

WON

WELLS OF NANDORAS RPG

FERTIGKEITEN BESCHREIBUNG

v2.3 | ©PJ | SEP. 2020

Inhaltsverzeichnis

GESELLSCHAFT.....	2
Auftreten	2
Blenden	2
Bürokratie	2
Etikette	2
Handeln	3
Manipulation	3
Menschenkenntnis	3
Unterhalten	3
WISSEN.....	4
Artefaktkunde	4
Himmelskunde	4
Ingenieurskunst	4
Lehren	4
Lesen	4
Mathematik	4
Orientierung	4
Pflanzenkunde	4
Religionen	5
Sagenkunde	5
Seefahrt	5
Sprachen	5
Stadtkunde	5
Tierkenntnis	5
Wildniskunde.....	6
MILITÄR.....	7
Artillerie.....	7
Befehlskunst.....	7
Diplomatie.....	7
Kriegskunde.....	7
KÖNNEN.....	8
Alchemie.....	8
Diebstahl.....	8
Fallen.....	8
Heilkunst Geist.....	8
Heilkunst Gifte.....	8
Heilkunst Krankheit.....	8
Heilkunst Wunden.....	9
Holzbearbeitung.....	9
Jagen.....	9
Kochen.....	9
Lederbearbeitung.....	9
Metallbearbeitung.....	9
Schlösser.....	10
Schreiben.....	10
Selbstbeherrschung.....	10
Spielen.....	10
Verhör.....	11
KÖRPER (- BE!).....	12
Fesseln.....	12
Körperbeherrschung.....	12
Reiten.....	12

Schleichen.....	12
Schwimmen.....	12
WAHRNEHMUNG.....	14
Gefahreninstinkt.....	14
Magische Wahrnehmung.....	14
Schätzen.....	14
Sinnesschärfe Allgemein.....	14
Spurenlesen.....	14

GESELLSCHAFT

Auftreten

Kurzbeschreibung: Präsenz | Erster Eindruck | Vortragen | Wirkung | Herr der Menge

Beschreibung:

Diese Fertigkeit bestimmt, wie man auf andere wirkt, die den Charakter noch nicht gut kennen, und zwar, ohne sich zu verstellen. Eine hübsche Person mit einem freundlichen Lächeln wird einen anderen Eindruck auf die unbekannte Menge der NSCs machen als ein zwei-Meter-Orc, der aussieht, als hätte er gerade ein Kind verspeist und wäre auf der Suche nach Nachschub.

Zum Ersten Eindruck zählt nicht nur das Aussehen von Gesicht und Körper, sondern auch der Zustand der Kleidung, der Körpergeruch und der Gesichtsausdruck. Wesen reagieren auch auf die Lautstärke der Stimme und weitausholende Gesten.

Wenn man etwas zu erzählen hat, muss man die Aufmerksamkeit der Menge gewinnen. Manchen fällt das leichter als anderen, und das Gesagte bleibt einigen besser in Erinnerung als anderen. Das richtige Auftreten bei einem speziellen Publikum kann ausserdem Türen öffnen, Kämpfe verhindern oder anzetteln und Informationen entlocken.

Blenden

Kurzbeschreibung: Mode | Stil | Verkleiden | Schauspielern | Tarnen | Das gibst du vor zu sein

Beschreibung:

Wenn das natürliche [#Auftreten] nicht ausreicht, dann kann man dieselben Effekte auch mit einer gekonnten Show erzielen. Etwas Schminke und Puder auf das Rattengesicht oder ein Korsett um den Fettwanst herum können bereits Wunder wirken und die allgemeine Mitteilungswilligkeit erhöhen. Leichter und wirksamer als eine solche Kompletterwandlung ist es natürlich, wenn die natürlichen Anlagen nur ein wenig aufgehübscht werden. Blenden geschieht nicht in der Absicht, jemandem Schaden zuzufügen, sondern man will nur die eigene Person besser oder anders wirken lassen.

Bürokratie

Kurzbeschreibung: Rechtskunde | Richten | Verständnis von Recht und Gerechtigkeit

Beschreibung:

Diese Fertigkeit beschreibt die Fähigkeit des Charakters, sich im Paragraphenschwungel zurechtzufinden, und nicht in den Mühlen des Öffentlichen Diensts zermahlen zu werden bevor man das richtige Formular ausgefüllt hat. In ländlichen Gegenden hilft einem das nicht so sehr wie es in einer grossen Stadt würde. Regeln und Gesetze wurden aufgestellt, um der Masse verständliche Grenzen für ihr Benehmen aufzuzeigen, und damit ein geordnetes Zusammenleben zu ermöglichen. Einem Meister der Bürokratie ist es möglich, sich aus jeder noch so verwickelten Situation herauszuargumentieren, und den sicheren Galgenstrick aufgrund eines Formfehlers in eine milde Gefängnisstrafe umzuwandeln. Die Kenntnisse der Gesetze allein macht allerdings noch keinen gerechten Richter aus.

Etikette

Kurzbeschreibung: Adelskunde | Benehmen | Mode | Tischkunde

Beschreibung:

Sich ein hübsches Kleid oder einen Frack anzuziehen ist das eine - aber wenn man sich benimmt wie ein Bauer und nicht mit den fünfzehn Gabeln und Löffeln bei Tisch umgehen kann, fällt man in bestimmten Kreisen schnell auf. Mit dieser Fertigkeit kennt man das "Who is Who" der oberen Tausend, spricht angemessen mit der Dienerschaft und mit dem adeligen Tanzpartner und versteckt sein gekünsteltes Lachen hinter einem Fächer.

Zudem kann man das eine oder andere prickelnde Detail des Adelligen kennen, mit dem man vor hat, zu interagieren, kennt möglicherweise seine üblichen Wege und täglichen Beschäftigungen, und kann seine Aufmerksamkeit durch geistreiche Konversation über eines seiner Lieblingsthemen erlangen.

Handeln

Kurzbeschreibung: Feilschen | Überreden

Beschreibung:

Hier geht es um den klassischen "Kampf der Worte". Dem Gegenüber soll dabei nicht unbedingt geschadet werden, sondern das Ziel ist vielmehr, das Beste für sich selbst herauszuholen. Nach einem gewonnenen oder verlorenen Handel ist es üblich, nicht böse aufeinander zu sein, sondern den Abschluss sogar mit einer Tasse Tee oder einem Schnaps zu besiegeln.

Manipulation

Kurzbeschreibung: Einschüchtern | Intrigen | Lügen | Täuschen | Agitieren | Meinung beeinflussen | Aufzwingen des eigenen Willens

Beschreibung:

Manipulation geschieht in der Absicht, die eigenen Interessen auf Kosten anderer durchsetzen zu wollen, egal, ob diese dabei Schaden nehmen oder nicht. Meist setzt man Worte zu diesem Zweck ein, manchmal kommt aber gar eine ganze Palette an Werkzeugen zum Einsatz. Ein Meister der Intrigen zieht die Fäden eines ganzen Hofstaats, als handle es sich um Puppen in einem Theater.

Menschenkenntnis

Kurzbeschreibung: Einschätzen

Beschreibung:

Diese Fähigkeit soll Antworten liefern auf Fragen wie: Was ist das Gegenüber für ein Mensch? Was hat er vor, wozu ist er fähig? Lügt er mich in dem Augenblick an oder sagt er die Wahrheit?

Eine rasche Beobachtungsgabe, Intuition und viel Erfahrung sind die Bausteine, die ein guter Menschenkenner braucht, um sein Gegenüber lesen zu können.

Unterhalten

Kurzbeschreibung: Singen | Musizieren | Verführen | Geschichtenerzählen | Bardische Kunst | Rühmen anderer | Bekanntmachung von Ereignissen

Beschreibung:

xxx

WISSEN

Artefaktkunde

Kurzbeschreibung: Identifikation und Handhabung

Beschreibung:

xxx

Himmelskunde

Kurzbeschreibung: Astronomie | Meteorologie | Prophezeie das Wetter und wisse immer, wie spät es ist

Beschreibung:

xxx

Ingenieurskunst

Kurzbeschreibung: Architektur | Verstehen und Bedienung von Maschinen | Da ist ein Knopf, darf ich den drücken?

Beschreibung:

xxx

Lehren

Kurzbeschreibung: Lehren

Beschreibung:

Erstmal zum Schüler durchdringen und dann Lerninhalte kreativ vermitteln, sodass sie auch verstanden werden und bleiben.

Lesen

Kurzbeschreibung: Lesen | Fälschung erkennen

Beschreibung:

xxx

Mathematik

Kurzbeschreibung: Rechnen | Labyrinth | Rätsel entwerfen und lösen | Geheimnisse lüften | Dechiffrieren von Codes

Beschreibung:

xxx

Orientierung

Kurzbeschreibung: Geographie | Verlaufe dich nicht im Nebel | erkenne Norden am Moosbewuchs und Süden am Sonnenstand, kenne die fernen Länder und wisse, wie man dorthin kommt | Wisse, wie du über Bergketten kommst, wo die Pässe und Furten sind, wie man eine Klamm überwindet

Beschreibung:

xxx

Pflanzenkunde

Kurzbeschreibung: Pflanzenkunde - klassische Botanik: Ich habe ein Kraut vor mir, worum handelt es sich. Oftmals

empfiehlt sich auch ein kleines Büchlein, in dem man nachschlagen kann und das die Probe erleichtert. Was ist Heilpflanze, was Giftpflanze? Wie kann ich einen Sud aus den Blättern kochen, wie hoch darf die Dosis sein, was bewirkt ein Tee, ist die Wurzel essbar, und welche Insekten lockt die Blüte an? Wie kann ich die Pflanze haltbar machen und wie bekomme ich am Besten die Wirkstoffe heraus? Wo finde ich am wahrscheinlichsten ein bestimmtes Kraut?

Beschreibung:

xxx

Religionen

Kurzbeschreibung: Kulte | Riten | Wie benimmt man sich gegenüber einem Priester oder Heiligen | Wie benimmt man sich im Tempel | Was erzürnt die Götter, was gefällt ihnen | Wie erkennt man Anhänger eines bestimmten Kults | Was sind die Zeichen einer Religion, wo findet man sie | Man kennt die Hierarchie einer speziellen Kirche oder Organisation, vielleicht sogar die persönlich die Anführer

Beschreibung:

xxx

Sagenkunde

Kurzbeschreibung: Altes Wissen | Moment, wir sind in der Nähe dieser Ruine. Ich habe gehört, dort soll es spuken. | In einem Hexenkreis tanzen zu Vollmond die Feen. | Auf der und der Lichtung wohnt der Hüter des Waldes. | Man erzählt sich, dass man Vampire mit Knoblauch und einem Vordris-Symbol abwehren kann. | Hier wächst lila Moos im Bach - das heisst, dass in der Quelle eine Seuchenkröte sitzt. Eine Weisse Frau ist ein Geist, der von ihrem Mann ermordet wurde, und der ihr Haus nicht verlassen kann, ausser man findet ihr Skelett, beerdigt sie und legt Wildrosen aufs Grab, damit sie sich geliebt fühlt.

Beschreibung:

xxx

Seefahrt

Kurzbeschreibung: Seefahrt | Nautik | Meereswissen | Seekarten lesen | Gerüchte kennen | Elmsfeuer und Klabautermänner erkennen | Benehmen an Bord | Wo findet man was auf dem Schiff, wo sind die Beiboote, wie klettert man auf die Ra, wer hat den Schlüssel zum Munitionsraum | wer sind die wichtigen Leute | wie funktioniert das alltägliche Leben auf einem Schiff | in welchem Ozean gib es Ungeheuer | wie erkennt und umsegelt man ein Riff

Beschreibung:

xxx

Sprachen

Kurzbeschreibung: Sprachen lesen und sprechen | Antike Sprachen lesen | Schriftzeichen und Symbole deuten | Gaunerzinken interpretieren | Geheimschriften erkennen und dechiffrieren

Beschreibung:

xxx

Stadtkunde

Kurzbeschreibung: Stadtkunde | Wie funktioniert die Stadt | Man kennt die grossen Strassen und kleinen Gassen | Wie kommt man rein und raus? | Wo ist die nächste Bank Bäckerei Schmied | Wo bekommt man Sachen billiger | welchen Stand am Markt kann man leicht beklauen | Wer sind die wichtigen Leute in der oberen und unteren Gesellschaft | Gaunerzinken lesen und setzen können

Beschreibung:

xxx

Tierkenntnis

Kurzbeschreibung: Tierkenntnis | Fremde Wesen | Was frisst er | ist er gefährlich | wann ist Paarungszeit | ist es ein Männchen oder Weibchen | wie begegnet man dem Wesen um es nicht zu ärgern | was tut man, wenn es schon

aufmerksam geworden ist | wo sind die Schwachstellen | was macht es im Winter oder Sommer | wie ist das Rudelverhalten | wie kann man es abrichten

Beschreibung:

xxx

Wildniskunde

Kurzbeschreibung: Überleben | Wo finde ich Wasser | Alles was sammeln ist - Honig, Pilze, Essbare Wurzeln, Muscheln und Schnecken, Krebse und Krabben, essbare Algen, essbare Flechten, Nüsse und Beeren suchen (Pflanzenkunde ist eher Heil- und Giftpflanzen und deren Verarbeitung und Konservierung) | Nester mit Eiern finden | Wo schlage ich am Besten mein Lager auf, ohne dass mir Schlangen in die Stiefel und Ameisen in die Ohren kriechen | Wie mache ich Feuer und wie gross darf es sein | Wo treiben sich die Schwarzwildrudel oder Räuber gerade herum | Welche Raubtiere gibt es in einem Wald | Wo fließt der Fluss hin, wo stehen die schönsten Forellen im Wasser | wo wohnt der Holzfäller | Wo finde ich Dryade im Wald | Wie vermeide ich Irrlichter im Sumpf

Beschreibung:

xxx

MILITÄR

Artillerie

Kurzbeschreibung: Artillerie | Kanonen | Belagerungstürme Handhabung: Wie feuere ich eine Kanone ab? Wie baue ich einen Belagerungsturm oder ein Trojanisches Pferd? | Welche Reichweite hat eine Balliste?

Beschreibung:

xxx

Befehlskunst

Kurzbeschreibung: Befehlskunst | Anführer | Motivieren | Alpha sein: Der Schlüssel zum Heldentum: Bringe deine Untergebenen dazu, das zu tun was du sagst, und dabei noch Spass zu haben.

Beschreibung:

xxx

Diplomatie

Kurzbeschreibung: Diplomatie | Debattieren | Verhandlungsgeschick mit Gegnern | Aushandeln von Nichtangriffspakten

Beschreibung:

Ähnlich wie beim [#Handeln] handelt es sich auch bei dieser Fertigkeit um einen "Kampf der Worte". Allerdings geht es hier nicht um die Durchsetzung der eigenen, persönlichen Interessen, sondern man repräsentiert etwas Grösseres - im einfachsten Fall die Reisegruppe oder die eigenen Soldaten, im bedeutensten Falle den Kaiser selbst.

Kriegskunde

Kurzbeschreibung: Kriegskunde | Taktik | Strategie | Formation | Sabotage | Kriegsgeschichte: Du hast vergangene Schlachten genau studiert | Gerufene und Signalbefehle (Rauch, Flaggen, Handzeichen) erkennen | Wo ist meine Position im Schildwall und wie bewege ich mich darin | Auf die Kameraden achten, Rücken an Rücken kämpfen | Vorteile durch das Terrain erzielen | Front vs Flankenkampf | Kräfte einteilen | Schwere Infanterie vs. leichte Reiterei | Wo legt man einen Graben an um gegen Magierfeuer geschützt zu sein? Was sind die gefährlichsten Primärziele? Was für Alternativen gibt es zum offenen Kampf? | Wie führe ich Guerillakämpfe? Wie lange kann eine bestimmte Stadt eine Belagerung durchhalten? Und wie durchbreche ich diese Belagerung?

Beschreibung:

xxx

KÖNNEN

Alchemie

Kurzbeschreibung: Sprengstoffe basteln | Gifte brauen

Beschreibung:

xxx

Diebstahl

Kurzbeschreibung: Diebstahl | Gelegenheit erkennen und nutzen | Einschätzen der möglichen Risiken | Einschätzen der möglichen Beute | Wissen um die Strafe bei Ertappt-werden | Fluchtplan zurechtlegen

Beschreibung:

xxx

Fallen

Kurzbeschreibung: Fallen legen | entschärfen: Den perfekten Ort zum Platzieren erkennen | die richtige Falle und den richtigen Köder für ein Ziel wählen | Die Falle verstecken | Eine Falle, die man selbst nicht gelegt hat, frühzeitig erkennen, identifizieren, vermeiden oder entschärfen

Beschreibung:

xxx

Heilkunst Geist

Kurzbeschreibung: Heilkunst Geist: Psychotherapie im klassischen Sinne | Fähig zu sein, mit jemandem zu sprechen, dessen Geist krank ist oder zerstört wurde | Ängste und Traumata identifizieren | Therapieformen kennen | Die richtige Therapie wählen | Oder diese Ängste erzeugen, nähren, und unterträglich machen, bis das Individuum davon besessen ist. Einen geschwächten Geist stärken.

Beschreibung:

Einen geschwächten Geist stärken = Erhöhte Regeneration von WI

Heilkunst Gifte

Kurzbeschreibung: Heilkunst Gifte | Gifte erkennen: Das Wissen um Gifte allgemein, aber auch um die Anwendung derselben. | Interpretation der Symptome | Wissen um Wirkungsdauer, Wirkungsgrad und Tödlichkeit. | Einschätzen der Dosis und der damit verbundenen Auswirkungen. | Wissen um die Extraktion bestimmter Gifte bzw wie man die Vergiftung verlangsamen oder kurieren kann.

Beschreibung:

Gifte ziehen langsam LE ab bis zum Tod

Heilkunst Krankheit

Kurzbeschreibung: Heilkunst Krankheit: Korrekte Interpretation der Symptome | Möglichkeiten zur genaueren Bestimmung einer Krankheit mit Reagenzien | Behandlungsmöglichkeiten und Vorbeugung | Wissen um Dauer und Auswirkungen der Krankheit | Wissen um Ansteckungsmöglichkeiten und Einschätzung der Ansteckungsgefahr | Einschätzen des Risikos einer Epidemie

Beschreibung:

Krankheiten senken den maximalen LE Pool immer weiter

Heilkunst Wunden

Kurzbeschreibung: Heilkunst Wunden | Anatomie | Erste Hilfe | Chirurgie | Geburtshilfe: Die Verletzung finden | Schwere und Auswirkung der Verletzung richtig interpretieren | Wissen um Behandlungsmöglichkeiten. Eine Hebamme kann keine Lebertransplantation durchführen und ein Söldner wird auch nur seine oder die Wunden seiner Kameraden erstversorgen können - und dann warten und hoffen, dass kein Wundfieber einsetzt.

Beschreibung:

= Erhöhte Regeneration von LE

Holzbearbeitung

Kurzbeschreibung: Holzbearbeitung | Schnitzen | Bogner und Pfeilmacher: Alles rund um den Baustoff Holz. Welche Holzarten sind geeignet für Möbel, welche für einen starken Bogen, welche für gerade Pfeile. Umgang mit den nötigen Werkzeugen. Nachbehandlung des Holzes, um Wurmbefall oder Faserbruch hinauszuzögern.

Beschreibung:

xxx

Jagen

Kurzbeschreibung: Jagen | Fischen: Wenn das Tier bereits in Sichtweite ist, weiss ich, wie ich es erlege. Zu wissen, worum es sich handelt oder es zu verfolgen, wenn es mehrere Tage Vorsprung hat, ist eine andere Sache. Umgang mit Fischreusen, Angeln, Eberspeer und Vogelnetzen ist bekannt. Was ist der beste Platz zum Auflauern, wie bewege ich mich gegen den Wind um nicht gewittert zu werden. | Wie bekomme ich Dachse und Biber aus dem Bau. Die Wahl der richtigen Tarn-Kleidung, Imitation von Tierrufen, die korrekte Pflege der Ausrüstung gehört dazu. Das korrekte Ausnehmen, das Abziehen und die Rohbehandlung vom Fell ebenso. Man kann einen Fischpfeil von einem Brandpfeil unterscheiden und abends in der Taverne beherrscht man den Jägerjargon. Als Jäger weiss man aber auch um die Wildbestände in einem Gebiet und das natürliche Gleichgewicht bescheid.

Beschreibung:

xxx

Kochen

Kurzbeschreibung: Kochen | Versorgung | Proviantberechnung, Versorgungsübersicht und Beschaffung von Zutaten | Tiere zerteilen | Nahrungsmittelkunde | Haltbarkeit | Aus nichts etwas machen | Zutaten | Schmackhaftigkeit | Feuer machen | Gewürze | Man weiss auch um den kulinarischen Gaumen unterschiedlicher Völker bescheid. Der Smutje war nach dem Kapitän und dem Quartiermeister der wichtigste Mann an Bord eines Schiffs, denn er war dafür verantwortlich, dass die Crew bis zum Zielhafen nicht verhungert und möglichst keine Mangelkrankheiten bekommt.

Beschreibung:

xxx

Lederbearbeitung

Kurzbeschreibung: Lederbearbeitung | Gerber | Sattler | Reparieren | Felle bearbeiten

Beschreibung:

Für den Reisenden ist es unerlässlich, hie und da schnell mal einfache Reparaturen am verschlissenen Sattel, an den aufgeplatzten Schuhen oder der Gürtelnaht durchzuführen. Will man darüberhinaus die abgezogene Haut eines erlegten Tieres gewinnbringend verkaufen, so sollte man wissen, wie man sie bearbeiten muss. Denn beginnt sie zu verwesen, kann man sie nur wegwerfen.

Metallbearbeitung

Kurzbeschreibung: Metallbearbeitung | Schmied Waffen Grob | Juwelier | Reparieren

Beschreibung:

Die Gaben von Mutter Erde sind hart und schwer zu bearbeiten. Erze müssen gefunden werden, Metall muss dann aus den Erzen gewonnen werden, bevor man Legierungen herstellen kann. Das Metall braucht eine gewisse Hitze, bevor es formbar wird, und dann muss man noch mit dem richtigen Werkzeug umgehen können. Dasselbe gilt für die Glasbläserei. Vom Erz bis zum Hufeisen erfordert es also einige Schritte, die man erlernt haben muss. Will man aus dem

Metall Rüstungen oder Waffen herstellen, dann braucht es zusätzlich Wissen um Führbarkeit, Wuchtung und Elastizität beim Aufprall. Kein Wunder, dass die Herstellung einer individuellen, passgenauen Stahlrüstung soviel kostet wie ein kleines Landhaus. Ein Juwelier braucht dieses Wissen natürlich nicht, aber auch er benutzt als Rohstoff eine Gabe der Erde. Der Juwelier weiss um die Reinheit und die Härtegrade von Edelsteinen und Halbedelsteinen bescheid. Er kann den Wert genau bestimmen, und so er die richtige Ausrüstung besitzt, kann er aus einem unscheinbaren, matten blauen Kiesel einen funkelnden Saphir im Navetteschliff herstellen und in einen hübschen Anhänger fassen. Diesen wiederum kauft ihm ein Wassermagier vielleicht um ein kleines Vermögen ab, weil er ihn braucht, um einen mächtigen Zauber in das Artefakt zu bannen.

Schlösser

Kurzbeschreibung: Schlösser | Feinmechanik | Uhrwerke | Reparieren

Beschreibung:

Man braucht grosses Geschick, Erfahrung und mitunter viel Geduld, um diese fitzelige Kleinarbeit erfolgreich zu erledigen. Ob es um das Knacken von vielleicht unbekanntem Schlossmechanismen geht, das Reparieren einer Uhr oder eines Mikroskops, es braucht einen Könner, sonst geht das gute Stück noch in die Brüche oder löst eine Falle aus. Gerade in den letzten Jahren sind Spieluhren wieder in Mode gekommen, und Magier liebten feinmechanische Boxen schon immer, um darin ihre wertvollsten Artefakte und Besitztümer aufzubewahren.

Schreiben

Kurzbeschreibung: Schreiben | Fälschen | Zeichnen | Malen | Kunst | Kartograph

Beschreibung:

Jemand, der dieses Handwerk beherrscht, gehört zur Minderheit. Nur wenige Leute können Lesen, aber Schreiben - und dann noch so, dass es hübsch aussieht oder gut klingt, bestimmte Formvorschriften erfüllt und vielleicht mit Siegelwachs verschlossen als wichtige Depesche eine noch wichtigere Person erreicht - das können tatsächlich so wenige Leute, dass man nach ihnen suchen muss. In religiösen Orden sind Schreiber noch am ehesten anzutreffen, aber die beschäftigen sich eben nur mit religiösen Texten. Alle, die mit Feder und Tinte arbeiten, brauchen vor allem eine ruhige Hand und ein gutes Auge. Sei es der Kartograph oder der Künstler - sie alle könnten ihr Tagewerk nicht in Ungeduld und ohne Konzentration verrichten. Und fragt man den gewerbmässigen Fälscher, so wird er erzählen, dass seine Kunst die schwierigste von allen ist, denn das Imitieren eines anderen Stils während man den eigenen unterdrücken muss, erfordert allerhöchste Genauigkeit und Disziplin.

Selbstbeherrschung

Kurzbeschreibung: Selbstbeherrschung | Zechen | Resistenz Kälte Hitze Gifte und Krankheiten

Beschreibung:

Wieviel kann der Körper ertragen, bevor er aufgibt? Wie kann es sein, dass ein zäher kleiner Kobold mitunter mehr Schmerzen ertragen kann als ein Bär? Das Wunder der Willensstärke macht es möglich. Die Forscher mögen sich immer noch streiten, wie ein fokussierter Geist es schafft, die natürlichen Reaktionen des Körpers völlig zu unterwerfen, aber die Realität zeigt, es geht. Und es hat nichts mit Muskelmasse oder Körpergrösse zu tun, soviel ist sicher. Jemand, der sich selbst unter Kontrolle hat, verträgt mehr Alkohol, überlebt eher eine schwere Krankheit oder eine Vergiftung, erträgt die Auswirkungen extremer Hitze und Kälte besser, und hält länger eine Folter durch.

Spielen

Kurzbeschreibung: Spielen | Wetten | Falschspielen | Buchmacher

Beschreibung:

Ganz bestimmt eine gute Fertigkeit, um etwas Gold zu verdienen... oder seine Hand zu verlieren. Ein professioneller Spieler hat die Zahlen aller Variablen im Kopf und ist fähig, blitzschnell das Risiko neu einzuschätzen, wenn diese sich ändern. Er kennt die Szene, die Krankenakte seines Lieblings-Gladiators, den Grossvater des Kampfhahns, auf den er heute abend setzen will. Natürlich weiss er auch, wie man schnell eine Stange Geld ausleihen kann, wenn auch zu unheiligen Konditionen, und er hat normalerweise eine Reihe von Verstecken, in denen er untertauchen kann, wenn Lady Fortuna ihm einmal nicht so hold sein sollte. Auch der Buchmacher kennt all diese Statistiken, nur geht er selbst keine Risiken mehr ein. Er lebt von einem kleinen Anteil der Wetteinsätze und schützt sich mit einem Leibwächter vor dem Zorn der Verlierer. Der Falschspieler geht ebenfalls kein Risiko mehr ein - zumindest was den Ausgang des Spiels betrifft, an dem er teilnimmt. Er muss nur dafür sorgen, dass sein Betrug unentdeckt bleibt und die Einsätze unauffällig bleiben, denn eine goldene Gans schlachtet man nicht, sonst hat man nichts mehr von ihr.

Verhör

Kurzbeschreibung: Verhör | Folter | Quälen | Hinrichten

Beschreibung:

Ja, manchmal wollen die Leute nicht mit einem reden. Da fragt man schon so höflich, verwendet klare Worte in ihrer Muttersprache, und trotzdem spucken sie einem nur ins Gesicht. Da wäre es doch manchmal gar nicht schlecht, wenn man Mittel und Wege kennen würde, wie man trotzdem Antworten von ihnen bekommt, oder nicht? Ob es nun der korrekte Einsatz der Peitsche sei, das langsame Ziehen der Füssnägel oder die Ratte im Feuerfass: Ein guter Foltermeister kennt sie alle. Mit einem starken Magen gesegnet, einer Portion Herzlosigkeit und vielleicht sogar noch einer Prise Sadismus, scheut er sich nicht davor, sich die Hände an den Körpersäften seiner Opfer schmutzig zu machen. Süffisant kommentiert er dabei sein Tun, und teilt mit dem Opfer in blumigen Worten die Freude an dem, was noch kommen möge. Irgendwann... knicken sie alle ein. Aber selbst wenn die Seele des Verhörmeisters noch nicht schwarz ist wie Ruyeeeras Augen, kann es manchmal gut sein, eine gewisse Information schnell zu bekommen, bevor etwas noch Schrecklicheres passiert. Auch einige Anhänger des Lichts wissen, wie man korrekt ein Verhör durchführt oder wie man jemanden rechtskonform hinrichtet.

KÖRPER (- BE!)

Bei allen Fertigkeiten unter dieser Kategorie muss die aktuelle Behinderung (wegen der getragenen Rüstung) abgezogen werden, bevor die Probe gewürfelt wird!

Fesseln

Kurzbeschreibung: Fesseln | Entfesseln

Beschreibung:

Die Kunst, jemanden bewegungsunfähig zu machen oder sich selbst aus einer bewegungsunfähigen Situation zu befreien. Man braucht selbstverständlich etwas Erfahrung, einen beweglichen Körper und das Wissen um das Material, mit dem man gefesselt wurde. Aber selbst aus Eisenfesseln konnten sich schon Leute befreien. Auf der anderen Seite muss ein Sklavenhändler wissen, wie er die Ware an Ort und Stelle hält, ohne sie zu beschädigen.

Körperbeherrschung

Kurzbeschreibung: Körperbeherrschung | Athletik | Jonglieren | Tanzen | Klettern

Beschreibung:

Ein geschmeidiger, trainierter, gesunder Körper ist Voraussetzung für Höchstleistungen in all diesen Kategorien. Und wenn man ein bisschen übt, dann sieht man vielleicht sogar noch gut dabei aus!

Reiten

Kurzbeschreibung: Reiten | Fliegen | Kutscher

Beschreibung:

Für die Fortbewegung auf einem mobilen Untersatz braucht es das Wissen um die Beschaffenheit und die Bedürfnisse desselben. Auf einem Pferd sitzen und im Schrittempo geradeaus zu reiten mag simpel erscheinen und relativ schnell zu bewerkstelligen sein. Selbiges Pferd aber in einem Affenzahn durchs Unterholz und über Abhänge zu treiben, kann schnell mit einem gebrochenen Genick enden, wenn man nicht genau weiss, was man tut. Selbiges gilt für einen Greifen, den man in kecken Loopings durch die Luft jagt, oder eine Kutsche, deren Deichselketten man nicht korrekt befestigt hat.

Schleichen

Kurzbeschreibung: Schleichen | Verstecken | Untertauchen | Tarnen

Beschreibung:

Natürlich wird jeder es schaffen, sich hinter ein Gebüsch zu drücken, wenn der böse Dämon vorbeikommt. Aber schafft man es auch, nicht zu rascheln? Oft reicht es nicht, einfach nicht gesehen zu werden, weil die Suchenden andere Möglichkeiten zum Aufspüren haben. Jemand, der darauf angewiesen ist, unentdeckt zu bleiben, weiss, dass das beste Versteck eines ist, das man vorbereitet hat. Und nicht das, über das man zufällig gestolpert ist. Beim Schleichen hilft es vielleicht, weiches Gras einem harten Untergrund vorzuziehen oder die lauten Stiefel ganz auszuziehen. Manche Wilde schmieren sich sogar Schlamm ins Gesicht, sagt man. Seis wie es sei: Man lebt länger, wenn man diese Fertigkeit beherrscht.

Schwimmen

Kurzbeschreibung: Schwimmen | Tauchen | Luft anhalten

Beschreibung:

Nur wenige Rassen können von Geburt an schwimmen. Alle andere müssen es lernen oder ihr Leben lang das tiefe Wasser vermeiden. Dass es Seemänner gibt, die nicht Schwimmen können, mag zuerst verwunderlich erscheinen, aber andererseits: Wo soll man schon hinschwimmen, wenn das Schiff auf offener See versenkt wurde? Schwimmen ermöglicht es dem Könnern nicht nur, über Wasser zu bleiben wenn man keinen Grund mehr unter den Füßen spürt. Je besser man diese Fertigkeit beherrscht, desto schneller erreicht man darüberhinaus das andere Ufer. Oder kann Kleidung dabei tragen, vielleicht sogar Waffen und leichte Rüstung. Es entscheidet auch, wie lange man unter Wasser bleiben kann, ohne zu ertrinken, und wie schnell man die Orientierung in trübem Gewässer findet. Flussellen,

Wasserdrachen, Fischwesen und manche Echsenwesen beherrschen diese Fertigkeit schon von Beginn an auf Maximum, weil sie Kiemen und Flossen besitzen, und nur die Meisterhand kann ihnen unter Wasser gefährlich werden. Zudem beherrscht jeder Wassermagie-Lehrling ab dem ersten Semester einen Spruch, der ihn unter Wasser atmen lässt.

WAHRNEHMUNG

Gefahreninstinkt

Kurzbeschreibung: Gefahreninstinkt

Beschreibung:

Diese Fertigkeit bestimmt, wie gut die Nackenhaare und die Gänsehaut mit dem Besitzer kommunizieren können. Nein, man weiss nicht, warum plötzlich alles kribbelt, aber das Adrenalin, das in den Blutkreislauf geschossen wird, weitet die Pupillen, schärft die Sinne, und lässt die Muskeln erzittern, weil sie sich fürs Davonlaufen aufwärmen. Hört man auf das flauere Gefühl im Magen, wird man beginnen, sich umzusehen, auf Kleinigkeiten zu achten, und den Relikten seiner tierischen Instinkte zu vertrauen. Ein Charakter mit gutem Gefahreninstinkt fällt weniger leicht auf eine unmittelbare Bedrohung herein und nimmt so dem Jäger den Vorteil des Überraschungsmoments.

Magische Wahrnehmung

Kurzbeschreibung: Magische Wahrnehmung

Beschreibung:

Diese Fähigkeit ist den meisten vernunftbegabten Lebewesen angeboren, und doch nutzen sie nur die Wenigsten. Das seltsame "Klingeln", das man in den Ohren spürt, wenn man eine Brücke überquert, unter der eine Magielinie verläuft, und die merkwürdigen Artefakte im Augenwinkel, die verschwinden, sobald man direkt die verfallene Ruine auf der Lichtung ansieht, kann man nur allzu leicht ignorieren. Und aus Angst heraus, für einen hypersensiblen Wunderling gehalten zu werden, verschweigen die meisten Nicht-Magier oftmals diese "Unstimmigkeiten" in der Wahrnehmung ihren Freunden. Trainiert man diese Fertigkeit allerdings ein wenig, so eröffnet sich bald eine völlig andere Dimension, die wie eine durchsichtige Welt aus Glas über der eigentlichen Welt liegt. Natürlich muss man sich konzentrieren, um die Augen daran zu gewöhnen und die Sicht zu "verschieben", aber irgendwann kann man es besser steuern und willentlich herbeirufen. Magier haben darüberhinaus die Möglichkeit, einen Zauber zu lernen, der ihnen "Magische Sicht" gestattet.

Schätzen

Kurzbeschreibung: Schätzen | Einschätzen

Beschreibung:

Einen Gegenstand anzusehen und diesen im Kopf in einen mehr oder weniger grossen Haufen Münzen zu verwandeln, will gekonnt sein. Auch schaffen es einige Leute, die Schulterhöhe eines Drachen auf den Zentimeter genau zu bestimmen... nicht, dass das einen Unterschied machen würde. Aber wieviele Stunden man noch brauchen wird, um einen Sumpf zu durchqueren, bevor nachts die Schlickmonster auf Jagd gehen, oder die Breite einer Klamm vor einem waghalsigen Sprung zu schätzen, könnten durchaus lebensrettende Informationen sein.

Sinnesschärfe Allgemein

Kurzbeschreibung: Sinnesschärfe Allgemein

Beschreibung:

Zu den fünf Sinnen, die hier gemeint sind, zählen: Sehen, Hören, Riechen, Schmecken und Tasten. Einige Wesen haben von Geburt an einen Vorteil bei einem oder mehreren Sinnen - diesen Spezialwert dann bitte unter "Sonstiges" vermerken. Bitte ebenso vermerken, wenn man einen Sinn temporär oder permanent verloren hat. Durch Training kann man seine Sinne verbessern, bis man winzigste Nuancen voneinander unterscheiden kann. Allerdings werden Sinne durch Vieles abgelenkt und funktionieren nicht mehr so gut wie sie sollten. In solchen Situationen hilft geschulte Konzentration, um den Nachteil auszugleichen.

Spurenlesen

Kurzbeschreibung: Spurenlesen und verwischen

Beschreibung:

Mit dieser Fertigkeit ist man in der Lage, die Abdrücke auf dem Boden nicht nur zu sehen, sondern auch richtig zu

interpretieren. An der Form erkennt man die Rasse des Verursachers der Spuren, an der Tiefe das Gewicht. Am Abstand der Abdrücke zueinander die Geschwindigkeit, an der Erosion an den Rändern kann ein geübter Spurenleser sogar erkennen, wann sie entstanden sind, und so weiter. Für einen Jäger ist diese Fertigkeit ausschlaggebend für den Erfolg seiner Jagd. Auf der anderen Seite lernt man mit dieser Fertigkeit aber auch, wie man seine eigenen Spuren verwischt - sowohl für das Auge, mit hohem Können weiss man aber auch den einen oder anderen Trick, um die Nase eines Verfolgers zu verwirren oder ihn auf die falsche Fährte zu locken.