



Titans - Fertigkeitswald (v.2.0)

Klaus Greff, Johannes Merkert, Johann Wilhelm, Ilona Greff, Thomas Eckert

8. Juni 2010



# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>11</b>
<b>2</b>	<b>Körperbeherrschung</b>	<b>13</b>
2.1	Laufen . . . . .	13
2.1.1	Dauerlaufen . . . . .	13
2.1.2	Marschieren . . . . .	14
2.1.3	Sprinten . . . . .	15
2.2	Akrobatik . . . . .	16
2.2.1	Springen . . . . .	16
2.2.2	Falltechnik . . . . .	16
2.2.3	Kunststücke . . . . .	17
2.3	Koordination . . . . .	17
2.3.1	Leise Bewegen . . . . .	17
2.3.2	Fingerfertigkeit . . . . .	17
2.4	Klettern . . . . .	17
2.4.1	Bäume . . . . .	17
2.4.2	Fassaden . . . . .	17
2.4.3	Felsen . . . . .	17
2.4.4	Technisch . . . . .	17
2.5	Reiten . . . . .	17
2.5.1	Zügelreiten . . . . .	17
2.5.2	Freireiten . . . . .	18
2.5.3	Stockreiten . . . . .	18
2.6	Schwimmen . . . . .	18
2.6.1	Tauchen . . . . .	18
2.6.2	Retten . . . . .	18
2.6.3	Sprinten . . . . .	18
2.6.4	Dauerschwimmen . . . . .	18
2.7	Fliegen . . . . .	18
2.7.1	Segeln . . . . .	18
2.7.2	Sturzflug . . . . .	18
2.7.3	Steigflug . . . . .	19
2.8	Musik . . . . .	19
2.8.1	Singen . . . . .	19
2.8.2	Blasinstrumente . . . . .	19
2.8.3	Saiteninstrumente . . . . .	19
2.8.4	Tasteninstrumente . . . . .	19
2.8.5	Schlaginstrumente . . . . .	19
2.8.6	Tanzen . . . . .	19

<b>3</b>	<b>Handwerk</b>	<b>21</b>
3.1	Alchemie	21
3.1.1	Pulverherstellung	21
3.1.2	Tränke brauen	21
3.1.3	Färben	21
3.1.4	Extrahieren	21
3.2	Faserbearbeitung	21
3.2.1	Filzen	21
3.2.2	Seilern	21
3.2.3	Weben	21
3.2.4	Flechten	21
3.3	Holzbearbeitung	21
3.3.1	Schnitzen	22
3.3.2	Schreinern	22
3.3.3	Zimmern	22
3.3.4	Bogenbau	22
3.3.5	Köhlern	24
3.4	Kochen	25
3.4.1	Backen	25
3.4.2	Haltbarmachen	25
3.4.3	Garen	25
3.4.4	Grillen	25
3.5	Ledern	25
3.5.1	Formen	25
3.5.2	Gärben	25
3.5.3	Kürschnern	25
3.5.4	Nähen	25
3.6	Mechanik	25
3.6.1	Seilzüge	25
3.6.2	Federkonstruktionen	25
3.6.3	Explosivkonstruktionen	25
3.6.4	Getriebe	25
3.7	Schmieden	25
3.7.1	Drahtziehen	25
3.7.2	Ziselieren	25
3.7.3	Schweißen	26
3.7.4	Formen	26
3.7.5	Metallgießen	26
3.8	Schneiderei	26
3.8.1	Nähen	26
3.8.2	Sticken	26
3.8.3	Stricken	26
3.9	Steinbearbeitung	26
3.9.1	Tunneln	26
3.9.2	Mauern	26
3.9.3	Abspalten	26
3.9.4	Behauen	26
3.10	Grafik	26
3.10.1	Drucken	26
3.10.2	Malen	26
3.10.3	Zeichnen	26
3.11	Gläsern	26
3.11.1	Blasen	26

3.11.2	Schmelzen	26
3.11.3	Gießen	26
3.12	Keramikverarbeitung	26
3.12.1	Töpfern	26
3.12.2	Brennen	26
3.12.3	Modellieren	26
<b>4</b>	<b>Sinnesschärfe</b>	<b>27</b>
4.1	Hören	27
4.1.1	Heraushören	27
4.1.2	Lauschen	27
4.2	Riechen/Schmecken	27
4.2.1	Riechen	27
4.2.2	Schmecken	27
4.3	Sehen	27
4.3.1	Entdecken	27
4.3.2	Untersuchen	27
4.4	Tasten	27
4.4.1	Oberflächen	27
4.4.2	Temperaturen	27
<b>5</b>	<b>Naturkunde</b>	<b>29</b>
5.1	Spuren	29
5.1.1	Fährtsuche	29
5.1.2	Indiziensuche	29
5.1.3	Verwischen	29
5.2	Orientierung	29
5.2.1	Orten	29
5.2.2	Route finden	29
5.2.3	Erkunden	29
5.3	Pflanzenkunde	29
5.3.1	Bäume	29
5.3.2	Sträucher	29
5.3.3	Kräuter	29
5.3.4	Pilze	29
5.3.5	Wasserpflanzen	29
5.4	Tierkunde	29
5.4.1	Insekten	29
5.4.2	Reptilien	29
5.4.3	Vögel	29
5.4.4	Wassertiere	29
5.4.5	Säuger	29
5.4.6	Weichtiere	29
5.5	Wettervorhersage	29
5.5.1	Niederschläge	29
5.5.2	Temperatur	29
5.5.3	Wind	29
<b>6</b>	<b>Heilkunde</b>	<b>31</b>
6.1	Anatomie	31
6.1.1	Humanoide	31
6.1.2	Insekten	31
6.1.3	Reptilien	31

# INHALTSVERZEICHNIS

6.1.4	Vögel	31
6.1.5	Wassertiere	31
6.1.6	Säuger	31
6.1.7	Weichtiere	31
6.2	Gifte	31
6.2.1	Mineralisch	31
6.2.2	Pflanzlich	31
6.2.3	Tierisch	31
6.3	Krankheiten	31
6.3.1	Hautkrankheiten	31
6.3.2	Parasiten	31
6.3.3	Verdauungskrankheiten	31
6.3.4	Wundinfektionen	31
6.3.5	Fieber	31
6.3.6	Atemwegskrankheiten	31
6.3.7	Psychosen	31
6.4	Wunden	31
6.4.1	Ausrenkungen	31
6.4.2	Brüche	32
6.4.3	Stichwunden	32
6.4.4	Schnittwunden	32
6.4.5	Verbrennungen	32
<b>7</b>	<b>Kulturwissen</b>	<b>33</b>
7.1	Gebräuche	33
7.1.1	Adel	33
7.1.2	Klerus	33
7.1.3	Unterwelt	33
7.1.4	Bürgertum	33
7.1.5	Straße	33
7.1.6	Stämme	33
7.1.7	Kollektive	33
7.2	Heraldik	33
7.2.1	Wappen	33
7.2.2	Farben	33
7.2.3	Phenotypen	33
7.3	Literatur	33
7.3.1	Fachliteratur	33
7.3.2	Lyrik	33
7.3.3	Epik	33
7.3.4	Dramatik	33
7.4	Geschichte	33
7.4.1	Kosmologie	33
7.4.2	Naturgeschichte	33
7.4.3	Mythologie	33
7.4.4	Kulturgeschichte	33
<b>8</b>	<b>Naturwissenschaften</b>	<b>35</b>
8.1	Physik	35
8.1.1	Bewegungslehre	35
8.1.2	Wärmelehre	35
8.1.3	Magielehre	35
8.2	Chemie	35

# INHALTSVERZEICHNIS

8.2.1	Metallurgie	35
8.2.2	Säuren/Laugen	35
8.2.3	Brennstoffe	35
8.3	Statik	35
8.3.1	Schiffsbau	35
8.3.2	Gebäudebau	35
8.3.3	Brückenbau	35
8.4	Geographie	35
8.4.1	Kartographie	35
8.4.2	Bodenkunde	35
8.4.3	Mineralkunde	35
8.5	Astronomie	35
8.5.1	Zeitbestimmung	35
8.5.2	Sternbilder	35
<b>9</b>	<b>Philosophie</b>	<b>37</b>
9.1	Mathematik	37
9.1.1	Logik	37
9.1.2	Algebra	37
9.1.3	Geometrie	37
9.1.4	Stochastik	37
9.2	Theologie	37
9.2.1	Metaphysik	37
9.2.2	Ethik	37
9.2.3	Animismus	37
9.2.4	Monotheismus	37
9.2.5	Polytheismus	37
9.3	Staatskunst	37
9.3.1	Feudalismus	37
9.3.2	Demokratie	37
9.3.3	Kommunismus	37
9.3.4	Absolutismus	37
<b>10</b>	<b>Lenken</b>	<b>39</b>
10.1	Boote	39
10.1.1	Rudern	39
10.1.2	Segeln	39
10.2	Wägen	39
10.2.1	Schlitten	39
10.2.2	Einachser	39
10.2.3	Zweiachser	39
10.3	Fluggeräte	39
10.3.1	Luftschiff	39
10.3.2	Ballon	39
10.3.3	Gleiter	39
<b>11</b>	<b>Kommunikation</b>	<b>41</b>
11.1	Sprachen	41
11.1.1	Gebärdensprache	41
11.1.2	Kruskal	41
11.1.3	Pharyngal	41
11.1.4	Tandirasil	41
11.1.5	Saimona	41

11.2	Schriften	41
11.2.1	Bilderschrift	41
11.2.2	Silbenschrift	41
11.2.3	Buchstabenschrift	41
<b>12</b>	<b>Kriegskunst</b>	<b>43</b>
12.1	Strategie	43
12.1.1	Belagerung	43
12.1.2	Bombardements	43
12.1.3	Schützen	43
12.1.4	Infanterie	43
12.1.5	Kavallerie	43
12.1.6	Luftangriffe	43
12.1.7	Seeschlachten	43
12.1.8	Versorgung	43
12.2	Taktik	43
12.2.1	Kampforientierung	43
12.2.2	Belagerung	43
12.2.3	Schützentrupp	43
12.2.4	Flugeinheit	43
12.2.5	Guerillia	43
12.2.6	Infantrietrupp	43
12.2.7	Marine	43
12.2.8	Kavallerietrupp	43
<b>13</b>	<b>Empathie</b>	<b>45</b>
13.1	Gruppendynamik	45
13.1.1	Moral	45
13.1.2	Reaktion	45
13.1.3	Verbindungen	45
13.2	Menschenkenntnis	45
13.2.1	Gefühle	45
13.2.2	Lügen	45
13.2.3	Motiv	45
13.2.4	Wesen	45
<b>14</b>	<b>Manipulation</b>	<b>47</b>
14.1	Pädagogik	47
14.1.1	Lehren	47
14.1.2	Abrichten	47
14.2	Beeinflussen	47
14.2.1	Belabern/einlullen	47
14.2.2	Schmeicheln/schleimen	47
14.2.3	Mitleid erregen	47
14.2.4	Imponieren	47
14.2.5	Einschüchtern	47
14.3	Führung	47
14.3.1	Kommandieren	47
14.3.2	Motivieren	47
14.4	Schauspielerei	47
14.4.1	Ausagieren	47
14.4.2	Erzählen	47
14.4.3	Schwindeln	47



14.4.4	Integrieren	47
14.4.5	Gaukeleien	47
14.5	Verhandeln	47
14.5.1	Feilschen	47
14.5.2	Überreden	47
14.5.3	Überzeugen	47
<b>15</b>	<b>Nahkampf</b>	<b>49</b>
15.1	Handgemenge	49
15.1.1	Raufen	49
15.1.2	Ringeln	49
15.2	Messer	49
15.2.1	Dolche	49
15.2.2	Paradedolche	49
15.3	Hieb Waffen	49
15.3.1	Einhandhieb Waffen	49
15.3.2	Zweihandhieb Waffen	49
15.4	Schwerter	49
15.4.1	Einhandschwerter	49
15.4.2	Anderthalbhänder	49
15.4.3	Zweihandschwerter	49
15.5	Stangen Waffen	49
15.5.1	Speere	49
15.5.2	Hellebarden	49
15.5.3	Glefen	49
15.6	Ketten Waffen	49
15.6.1	Einhandflegel	49
15.6.2	Peitschen	49
15.6.3	Kettenstäbe	49
15.7	Schilder	49
15.7.1	Faustschilder	49
15.7.2	Armschilder	49
15.7.3	Turmschilder	49
15.8	Bewegen	49
15.8.1	Ausweichen	49
15.8.2	Wegzucken	49
15.8.3	Balance	49
<b>16</b>	<b>Fernkampf</b>	<b>51</b>
16.1	Wurfwaffen	51
16.1.1	Steine	51
16.1.2	Wurfäxte	51
16.1.3	Wurfmesser	51
16.1.4	Speerschleuder	51
16.1.5	Wurfspeere	51
16.1.6	Schleudern	51
16.2	Schuss Waffen	51
16.2.1	Einhandschuss Waffen	51
16.2.2	Zweihandschuss Waffen	51
16.3	Zug Waffen	51
16.3.1	Bögen	51
16.3.2	Zwillen	51
16.4	Belagerungswaffen	51

INHALTSVERZEICHNIS

16.4.1	Onager . . . . .	51
16.4.2	Triböcke . . . . .	51
16.4.3	Kanonen . . . . .	51

# Kapitel 1

## Einleitung

In diesem Buch finden sich alle Fertigkeiten, die ein Held in Titans erwerben kann. Die Fertigkeiten werden kurz beschrieben und sofern Zusatzregeln oder Hinweise zum Einsatz der Fertigkeiten existieren diese beschrieben.

Für die meisten Fertigkeiten sind keine gesonderten Regeln angegeben. Der Spielleiter entscheidet dann entsprechend der Situation und des Schwierigkeitsgrades, den er seinen Spielern zumuten möchte.



## Kapitel 2

# Körperbeherrschung

Zu Körperbeherrschung gehören alle Fertigkeiten, die eine besondere Körperkontrolle erfordern. Diese Kontrolle kann in besonderer Stärke, Schnelligkeit, Geschicklichkeit oder Konstitution liegen.

### 2.1 Laufen

Laufen umfasst jede Fortbewegung mit den eigenen Beinen an Land. Für kleine Strecken und niedrigere Geschwindigkeiten sind keine Proben notwendig.



Abbildung 2.1: Eine Frau beim Sprinten

#### 2.1.1 Dauerlaufen

(KO)

Will ein Charakter eine lange Strecke zurück legen und dabei nicht gehen, wird die Fertigkeit Dauerlaufen eingesetzt. Ab einer Distanz von einem Kilometer ist dafür eine Probe notwendig.

Für die Probe wird zunächst die gewünschte Geschwindigkeit gewählt. Je schneller der Charakter laufen will, desto größer wird die Schwierigkeit für die Probe. Pro gewürfeltem Erfolg kann ein Kilometer gelaufen werden. Jede Probe kostet den Charakter einen Konstitutionspunkt.

Die Schwierigkeit wird nach folgender Tabelle abgelesen:

Geschwindigkeit [ $\frac{km}{h}$ ]	Schwierigkeit
5,4	1
6,3	2
7,2	3
8,1	4
9	5
9,9	6
10,8	7
11,7	8
12,6	9
13,5	10
14,4	11
15,3	12
16,2	13
17,1	14
18	15
18,9	16
19,8	17
20,7	18
21,6	19
22,5	20
23,4	21
24,3	22
25,2	23
26,1	24
27	25
27,9	26
28,8	27
29,7	28
30,6	29
31,5	30
32,4	31
33,3	32

Tabelle 2.1: Schwierigkeit des Dauerlaufs abhängig von der Geschwindigkeit

Die Schwierigkeit erhöht sich um zwei Punkte je Punkt Behinderung des Charakters.

Abhängig von der Grundbewegungsrate gibt es folgende Modifikationen:

Grundbew.	Schwierigkeit
0,5	+5
1	+4
1,5	+3
2	+2
2,5	+1
3	±0
3,5	-1
4	-2
4,5	-3
5	-4
5,5	-5
6	-6

Tabelle 2.2: Modifikationen durch die Grundbewegungsrate beim Dauerlauf

Wird auf einer Steigung gelaufen, wird die Probe erschwert wenn es bergauf geht und erleichtert, wenn es bergab geht:

Steigung	Modifikation
7,5°	1
15°	2
22,5°	3
30°	4
37,5°	5
45°	6

Tabelle 2.3: Modifikationen durch Steigung beim Dauerlauf

Nach einer Dauerlaufen-Probe kann ohne Pause für einen weiteren Punkt KO die Nächste angeschlossen werden (auch wenn die erste Probe ein Misserfolg war).

### 2.1.2 Marschieren



Will ein Charakter eine lange Strecke zurück legen und dabei gehen (die Füße berühren immer den Boden), wird die Fertigkeit Marschieren eingesetzt. Ab einer Distanz von zwei Kilometern ist dafür eine Probe notwendig.

Für die Probe wird zunächst die gewünschte Geschwindigkeit gewählt. Je schneller der Charakter marschieren will, desto größer wird die Schwierigkeit für die Probe. Pro gewürfeltem Erfolg können zwei Kilometer marschiert werden. Jede Probe kostet den Charakter einen Konstitutionspunkt.

Die Schwierigkeit wird nach folgender Tabelle abgelesen:

Geschwindigkeit [ $\frac{km}{h}$ ]	Schwierigkeit
5,4	1
6,3	4
7,2	7
8,1	10
9	13
9,9	16
10,8	19
11,7	22
12,6	25
13,5	28
14,4	31
15,3	34
16,2	37
17,1	40
18	43
18,9	46
19,8	49
20,7	52
21,6	55
22,5	58
23,4	61
24,3	64
25,2	67
26,1	70
27	73
27,9	76
28,8	79
29,7	82
30,6	85
31,5	88
32,4	91
33,3	94

Tabelle 2.4: Schwierigkeit der Marschieren-Probe anhand der Geschwindigkeit

Natürlich kann auch gegen in der Tabelle nicht angegebene Schwierigkeiten marschiert werden. Dann liegt die Geschwindigkeit zwischen den angegebenen Werten.<sup>1</sup>

Die Schwierigkeit erhöht sich um einen Punkte je Punkt Behinderung des Charakters. Marschieren ist damit wesentlich besser geeignet, um mit großen Lasten Strecken zurück zu legen. Beim Dauerlauf wird für die halbe Distanz die doppelte Erschwernis durch Behinderung eingerechnet.

<sup>1</sup>Eine lineare Interpolation ist völlig ausreichend.

Abhängig von der Grundbewegungsrate gibt es folgende Modifikationen:

Grundbew.	Schwierigkeit
0,5	+15
1	+12
1,5	+9
2	+6
2,5	+3
3	±0
3,5	-3
4	-6
4,5	-9
5	-12
5,5	-15
6	-18

Tabelle 2.5: Modifikationen durch die Grundbewegungsrate beim Marschieren

Wird gegen eine Steigung marschiert, wird die Probe erschwert wenn es bergauf geht und erleichtert, wenn es bergab geht:

Steigung	Modifikation
15°	1
30°	2
45°	3

Tabelle 2.6: Modifikationen durch Steigung beim Marschieren

Nach einer Marschieren-Probe kann ohne Pause für einen weiteren Punkt KO die Nächste angeschlossen werden (auch wenn die erste Probe ein Misserfolg war).

Saridonq möchte einen Gnukopf in Temdrum verkaufen. Temdrum liegt 5,6km von seinem Dorf entfernt, der Kopf wiegt 17kg. Obwohl Saridonq ein guter Läufer ist, möchte er mit dem schweren Kopf nicht Dauerlaufen. Saridonq hat eine ST von 12, kann also den Kopf mit nur einem Punkt Erschwernis tragen. Er entscheidet sich für eine Gesamtschwierigkeit von 8, also eine Geschwindigkeit von  $7,2 \frac{km}{h}$ . Für die Strecke braucht er nur drei Erfolge. Da er aber sieben Erfolge würfelt, ist er kaum angestrengt, als er ankommt (KO um einen Punkt reduziert). Nach einer kurzen Pause in der Stadt ist er wieder völlig fit. Für den Rückweg möchte er schnell sein und Marschiert gegen eine Schwierigkeit von 16, also  $9,9 \frac{km}{h}$ . Der Start fällt ihm leicht, er erwürfelt in der ersten Probe bereits zwei Erfolge (4km). In der nächsten Probe hat er jedoch keinen Erfolg und in der dritten Probe erst den gewünschten dritten Erfolg. Als er ankommt

ist Saridonq angestrengt (KO-3) und braucht erst mal eine Pause. Doch auch nach einer längeren Pause ist er nicht mehr so erholt wie am Morgen (KO-1).

### 2.1.3 Sprinten



Abbildung 2.2: Ein Zentaure beim Sprinten

Beim Sprinten läuft der Charakter so schnell, wie es in der Situation möglich ist. Die erzielten Erfolge der Probe geben also die Geschwindigkeit des Charakters an. Die Schwierigkeit ergibt sich aus der Beschaffenheit des Untergrunds.

Die Grundschwierigkeit bei optimalen Bedingungen ist 3. Eine ungünstige Beschaffenheit des Bodens und ungenügender Halt können die Probe jedoch erschweren:

Beschaffenheit	Erschwernis
gute Straße	0
natürliche Wiese	3
Waldboden	5
Geröll	7

Halt	Erschwernis
trockenes Pflaster	0
nasses Pflaster / feuchtes Gras	1
glitschiges Laub / Sandstrand	2
überschn. Eis / knöchelt. Matsch	3
30cm Schnee / Sanddüne	4

Tabelle 2.7: Modifikationen der Untergrundschwierigkeit beim Sprinten

Die Probe ist um zwei Punkte je Punkt Behinderung erschwert.

Der Spieler wirft den Sprinten-Pool gegen die Untergrundschwierigkeit und erreicht seine Grundbewegungsrate in  $\frac{m}{s}$ , sofern er nicht Patzt. Erfolge erhöhen

die Geschwindigkeit, wobei der erste Erfolg die Geschwindigkeit um  $1 \frac{m}{s}$  anhebt, der zweite und dritte Erfolg um einen weiteren  $\frac{m}{s}$ , der dritte, vierte und fünfte Erfolg um einen weiteren  $\frac{m}{s}$ , usw. Das Ergebnis kann leichter aus folgender Tabelle abgelesen werden:

Erfolge	$\frac{m}{s}$	$\frac{km}{h}$	SN-Ring
0	3	10,8	2
1	4	14,4	4
2	4,5	16,2	5
3	5	18	6
4	5,25	18,9	7
5	5,75	20,7	8
6	6	21,6	8
7	6,25	22,5	9
8	6,5	23,4	9
9	6,75	24,3	10
10	7	25,2	10
11	7,25	26,1	11
12	7,5	27	11
14	7,75	27,9	12
15	8	28,8	12
16	8,25	29,7	13
18	8,5	30,6	13
19	8,75	31,5	14
21	9	32,4	14
22	9,25	33,3	15
24	9,5	34,2	15
26	9,75	35,1	16
28	10	36	16

Tabelle 2.8: Geschwindigkeit und passender SN-Ring beim Sprinten abhängig von der Erfolgsanzahl

Die Tabelle bezieht sich auf eine Grundbewegungsrate von 3. Für andere Grundbewegungsraten gilt Tabelle 2.9, um die Geschwindigkeit zu modifizieren.

## 2.2 Akrobatik

Zu Akrobatik werden alle Handlungen gezählt, in denen der Charakter mehr oder weniger Kunstvoll in der Luft ist.

### 2.2.1 Springen

(ST)

Springen gibt Auskunft über die Sprungkraft des Charakters. Es kann über eine weite Distanz oder eine große Höhe gesprungen werden.

Bei ebener Absprungsfläche mit gutem Halt, wird der Wurf gegen eine Schwierigkeit von 6 ausgeführt. Es

Grundbew.	Geschwindigkeit
0,5	$-2,5 \frac{m}{s}$
1	$-2 \frac{m}{s}$
1,5	$-1,5 \frac{m}{s}$
2	$-1 \frac{m}{s}$
2,5	$-0,5 \frac{m}{s}$
3	$\pm 0 \frac{m}{s}$
3,5	$+0,5 \frac{m}{s}$
4	$+1 \frac{m}{s}$
4,5	$+1,5 \frac{m}{s}$
5	$+2 \frac{m}{s}$
5,5	$+2,5 \frac{m}{s}$
6	$+3 \frac{m}{s}$

Tabelle 2.9: Geschwindigkeitsmodifikation durch die Grundbewegungsrate beim Sprinten

kann dabei pro Erfolg entweder 20cm hoch oder 40cm weit gesprungen werden.

Casanova möchte auf einen benachbarten Giebel springen. Der Giebel ist 2m entfernt und 80cm höher als seine momentane Position. Casanova muss also 5 Erfolge für die Weite und 4 Erfolge für die Höhe erwürfeln. Er würfelt mit seinem Pool von 14 gegen die 5, da er durch seine wohlgeformten Muskeln einen Punkt Erleichterung bekommt. Er erwürfelt jedoch nur 6 Erfolge und stürzt deshalb in den Tod.

### 2.2.2 Falltechnik

(KO)

Wenn ein Charakter fällt, so ist es enorm wichtig dass er sich gut abfangen kann. Um sich nach einem Sturz abfangen wird auf die Falltechnik gewürfelt.

Generell gilt dabei: Je technisch aufwändiger der Vorgang ist (z.B. Abrollen auf einem schrägen Balken: 6 Erfolge), deso mehr Erfolge werden benötigt. Je höher die Fallhöhe war, desto höher ist die Schwierigkeit.



Abbildung 2.3: Beim Fallen kommt es auf die richtige Technik an, um Verletzungen zu vermeiden



### 2.2.3 Kunststücke (GE)

Mit dieser Fertigkeit können Sprünge artistisch verbessert werden. Neben dem Beeindrucken des anderen Geschlechts ist diese Fertigkeit auch notwendig, um durch schmale Schlitze zu springen oder während des Sprungs noch andere Handlungen auszuführen.

## 2.3 Koordination

Koordination enthält alle Fertigkeiten, bei denen eine möglichst exakte Koordination der Bewegungen maßgeblich ist.

### 2.3.1 Leise Bewegungen (GE)

Leises Bewegen ist vor allem beim Schleichen notwendig. Diese Fertigkeit gibt jedoch keine Auskunft darüber wie gut der Charakter eine vorhandene Deckung nutzt, sondern lediglich wie viel Lärm er bei seinen Bewegungen erzeugt. Die Fertigkeit kann natürlich auch in anderen Situationen eingesetzt werden. Z.B. beim Zuspätkommen zu einem Vortrag.

### 2.3.2 Fingerfertigkeit (GE)

Mit dieser Fertigkeit können Knoten geöffnet, Zaumzeuge entwirrt, Waagen ausbalanciert oder Gewürze dosiert werden. Die Fertigkeit sagt lediglich etwas über die Koordinationsfähigkeit der Finger des Charakters aus und nicht über sein Wissen zu der gestellten Aufgabe.

## 2.4 Klettern

Klettern bezieht sich sowohl auf das Besteigen als auch Absteigen von hohen Hindernissen.

### 2.4.1 Bäume (GE)

Zu Bäumen werden alle Hindernisse gezählt die Äste haben oder ähnlich geformt sind. Ein Astloser Baum kann mit dieser Spezialisierung nur erklommen werden, wenn der Charakter den Stamm umgreifen und sich an diesem hoch ziehen kann.

### 2.4.2 Fassaden (GE)

Bei dieser Spezialisierung stehen Griffe und Tritte nur in großem Abstand zueinander zur Verfügung. Sie sind allerdings leicht zu finden und leicht zu greifen.

### 2.4.3 Felsen (GE)

Bei dieser Spezialisierung müssen Griffe und Tritte gesucht und auf ihre Haltbarkeit überprüft werden. Dafür sind in den seltensten Fällen Sprünge notwendig.



Abbildung 2.4: Eine Frau beim Freiklettern

### 2.4.4 Technisch (IQ)

Bei dieser Spezialisierung werden beim Klettern Hilfsmittel wie Haken, Seile und Strickleitern eingesetzt. Technisches Geschick ist wichtiger als Fitness und Koordination.

## 2.5 Reiten

Diese Fertigkeiten erlauben es von einem Reittier getragen zu werden und als Reiter die Richtung vorzugeben. Wenn ein Charakter von einem intelligenten Wesen getragen wird, kann Reiten nicht eingesetzt werden. Wenn ein Reittier vor einen Wagen gespannt wird, so wird die passende Fertigkeit aus dem Lenken-Baum eingesetzt.

### 2.5.1 Zügelreiten (GE)

Zaumzeug und Zügel werden eingesetzt. In den meisten Fällen ist auch ein Sattel vorhanden.

### 2.5.2 Freireiten

(GE)

Es werden keinerlei Hilfsmittel zum Reiten eingesetzt.

### 2.5.3 Stockreiten

(GE)

Das Tier wird mit einem Stock oder einem Ring geritten.

## 2.6 Schwimmen

Schwimmen vereinigt die Fertigkeiten das Nicht-Untergehens eines Charakters in einer Flüssigkeit. Da die Flüssigkeit meist Wasser ist, wird im Folgenden nur dieser Begriff verwendet. Wenn der Charakter sowieso im Wasser lebt, sind Schwimmen und Laufen inhaltlich vertauscht, es muss also für eine einfache Fortbewegung keine Probe durchgeführt werden.

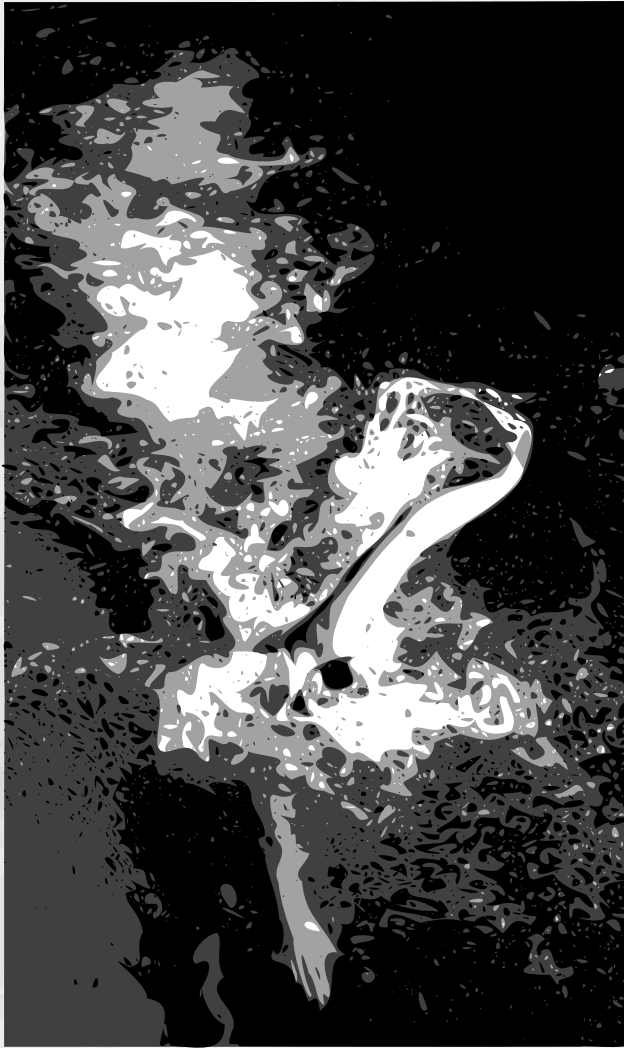


Abbildung 2.5: Wenn der Charakter normalerweise an Land lebt, wird für Schwimmen gewürfelt

### 2.6.1 Tauchen

(KO)

Tauchen bezeichnet die Fortbewegung unter der Wasseroberfläche.

### 2.6.2 Retten

(ST)

Retten wird eingesetzt, wenn der Schwimmer einen Ertrickenden rettet, indem er ihn über Wasser hält und zum Land bringt.

### 2.6.3 Sprinten

(SN)

Sprinten bezeichnet die Fortbewegung im Wasser, wobei versucht wird eine möglichst schnell zu schwimmen.

### 2.6.4 Dauerschwimmen

(KO)

Dauerschwimmen bezeichnen das Schwimmen einer längeren Distanz oder über eine große Dauer.

## 2.7 Fliegen

Fliegen bezeichnet die Fortbewegung in der Luft, allein unter Einsatz des eigenen Körpers.

### 2.7.1 Segeln

(KO)

Segeln bezeichnet das Fliegen ohne mit den Flügeln zu schlagen. Segeln bietet die Möglichkeit ohne großen Kraftaufwand große Strecken zu fliegen. Es können Aufwinde genutzt werden, um an Höhe zu gewinnen.

Nicht jeder flugfähige Charakter kann auch segeln. Zum Segeln sind ausreichend große Flügel im Vergleich zur Körpermasse und ein ausreichend aerodynamischer Körperbau notwendig. Durch Fettleibigkeit, unpassende Kleidung, Flügelverletzungen und sperrige Zuladung kann die Segelfähigkeit verloren gehen.

### 2.7.2 Sturzflug

(ST)

Beim Sturzflug verliert der Flieger stark an Höhe und erreicht damit große Geschwindigkeiten. Durch einen erfolgreichen Sturzflug kann eine weit höhere Geschwindigkeit als durch einen freien Fall erreicht werden. Jeder Charakter kann einen Sturzflug versuchen, jedoch nur wenige Charaktere können nach dem Sturzflug auch ausreichend stark vor dem Boden wieder abbremsen.

### 2.7.3 Steigflug

(ST)

Der Charakter gewinnt durch Schläge seiner Flügel an Höhe.

Bei einem lang anhaltendem Steigflug sollte statt auf ST auf KO gewürfelt werden.

## 2.8 Musik

Musik vereint die musischen Fähigkeiten des Charakters.

### 2.8.1 Singen

(KO)

Es ist mit dieser Fertigkeit möglich sowohl schön, als auch laut zu singen. Der Spieler entscheidet sich vor der Probe, was er erreichen will.

### 2.8.2 Blasinstrumente

(GE)

Mit dieser Fertigkeit werden alle durch hineinblasen bedienten Instrumente bedient. Insbesondere sind dies:

- Tröten aller Art
- Hörner
- Blechblasinstrumente (Trompete, Saxophon, Jagdhorn, Tuba)
- Holzblasinstrumente (Klarinette, Oboe, Fagott)
- Flöten aller Art
- Dudelsäcke
- Didgeridoos
- Trillerpfeifen

### 2.8.3 Saiteninstrumente

(GE)

Mit dieser Spezialisierung können Instrumente durch Zupfen oder Streichen von Saiten gespielt werden. Zu diesen Instrumenten gehören:

- Violine
- Bratsche
- Chello
- Kontrabass
- Gitarre
- Banjo
- Laute

• Bandoline

• Balalaika

• Ukulele

• Zither

• Harve

• Kithara

• Berimbau

• auch Goura (Saiten werden angeblasen)

### 2.8.4 Tasteninstrumente

(GE)

Mit dieser Spezialisierung können Instrumente durch Anschlagen von Tasten gespielt werden. Zu diesen Instrumenten gehören:

- Drehleier
- Klavier
- Cembalo
- Akkordeon
- Orgel

### 2.8.5 Schlaginstrumente

(GE)

Mit dieser Spezialisierung können Instrumente durch schlagen mit der Hand oder mit Klöppeln bzw. Schlägern gespielt werden. Zu diesen Instrumenten gehören:

- Xylophon
- alle Trommeln
- Hackbrett
- Triangel
- Schlagholz
- Becken

### 2.8.6 Tanzen

(GE)

Diese Fertigkeit umfasst die körperlichen Fertigkeiten jeden Tanz zu tanzen. Die Tänze müssen jedoch einzeln erlernt werden, es kann also nicht davon ausgegangen werden den Tanz einer anderen Kultur mittanzen zu können.



# Kapitel 3

## Handwerk

Handwerk beinhaltet alle Fertigkeiten, um Gegenstände herzustellen.

### 3.1 Alchemie

Alchemie vereinigt die Fertigkeiten zum herstellen von Tränken und Pulvern, zum Beschichten, Verhütten und Legieren. Diese Fertigkeiten sind nötig um viel theoretische Erkenntnisse aus dem Naturwissenschaften-Baum praktisch umzusetzen.

#### 3.1.1 Pulverherstellung

IN

Mit dieser Spezialisierung können Farbpulver, Sprengstoffe, Düngemittel und Basismaterial zur Glas und Keramikherstellung, jedoch keine Gewürzmischungen erzeugt werden.

#### 3.1.2 Tränke brauen

IN

Mit dieser Spezialisierung können Flüssigmischungen erstellt werden. Die Tränke müssen nicht zwangsläufig genießbar sein.

#### 3.1.3 Färben

GE

Mit dieser Spezialisierung kann mit zuvor gemischte Farben (Pulver oder Trank) Stoff oder Leder gefärbt und imprägniert werden. Die Farbe kann dauerhaft mit dem Material verbunden werden.

#### 3.1.4 Extrahieren

GE

Extrahieren wird verwendet, um alchemistische Rohmaterialien aus Naturprodukten zu gewinnen. Z.B. um Froschgift aus dem Frosch heraus oder Salpeter vom Gestein herunter zu bekommen.

### 3.2 Faserbearbeitung

Mit Faserbearbeitung kann aus tierischen, pflanzlichen oder künstlichen Rohfasern ein Verbundmaterial hergestellt werden.

stellt werden.

#### 3.2.1 Filzen

GE

Mit dieser Spezialisierung kann Filz hergestellt, Fasern verfilzt und Oberfläche befilzt werden. Filz kann als Rohmaterial für Schneiderei benutzt werden oder aber auch direkt in eine bestimmte Form gefilzt werden (z.B. ein Hut). Es können Haare zu Filzzöpfen verfilzt werden und Stoffe können mit einer Schicht aus Filz beschichtet werden (Walken).

Filz besteht aus einem ungeordneten, nur schwer zu trennendem Fasergut. Es ist wasserabweisend, wärmend, frantzt nicht und je nach Rohmaterial feuerbeständig. Die Herstellung ist jedoch zweitaufwändiger als bei gewebten Stoffen.

#### 3.2.2 Seilern

GE

Seilern wird benutzt um Garne, Seile und Taue aus beliebigen Fasern herzustellen. Das Spinnen von Garn gehört also genauso zur Fertigkeit, wie das Drillen von Hanfseilen.

#### 3.2.3 Weben

GE

Mit Weben werden Webstoffe hergestellt. Es können auch Mischfaserstoffe und Muster gewebt werden. Das Knüpfen von Teppichen gehört auch zu dieser Spezialisierung.

#### 3.2.4 Flechten

GE

Mit Flechten werden Haare geflochten, Gürtel gewirkt und Garne verflochten. Mit steigender Fertigkeit können kompliziertere Muster hergestellt und mehr Fäden verflochten werden.

### 3.3 Holzbearbeitung

Mit Holzbearbeitung wird Holz und alle holzähnlichen Materialien wie Bein oder Horn bearbeitet.

**3.3.1 Schnitzen** GE

Schnitzen wird verwendet, um weiche, nicht plastisch formbare Werkstoffe wie Holz oder Elfenbein mit scharfen Gegenständen zu bearbeiten. Die Form des Werkstücks entsteht durch die kleinteilige Wegnahme von Material.

Typische Arbeiten sind Reliefs oder plastische Figuren.

**3.3.2 Schreinern** GE

Beim Schreinern wird Holz zugeschnitten, bearbeitet und verbunden um Möbel herzustellen.

**3.3.3 Zimmern** ST

Zimmern wird verwendet Holz zu gewinnen und für die weitere Verwendung zu vorbereiten. Mit dieser Fertigkeit können Bäume gefällt, Holz gespalten und Bretter und Balken gehauen werden. Aus den Balken können auch grobe Bauwerke errichtet werden. Für feine Holzarbeiten wird jedoch *Schreinern* verwendet.

Übliche Werkzeuge sind die Axt und das Beil, zum Fällen und Entasten auch die Säge.

**3.3.4 Bogenbau** IN

Das Talent Bogenbau umfasst alle Arbeiten, mit denen man Bögen (auch Holzbögen einiger Armbrüste), Pfeile, Wurfspere und Speerschleudergeschosse herstellt. Das Handwerk selbst ist über 6000 Jahre alt. In manchen (vor allem südlichen Länder) ist dieses Handwerk sehr fortgeschritten und perfektioniert. Um diese (Komposit-)Bögen herzustellen muss man diese Kunst von einem Meister erlernt haben. In feuchten und/oder nördlichen Regionen haben sich Menschen auf Selbstbögen beschränkt, da durch die Feuchtigkeit der Leim aufweicht.

**Bogenmerkmale**

- Bogenart
- Gewicht
- Länge
- Mindeststärke
- Wirkungsgrad
- Genauigkeit
- Handling

- Besonderheiten

- Pfeilartfaktor (schwere Kriegspfeile 1,5 - Fastflightpfeile 0,5)

Daraus ergeben sich folgende Werte:

Wucht = Mindeststärke \* Wirkungsgrad \* Pfeilfaktor

*Beispiel: 10 \* 0,5 \* 1 = 5 (schwacher Primitivbogen mit Jagdpfeilen)*

*Beispiel 2: 15 \* 0,6 \* 0,5 = 13,5 = 14 (starker Orarischer Langbogen mit schweren Kriegspfeilen)*

Effektive Reichweite = Mindeststärke \* Wirkungsgrad / Pfeilartfaktor \* 10

*Beispiel: 10 \* 0,5 / 1 \* 10 = 50m (schwacher Primitivbogen mit Jagdpfeilen)*

*Beispiel 2: 15 \* 0,6 / 1,5 \* 10 = 60m (starker Orarischer Langbogen mit schweren Kriegspfeilen)*

**Bogenarten**

- Holzbögen (Bogen aus einem Stück Holz)
  - Langbögen (ab 1,5m Länge)
    - \* Rundbogen
    - \* D-Bogen
    - \* Flachbogen
  - Kurzbögen (selten, Kinderbögen)
    - \* Rundbogen
    - \* Flachbogen
- Kompositbögen (Bögen aus mehreren verleimten Werkstoffen. Anfällig gegen Feuchtigkeit)
  - Langbögen (ab 1,5m Länge)
    - \* D-Bogen
    - \* Flachbogen
  - Kurzbögen (auch Reflex- oder Reiterbögen genannt)

**Pfeile**

Pfeilart	P.f.	Beschreibung
Schwerer Kriegspfeil	1,5	Schwerer Pfeil mit großer Pfeilspitze um viel Schaden anzurichten
Jagdpfeil	1	Gewöhnlicher Pfeil für Jagd auf Rot- und Schwarzwild
Kettenbrecherpfeil	0,8	leichter Pfeil mit dünner Spitze, um Rüstungen zu durchschlagen
Fastflightpfeil	0,5	sehr leichter Pfeil. Wird für Sport- und Kommunikationszwecke benutzt

**Herstellung**

**Beschaffung von Bogenholz**

Zunächst ist es ganz wichtig und schwierig geeignetes Bogenholz zu finden. Natürlich ist es Möglich beim Bogenbauer seines Vertrauens Bogenholz zu kaufen. Meist gibt es aber nur Bogenholz aus der umliegenden Region. Der Preist liegt meist zwischen 5 und 10 Veru für einen Bogenrohling. Wenn man keinen Bogenbauer in der Nähe hat muss man sich das benötigte Bogenholz selbst (im Wald) beschaffen. Für Bogenbau eignen sich (theoretisch) alle Weichhölzer, einen möglichst geraden, astfreien, nicht verdrehten und ausreichend aber nicht zu dicken Stamm haben. Erfahrungsgemäß haben sich nur wenige Baumarten als geeignet dafür herausgestellt, die oben stehenden Eigenschaften erfüllen. Beispiel: Esche, Eibe, Ulme, Hickory, Osage, Bergahorn, usw.. Anhand folgender Matrix bestimmt man die Erfolgschance für das finden eines richtigen Bogenholzes. Bei optimalen Bedingungen:

Gemäßigte Klimazone, Durchschnittliche Luftfeuchtigkeit 30

6 Erfolge gegen die 6 auf Bogenbau oder 8 auf Schreinern/Zimmern

Die Erfolgsschwelle wird durch folgende Variablen verändert

Klimazone	Korrektur der Erfolge
Tropen	+2
Subtropen	+1
Gemäßigte	0
Subpolare	+1
Polare	+2

Durchschnittliche Luftfeuchtigkeit	Korrektur der Erfolge
0-30%	+2
30% - 60%	0
60% - 90%	+1
über 90%	+3

Höhenlage	Korrektur der Erfolge
unter 0	+2
0 - 1000m	0
1000m-2000m	+1
2000m-3000m	+2
über 3000m	+3

Pflanzdichte	Korrektur der Erfolge
0 - 10 BpH	+3
10 - 100 BpH (Hain)	+1
100 - 500 BpH (Forst)	0
500 - 1000 BpH (Wald)	+1
über 1000 BpH (Dschungel)	+3

Jahreszeit	Korrektur der Erfolge
Winter	0
Frühjahr	+3
Sommer	+2
Herbst	+1

**Bau eines Bogens**

Je nach Bauweise ist die Schwierigkeit einen Bogen herzustellen sehr unterschiedlich. Für alle Bögen ausser dem Primitivbogen braucht man entweder eine Einweisung durch einen Lehrmeister oder einen Bauplan (Blaupause bzw. Anleitung). Diese können einfach und sehr verbreitet sein (z.B. die Anleitung eines flachen Holzlangbogens findet man bei allen Naturvölkern, wenn man nett fragt) oder sehr selten und teuer (wie dem eines Kompositkurzbogens der Janischare).

Der Standartbogen, den man auch fast überall bekommt (vorausgesetzt in der Region gibt es geeignetes Bogenholz) ist ein flacher Langbogen. Bei optimalen Bedingungen ist die Schwierigkeit 10 Erfolge gegen die 6 auf Bogenbau. Die Schwierigkeit kann variiren durch:

Qualität des Bogenholzes	Korrektur der Erfolgsschwelle
hervorragend	-2
sehr gut	-1
gut	0
ausreichend	+2
mangelhaft	+3

Eine gut sortierte (Holzbearbeitung-)Werkstatt erleichtert die Herstellung eines Bogens um 1.

Benötigte Werkzeuge: Hobelbank, Hobel, Ziehobel, versch. Raspeln, Zieheisen, Ziehklinge, Tillerbrett, Messer, versch. Harze, Öle, Leime

Man kann aber auch mit einfacheren Mitteln einfache Bögen (z.B.Primitivbogen) und einfache Pfeile herzustellen.

Benötigte Werkzeuge (improvisiert) : Messer, Ziehklinge (Rückseite des Messers reicht, wenn entsprechend geschärft), Kleber (Birkenharz), Feuerstelle.

Benötigtes Material wird jeweils bei den Bögen angegeben.

**Bau der Pfeile**

**Modifikationen**

- **Recurves** (Reflex-gebogene Enden der Wurfarme) erhöhen den Wirkungsgrad um 0,1
  - Erfordern einen Topf, Feuerstelle, Klemmvorrichtung und 2 zusätzliche Erfolge auf

- Bogenbau gegen 5. Dauer 0,5 Stunden + Abkühlen (eine Nacht) + Nachschleifen
- Können bei allen Selbstbögen nachträglich angebracht werden
- **Backing** (auf den Bogenrücken aufgeleimtes Furnier aus zugfestem Holz) erhöht den Wirkungsgrad um 0,2 und Mindeststärke um 2
  - Erfordert eine Werkbank, Zwingen (oder viele Keilchen mit ein Paar Metern Schnur), guten Leim, Furnier und 3 zusätzliche Erfolge auf Bogenbau oder Schreinern gegen 7. Dauer 2 Stunden + über Nacht trocknen + nachtillern
  - Nur möglich bei der Herstellung eines neuen Flach-, oder D-Bogens
  - Kann nicht mit Sehnenbacking kombiniert werden
  - Recurves können mit 1 zusätzlichem Erfolg auf Bogenbau gegen 5 angebracht werden. Können nicht nachträglich nach einem Backing angefertigt werden
- **Sehnenbacking** (aufgeleimte Verstärkung aus Tiersehnen am Bogenrücken) erhöht den Wirkungsgrad um 0,2 und Mindeststärke um 2
  - Erfordert Tiersehnen, Leim (Knochenleim, Hautleim), Feuerstelle und 2 zusätzliche Erfolge auf Bogenbau gegen 6. Dauer 2 Stunden
  - Nicht möglich bei Rundbögen und Bögen mit D-Form
  - Kann auch nachträglich gemacht werden
- **Schlangenhautbacking** (der Bogen wird so weit wie möglich mit einer oder mehreren Schlangenhäuten beklebt) erhöht den Stylefaktor um 5 und macht den Bogen weniger anfällig gegen Feuchtigkeit. Mann kann auch abgeworfene Schlangenhäute nehmen, wenn sie noch nicht ausgetrocknet sind
  - Erfordert eine oder mehrere Schlangenhäute, Leim (Haut oder Knochenleim) und erfordert 3 Erfolge gegen 6 auf Ledern –; Formen. Dauer 4 Stunden + Trockung über Nacht
  - Kann nachträglich und bei allen Bögen gemacht werden
- **Schussfenster** (Aussparung in der Mitte des Bogens) erhöht die Präzision um 1

- Erfordert Raspeln, Feilen (Notfalls Schnitzmesser) und 3 zusätzliche Erfolge auf Bogenbau gegen 6. Dauer 2 Stunden
- Kann nur bei der Herstellung eines neuen Bogens gemacht werden

- **Griffanpassung** erhöht das Handling eines Bogens um 1

- Erfordert Raspeln, Feilen (Notfalls Schnitzmesser) und 3 zusätzliche Erfolge auf Bogenbau gegen 6. Dauer 2 Stunden
- Kann nur bei der Herstellung eines neuen Bogens gemacht werden
- Nicht möglich bei Rundbögen und Bögen mit D-Form

### 3.3.5 Köhlern

IN

Beim Köhlern werden Holzscheite in kegelförmige Haufen (Meiler) um Pfähle gesetzt, ein mit Reisig und Spänen gefüllter Feuerschacht angelegt und eine luftdichte Decke aus Gras, Moos und Erde geschaffen. Im Feuerschacht wird der Meiler entzündet, sodass bei einer Temperatur zwischen 300 und 350 °C der Verkohlungsprozess einsetzt. Der Prozess dauert sechs bis acht Tage – bei großen Meilern auch mehrere Wochen, während der Köhler darauf achten muss, durch Regelung des Windzugs (durch Aufstechen und Wiederverschließen von kleinen Löchern) den Meiler weder erlöschen noch in hellen Flammen aufgehen zu lassen.

#### Rohmaterial

Prinzipiell kann jedes Holz verköhlt werden, bei stark Harz- oder Ölhaltigen Hölzern ist die Schwierigkeit der Probe jedoch um 1 erhöht. Es können verschiedene Holzarten gemeinsam verköhlt werden, für die Schwierigkeit ist dann das ungünstigste Holz maßgeblich.

#### Bau eines Meilers

Das Grundgerüst des Meilers kann in 2 Stunden errichtet werden. Für jeden Schüttemeter Holz der verköhlt wird, erhöht sich die Dauer um eine Stunde. Die Maximalgröße eines Meilers umfasst 10 Schüttemeter Holz.

#### Verkohlung

Für die Verkohlung müssen in einem einzigen Wurf 3 + die Anzahl der Schüttemeter Holz Erfolge gegen die 6 erwürfelt werden. Zusätzliche Erfolge können nicht in Zeitersparnis investiert werden, dienen aber dazu die überlrichende Rauchbelastung in Grenzen zu halten. Ist



die Probe erfolgreich, werden 35% des Gewichts des Rohholzes in Holzkohle gewonnen. Die Dauer des Verkohlungsprozesses im Meiler beträgt  $W6 + W6 + \text{Anzahl der Schüttmeter Holz Tage}$ .

Bei einem Misserfolg wird ein  $W6$  gewürfelt. Zeigt dieser 1-4 geht der Meiler aus und das Rohmaterial kann in einem neuen Meiler wieder verwendet werden. Bei 5-6 fängt der Meiler Feuer und es entsteht lediglich Asche.

### Kesselverkohlung

Für eine erfolgreiche Verkohlung muss das Rohholz unter Abschluss von Sauerstoff auf  $275^{\circ}\text{C}$  erhitzt werden und die brennbaren Holzgase müssen entweichen können. Dies kann in einem von außen befeuerten Kessel erreicht werden, was den Verkohlungsprozess auf eine halbe Stunde pro kg Holz verkürzen kann.

Durch verdampfende Harze und Asche wird der Kessel bei diesem Vorgang mit schwer zu entfernendem Schmutz auf der Innenseite verschmutzt.

Steht eine passende Apparatur zur Verfügung sinkt die Schwierigkeit zur Verkohlung auf 3.

## 3.4 Kochen

Kochen ist die Kunst Essen zuzubereiten.

Bei Kochen-Proben handelt es sich meist um Erfolgs-offene Proben, bei denen die Anzahl der Erfolge die geschmackliche Qualität des Essens bestimmt. Misserfolge bedeuten meist, dass die Zutaten verdorben wurden.

### 3.4.1 Backen

IN

Essenszubereitung in einem Ofen.

### 3.4.2 Haltbarmachen

IQ

Einmachen, Pökeln, Räuchern und Salzen. Auch wenn Geschmacklich manches durch diese Verfahren besser wird, geht es in erster Linie darum das Essen davon abzuhalten schlecht zu werden.

### 3.4.3 Garen

IN

Hierbei wird im Topf oder der Pfanne das Essen zusammen mit Flüssigkeit erhitzt, um die Konsistenz zu verbessern und den Geschmack abzurunden.

### 3.4.4 Grillen

IN

Grillen und Braten von Nahrung. Die Nahrungsoberfläche wird großer Hitze ausgesetzt, was den Geschmack entscheidend verbessern kann. Insbesondere

Fleisch sollte meist mit diesem Talent zubereitet werden.

## 3.5 Ledern

Dies ist die Verarbeitung von Tierhäuten.

### 3.5.1 Formen

GE

Leder wird dreidimensional geformt und erhält durch diesen Prozess zusätzliche Stabilität. Mit dieser Spezialisierung werden Schuhkappen, Hüte, Masken, Lederdosen und -schilde sowie Verzierungen auf Lederteilen hergestellt.

### 3.5.2 Gärben

IQ

Verarbeitung der gekürschnerten Haut, um geschmeidiges und haltbares Leder zu erhalten. Zum Gärben sind viele Chemikalien notwendig.

### 3.5.3 Kürschnern

GE

Abziehen der Haut vom Tier und Entfernen aller Fleischreste. Das Endprodukt ist die reine Haut, die jedoch schnell austrocknet und bricht, falls sie nicht gegärbt wird.

Kürschnern wird auch verwendet, um Tiersehnen zu verarbeiten.

### 3.5.4 Nähen

GE

Das Vernähen von Leder zu Taschen Trinkschläuchen und Kleidung. Dafür ist eine gebogene Ledernadel und stabiles Garn notwendig, das aus Sehnen gewonnen werden kann.

## 3.6 Mechanik

### 3.6.1 Seilzüge

### 3.6.2 Federkonstruktionen

### 3.6.3 Explosivkonstruktionen

### 3.6.4 Getriebe

## 3.7 Schmieden

### 3.7.1 Drahtziehen

### 3.7.2 Ziselieren

Gravieren und Prägen gehören auch dazu.

## KAPITEL 3. HANDWERK

### 3.7.3 Schweißen

Löten gehört da auch dazu.

### 3.7.4 Formen

### 3.7.5 Metallgießen

## 3.8 Schneiderei

### 3.8.1 Nähen

### 3.8.2 Sticken

Auch gut zum Stopfen.

### 3.8.3 Stricken

Auch Häkeln und Netze knüpfen

## 3.9 Steinbearbeitung

### 3.9.1 Tunneln

### 3.9.2 Mauern

### 3.9.3 Abspalten

### 3.9.4 Behauen

## 3.10 Grafik

### 3.10.1 Drucken

### 3.10.2 Malen

### 3.10.3 Zeichnen

## 3.11 Gläsern

### 3.11.1 Blasen

### 3.11.2 Schmelzen

### 3.11.3 Gießen

## 3.12 Keramikverarbeitung

### 3.12.1 Töpfern

### 3.12.2 Brennen

### 3.12.3 Modellieren

# Kapitel 4

## Sinnesschärfe

### 4.1 Hören

#### 4.1.1 Heraushören

#### 4.1.2 Lauschen

### 4.2 Riechen/Schmecken

#### 4.2.1 Riechen

#### 4.2.2 Schmecken

### 4.3 Sehen

#### 4.3.1 Entdecken

#### 4.3.2 Untersuchen

### 4.4 Tasten

#### 4.4.1 Oberflächen

#### 4.4.2 Temperaturen



# Kapitel 5

## Naturkunde

### 5.1 Spuren

5.1.2 Indiziensuche

5.1.3 Verwischen

### 5.2 Orientierung

5.2.1 Orten

5.2.2 Route finden

5.2.3 Erkunden

### 5.3 Pflanzenkunde

5.3.1 Bäume

5.3.2 Sträucher

5.3.3 Kräuter

5.3.4 Pilze

5.3.5 Wasserpflanzen

### 5.1.1 Fährtsensuche

### 5.4 Tierkunde

5.4.1 Insekten

5.4.2 Reptilien

5.4.3 Vögel

5.4.4 Wassertiere

5.4.5 Säuger

5.4.6 Weichtiere

### 5.5 Wettervorhersage

5.5.1 Niederschläge

5.5.2 Temperatur

5.5.3 Wind

Tabelle!



## Kapitel 6

# Heilkunde

### 6.1 Anatomie

#### 6.1.1 Humanoide

#### 6.1.2 Insekten

#### 6.1.3 Reptilien

#### 6.1.4 Vögel

#### 6.1.5 Wassertiere

#### 6.1.6 Säuger

#### 6.1.7 Weichtiere

### 6.2 Gifte

#### 6.2.1 Mineralisch

#### 6.2.2 Pflanzlich

#### 6.2.3 Tierisch

### 6.3 Krankheiten

#### 6.3.1 Hautkrankheiten

#### 6.3.2 Parasiten

#### 6.3.3 Verdauungskrankheiten

#### 6.3.4 Wundinfektionen

#### 6.3.5 Fieber

#### 6.3.6 Atemwegskrankheiten

#### 6.3.7 Psychosen

### 6.4 Wunden

Eine frisch verwundete Zone (ohne Regenerationspunkte) kann durch eine erfolgreiche Heilkunde→Wunden-Probe Regenerationspunkte erhalten.

In manchen Fällen kann es sinnvoll sein eine Wunde erneut zu öffnen um sie behandeln zu können. Dabei

gehen alle bisher angesammelten Regenerationspunkte verloren.

Es handelt sich um einen erfolgsoffenen Wurf auf Heilkunde→Wunden→(Ausrenkungen/Brüche/Stichwunden/). Dabei wird grundsätzlich eine ganze Zone behandelt. Es zählt dabei die Art der tiefsten Wunde und im Zweifel die Spitzeste (höchste Scha.Qu.).

Die Schwierigkeit beträgt  $3 + \text{Anzahl der Wunden in der Zone}$ . Für jeden erzielten Erfolg können *Regenerationspunkte* erzeugt werden. Der erste Punkt kostet dabei einen Erfolg, der zweite Zwei, der dritte Drei, usw. Jeder so erzeugte Regenerationspunkt kommt jeder Wunde der behandelten Zone zugute.

Falls der Behandelnde nicht das passende Zubehör zur hand hat, kann die Probe nach Maßgabe des Meisters um bis zu 4 Punkte erschwert werden, oder gar nicht möglich sein. Hervorragende Bedingungen können hingegen die Probe um bis zu 2 Punkte erleichtern.


**Beispiel** Arthur hat bei einem Ritterturnier einen Lanzestich (2 Wunden) und zwei mächtige Morgensternhiebe am Torso (je eine Wunde) abbekommen.

Melvin versorgt anschließend seine Wunden. Er würfelt dazu auf Heilkunde→Wunden→Stichwunden (die spitzeste Wunde) gegen eine Schwierigkeit von  $3 + \text{Anzahl der Wunden}(4) - 1 \text{ gutes Heilzeug} = 6$ . Melvin hat einen Pool von 16 und erzielt damit 9 Erfolge. Arthur erhält also 3 Regenerationspunkte ( $9 = 1 + 2 + 3 + 3$ ) für jede der 4 Wunden.

In der Nacht ruht Arthur volle 12 Stunden. Er würfelt also einen Regenerationswurf mit einem Pool von 12 gegen die  $6 - 2 = 4$  da er eine Konstitution von 15 hat und erzielt dabei 7 Erfolge. Er könnte also eine Wunde am Torso vollständig regenerieren oder sich entschließen seinen Metaboliewert zu senken.

#### 6.4.1 Ausrenkungen

Einrenken hilft.



KAPITEL 6. HEILKUNDE

**6.4.2 Brüche**

Bei Prellungen wird nicht gewürfelt.

**6.4.3 Stichwunden**

**6.4.4 Schnittwunden**

**6.4.5 Verbrennungen**

auch Vereisungen und Verätzungen



# Kapitel 7

## Kulturwissen

### 7.1 Gebräuche

#### 7.1.1 Adel

#### 7.1.2 Klerus

#### 7.1.3 Unterwelt

#### 7.1.4 Bürgertum

#### 7.1.5 Straße

#### 7.1.6 Stämme

#### 7.1.7 Kollektive

### 7.2 Heraldik

#### 7.2.1 Wappen

allgemein Symbole, Siegel, Standarten, Kennzeichnungen

#### 7.2.2 Farben

Kleiderfarben, etc.

#### 7.2.3 Phenotypen

Sieht jemandem aus dem Hause XY ähnlich...

### 7.3 Literatur

#### 7.3.1 Fachliteratur

Logos

#### 7.3.2 Lyrik

#### 7.3.3 Epik

auch Mythenausarbeitungen.

#### 7.3.4 Dramatik

### 7.4 Geschichte

#### 7.4.1 Kosmologie

Geschichte des Universums

#### 7.4.2 Naturgeschichte

Entwicklung des Lebens

#### 7.4.3 Mythologie

#### 7.4.4 Kulturgeschichte



# Kapitel 8

## Naturwissenschaften

### 8.1 Physik

#### 8.1.1 Bewegungslehre

Ballistik, Hebel, Stoß, ....

#### 8.1.2 Wärmelehre

Dampfmaschinen und so

#### 8.1.3 Magielehre

Strom, Magnetismus, elektrische Felder, ...

### 8.2 Chemie

#### 8.2.1 Metallurgie

IN

Andere Aspekte!

Legieren wird dazu verwendet Metalle mit bestimmten Materialeigenschaften herzustellen. Voraussetzung ist ein genügend heißer Ofen und ein hitzebeständiger Tiegel. Mit legieren werden Grundmetalle erzeugt. Durch Verschweißen (in Handwerk→Schmieden) können höherwertige Verbundwerkstoffe hergestellt werden.

#### 8.2.2 Säuren/Laugen

#### 8.2.3 Brennstoffe

Sprengstoffe, Alkohole, Öle, ...

### 8.3 Statik

#### 8.3.1 Schiffsbau

#### 8.3.2 Gebäudebau

auch Minen, Stollen, etc.

#### 8.3.3 Brückenbau

### 8.4 Geographie

#### 8.4.1 Kartographie

#### 8.4.2 Bodenkunde

#### 8.4.3 Mineralkunde

IQ

Weiter Dinge!

Mineralkunde enthält das theoretische Wissen zum Verhütten. Beim Verhütten wird in einem Hochofen aus Erz Metall gewonnen. Während dieses Prozesses kann auch eine Veredlung des Matrials erfolgen (z.B. Damast (Wootz)).

### 8.5 Astronomie

#### 8.5.1 Zeitbestimmung

#### 8.5.2 Sternbilder



# Kapitel 9

## Philosophie

### 9.1 Mathematik

#### 9.1.1 Logik

#### 9.1.2 Algebra

(rechnen)

#### 9.1.3 Geometrie

(konstruieren)

#### 9.1.4 Stochastik

### 9.2 Theologie

#### 9.2.1 Metaphysik

Warum sind die Dinge im Allgemeinen wie sie sind?

#### 9.2.2 Ethik

Wie sollte man leben?

#### 9.2.3 Animismus

#### 9.2.4 Monotheismus

#### 9.2.5 Polytheismus

### 9.3 Staatskunst

#### 9.3.1 Feudalismus

Oligarchie, Räterepublik

#### 9.3.2 Demokratie

#### 9.3.3 Kommunismus

Kollektiv

#### 9.3.4 Absolutismus

Diktatur



# Kapitel 10

## Lenken

### 10.1 Boote

Schiffe gehören dazu.

#### 10.1.1 Rudern

#### 10.1.2 Segeln

Auch Mötör

### 10.2 Wagen

#### 10.2.1 Schlitten

#### 10.2.2 Einachser

#### 10.2.3 Zweiachser

### 10.3 Fluggeräte

#### 10.3.1 Luftschiff

#### 10.3.2 Ballon

#### 10.3.3 Gleiter

Flugzeuge, Stealthbomber, Hubschraubären





# Kapitel 11

## Kommunikation

### 11.1 Sprachen

#### 11.1.1 Gebärdensprache

#### 11.1.2 Kruskal

Krusk Uruk, Buschmännisch, Goblinsch, Arabisch, Mogh'Toch

#### 11.1.3 Pharyngal

Latein, Griechisch, Imperial, Gnakun, Mulgork

#### 11.1.4 Tandirasil

Nubisch, Rombrohl, Duragoß Orrd magro udam

#### 11.1.5 Saimona

Chinesisch, Opacisch

### 11.2 Schriften

#### 11.2.1 Bilderschrift

#### 11.2.2 Silbenschrift

#### 11.2.3 Buchstabenschrift



# Kapitel 12

## Kriegskunst

### 12.1 Strategie

#### 12.1.1 Belagerung

auch Befestigen

#### 12.1.2 Bombardements

#### 12.1.3 Schützen

#### 12.1.4 Infanterie

#### 12.1.5 Kavallerie

Streitwagen

#### 12.1.6 Luftangriffe

#### 12.1.7 Seeschlachten

#### 12.1.8 Versorgung

### 12.2 Taktik

#### 12.2.1 Kampforientierung

#### 12.2.2 Belagerung

Tunnelgräber, Sprengtrupps

#### 12.2.3 Schützentrupp

#### 12.2.4 Flugeinheit

#### 12.2.5 Guerillia

#### 12.2.6 Infantrietrupp

#### 12.2.7 Marine

#### 12.2.8 Kavallerietrupp

Wagengruppen



# Kapitel 13

## Empathie

### 13.1 Gruppendynamik

13.1.1 Moral

13.1.2 Reaktion

13.1.3 Verbindungen

### 13.2 Menschenkenntnis

13.2.1 Gefühle

13.2.2 Lügen

13.2.3 Motiv

13.2.4 Wesen



# Kapitel 14

## Manipulation

### 14.1 Pädagogik

#### 14.1.1 Lehren

#### 14.1.2 Abrichten

Zureiten, Trainieren

### 14.2 Beeinflussen

im Sinne von Betören

#### 14.2.1 Belabern/einlullen

#### 14.2.2 Schmeicheln/schleimen

#### 14.2.3 Mitleid erregen

#### 14.2.4 Imponieren

#### 14.2.5 Einschüchtern

### 14.3 Führung

#### 14.3.1 Kommandieren

#### 14.3.2 Motivieren

### 14.4 Schauspielerei

#### 14.4.1 Ausagieren

Rolle spielen

#### 14.4.2 Erzählen

#### 14.4.3 Schwindeln

#### 14.4.4 Integrieren

Soziale Anpassung

#### 14.4.5 Gaukeleien

### 14.5 Verhandeln

#### 14.5.1 Feilschen

#### 14.5.2 Überreden

#### 14.5.3 Überzeugen





# Kapitel 15

## Nahkampf

### 15.1 Handgemenge

15.1.1 Raufen

15.1.2 Ringen

### 15.2 Messer

15.2.1 Dolche

15.2.2 Paradedolche

### 15.3 Hieb Waffen

15.3.1 Einhandhieb Waffen

auch Äxte

15.3.2 Zweihandhieb Waffen

auch große Äxte

### 15.4 Schwerter

15.4.1 Einhandschwerter

15.4.2 Anderthalbhänder

15.4.3 Zweihandschwerter

### 15.5 Stangen Waffen

15.5.1 Speere

15.5.2 Hellebarden

15.5.3 Giefen

auch Naginatas

### 15.6 Ketten Waffen

15.6.1 Einhandflegel

15.6.2 Peitschen

15.6.3 Kettenstäbe

### 15.7 Schilde

15.7.1 Faustschilde

15.7.2 Armschilde

15.7.3 Turmschilde

### 15.8 Bewegen

15.8.1 Ausweichen

15.8.2 Wegzucken

15.8.3 Balance



## Kapitel 16

# Fernkampf

### 16.1 Wurfaffen

16.1.1 Steine

16.1.2 Wurfäxte

16.1.3 Wurfmesser

16.1.4 Speerschleuder

16.1.5 Wurfspeere

16.1.6 Schleudern

### 16.2 Schusswaffen

16.2.1 Einhandschusswaffen

16.2.2 Zweihandschusswaffen

### 16.3 Zugwaffen

16.3.1 Bögen

16.3.2 Zwillen

### 16.4 Belagerungswaffen

16.4.1 Onager

16.4.2 Triböcke

16.4.3 Kanonen