, innerhalb gewisser Zeitspannen Magiepunkte zu regenerieren, wie im Kapitel „Magie“ beschrieben.

Ritual-/Zeremonienkunde 1-4 [Stufe 4 Meister] (KL:ES, x6 +6/+12/+18) = x6/x12/x24/x42

VORBEDINGUNG: *Magietheorie* oder *Heilige Weihe*. Ein Held mit dieser Fertigkeit gilt als kompetenter Ritualmagier / Zeremonienmeister und kann den Zweck und die Herkunft (klerikal, schwarzmagisch, etc.) eines Rituals einschätzen. Gleichzeitig ist es ihm möglich, selbst ein Ritual bis zur jeweiligen Stufe der Fertigkeit zu entwerfen und durchzuführen. **Wichtig: Magische Rituale und Klerikale Zeremonien sind nicht kompatibel.**

Stille Magie [Meister] (ES:ES, x6 /x12 /x18 /x24)

Diese Fertigkeit muss für **jeden** Zauber **einzel**n erworben werden. Mittels der Stillen Magie, kann der Held unter bestimmten Umständen auf die Formel und Gestik eines Zaubers verzichten und ihn für **doppelte Magiepunktekosten** nur mit Gedanken und Konzentration allein wirken. Die dafür benötigte Zeit beträgt **Stufe x 2 Minuten** in welcher sich der Magier konzentrieren muss (siehe auch Konzentration). Nach Ablauf dieser Zeit tritt die Wirkung sofort in Kraft. Materialkomponenten werden nicht benötigt.

Zusätzlicher Karmapunkt (ES:ES, x10, *gesamt maximal 50 KP*)

Ein Kleriker erhält über Glaubensaspekte Karmapunkte, dies sind die Kosten für Zusätzliche.

FERTIGKEITEN - Wissen & Handwerk

Alchemie 1-4 [Stufe 4 Meister] (KL:KL, x6 +12/+24/+36) = x6/x18/x42/x78

Die Kenntnis um die alchemistischen Zusammenhänge. Die maximal erlernbare Stufe von alchemistischen Rezepten wird durch die jeweilige Stufe in dieser Fertigkeit begrenzt. Ebenso kann man nur Mixturen bis zur jeweils angeeigneten Stufe erzeugen und analysieren. Die Alchemie **enthält die Giftkunde** der jeweiligen Stufe.

Alchemiepunkte (KL:KL, x2, *gesamt maximal 50*)

Der Charakter verfügt über Alchemiepunkte, sie symbolisieren die nötige Kraft und Ausdauer um Tränke zu brauen und Pulver zu mischen. Die Anwendung dieser setzt jedoch das Wissen um verschiedenen Rezepten voraus.

Alchemistisches Rezept Stufe I-IV [Stufe IV Meister] (GE:KL x4/ x8/ x12/ x16)

Die Kenntnis eines entsprechenden Rezeptes der ersten, zweiten, dritten oder vierten Stufe, und die Fähigkeit, dieses zu brauen. Mixturen der vierten Stufe können nur von Meisteralchemisten hergestellt werden

Artefaktkunde 1-4 [Stufe 4 Meister] (KL:KL, x5 +10/+20/+30) = x5/x15/x35/x65

Wissen und Erkennen (Spielleiter entscheidet, nur einmal pro Artefakt möglich) von üblichen Artefakten, Wissen über ihre Herstellung und den Besonderheiten oder Gefahren ihrer Handhabung.

Erste Hilfe (GE:KL x4)

Siehe Kapitel Heilung

Fremde Sprache [Regional] leicht/schwer (KL:KL, x4 bzw. x6)

Jede Sprache ist eine eigene Fähigkeit, wobei jeder Held seine Muttersprache erhält ohne dafür GP opfern zu müssen.

Leichte Sprachen: z.B. Menschensprache, Orkisch

Schwere Sprache: z.B. Elfish, Zwergisch und alle Arten von „Alten Sprachen“

Geschichte [Regional] (KL:KL x4)

Der Held weiß überblicksmäßig über die Geschichte der Spielwelt Bescheid. Er kann wichtige Namen und Ereignisse richtig zuordnen.

Giftkunde 1 – 4 [Stufe 4 Meister] (KL:KL, x5 +5/+10/+15) = x5/x10/x20/x35

Die Kenntnis um Gifte der jeweiligen Stufe sowie die Fähigkeit, Giftrezepte der jeweiligen Stufe zu erlernen. Der Held ist ebenfalls in der Lage, die Symptome und Auswirkungen von Giften einer Stufe, die er selbst beherrscht, zu erkennen und ev. (Spielleiterentscheid) zu verlangsamen.

Um ein Gift unwirksam zu machen benötigt man jedoch einen alchemistischen Trank, Heilung oder Pflanzenkunde.

Giftrezept I-IV [Stufe IV Meister] (GE:KL, x4/ x6/ x10/ x16)

Die Kenntnis über ein Giftrezept der jeweiligen Stufe.

Handwerk 1-4 [Stufe 4 Meister] (GE:GE, x6 +3/+6/+9) = x6/x9/x15/x24

Konstruktion und Bau von Dingen und Arbeiten mit den unterschiedlichsten Werkstoffen. Diese Fertigkeit ersetzt unter anderem die Fertigkeit „Lederarbeiten“ aus Codex 2.

Für die Stufen 1 bis 3 kann jeweils ein Handwerks-Bereich gewählt werden, in welchem der Charakter versiert ist. Die 4. Stufe macht ihn zum Meister EINES seiner Bereiche.

Weitere Bereiche können zusätzlich erlernt werden, man wendet alle auf der Handwerks-Stufe an

Handwerks-Bereich: Brauen & Keltern	(GE:GE x2)
Handwerks-Bereich: Färben & Veredeln	(GE:GE x4)
Handwerks-Bereich: Holz	(GE:GE x6)
Handwerks-Bereich: Leder	(GE:GE x6)
Handwerks-Bereich: Stoffe & Gewebe	(GE:GE x4)



Meisterschaft erlaubt eigenständigen Bau und Reparatur von magischen oder anderen besonderen zum Handwerk gehörenden Objekten. Der Meister-Handwerker kennt für seinen Bereich quasi Artefakt- und Ritualkunde auf 1.

Heilkunde 1-4 [Stufe 4 Meister] (GE:KL, x5 +5/+10/+15) = x5/x10/x20/x35

Siehe Kapitel Kampf / Heilung

Heraldik [pro Kultur] (KL:KL, x4)

Kann Wappen, Flaggen und Farben der wichtigsten Adelsgeschlechter erkennen und hat einen ungefähren Überblick über ihre Geschichte. Weiß auch über die Gepflogenheiten und Verhaltensregeln an den Königshöfen Bescheid, diese Fertigkeit beinhaltet auch den aktuellen Klatsch & Tratsch der Adelshöfe.

HOBBY [Persönlich] (variabel) meistens GE:GE, GE:KL oder KL:KL, x2, x4 oder x6

Jeder Charakter kann eigene Fertigkeiten auf seinem Bogen anführen. Diese dürfen aber keine Hauptfertigkeit obsolet machen! Oft wird diese Option verwendet um Fähigkeiten festzulegen, welche am Spiel entweder selten zu tragen kommen (z.B.: Reiten) oder um spezielle Wissensgebiete zu generieren (z.B.: Nordische Heldenepen, Weinkunde).

Legenden [pro Kultur] (KL:KL, x6)

Wissen über Sagen und Legenden, die in der Spielwelt verbreitet sind.

Lesen / Schreiben (pro Schrift) (KL:KL, x4)

Nur hiermit darf ein Spieler IT schriftliche Nachrichten lesen! In Welten, wo diese Fertigkeit ein Allgemeingut (z.B. Jetztzeit) darstellt, muss sie nicht eigens Erworben werden. Es ist rollengerechtes Schreibzeug zu verwenden.

Pflanzenkunde 1-4 [Stufe 4 Meister] (KL:KL, x4 +4/+8/+12) = x4/x8/x16/x32

Der Charakter kennt die Wirkung, Anwendung und Verbreitung von Pflanzen und im Speziellen von Kräutern. Zusätzlich können in bestimmten Zeiträumen Heilpflanzen gefunden werden und Gegengifte hergestellt werden – siehe dazu im Kapitel „Heilung“

Rechtskunde [Regional] 1-4 [Stufe 4 Meister] (KL:KL, x6 +3/+6/+9) = x6/x9/x15/x24

Kennt die Gesetze, Rechten und Pflichten seiner Region und hat auch einen Überblick über deren Herkunft. Gepflogenheiten und Verhaltensregeln an Gerichten sind ebenfalls bekannt. Ab Stufe 2 hat man auch Ahnung (Stufe 1) von den Nachbarländern. Die 4. Stufe = Meisterschaft im Rechtswesen einer Kultur/Region

Recht & Gesetz: fremde Kultur (KL:KL, x4)

Religion [pro Kultur] (KL:KL, x4)

Wissen um den Glauben und die Zeremonien sowie Grundsätze einer eingegrenzten Kultur (z.B. der Römer, der Bewohner Goldlands,..). Kenntnis ihrer Götter, deren Namen und Wirkungsbereiche, häufiger Kulte und üblicher Riten.

Kleriker: *Wenn dies die Religion des Charakters ist kennt er sich vollständig darin aus. Er kennt dann auch obskurre Themen und viele Hintergründe.*

Runen & Symbole [Regional] (KL:KL, x4)

Kennt den Transkriptionscode für die jeweilige Runenschrift und weiß auch überblicksmäßig über die jeweilige religiöse oder magische Bedeutung der einzelnen Zeichen Bescheid. (z.B. Eifenglyphen, Zwergenrunen, Diebeszinken...)

Rüstung reparieren (ST:GE, x4)

Erlaubt das Reparieren jeglicher Rüstung, wobei der Vorgang 15 Minuten pro Punkt Rüstungsschutz dauert und beinhaltet die Tricks des „Zurechtrückens“ von Rüstungen (Siehe Rüstungsregeln)

Schilder, Waffen, Werkzeug flicken (GE:KL, x6)

Erlaubt das provisorische Reparieren jeglicher sonstiger Ausrüstung, wobei der Vorgang 15 Minuten dauert, dies ist mehr eine „guter Pfusch“-Fertigkeit als sonst was – daher bitte der Ausrüstung Schnürungen, Pflaster oder Verbände anlegen um diesen Aspekt sichtbar zu machen. Sollte es wieder kaputt gehen ist ein Schmied nötig.

Schmied 1-4 [Stufe 4 Meister] (ST:GE, x8 +4/+8/+12) = x8/x12/x20/x32

Konstruktion und Bau von Dingen und Arbeiten mit den unterschiedlichsten metallischen Werkstoffen. Diese Fertigkeit ersetzt unter anderem den „Waffenschmied“ und „Materialkunde“ aus Codex 2.

Für die Stufen 1 bis 3 kann jeweils eine Schmiede-Kunst gewählt werden, in welchem der Charakter versiert ist.

Die 4. Stufe macht ihn zum Meister EINER seiner Kunstfertigkeiten.

Weitere Schmiedekünste können zusätzlich erlernt werden, man wendet alle auf der Schmied-Stufe an.

Für die Darstellung wird das entsprechende Werkzeug (Hammer, Amboss...) benötigt!

Schmiedekunst: Roh- & Hufschmied (ST:GE, x4)

Alle normalen alltäglichen Schmiedestücke (Hufeisen, Nägel, Stangen, Türbeschläge). Repariert jede nichtmagische groben Metall-Konstruktion, dies dauert zumindest 30 Minuten.

Schmiedekunst: Rüstungen (ST:GE, x8)

Alle normalen leichten und schweren Rüstungen (Kettenhemd, Plattenpanzer). Reparieren jeder nichtmagischen Metall-Rüstung, wobei der Schmied nur **fünf** Minuten pro repariertem Punkt benötigt.

Schmiedekunst: Waffenschmied (ST:GE, x8)

Bau und Reparatur von normalen Waffen. Für die Darstellung wird ist das entsprechende Werkzeug (Hammer, Amboss...) benötigt! Ebenso können zerstörte Schilde wieder hergestellt werden, sofern das dazu nötige Material vorhanden ist. Die Reparatur eines Schildes dauert etwa 30 Minuten.

Schmiedekunst: Fein- & Werkzeugschmied (GE:KL, x6)

Konstruktion und Bau von Werkzeugen (Zangen, Dietriche) und kleinen mechanischen Gegenständen (Zirkel, Feuerzeug) sowie von Schlössern und feinmechanischen Fallen.

Schmiedekunst: Juwelen & Geschmeide (GE:KL, x6)

Konstruktion und Bau von Ringen, Amuletten, Feinketten, Draht, Federn und geschliffenen Edelsteinen und Kristallen

***Meisterschaft** erlaubt eigenständigen Bau und Reparatur von magischen oder anderen besonderen Konstruktionen der jeweiligen Kunst. Der Meister-Schmied kennt für seinen Bereich quasi Artefakt- und Ritualkunde auf 1.*

Tierkunde (KL:KL, x4)

Der Charakter kennt alle bekannten Tierarten, ihr Vorkommen, kann sie Einteilen und ist fähig, ihr ungefähres Verhalten vorherzusehen. In Kombination mit Heilkunde kann der Charakter auch einiges über Tierkrankheiten wissen bzw. wie man verletzten Tieren hilft.

Völkerkunde (pro Volk/Rasse) (KL:KL, x4)

Wissen über **eine** spezielle Rasse, wie allgemeine Merkmale und Besonderheiten der gewählten Rasse (z.B. kennt den Spinnenkult der Drow ...).

Wissen Anderswelt (KL:KL, x6)

Der Charakter kennt die üblichen Gefahren um natürliche Grenzen, Nebel und Zeitverzerrungen.

Von den Wesen und Bewohnern kennt man das übliche Vorkommen, kann sie Kategorisieren und ist fähig, ihr ungefähres Verhalten vorherzusehen. *Bei Archetypischen Feenwesen (Pookas, Brownies, Rotkappen...) kennt er auch Habitate, Ängste, Schwächen und potentielle Angriffsfähigkeiten.*

Wissen Elementarebenen (KL:KL, x4)

Der Charakter kennt die üblichen Gefahren um natürliche Übergänge, Schutzmaßnahmen und Portale. Von den Wesen und Bewohnern kennt man das übliche Vorkommen, kann sie Kategorisieren und ist fähig, ihr ungefähres Verhalten vorherzusehen. *Bei Archetypischen Elementarwesen (Undinen, Feuersalamander) kennt er auch Habitate, Ängste, Schwächen und potentielle Angriffsfähigkeiten.*

Wissen – Koriphäe [Meister, ²⁰⁰] (KL:KL, x15)

Der Charakter ist ein Scholar und anerkannte Autorität in einem Einzelstufigen Wissensgebiet (z.B.: Tierkunde)

Wissen Lichte Sphären (KL:KL, x4)

Der Charakter kennt grob die Eigenheiten um alle bekannten Himmelsreiche von den Ewigen Höfen über Nirvana bis hin zu den 7 Bergen, Olymp oder Walhalla - er kennt die Gemeinsamkeiten, häufige Gefahren sowie Wesenheiten, die dort häufig anzutreffen sind.

Wissen Schattenreich (KL:KL, x6)

Der Charakter kennt die Lücken im Gewebe der Realität und um die Gefahren von Schlagschatten und Spiegeln. Er kennt viele Geschichten von verschollenen Leuten und hat vielleicht auch selbst mal durch die dunklen Vorhänge in das finstere Ebenbild der Welt gespäht.

Wissen um Dämonen* 1-4 [Stufe 4 Meister] (KL:KL, x3 +3/+6/+9) = x3/x6/x12/x21

*entspricht Wissen EXTERNARE (Außerweltliche Wesen) und gilt Sinngemäß für alle Arten.

Stufe 1: Kennt Grundzüge vom Verhalten, Hierarchie u. Prinzipien, die man im Umgang mit Dämonen bzw. Sphärenwesen beachten muss.

Stufe 2: Weiß über die verschiedenen Arten niederer Dämonen und ihre bestmögliche Beschwörung und Bannung (Magie) Bescheid. Kennt die besonderen Schwächen (wenn vorhanden) niederer Dämonen.

Stufe 3: Fundiertes Wissen auch über höhere Dämonen (w.o.). Kenntnis der Namen unter denen sie auf der Welt bekannt sind und unter denen sie meist gerufen werden.

Stufe 4: wie oben, auch über Dämonenprinzen. Kenntnis der Namen unter denen sie auf der Welt bekannt sind und unter denen sie kontaktiert werden. Schwächen Höherer Dämonen und WAHRE NAMEN Minderer Dämonen sind rituell zu erfahren.

Wissen um mythische Kreaturen 1-4 [Stufe 4 Meister](KL:KL, x3 +3/+6/+9) = x3/x6/x12/x21

Stufe 1: Kennt Grundzüge des Verhaltens und allgemeine Merkmale von häufigen vorkommenden Kreaturen.

Stufe 2: Detailliertes Wissen (Schwachpunkte, Gefährlichkeit,..) über häufige vorkommende Kreaturen und allgemeines Wissen über seltene Wesen (Manticor, Drache, Greif...)

Stufe 3: Detailwissen über seltene Arten von mythischen Kreaturen, Hinweise auf Obskure Abarten

Stufe 4: Detailwissen über ALLE Arten von mythischen Kreaturen, Weltweit.

Wissen um Untote 1-4 [Stufe 4 Meister] (KL:KL, x3 +3/+6/+9) = x3/x6/x12/x21

Stufe 1: Erkennt grob die verschiedenen Arten von Untoten

Stufe 2: Weiß Bescheid über die verschiedenen Arten der niederen Untoten (Zombie, Skelette, Ghule...), ihrer Gefährlichkeit, ihre Schwächen und wie sie Entstehen (bzw. wie man sie am besten erschafft).

Stufe 3: Fundiertes Wissen auch über Höhere Untote (w.o.). Kennt alle Merkmale an denen man Untote erkennen kann und wie sie sich zu tarnen vermögen.

Stufe 4: Erschaffungsmethoden und Riten Höherer Untoter, kann wirksame Bannfetsche gegen Mindere Untote erstellen oder (auch ohne Magie) Grabstätten rituell „entweihen“ um die Toten ruhelos zu machen.

Wissen Unterwelten (KL:KL, x8)

Der Charakter kennt grob die Eigenheiten um alle bekannten Höllenreiche und dämonischen Abgründe von den Ewigen Höfen über Djehenna bis hin zu den 9 Höllen, Tartaros oder Niflheim - er weiß um die Gemeinsamkeiten, häufige Gefahren und Wesenheiten, die dort häufig anzutreffen sind.

Wissen – Koriphäe [Meister 200] (KL:KL, x15)

Der Charakter ist ein Scholar und eine Autorität in einem Einzelstufigen Wissensgebiet

OPTIONAL

Büchsenmacher 1-4 [Stufe 4 Meister] (GE:KL, x6 +6/+12/+18) =x6/x12/x24/x42

VORBEDINGUNG: Spielwelt / Spielleitung lässt Schusswaffen zu

Ein Held mit dieser Fertigkeit kann Feuerwaffen warten, Reparieren und herstellen. Für die Darstellung wird ist das entsprechende Werkzeug benötigt! Eine Reparatur dauert etwa 1 Stunde

Stufe 1: Einschüssige Feuerwaffen

Stufe 2: 2-Schüssige Feuerwaffen

Stufe 3: Mehrschüssige Feuerwaffen

Meisterschaft erlaubt eigenständigen Bau und Reparatur von magischen oder anderen besonderen Waffen.

Der Meister-Büchsenmacher kennt für seinen Bereich quasi Artefakt- und Ritualkunde auf 1.

Feuerwaffe GE/KL, var.

Optional - Feuerwaffe, 1-Schüssig (Nerf)	GE	KL	16
Optional - Feuerwaffe, 2-Schüssig (Nerf)	GE	KL	18
Optional - Feuerwaffe, 6-Schüssig (Nerf)	GE	KL	25

Munition GE/KL x2

Reservemunition, mit der man am Spiel ankommt

Munition herstellen: GE/KL x10

VORBEDINGUNG: Alchemiepunkte

erlaubt mittels Alchemiepunkten Munition am Spiel herzustellen. Dies dauert 10 Minuten pro Schuss, die Munition ist nicht haltbar (kann also nur frisch / am Spiel eingesetzt werden).