

Projekt Demiurgon

Fertigkeitsliste

147

Genre von: Standardliste bis Standardliste

Autor: Projekt

Stand: 21.01.1999

Wesenheit: Alle

Lerndaten:

Listentypen: Körper und Körper

Erlernbarkeit:

0

Lernraten: Abenteuer: 2 Selbststudium: 3 Lehrer: 2

Talent: +++ ----

Lernbemerkungen:

Fertigkeiten:

Allgemeine Beschreibung:

Beschreibung der Fertigkeiten:

109 **! Standardlisten - Grufa !**

Autor: Projekt Stand: 27.02.1996

Genre von: Standardliste bis Standardliste
Wesenheit: Mensch
Listentypen: Speziell und Speziell

Lerndaten:

Erlernbarkeit:

0

Lernraten: Abenteuer: 1 Selbststudium: 1 Lehrer: 1

Talent: +++ ----

Lernbemerkungen:

Nicht erlernbar.

Fertigkeiten:

Allgemeine Beschreibung:

Eigentlich keine Fertigkeitsliste sondern die Zusammenstellung aller Standardlisten in der Grundfassung. Wenn sie in einer Kampagne verwendet werden, so reicht es, diese Liste der Kampagne zuzuweisen und nicht alle Standardlisten einzeln.

Beschreibung der Fertigkeiten:

97 **Akrobatik**

Autor: Projekt

Stand: 29.05.1997

Genre von: Allgemein bis Allgemein

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Körper und Körper

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -3

Lernraten: Abenteuer: 2 Selbststudium: 5 Lehrer: 4

Talent:	+++	-----
Ausd	4	-8
Kraf	5	-10
Gesh	6	-12
Fing	2	-4
Will	2	-4

Lernbemerkungen:
 Medien=Training in Übungsgelände/raum: -1.
 Für 3 Ferp kann eine Fertigkeit mit dem angegebenen Gruw eröffnet werden. Es dürfen maximal 3 Ferp pro Grad auf eine Fertigkeit verwandt werden, d.h. in Grad 1 müssen 2 Kategorien eröffnet werden.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Ferp	0			Ferp	6	4	4	4	3	3	3	2
Klettern	0		-	Bonus	4	*	*	*	*	*	*	*
Kraftaktmasse	0		-	Bonus	10	*	*	*	*	*	*	*
Ringen	0		-	Bonus	3	*	*	*	*	*	*	*
Spezialgebiet	0	*	*	Gruw	-	-	12	*	*	*	*	*
Springen	0		-	Bonus	3	*	*	*	*	*	*	*
Werfen	0		-	Bonus	2	*	*	*	*	*	*	*

Allgemeine Beschreibung:

Liste für Bewegungsfertigkeiten, die nicht in erster Linie kriminellen Zwecken dienen. Charaktere können sich relativ gut spezialisieren. In ausgesprochen heroischen Kampagnen kann die Anzahl der Ferp erhöht werden.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Ferp** Ab einem Gruw von 15 bzw. einem Bonus von 4 werden doppelt so viele Ferp zum Steigern gebraucht.
- Klettern** Bonus auf Bewegung: Klettern.
- Kraftaktmasse** Bonus auf Stärke: Kraftaktmasse. 1 Ferp bringt 10 Kg.
- Ringen** Bonus auf Bewegung: Ringen.
- Spezialgebiet** Eine besondere Spezialfertigkeit des Akrobaten. Z.B. Jonglieren, diverse Kraftsportarten (Hammerwurf, Diskus etc.), Randalieren usw.
- Springen** Bonus auf Bewegung: Springen.
- Werfen** Bonus auf Bewegung: Werfen.

51 **Archäologe**

Autor: Projekt

Stand: 27.04.1997

Genre von: Mantel & Degen bis Science Fiction

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Wissenschaft und Technik

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -3

Lernraten: Abenteuer: 4 Selbststudium: 7 Lehrer: 6

Talent:	+++	-----
Fing	0	-6
Intu	3	-8
Sint	8	-15
Wint	4	-8

Lernbemerkungen:
Medien: Bücher, Anschauungsmaterial -1 bis -2.
Bildung Grad 3 erforderlich.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Alte Sprache und Schrift	0		-	SP	1	2	4	8	2	2	2	1+2
Freilegen	0		-	Bonus	1	2	2	2	3	3	3	3+1
Grabungsleitung	16	*	-	S-Gruw								
Restauration	0		-	Bonus	3	4	4	5	5	6	6	3+1
Schreiben	16	*	-	S-Gruw								
Spezialgebiet	0		-	Bonus	2	2	3	3	4	4	5	3+1
Spezialgebiete	0	-	-	Slots	0	1	1	2	2	3	3	3+1

Allgemeine Beschreibung:

Die Liste orientiert sich eng am Beruf eines Archäologen und gestattet die Auswahl von Spezialgebieten. Daneben ist das Steigern der Standardliste 'Handwerk' sinnvoll. Je nach Stand der Wissenschaft kann der SL diese Liste noch um Fertigkeiten wie 'Datensuche', 'Überzeugen' usw. ergänzen. Siehe hierzu die Fertigkeitslisten 'Geisteswissenschaft' und 'Naturwissenschaft'.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Alte Sprache und Schrift** Zusätzliche Sprachpunkte in einer alten Sprache (mit deren Schrift).
- Freilegen** Bonus auf Handwerk: Reparieren beim Freilegen von Funden aus den Spezialgebieten.
- Grabungsleitung** Vorbereitung und Planung einer Grabung. Referenzfall: Gut eingegrenztes Gelände, genügend finanzielle Mittel.
- Restauration** Bonus auf Handwerk: Reparieren bei Wiederherstellung und Rekonstruktion von Funden aus den Spezialgebieten.
- Schreiben** Darstellung der durch Grabungen gewonnenen Erkenntnisse in Form eines wissenschaftlichen Aufsatzes.
- Spezialgebiet** Bonus auf Bildung: Kulturell, wenn auf Fachwissen der Archäologie zurückgegriffen werden soll.
- Spezialgebiete** Je nach Kampagne: Anthropologie, Paläontologie, Xenopologie, Humanoidologie, Architektur, Mikropaläontologie, Vorgeschichte, Frühgeschichte, Archäotechnologie etc. Auch eine zeitliche Eingrenzung ist möglich. In den Spezialgebieten sind Proben nur bei der Bewertung von wissenschaftlichen Problemen notwendig.

140 **Armee (Artillerie)**

Autor: Frank G. Voigt

Stand: 25.10.1997

Genre von: Antike bis Casablanca

Wesenheit: Alle

Listentypen: Technik und Militär

Lerndaten:

Erlernbarkeit:

-5

Lernraten: Abenteuer: 2 Selbststudium: 3 Lehrer: 2

Talent: +++ ----

Kraf	3	-6
Gesh	4	-8
Fing	5	-10
Wahr	4	-8
Wint	6	-12

Lernbemerkungen:

*= 2 Ferp dürfen verteilt werden.Ab einem Gruw von 15 bzw. einem Bonus von 4 werden doppelt so viele Ferp zum Steigern gebracht.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Ballista	11	9A	6	Gruw	8	*	*	*	*	*	*	*
Geschütztechnik	0			Bonus	2	2	3	3	4	4	4	3+1
Kanone	12	12A	9	Gruw	8	*	*	*	*	*	*	*
Katapult	3	12A	9	Gruw	8	*	*	*	*	*	*	*
Strategie	10	3		Gruw	-	-	8	9	10	11	12	2+1
Taktik	16	1	-	Gruw	-	-	10	11	12	13	14	1+1
Taktikpunkte	0			TP	-	-	2	2	4	4	5	2+1

Allgemeine Beschreibung:

Kampf mit Geschützen, sowie Kommando über eine Geschützbatterie. 'Ballista', 'Kanone' und 'Katapult' sind nur Beispiele. Auch andere Kategorien sind denkbar, je nachdem auf welchem technologischen Stand sich die Spielwelt befindet. Wichtig ist nur, daß die Geschütze, die über diese Liste abgefuerert werden, unter einem gewissen körperlichen Aufwand nachgeladen werden müssen. Typische Modi: Kurze Reichweite: +3, große Reichweite: -3, Ziel gut/schwer erkennbar: + bzw - 1 bis 5, Treffer in der eigenen Geschützbatterie: -5.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Ballista** Fertigkeit, um eine Ballista zu laden, zu zielen und abzufeuern. Bei einem Erfolg wurde das anvisierte Ziel getroffen.
- Geschütztechnik** Bonus auf alle Fertigkeiten von Handwerk, wenn es um Katapulte, Kanonen oder Balistas geht.
- Kanone** Fertigkeit, um eine Kanone zu laden, zu zielen und abzufeuern. Bei einem Erfolg wurde das anvisierte Ziel getroffen.
- Katapult** Fertigkeit, um ein Katapult zu laden, zu zielen und abzufeuern. Bei einem Erfolg wurde das anvisierte Ziel getroffen.
- Strategie** Einschätzen, welches Ziel in einem Gefecht nach selbstgewählten Kriterien ausgeschaltet werden soll. Dies kann das gefährlichste, das nächste, das gerade nachrückende usw. sein. Ist die Probe erfolgreich, so hat der Charakter die Schlacht analysiert und das seiner Meinung nach richtige Ziel ausgesucht. Ein Patzer bedeutet, daß die eigenen mit den fremden Einheiten verwechselt wurden.
- Taktik** Fähigkeit, um eine Geschützbatterie zu kommandieren. Ist die Probe erfolgreich, so kann der Charakter Taktikpunkte einzelnen Schützen zuordnen. Vgl. im Übrigen: Armee (Mannschaft)
- Taktikpunkte** Taktikpunkte, die verteilt werden können.

87 **Armee (Mannschaft)**

Genre von: Casablanca bis Science Fiction

Autor: Torsten Wolter Stand: 27.05.1997

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Kampf und Militär

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -4

Lernraten: Abenteuer: 1 Selbststudium: 3 Lehrer: 2

<u>Talent:</u>	+++	-----
Kons	3	-6
Ausd	4	-8
Gesh	6	-10
Fing	3	-6
Wahr	6	-10

Lernbemerkungen:
 *=Ferp 6/3. Ab einem Gruw von 15 bzw. einem Bonus von 4 werden doppelt so viele Ferp zum Steigern gebraucht.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7
Artillerie	0	3	-	Gruw	4	*	*	*	*	*	*
Explosivstoffe/Granaten	2	3	2	Gruw	4	*	*	*	*	*	*
Schwere Waffen	0	3	3	Gruw	5	*	*	*	*	*	*
Taktik	18	3	-	Gruw	8	*	*	*	*	*	*
Vorgeschobener Beobachter	4	3	-	Gruw	6	*	*	*	*	*	*

Allgemeine Beschreibung:

Ausbildung in einem Mannschaftsrang bei Landstreitkräften, einer paramilitärischen Organisation oder der Polizei mit der Möglichkeit, sich zu spezialisieren.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Artillerie** Umgang mit Mörsern, Kanonen etc.
- Explosivstoffe/Granaten** Umgang mit Sprengstoffen aller Art. Bei Granaten ist der halbe Gruw ein Bonus auf Bewegung: Werfen.
- Schwere Waffen** Alle Waffen, die in ihrer Durchschlagskraft über ein Sturmgewehr hinausgehen. Sind sie fest montiert, entfällt der AP-verlust.
- Taktik** Möglichkeit, eine kleine Gruppe (max. 100 Mann) zu leiten. Referenzfall: Eigene Verbände und Gelände bekannt. Es gibt Taktikpunkte:
 Bei Gruw 10: 2 Taktikpunkte, Gruw 12: 4TP; Gruw 14: 5TP; Gruw 16: 6TP.; Gruw 18: 7TP usw. Die Taktikpunkte werden je nach Einheit mit einem Wert multipliziert: Polizei: 1; Militär: 1,5; Spezialeinheiten: 2. Diese Punkte können in Kampfsituationen pro Runde auf Untergebene und Verbündete als Bonus auf Kampf- Bewegungs.- und Wahrnehmungsfertigkeiten verteilt werden (max. 4 TP pro Person; nicht auf sich selbst). Referenzfall: Eine Aktion wird zum Verteilen investiert, ungestörte Verbindung zu den Untergebenen/Verbündeten. Bei gestörter Kommunikation könnte z.B. eine Probe auf Taktik notwendig werden.
- Vorgeschobener Beobachter** Fähigkeit, hinter der Front liegenden Artillerie Anweisungen zu geben und die Bewegungsmöglichkeit einer Einheit im Gelände einzuschätzen.

88 **Armee (Offizier)**

Genre von: Casablanca bis Science Fiction

Autor: Jörn Brinkhus Stand: 27.04.1997

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Wissen und Militär

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -4

Lernraten: Abenteuer: 4 Selbststudium: 14 Lehrer: 3

Talent:	+++	-----
Intu	2	-4
Wahr	5	-8
Wint	4	-8
Will	5	-8
Char	4	-8

Lernbemerkungen:
Voraussetzung: Bildung Grad 3 und eine militärische Liste z.B. Armee auf Grad 2.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Militärgeschichte	16	3	-	Gruw	6	6	7	7	8	8	9	2+1
Rhetorik	0		-	Bonus	2	2	3	3	4	4	5	2+1
Strategie	16	3	-	S-Gruw								
Taktik	18	1	-	S-Gruw								
Taktik	0	-	-	Bonus	4	4	5	5	6	6	7	3+1

Allgemeine Beschreibung:

Ausbildung in einem Offiziersrang mit der Möglichkeit, sich zu spezialisieren. Bevor diese Liste erlernt werden kann, muß sich der Charakter in den Mannschaftsrängen qualifiziert haben. Neben dieser Liste sollte auch Redekunst: Rhetorik erlernt werden. Typische Folge von Rangbezeichnungen im Heer/Luftwaffe (deutsch / amerikanisch): Fähnrich (Ensign), Leutnant (Lieutenant), Hauptmann (Captain), Major (Major), Oberst (Colonel), General (General), Feldmarschall (Field Marshal). Marine: Fähnrich zur See, (Midshipman), Leutnant z.S. (Lieutenant), Kapitän Leutnant (Commander), Kapitän (Captain), Kommodore (Commodore), Admiral (Admiral), Großadmiral (Grand Admiral).

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Militärgeschichte** Kenntnisse über die Vorgeschichte der Armee, des Heereswesens und berühmter Schlachten und Generäle. Malus (nach SL-ermessen) bei gegnerischen Streitkräften.
- Rhetorik** Bonus auf Redekunst: Rhetorik, wenn der SC Befehle an eine zögerliche Mannschaft verteilt.
- Strategie** Führung einer Einheit von mindestens 100 Mann. Entwicklung von Plänen für Feldzüge. Spezialisierung auf eine Gattung (z.B. Panzergrenadiere, Feldartillerie etc.) und Aufgabengebiet (z.B. Häuserkampf, Versorgung) nach Absprache mit dem SL, in denen der Charakter besonders firm ist.
- Taktik** Wird nur erlernt, wenn die in der Mannschaftsausbildung erlernte Liste, nicht die Fertigkeit Taktik enthält!
- Taktik** Bonus auf Armee: Taktik militärische Liste: Taktik. Sollte jene Liste die Fertigkeit Taktik nicht enthalten, wird zusätzlich in dieser Liste die Fertigkeit Taktik mit S-Gruw erlernt (s.o.). Zu der Fertigkeit Taktik siehe Armee (Mannschaft): Taktik

86 **Armee (Pionier)**

Autor: Jörn Brinkhus Stand: 27.04.1996

Genre von: Antike bis Science Fiction
 Wesenheit: Mensch
 Listentypen: Reise und Militär

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -2

Lernraten: Abenteuer: 1 Selbststudium: 4 Lehrer: 3

Talent: **+++** -----

Kons	3	-6
Ausd	4	-8
Gesh	4	-8
Intu	2	-4
Wahr	6	-10

Lernbemerkungen:

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Bewegung im Gelände	0		-	Bonus	2	2	3	3	4	4	-	-
Kampieren	4	15 min	2	S-Gruw								
Marsch im Gelände	8	1h	3	Bonus	0,4	0,8	1,2	1,5	1,8	2,0	2,2	1+0,2
Nahrungs- und Wassersuche	4	1 h	-	Gruw	7	8	9	10	11	12	13	1+1
Orientierung	0		-	Bonus	4	4	5	5	6	6	7	1+1
Wetterkunde	16	5 min	-	S-Gruw								

Allgemeine Beschreibung:

Pionierausbildung beim Heer ohne weitere Spezialisierungsmöglichkeiten.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Bewegung im Gelände** Bonus auf Bewegungstechniken, die im Gelände eingesetzt werden.
- Kampieren** Möglichkeit, ein Lager geschützt aufzuschlagen und Essen einfach zuzubereiten.
- Marsch im Gelände** Bonus auf Bewegung: Laufen beim Marsch im Gelände. Referenzfall: Lichter Wald oder leichtes Hügelland.
- Nahrungs- und Wassersuche** Erfolgreiche Probe gibt Nahrungsmittel für einen Mannstag. Für jeweils 2 Punkte über der Ziez von 20 kommt ein Mannstag hinzu. Modi+ oder Modi- nach SL für bestimmtes Gelände.
- Orientierung** Bonus auf Suchen, um eine Route durch unzugängliches Gelände zu finden. Kartenmaterial ergibt Modi+.
- Wetterkunde** Wissen um einen Wetterumschwung usw.

74 **Army / Cavalry**

Autor: Torsten Wolter

Stand: 27.04.1997

Genre von: Mantel & Degen bis Nostalgie

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Kampf und Militär

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -3

Lernraten: Abenteuer: 1 Selbststudium: 3 Lehrer: 2

<u>Talent:</u>	+++	-----
Gesh	4	-9
Fing	6	-10
Wahr	3	-6
Will	0	-4
Idea	4	-16

Lernbemerkungen:
Lehrer= Offizier bis einschl. Rang 3, aber natürlich ein Grad höher als Lernender.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Bajonett	11	3	2	Gruw	8	9	10	11	12	13	14	2+1
Colt	0		-	Bonus	0	1	1	2	2	3	3	2+1
Dynamit	0		-	Bonus	0	1	2	3	4	4	5	2+1
Gewehr	15	3	1	S-Gruw								
Kanone	7	3	-	Gruw	8	9	10	11	12	13	14	2+1
Reiten	0		-	Bonus	1	2	2	3	3	4	4	2+1
Säbel	0		-	Bonus	0	0	0	1	2	3	4	1+1

Allgemeine Beschreibung:

Liste speziell für Western-Kampagnen, in denen die SC Mitglied der Armee sind. Diese Liste gestattet keine Spezialisierungen und vermittelt die "klassischen" Fertigkeiten eines Soldaten.

Offiziersränge der U.S./C.S.-Army/Cavalry (Rang jeweils nach der Liste: Offizier):

- 0 - Private /Soldier
- 1 - Corporal
- 2 - Sergeant
- 3 - Lieutenant
- 4 - Captain
- 5 - Major
- 6 - Colonel
- 7 - General

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Bajonett** SCH siehe Ausrüstungsliste
- Colt** Bonus auf entsprechende Bewegungstechnik. Siehe außerdem: Feuerwaffen oder Schusswaffen.
- Dynamit** Bonus auf Handwerk: Sabotieren.
- Gewehr** SCH, Reichweite und Anzahl der Aktionen fürs Laden siehe Ausrüstungslisten. Siehe außerdem: Fernkampf i und I und II.
- Kanone** SCH je nach Waffe und Ausrüstungsliste. Gruw gilt fürs Treffen. Laden gelingt automatisch in 2 Runden.
- Reiten** Bonus auf eine entsprechende Fertigkeit oder Bewegungstechnik.
- Säbel** Bonus auf Bewaffneter Nahkampf: Hiebwaffen und Parade oder eine entsprechende Bewegungstechnik, wenn mit einem Säbel gekämpft wird.

110 **Artefaktmagie**

Autor: Eskar, Torsten

Stand: 25.05.1997

Genre von: Allgemein bis Allgemein

Wesenheit: Alle

Listentypen: Magie und Wissen

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -50

Lernraten: Abenteuer: 4 Selbststudium: 8 Lehrer: 4

Talent:	+++	-----
Intu	2	-4
Wint	5	-10
Will	5	-10
Amag	50	0

Lernbemerkungen:
Die Lerptabelle geht davon aus, daß Allgemeines Magietalent (Amag) nicht in negativer Ausprägung vorkommt.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Anwenden	0	*	*	Gruw	12	13	14	15	15	16	16	2+1
Erforschen	0	*	*	Gruw	4	4	5	5	6	6	7	2+1
Mythologie	16	1	-	S-Gruw								

Allgemeine Beschreibung:

Allgemeine Liste zum Anwenden von Magie, die auf Artefakten beruht. Genauere Kenntnisse der Grundlagen der Magie sind nicht inbegriffen, d.h. der Charakter versteht nicht, warum der Artefakt wirkt. Die genaue Wirkungsweise hängt vom Artefakt ab (SL fragen bzw. je nach Kampagne). Durch Erforschen wird lediglich die 'technische' Bedienungsweise vermittelt. Dies kann auch übermittelt werden.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Anwenden** Einsetzen eines Artefaktes, dessen Bedienung bekannt ist. Genauere Daten vom Artefakt abhängig. Evtl. müssen Zutaten besorgt werden.
- Erforschen** Bedienungsweise eines unbekanntem verfügbaren Artefaktes herausfinden. Genauere Daten vom Artefakt abhängig (maximal eine Probe pro Tag). In der Regel (außer bei sehr gutem Erfolg) werden auch überflüssige Anweisungen herausgefunden.
- Mythologie** Mythologischer Hintergrund zu einem Artfakt kann erforscht, und allgemeines Wissen über die Artefakte der Kampagne kann gewonnen werden.

75 **Auftreten**

Autor: Jörn Brinkhus

Stand: 27.04.1997

Genre von: Allgemein bis Allgemein

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Sozial und Sozial

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -2

Lernraten: Abenteuer: 2 Selbststudium: 5 Lehrer: 2

<u>Talent:</u>	+++	-----
Wahr	3	-6
Sint	6	-10
Will	3	-6
Char	2	-4

Lernbemerkungen:
 *= Ferp 4/3. Ab einem Gruw von 15 bzw. einem Bonus von 4 werden doppelt so viele Ferp zum Steigern gebraucht.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Bestechung	18	*	-	Gruw	6	*	*	*	*	*	*	*
Einschüchtern	18	*	-	Gruw	6	*	*	*	*	*	*	*
Lügen/Belabern	18	*	-	Gruw	6	*	*	*	*	*	*	*
Verhören	18	*	-	Gruw	6	*	*	*	*	*	*	*
Verschweigen	0		-	Bonus	2	2	2	3	3	3	4	3+1

Allgemeine Beschreibung:

Universelle Liste für verbale Fertigkeiten, die durch ein bestimmtes und selbstbewußtes Auftreten bestimmt sind. Liste gestattet Spezialisierung. Gegenstück ist die Liste Redekunst. Bei manchen Fertigkeiten und Situationen kann es sinnvoll sein, dem Opfer eine konkurrierende Probe auf Vitalität: Psychische Resistenz zuzugestehen. Der SL kann sich vorbehalten, Boni und Mali für gutes bzw. schlechtes Rollenspiel zu geben.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Bestechung** Referenzfall: Kleiner Fall, angemessene Summe (vom SL angegeben) ungestörtes Gespräch.
- Einschüchtern** Referenzfall: Ungestörtes Gespräch mit Opfer, Opfer wird nicht mit Waffen bedroht, Charakter hat Druckmöglichkeiten, von denen das Opfer weiß.
- Lügen/Belabern** Versuch Halb- oder Unwahrheiten zu "verkaufen". Referenzfall: Ruf des SC ist noch nicht angeknackst, ungestörtes Gespräch. Weltbild des Belogenen bricht nicht zusammen. Evtl. konkurrierend zu Wissensfertigkeiten.
- Verhören** Referenzfall: Opfer ablehnend und ohne Fluchtmöglichkeit, kein Einsatz von Folterinstrumenten und Wahrheitsdrogen, uneingeschränkte Gesprächsmöglichkeit. Evtl. konkurrierend zu Vitalität: Psych. Resistenz.
- Verschweigen** Bonus auf Vitalität: Psych. Resistenz. Konkurrierend zu Fertigkeiten zum Verhören.

50 **Bergmann**

Autor: Eskar

Stand: 27.04.1997

Genre von: Frühgeschichte bis Klass. Detektivst

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Technik und Wissen

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -4

Lernraten: Abenteuer: 2 Selbststudium: 3 Lehrer: 2

Talent: **+++** -----

Kraf	4	-12
Gesh	4	-8
Intu	3	0
Wahr	8	-13
Wint	3	-6

Lernbemerkungen:

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Abbautechnik	4	1h	8	S-Gruw								
Gefahrenkenntnis	16	3	-	Gruw	7	8	9	10	11	12	13	2+1
Gesteinskunde	16	3	-	S-Gruw								
Orientierung	4	3	-	S-Gruw								
Transporttechniken	8	3	-	S-Gruw								

Allgemeine Beschreibung:

Lehnt sich eng an die Berufsausbildung eines Bergmanns an, bevor die Mechansisierung und Elektrifizierung zum Durchbruch kam. Keine Möglichkeit zur Spezialisierung.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Abbautechnik** Umgang mit Spitzhacke und Abstützen von Tunneln. Gruw nur bei kritischer Anwendung. Grableistung: 0,5m Gang in Mannshöhe in normalem Gebirgsgestein.
- Gefahrenkenntnis** Erkennen von Gefahren wie Tunnelleinstürze, Beben, Wasser- und Gaseinbrüche etc.: Wird vom SL gewürfelt. Außerdem Kenntnis der richtigen Verhaltensweisen im Notfall.
- Gesteinskunde** Bestimmung von Gesteinen, Beschaffenheit von Tunneln, Statikkenntnisse, Aufbau von Höhlen, Abbaumöglichkeiten etc.
- Orientierung** Die eigene Position unterirdisch auf einer Landkarte herausfinden. Außerdem das Zeichnen von Landkarten. Bei genauerer Kenntnis der Umgebung Karte "im Kopf". Mißlingt nur bei Patzern. Bei krit. Anwendung jedoch eine normale Probe.
- Transporttechniken** Gruw nur bei krit. Anwendung. Bedienung von Loren etc. und Kenntnisse über Streckenverlegung und Organisation.

80 Bewaffneter Nahkampf

Genre von: Antike bis Cyberpunk

Autor: Projekt Stand: 25.04.1997

Wesenheit: Mensch

Lerndaten:

Listentypen: Kampf und Körper

Erlernbarkeit: 0

Lernraten: Abenteuer: 2 Selbststudium: 3 Lehrer: 2

Talent:	+++	-----
Ausd	2	-8
Kraf	4	-8
Gesh	5	-10
Fing	4	-8
Wahr	0	-4

Lernbemerkungen:
 *=Ferp: Mit 3 Ferp kann Waffenkategorie mit Gruw 8 eröffnet werden. Mit der ersten eröffneten Kategorie beherrscht der Charakter die Parade. Maximal 3 Ferp pro Fertigkeit und Grad (Eröffnungserfp zählen hierbei nicht mit). Die Fertigkeit Parade wird automatisch mit Gruw 8 erlernt. Weitere Waffentypen können hinzugenommen werden.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Ferp	0		-	Ferp	5	3	3	2	2	1	1	1+1
Hieb Waffen	11	2	3	Gruw	8	*	*	*	*	*	*	
Parade	14	2	*	Gruw	8	*	*	*	*	*	*	
Schlag Waffen	10	2	3	Gruw	8	*	*	*	*	*	*	
Spezial Waffen	14	2	2	Gruw	8	*	*	*	*	*	*	
Stangen Waffen	11	3	4	Gruw	8	*	*	*	*	*	*	*
Stich Waffen	13	2	2	Gruw	8	*	*	*	*	*	*	
Waffenkunde	16	1	-	S-Gruw								

Allgemeine Beschreibung:

Universelle Liste zum Einsatz von Waffen, die eine Spezialisierung erlaubt. Referenzfall: Beide Hände frei, normale Sichtverhältnisse, stabiler Untergrund, Bewegungsfreiheit.

Modi:

Ziel hilflos: +5, Ziel benommen: +2, Ziel überrascht: +4, Schlag in den Rücken: +2, Schlag von Oben: +2, Ziel größer als Angreifer: +1 bis +5, Ziel rennt -2, Ziel kleiner als Angreifer: -1 bis -5, Ziel unsichtbar: -10, Angriff von hinten bzw. Ziel flieht: +4 Angreifer am Boden: -4, Angreifer rennt: -2, Angreifer geblendet: -10.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Ferp** Bei Gruws über 15 sind doppelt so viele Ferp wie sonst benötigt. Ab Grad 6 dürfen Ferp für höhere Grade aufgespart werden.
- Hieb Waffen** Bsp: Schwerter, Säbel etc.
- Parade** In Grad 1 muß entschieden werden, in welcher Waffenkategorie die Parade beherrscht wird. Das Erlernen der Parade kostet keine 3 Ferp. Sie kann nur mit tauglichen Waffen durchgeführt werden (dies ist in der Regel in der Ausrüstungsliste vermerkt). Die AP-Kosten sind dieselben wie die der Waffenkategorie, zu der die Waffe gehört. Außerdem kann es spezielle Paradewaffen geben, die dann einer Kategorie zugeordnet sind (und evtl. Modi haben).
 Mit diese Fertigkeit kann ein Angriff mit Tempo 14 oder weniger pro Runde pariert werden. Welcher Angriff pariert wird, kann nach einem Treffer entschieden werden. Mit einer erfolglosen Parade ist diese nicht für die Runde 'verbraucht': Die Summe der Probe kann nochmals verwendet werden. Parade ist konkurriert zu der Angriffsprobe. Da Parade das höhere Tempo hat, muß das Ergebnis der Parade-Probe größer als die des Angriffs sein. Für 3 Ferp kann zusätzlich die Parde in einer weiteren Waffenkategorie erlernt werden.
- Schlag Waffen** Bsp: Stumpfe Keulen, Prügel, Morgenstern, Streitaxt, etc..
- Spezial Waffen** Nach SL-Absprache lernt der Charakter den Umgang, in der Regel nur mit einer Waffe. Typische Spezialwaffen sind Ritterlanze und Zweihanddolch.
- Stangen Waffen** Bsp.: Hellebarde, Pike, Speer. Mit Stangenwaffen kann in der Regel nicht pariert werden.
- Stich Waffen** Bsp: Dolch, Kurzschwert, etc.

3 **Bewegung**

Autor: Projekt

Stand: 25.04.1997

Genre von: Standardliste bis Standardliste

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Körper und Körper

Lerndaten:

Erlernbarkeit: 0

Lernraten: Abenteuer: 1 Selbststudium: 3 Lehrer: 2

Talent:	+++	-----
Kraf	2	-4
Gesh	5	-10
Fing	3	-6
Wahr	4	-8
Will	2	-4

Lernbemerkungen:

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Ausweichen	14	3	3	S-Gruw								
Bewegungstechniken	0	3	*	Slots	2	3	4	5	6	7	8	1+1
Faustschlag	12	2	2	S-Gruw								
Klettern/Balancieren	6	3	3	Gruw	4	5	6	7	8	9	10	1+1
Laufen	8	1h	3	km	3,4	3,8	4,2	4,6	5,0	5,4	5,8	1+0,4
Rennen	8	3	3	m	20	21	22	23	24	25	26	1+1
Ringeln	10	3 / 1	3	S-Gruw								
Schleichen/Tarnen	2	3	0 / 2	Gruw	8	9	10	11	12	13	14	2+1
Springen/Fallen	8	3 / 1	2	S-Gruw								
Überraschen	0	-	-	Gruw	10	10	10	10	10	10	10	1+0
Werfen	12	3	2	Gruw	8	9	10	11	12	13	14	2+1

Allgemeine Beschreibung:

Schaden durch Stürze:
körperhöhen SCH

2	1w6 AP
3	1w3*5
4	1w6*7
5	1w8*7
6	2w6*7
7	(2w6+1)*7
8	(2w6+2)*7
9	(2w6+3)*7
10	(2w6+4)*7
...	...

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Ausweichen** Gruw zum Ausweichen vor tätlichen Angriffen oder sich schnell bewegenden Gegenständen. Z.B. Faustschlag, Fußtritt, herabfallende Steine.
- Bewegungstechniken** Bei besonderen Techniken kann generell ein (spezieller) Gruw verlangt werden. Ansonsten gilt der S-Gruw. Der SL hat für seine Kampagne eine Liste der erlernbaren Bewegungstechniken. Meistens können auch noch Neue erfunden werden.
- Faustschlag** Gruw zum Treffen eines Gegners mit der Hand oder für schnelle Handbewegungen. Konkurrierend zu Ausweichen (oder Paradetechniken über Fertikeitslisten). Ein Faustschlag macht 1W2*9 Schaden (+ Schadensbonus). Für andere waffenlose Angriffe kann der Gruw von Faustschlag und Schaden modifiziert werden. Z.B. Fußtritt Modi-2 und Schaden von 1W3.
- Klettern/Balancieren** Klettern: Steiler als 45 Grad, 1/3 Körperlänge Tritt oder Griff, Geschwindigkeit: 2 Körperlängen pro Runde. Balancieren: Flacher als 45 Grad, Unteground 1/3-Körperlänge breit, Geschwindigkeit : 1/4 Rennen.
- Laufen** In einer Stunde zu Fuß zurückgelegte Strecke in normaler Landschaft. Verdopplung der Geschwindigkeit erhöht AP- auf das dreifache.

Rennen	Pro Aktion zurückgelegte Strecke bei normalem Untergrund und normaler Bewegungsfreiheit. Die Geschwindigkeit lässt sich erhöhen. Bei einer Verdopplung verdreifachen sich aber die AP-Kosten.
Ringern	Ein Wesen gleicher Statur und normaler Bekleidung festhalten. Konkurrierend zu Ringern. Ist jemand schon Festgehalten, so dauert ein weiteres Festhalten 1 Aktion. Für den Festgehaltenen ändern sich die Regeln nicht. Er muß besser ringern, um sich wieder zu befreien. Ein Festgehaltenener hat einen Modi -2 auf Bewegungsfertigkeiten. Der Festhaltende hat Modi +5 bei Angriffen auf den Festgehaltenen.
Schleichen/Tarnen	Sich selbst unbemerkt bewegen oder sich selbst/einen Gegenstand verstecken. Konkurrierend zu Sinnesschärfe: Zufällig finden. Geschwindigkeit beim Schleichen: 1/5 von Rennen. Hat sich ein Charakter erfolgreich getarnt, so kann er aus dieser Tarnung versuchen, einen Gegner zu überraschen (siehe die entsprechende Fertigkeit).
Springen/Fallen	Gruw, die Distanz von zwei Körperlängen mit Anlauf von 2 Körperlängen weitzuspringen, 3/4 Körperlänge hochzuspringen. Wird die Fertigkeit Fallen erfolgreich eingesetzt, so wird der Schaden reduziert. Er wird gewertet, als wäre er 3 Körperhöhen niedriger. Folgen von Stürzen: Siehe Allgemeine Beschreibung.
Überraschen	Der Gruw wird angewendet gegenüber Wesen die nicht mit der Anwesenheit des Charakters gerechnet haben. Bei Erfolg gelingt die Überraschung, d.h. der Überraschende hat eine Runde zum Agieren frei, bevor das Opfer auch Aktionen ausführen kann. Selbst wenn die Probe nicht gelingt, hat der verhinderte Überrascher einen Modi von +2 auf all seine Tempowerte der nächsten Runde.
Werfen	Referenzfall: Handlicher Gegenstand mit der Wurfmasse (siehe Stärke: Wurfmasse) 5m weit zu werfen. Bei Erfolg wird ein einfaches Ziel getroffen. Konkurrierend zu Ausweichen.

150 **Bildung**

Genre von: Standardliste bis Standardliste

Autor: Projekt

Stand: 12.03.1999

Wesenheit: Mensch

Lerndaten:

Listentypen: Wissen und Sozial

Erlernbarkeit: 0

Lernraten: Abenteuer: 3 Selbststudium: 6 Lehrer: 3

Talent:	+++	-----
Sint	4	-8
Wint	3	-6
Will	4	-8
Char	4	-8

Lernbemerkungen:
 Medien: -1 bis -2, je nach Kultur und deren Möglichkeiten;
 (-)Werte sind empfohlene Grundwerte, wenn man sich die Mühe der genauen Erschaffung ersparen möchte. Alternativ können von Grad 2 an pro Grad 3 Fertigkeiten Bildung: Geistes-, Naturwissenschaftlich, Kulturell und Sozial vergeben werden.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Allgemein	16	1 / *	-	S-Gruw								
Bildungstechniken	0	*	-	Slots	2	3	4	5	6	7	8	1+1
Geisteswissenschaftlich	16	1 / *	-	Gruw	7	(8)	(8)	(10)	(10)	(11)	(11)	
Kulturell	16	1 / *	-	Gruw	7	(8)	(8)	(8)	(10)	(11)	(11)	
Naturwissenschaftlich	16	1 / *	-	Gruw	7	(8)	(10)	(10)	(10)	(11)	(13)	
Sozial	16	1 / *	-	Gruw	5	(5)	(6)	(7)	(8)	(8)	(9)	

Allgemeine Beschreibung:

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Allgemein** Kenntnis allgemein bekannter Fakten, 'Common Sense' (gesunder Menschenverstand), lexikalisches Wissen. Proben auf Bildung: Allgemein, wenn der Charakter sich an etwas erinnern will (Was der Spieler eventuell vergessen hat!).
- Bildungstechniken** In der Kultur weit verbreitete Techniken, die im Prinzip jeder (allerdings nicht professionell) erlernen kann oder die für die Sozialstruktur entscheidend sind (z.B. Lesen/Schreiben, Rechnen, Autofahren, Tanzen etc.). Bildungstechniken werden vor allem über den Kopf gelernt. Der SL hat für seine Kampagne eine Liste der verfügbaren Bildungstechniken. Außer in speziellen Fällen wird für Bildungstechniken der S-Gruw angewendet.
- Geisteswissenschaftlich** Kenntnis geisteswissenschaftlicher Fakten und Theorien (Politik, Geschichte, Wirtschaft, Psychologie, Soziologie etc.).
- Kulturell** Wissen über den Kunstbereich (Werke, Künstler, einfache Theorien) und das kulturelle Leben mit zugehörigen Ritualen und Gebräuchen.
- Naturwissenschaftlich** Kenntnis naturwissenschaftlicher Fakten und Theorien (Biologie, Physik, Chemie, allgemeine Naturerscheinungen etc.), mathematischer Kenntnisse und technisches Verständnis.
- Sozial** Wissen über Alltagsrituale, Gebräuche und Verhaltensweisen (Etikette). Menschenkenntnis und einfache psychologische Erfahrung.

6 **Bildung (alt)**

Autor: Projekt

Stand: 27.04.1997

Genre von: Standardliste bis Standardliste

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Wissen und Sozial

Lerndaten:

Erlernbarkeit: 0

Lernraten: Abenteuer: 3 Selbststudium: 6 Lehrer: 3

Talent:	+++	-----
Sint	4	-8
Wint	3	-6
Will	4	-8
Char	4	-8

Lernbemerkungen:
 Medien: -1 bis -2, je nach Kultur und deren Möglichkeiten;
 *= Ferp 3.Ab einem Gruw von 15 werden doppelt so viele Ferp zum Steigern gebraucht.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Allgemein	16	1 / *	-	Gruw	8	*						
Bildungstechniken	0	*	-	Slots	3	5	6	7	8	9	10	1+1
Geisteswissenschaftlich	16	1 / *	-	Gruw	7	*						
Kulturell	16	1 / *	-	Gruw	7	*						
Naturwissenschaftlich	16	1 / *	-	Gruw	7	*						
Sozial	16	1 / *	-	Gruw	5	*						

Allgemeine Beschreibung:

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Allgemein** Kenntnis allgemein bekannter Fakten, 'Common Sense' (gesunder Menschenverstand), lexikalisches Wissen.
- Bildungstechniken** In der Kultur weit verbreitete Techniken, die im Prinzip jeder (allerdings nicht professionell) erlernen kann oder die für die Sozialstruktur entscheidend sind (z.B. Lesen/Schreiben, Rechnen, Autofahren, Tanzen etc.). Bildungstechniken werden vor allem über den Kopf gelernt. Der SL hat für seine Kampagne eine Liste der verfügbaren Bildungstechniken. Außer in speziellen Fällen wird für Bildungstechniken der S-Gruw angewendet.
- Geisteswissenschaftlich** Kenntnis geisteswissenschaftlicher Fakten und Theorien (Politik, Geschichte, Wirtschaft, Psychologie, Soziologie etc.).
- Kulturell** Wissen über den Kunstbereich (Werke, Künstler, einfache Theorien) und das kulturelle Leben mit zugehörigen Ritualen und Gebräuchen.
- Naturwissenschaftlich** Kenntnis naturwissenschaftlicher Fakten und Theorien (Biologie, Physik, Chemie, allgemeine Naturerscheinungen etc.), mathematischer Kenntnisse und technisches Verständnis.
- Sozial** Wissen über Alltagsrituale, Gebräuche und Verhaltensweisen (Etikette). Menschenkenntnis und einfache psychologische Erfahrung.

58 **Binnenschifffahrt**

Autor: Torsten Wolter Stand: 25.04.1997

Genre von: Steinzeit bis Science Fiction
 Wesenheit: Mensch
 Listentypen: Reise und Technik

Lerndaten:

Erlernbarkeit: 0

Lernraten: Abenteuer: 1 Selbststudium: 3 Lehrer: 1

Talent: **+++** -----

Ausd	0	-8
Gesh	3	-6
Fing	3	-6
Wahr	6	-12

Lernbemerkungen:

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Bootstechnik	0			Bonus	2	3	4	5	5	6	6	2+1
Gewässerkenntnis	16	1	-	S-Gruw								
Motorboot	8	3	-	S-Gruw								
Ruderboot	7	1	2	S-Gruw								
Segelboot	6	3	-	S-Gruw								
Vehikelanzahl	0			Slots	1	1	2	2	2	2	3	4+1

Allgemeine Beschreibung:

Für Boote zur Binnen- und Küstennahen Küstenschifffahrt, d.h. Flüsse, Seen, große Seen, Buchten, Fjorde, Inselgruppen. Der SC spezialisiert sich auf bestimmte Boote, auf denen er alle anfallenden Fertigkeiten ausüben kann. Weiter Vehikel können hinzugenommen werden.
 Routinemanöver: Keine Probe notwendig.
 Schwierige Manöver: Mißlingen nur bei Patzer.
 Extreme Manöver: Normale Probe.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Bootstechnik** Bonus auf Handwerk: Reparatur für einfache Reparaturen am gelernten Vehikel. Wenn Floß erlernt wurde, außerdem auf Handwerk: Herstellen mit zusätzlichem Modi+3
- Gewässerkenntnis** Wissen über Gefahren eines bekannten Gewässers und die Fähigkeit, in unbekanntem Gewässern Gefahrenquellen rechtzeitig zu erkennen.
- Motorboot** Boote, bei denen der Charakter nur noch steuert (also fällt auch das Steuern einer Galeere hierunter). Gruw nur bei krit. Anwendung. Typen: Raddampfer, Flußboot
- Ruderboot** Boote, bei denen der Charakter selbst das Boot bewegt. Z.B. Kanu, Floß, Ruderkahn etc. Gruw nur bei krit. Anwendung.
- Segelboot** Gruw nur bei krit. Anwendung. Typen: Jolle, Kleinsegler etc.
- Vehikelanzahl** Anzahl der erlernten Vehikel.

Projekt Demiurgon

Fertigkeitsliste

124 **Boxer**

Genre von: Allgemein bis Allgemein

Autor: Jörn Brinkhus

Stand: 25.04.1997

Wesenheit: Mensch

Lerndaten:

Listentypen: Kampf und Körper

Erlernbarkeit: 0

Lernraten: Abenteuer: 2 Selbststudium: 3 Lehrer: 2

Talent:	+++	-----
Ausd	3	-6
Kraf	6	-12
Gesh	3	-6
Intu	2	0

Lernbemerkungen:
 += Ferp 4. Ab einem Bonus von 4 werden doppelt so viele Ferp zum Steigern gebraucht.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Block	0		-	Bonus	2	4	+	+	+	+	+	+
Faustschlag	0		-	Bonus	2	4	+	+	+	+	+	+
Kraftaktmasse	0			Bonus	5	10	15	20	25	30	35	1+5
Schaden	0		-	Bonus	0	0	1	1	2	2	2	4+1

Allgemeine Beschreibung:

Liste für Charaktere, welche sich im unbewaffneten Nahkampf auf Boxen spezialisieren. Andere Varianten sind die Listen 'Ringer' und 'Kick-Boxer'. Reine Bonusliste, insbesondere auf Bewegung und Stärke.
 Modi: Ziel hilflos: +5, Ziel benommen: +4, Ziel überrascht: +4, Schlag in den Rücken: +2, Schlag von oben: +2, Ziel größer als Angreifer: +1 bis +5, Ziel rennt -2, Ziel kleiner als Angreifer: -1 bis -5, Ziel unsichtbar: -10, Angriff von hinten bzw. Ziel flieht: +4
 Angreifer am Boden: -4, Angreifer rennt: -2, Angreifer geblendet: -10.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Block** Bonus auf Bewegung: Faustschlag zur Verteidigung gegen geeignete Angriffe mit Hand/Faust/Arm (hat auch Zeit 2).
- Faustschlag** Bonus auf Bewegung: Faustschlag zum Angriff.
- Kraftaktmasse** Bonus auf Stärke: Kraftaktmasse
- Schaden** Bonus auf Schaden bei Bewegung: Faustschlag.

68 **Bürokratie**

Autor: Jörn Brinkhus

Stand: 27.04.1997

Genre von: Klass. Detektivst bis Science Fiction

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Wissen und Sozial

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -2

Lernraten: Abenteuer: 5 Selbststudium: 14 Lehrer: 7

Talent:	+++	-----
Sint	4	-8
Wint	6	-10
Will	2	-4
Char	4	-8
Gesa	0	-12

Lernbemerkungen:

Lehrer=Verwaltungsfachschule, Medien: Tätigkeit in einer Behörde während des Lernens -1; Besondere Fachbücher -1.
 Voraussetzung: Bildung Grad 3 und Wissenstechnik: Grundbegriffe der Verwaltung.
 Slot: In Grad1 Bestechung oder Datensuche.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Bestechung	16	*	-	Gruw	8	9	10	11	12	13	14	2+1
Datensuche	2	*	-	Gruw	8	9	10	11	12	13	14	2+1
Präferenzpunkte	0		-	PP	14	16	18	20	21	22	23	1+1
Theorie der Verwaltung	16	*	-	S-Gruw								
Vorschriftenexegese	16	*	-	S-Gruw								

Allgemeine Beschreibung:

Diese Liste gibt den Umgang von Charakteren in modernen Staaten mit hochkomplexen Bürokratien und unwilligen Bürokraten wieder. Sie erlaubt Schwerpunktsetzung auf bestimmte Bereiche. Siehe als Alternativliste auch: Verwaltung/Recht.

Gängige Modi für alle Fertigkeiten:

Sehr großes Amt: +2, großes Amt: -, kleines Amt: -2, winziges Amt: -4,
 Information, Dienstleistung usw. über eigener Sicherheitsklassifizierung: mindestens -5,
 Eigene Sicherheitsklassifizierung ist höher als die des bearbeitenden Beamten: +2
 Personalinformationen: -2, Sicherheitsinformation: -5, Referenz von höheren Beamten: +5,
 Information muß erst mühselig beschafft werden (z.B. Archiv): -3,
 Amt ist sehr ausgelastet: -3.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Bestechung** Referenzfall: Kleiner Fall, angemessene Summe (vom SL angegeben), ungestörte Kommunikation.
- Datensuche** Referenzfall: Ungewöhnliche Information, richtige Sicherheitsklassifizierung, keine Konzentrationsstörungen.
- Präferenzpunkte** Präferenzpunkte geben an, auf welchem Gebiet der Charakter Fachmann ist. Jedes Mal, wenn der Charakter PPs erhält, muß er sie auf die unten aufgeführten Fachgebiete verteilen. PPs können nach einer Probe auf diese Liste eingesetzt werden, um als positive Modi zu gelten. Innerhalb von 1h Realzeit(die gespielt wird) werden 4 PPs regeneriert. Nur Charaktere und wichtige NSC erhalten PP. Mit PPs sollte nur gespielt werden, wenn die Welt von einer komplexen Bürokratie regiert wird. Fachgebiete: z.B. Passierscheine, Rechtsbeistand, Rohstoff- und Warenlizenzen, Personalüberprüfungen, Sicherheitsfragen, Versorgungsfragen, selektierte Informationen.
- Theorie der Verwaltung** Wissen darum, welches Amt für was zuständig ist.
- Vorschriftenexegese** Auslegen von Vorschriften zu eigenen Gunsten. Referenzfall: Häufig gestellter Antrag, Bürokrat nicht mißgelaunt, Vorschriften, auf die man sich beruft, sind allgemein bekannt, Sicherheitsklassifizierung stimmt. Im Zweifelsfall konkurrierend zu Vorschriftenexegese.

83 **Computer**

Autor: Jörn Brinkhus

Stand: 27.04.1997

Genre von: James Bond bis Science Fiction

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Technik und Wissen

Lerndaten:

Erlernbarkeit: 0

Lernraten: Abenteuer: 2 Selbststudium: 3 Lehrer: 2

Talent: **+++** -----

Fing	2	-4
Wahr	2	-4
Wint	4	-8
Will	2	-4

Lernbemerkungen:

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Anwendung	2	*	-	S-Gruw								
Datensuche	2	*	-	S-Gruw								
Programmierung	2	*	-	Gruw	8	9	10	11	12	13	14	2+1

Allgemeine Beschreibung:

Es wird der Umgang mit Rechnern, ihre Programmierung und die Benutzung von Computernetzen gelernt. Es gibt keine Spezialisierungsmöglichkeiten.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Anwendung** Wird nur bei kritischen Anwendungen benutzt.

- Datensuche** Netzzugang notwendig. Referenzfall: Ungewöhnliche Information, richtige Sicherheitsklassifizierung, keine Konzentrationsstörungen.

- Programmierung** Referenzfall: Einfache Programmiersprache, einfache Anwendung, hinreichend Systemressourcen. Die doppelte Differenz zwischen Fetz und Ziez ist der Modi beim Anwenden des Programms.

8 **ComTech**

Autor: Torsten Wolter

Stand: 08.06.1997

Genre von: Cyberpunk bis Science Fiction

Wesenheit: Alle

Listentypen: Technik und Wissen

Lerndaten:

Erlernbarkeit:

0

Lernraten: Abenteuer: 3 Selbststudium: 4 Lehrer: 2

Talent:	+++	-----
Fing	2	-2
Wahr	0	-2
Sint	4	-6
Wint	4	-6
Char	2	0

Lernbemerkungen:

Voraussetzung: Bildung mindestens Grad 2.
 Medien: An speziellen Schulen verfügbar: -1.
 * = Ferp 3/2. Ab einem Gruw von 15 bzw. einem Bonus von 4 werden doppelt so viele Ferp zum Steigern gebraucht.
 Eröffnen mit Gruw 8 bzw. Bonus 1 kostet 3 Ferp. Jeder Charakter erhält aber Informationstechnik kostenlos.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7
Informationstechnik	2	*	-	Gruw	8	*	*	*	*	*	*
Komlasertechnik	0	*	-	Bonus	1	*	*	*	*	*	*
Kommunikation	18	1	-	Bonus	1	*	*	*	*	*	*
Komsondentechnik	0	*	-	Bonus	1	*	*	*	*	*	*
Kryptographie	2	*	-	Gruw	1	*	*	*	*	*	*
Tachyonenkom	0	*	-	Bonus	1	*	*	*	*	*	*
Virtual Reality	2	*	-	Gruw	1	*	*	*	*	*	*

Allgemeine Beschreibung:

Liste für Informations- und Kommunikationstechnik; die Ausbildung umfasst Spezialgebiete wie Interstellare (Tachyon-) Kommunikation, sowie die Bedienung/Wartung/Reparatur der nötigen Technologie, moderner Verschlüsselungsverfahren und Virtueller Realitäten.

Beschreibung der Fertigkeiten:

Informationstechnik	Programmierung kleinerer Anwendungen, Vernetzung von Computern, Bedienung allgemeiner und spezieller Anwendungen.
Komlasertechnik	Bonus auf Informationstechnik/Handwerk zur Anwendung/Reparatur der Geräte. Komlaser sind abhörsichere, gerichtete, amplitudenmodulierte Laser für Schiff- zu Schiffkommunikation etc.
Kommunikation	Bonus auf Sprachen: Verwandte Sprachen.
Komsondentechnik	Bonus auf Informationstechnik/Handwerk zur Anwendung/Reparatur der Geräte. Komsonden sind u.a. Kommunikationssonden, unbemannte Kommunikationssatelliten, 'Brieftauben' für Schiff- zu Schiffkommunikation etc.
Kryptographie	Moderne und klassische Methoden der Datenver- und -entschlüsselung.
Tachyonenkom	Bonus auf Informationstechnik/Handwerk zur Anwendung/Reparatur der Geräte. Tachyonenstrahler sind planetare Installationen riesigen Ausmaßes zur Überlichtschnellen Kommunikation; zwischen benachbarten Sternensystemen ist (fast) Echtzeitkommunikation möglich (zu dem entsprechenden Preis).
Virtual Reality	Programmierung, Design, Bedienung und Wartung holografischer Simulationsrealitäten.

91 **Cop**

Autor: Torsten Wolter

Stand: 08.06.1997

Genre von: Jetztzeit bis Science Fiction

Wesenheit: Alle

Listentypen: Kampf und Körper

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -5

Lernraten: Abenteuer: 3 Selbststudium: 8 Lehrer: 2

Talent:	+++	-----
Kons	3	-6
Gesh	2	0
Wahr	5	-12
Will	4	-9
Gesa	6	-14

Lernbemerkungen:

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Handfeuerwaffe	12	3	-	S-Gruw								
Kampfsport	0		-	Bonus	0	1	1	2	2	3	3	2+1
Polizeifahrzeug	0	3	-	Bonus	1	1	2	2	3	3	4	2+1
Schwere Schusswaffe	10	3	2	Gruw	8	9	10	11	12	13	14	2+1
Smart Gun	16	1	-	S-Gruw								
Verhaftung	6	6A	-	S-Gruw								

Allgemeine Beschreibung:

Liste für gewaltbereite Streifenpolizisten klassischer amerikanischer TV-Serien.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Handfeuerwaffe** Pistole, Handlaser, Taser, Elektroschockwaffen etc. Genaueres nach technischen Daten.
- Kampfsport** Unbewaffneter Nahkampf. Bonus auf Bewegung: Faustschlag/Fußtritt.
- Polizeifahrzeug** Bonus auf das allgemeinübliche Polizeifahrzeug/Reittier der entsprechenden Kampagne.
- Schwere Schusswaffe** MP, Pump Gun, etc. Genaueres nach Ausrüstungslisten.
- Smart Gun** Aktiviert cyber-enhanced Fadenkreuz. Im Auge des Schützen und in seiner Hand sind passende elektronische Einrichtungen vorhanden. Er erhält Bonus +2 auf Smart Gun-Waffen (Smart gun = elektronische Verbindung von Gehirn zur Waffe). Nur für Kampagnen mit dem entsprechenden technologischem Stand.
- Verhaftung** Ordnungsgemäße Verhaftung eines Verdächtigen (incl. Anlegen von Handschellen, konkurrierend: Bewegung: Ringen); Beherrschung, daß keine Gewalt gegen Verhafteten angewendet wird. Bei mißlungenem Gruw darf der Cop einen freien, unbewaffneten Nahkampfangriff ausführen, dem das Opfer nicht ausweichen darf.

93 **Diplomatie**

Autor: Eskar

Stand: 27.05.1997

Genre von: Antike bis Science Fiction
 Wesenheit: Mensch
 Listentypen: Sozial und Wissen

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -2

Lernraten: Abenteuer: 3 Selbststudium: 14 Lehrer: 3

Talent:	+++	-----
Intu	3	-6
Sint	4	-8
Will	2	-4
Char	7	-12
Gesa	0	-8

Lernbemerkungen:
 Lehrer= Ausbildung bei erfahrenen Diplomaten
 Medien= Arbeit im dipomatischen Dienst: 1.
 Voraussetzung: Bildung Grad 3.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Etikette			-	Bonus	5	6	6	7	7	8	8	2+1
Geschichte	0		-	Bonus	3	4	4	5	5	5	6	3+1
Intrigieren	18	*	-	Gruw	8	8	9	9	10	10	11	2+1
Jura	16	K	-	S-Gruw		*	#		#		#	
Reputation	0		-	Punkte	1	2	4	6	8	10	12	1+1
Rhetorik	18	*	-	Gruw	8	9	10	11	12	13	14	2+1
Überzeugen	18	*	-	S-Gruw								

Allgemeine Beschreibung:

Liste zum Führen von diplomatischen Verhandlungen, da sie alle für den Diplomatenberuf notwendigen Fertigkeiten gestattet. Die Boni von Etikette und Geschichte können in anderen Kampagnen auf die entsprechenden Bildungstechniken angewendet werden. Für eine nähere Erläuterung der kommunikativen Fertigkeiten vergleiche die Fertigungslisten 'Redekunst' und 'Auftreten'.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Etikette** Bonus auf Bildung: Sozial. Für instinktiv richtiges Verhalten in Verhandlungen und ähnlichen Gesprächen, zwanglosen Aufnahmen von Gesprächen. Gruw nur bei krit. Anwendung. Referenzfall: Gesprächspartner kommt aus Diplomatenmilieu oder hat vergleichbaren sozialen Hintergrund.
- Geschichte** Bonus auf Bildung: Kulturell bei Wissen über die Geschichte der Staatenwelt aus der der Charakter entsstammt. Bei Fragestellung über das eigene Land und einem der unter "Jura" gewählten: Zusätzlich Modi+4.
- Intrigieren** Spezielle Version von Auftreten: Belabern, die auf Diplomatenkreise beschränkt ist. Versuch, Halb- oder Unwahrheiten zu "verkaufen", und durch Ausnutzen persönlicher Schwächen andere für die eigenen Ziele zu motivieren. Gleichzeitig die Fertigkeit, solche Versuche zu entlarven. Referenzfall: Ruf des SC ist noch nicht angeknackst, ungestörte komm. Weltbild des Belogenen bricht trotzdem nicht zusammen. Konkurrierend zu Intrigieren oder evtl. Wissensfertigkeiten.
- Jura** Einige notwendige Grundkenntnisse: Grundprinzipien des in der Kultur des Charakters herrschenden Rechtssystems, Verfassungsrecht, Öffentliches Recht und politisches System des eigenen Landes. *=Ab grad 2: Staatsrecht, Internationales recht, Völkerrecht. #=jeweils Wahl eines weiteren Landes über das Grundwissen bezüglich Verfassungsrecht, Öffentliches Recht und politisches System erreicht wird.
- Reputation** Bekanntheitsgrad in diplomatischen Kreisen und der Politik. Wertebereich von 1-20. Kann je nach Kampagne mit Titeln belegt sein. Angegeben ist der Minimalwert, den ein Charakter beim Erreichen des Grades besitzt. Reputation kann zusätzlich durch Abenteuer steigen. Der Wert von Reputation kann auch als Gruw verwendet werden, um festzustellen ob der Charakter anderen Personen bekannt ist.
- Rhetorik** Ansprache gegenüber einer Menge. Referenzfall: Menge will zuhören, ist dem Redner gegenüber neutral eingestellt. Bei erfolgreichem Gruw ist die Menge vom Redner überzeugt und bereit die gemachten Vorschläge, Erläuterungen etc. in Erwägung zu ziehen.
- Überzeugen** Verhandlung in Gesprächsform, bei dem beide Partner gleichwertig sind, z.B. um einen politischen Vertrag. Konkurrierend zu Diplomatie oder Redekunst:Überzeugen.

100 **Disput**

Autor: Eskar

Stand: 25.04.1997

Genre von: Antike bis Klass. Detektivst

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Wissenschaft und Sozial

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -3

Lernraten: Abenteuer: 4 Selbststudium: 7 Lehrer: 3

Talent:	+++	-----
Intu	2	0
Sint	5	-10
Wint	4	-8
Char	3	-6
Idea	0	-5

Lernbemerkungen:
 Ferp: #=3/1; +=2. Ab einem Gruw von 15 bzw. einem Bonus von 4 werden doppelt so viele Ferp zum Steigern gebraucht.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7
Beispiel	16	3min	1	Gruw	6	#	+				
Reputation	0	-	-	Punkte	1	*					
Sylogismus	16	3min	1	Gruw	6	#	+				
Zitat	16	3min	1	Gruw	6	#	+				

Allgemeine Beschreibung:

Zur Führung eines klassischen theologischen oder philosophischen Disputes. Hierbei handelt es sich um ein eigenes Modul, durch welches solche Dispute ausführlich durchgespielt werden können. Für einfachere Möglichkeiten siehe: Redekunst. Siehe außerdem für weitere Erläuterungen das Disputmodul im Anhang.

Modi für Dispute mit Gegnern geringerer Reputation:

Differenz	Modi
-----	-----
1 - 4	+1
5 - 9	+2
10 und mehr	+3

Regeln für den Ablauf eines Disputes:

- Ein offenes Würfelmodell ist notwendig!
- Der Spieler mit der höheren Reputation stellt seine These auf. Sie erhält den Wert 19.
- Der Gegner hat maximal drei Versuche, Argumente (oder die These) seines Opponenten zu widerlegen. Bei Erfolg kann er ein Argument sogar mehrfach widerlegen. Ein Argument ist widerlegt, wenn die Fetz mindestens der Wert des zu widerlegenden Argument beträgt. Die Widerlegung ist wiederum ein Argument für den Opponenten, die Fetz ist dessen Wert. Man beachte die Modifikationen, wenn man auf Argumente eines bestimmten Typs mit Argumenten der passenden 'Gegenmethode' antwortet.
- Gelingt es in einer Runde nicht (mit allen drei Versuchen) ein Argument zu widerlegen, gilt es für den Rest des Disputes als unwiderlegbar.
- Wurde ein Argument in einer Runde (einfach oder mehrfach) widerlegt, können in späteren Runden keine weiteren Widerlegungen gegen dieses Argument versucht werden.
- Sobald es keine widerlegbaren Argumente mehr gibt, ist der Disput beendet. Es wird gezählt, welcher der Gegner die meisten dieser Argumente vorbrachte. Er ist Sieger des Disputes. Bei gleicher Anzahl gewinnt derjenige mit der niedrigeren Reputation.
- Sollte schon vorher ein Spieler keine Möglichkeit zu einer Widerlegung haben, da nach der Runde des Gegners alle noch unwiderlegten Argumente von diesem Spieler sind, so hat er ebenfalls gewonnen.

Dispute zwischen Gruppen:

Alle Mitglieder können Versuche gegen die Argumente der gegnerischen Gruppe nach den normalen Regeln unternehmen. Dies geschieht aber insgeheim, d.h. in einer Beratung dieser Gruppe. Sie muss sich dann für die Widerlegungen eines ihrer Mitglieder entscheiden. Dessen Widerlegung wird sozusagen vorgetragen. Die anderen Widerlegungen verfallen. Anschließend ist die Gegnerische Gruppe dran. Wer anfängt, wird in der Regel vorher ausgehandelt. Im Zweifelsfall die Gruppe mit dem Mitglied mit der höchsten Reputation.

Dispute mit Charakteren, die nicht diese Liste haben:

- Alle Gruws dieser Liste werden um 4 erhöht.
- Der Gegner stellt seine Argumente mit den Fertigkeiten Bildung: Kulturell, Naturwissenschaftlich, Geisteswissenschaftlich auf.
- Kulturell zählt als Beispiel, Naturwissenschaftlich als Sylogismus und Geisteswissenschaftlich als Zitat.
- Dies spielt aber nur eine Rolle für diejenige mit dieser Liste, da sie die günstige Argumentationsform mit einer weiteren Verdopplung einsetzen kann.
- Derjenige ohne Liste hat nicht diese Verdopplungsmöglichkeit.
- Es kann für gewöhnlich keine Reputation verbessert werden.

- Hat derjenige ohne Liste andere Verhandlungsfertigkeiten, so erhält er pro Fertigkeit einen Bonus von 2.

Beschreibung der Fertigkeiten:

Beispiel	Führt ein bekanntes und anerkanntes Beispiel als Argument an. Wenn als Gegenbeispiel gegen einen Syllogismus eingesetzt, gilt der doppelte Gruw.
Reputation	Reputationspunkte (RP) sind ein Maß für den Ruf des Charakters als Disputant. Die Skala reicht von 1 bis 10. *= Mit jedem gewonnenen Disput erhält der Charakter einen weiteren RP. Für Verletzung der Regeln oder Verstöße gegen den Anstand, kann der SL zur Strafe auch wieder RP abziehen. Reputation kann auch als Gruw benutzt werden, um festzustellen ob der Charakter bestimmten Personen bekannt ist.
Syllogismus	Führt eine Syllogismus auf der Basis bisher anerkannter Prämissen als Gegenargument durch. Wenn er sich gegen ein angeführtes Zitat wendet, gilt der doppelte Gruw.
Zitat	Führt ein Zitat eines bekannten Autors zum problematisierten Sachverhalt an. Wenn als Gegenargument gegen ein Beispiel gebraucht, gilt der doppelte Gruw.

64 **Expedition (Wüste)**

Genre von: Entdeckungsreis bis Nostalgie

Autor: Eskar

Stand: 23.04.1997

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Reise und Wissen

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -3

Lernraten: Abenteuer: 1 Selbststudium: 4 Lehrer: 3

Talent:	+++	-----
Kons	0	-4
Gesh	1	-4
Intu	4	-8
Wahr	8	-15
Wint	3	-6

Lernbemerkungen:
Lernen fast nur in der Praxis möglich.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Ausrüstung	16	10h	-	S-Gruw								
Gewehr	15	3	1	Gruw	8	10	11	12	13,#	14	15	2+1
Kamel reiten	0	K	3/h	Bonus	1	1	2	2	3	3	4	2+1
Nahrung finden	3	1h	4	Gruw	3	3	4	4	5	5	6	2+1
Orientierung	4	3	-	S-Gruw								
Tierkenntnis	16	1	-	S-Gruw								
Wasser finden	3	1h	4	Gruw	2	2	3	3	4	4	5	2+1

Allgemeine Beschreibung:

Diese Liste gestattet die Vorbereitung und Durchführung von Expeditionen in die Wüste und vermittelt einige dort nützliche Fertigkeiten. Sie erlaubt keine Spezialisierung der SC. Siehe auch: Überleben (Wüste).

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Ausrüstung** Erstellen eines Ausrüstungsplans für eine mehrwöchige Expedition. Bei Misserfolg gibt die Differenz zur Zielzahl an, wie unbedeutend die vergessenen Gegenstände sind.
- Gewehr** SCH, Reichweite, Ladezeiten etc.: s. Ausrüstungslisten. #=Einsatz vom Reittier aus möglich, wenn Reiten erlernt.
- Kamel reiten** Probe nur bei krit. Situationen. In jedem Fall sind Aktionen nötig, um im Sattel zu bleiben; bei stehendem Kamel: 0A, bei sich bewegendem Kamel: 1A. Bei Schuss vom bewegten Kamel: Modi-3 für den Schuss. Tempo und Geschwindigkeit vom Kamel abhängig. Durchschnitt: Tempo=8, Rennen=30m, Laufen= 6 km, max 60 km am Tag.
- Nahrung finden** Steppenzone, gewöhnliche Sichtverhältnisse. Finden von pflanzlicher Nahrung und Kleinlebewesen. Bei Erfolg wird Nahrung für zwei Personen und eine Mahlzeit gefunden.
- Orientierung** Gewöhnliche Sichtverhältnisse, Umgang mit Karte und Kompaß. Probe bei krit. Anwendung. Bei Misserfolg wird die Richtung zufällig um 0°-90° falsch eingeschätzt. Außerdem Kenntnisse in Kartographie.
- Tierkenntnis** Zoologische Grundkenntnisse über Wüsten- und Steppenregionen.
- Wasser finden** Steppenzone, keine bekannte Quelle, gewöhnliche Sichtverhältnisse, Quelle mit 1/2l pro min. ca. 20cm unter der Oberfläche.

132 **Fahrzeug (Land)**

Genre von: Nostalgie bis Science Fiction

Autor: Projekt Stand: 25.07.1997

Wesenheit: Alle

Lerndaten:

Listentypen: Reise und Körper

Erlernbarkeit: 0

Lernraten: Abenteuer: 2 Selbststudium: 2 Lehrer: 1

Talent: +++ ----

Gesh	2	-2
Fing	4	-4
Wahr	4	-12
Will	2	-2

Lernbemerkungen:
Erfordert eventuell eine Bildungs- oder Bewegungstechnik, mit der der Fahrzeugumgang erlernt wird.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Ähnliches Fahrzeug	5	3	-	Gruw	6	6	7	7	8	8	8	3+1
Fahrzeug	6	3	-	Gruw	12	13	14	15	16	17	17	2+1
Fahrzeug	0	*	-	Bonus	3	3	4	4	5	5	5	4+1
Mechanik	0			Bonus	-	-	2	2	3	3	4	2+1
Spezialausbildung	0			Bonus	-	1	2	2	3	3	4	2+1

Allgemeine Beschreibung:

Diese Liste ist für den Umgang mit Landfahrzeugen wichtig, die entweder als Bewegungs- oder Bildungstechnik erlernt werden können, oder nur durch diese Liste erlernt werden können. Diese Liste wird hauptsächlich von Personen erlernt, die beruflich mit Fahrzeugen zu tun haben. In Grad 1 müssen zwei Fahrzeugtypen ausgewählt werden z.B. PKW, LKW, Jeep, Bus usw.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Ähnliches Fahrzeug** Mit dieser Fertigkeit kann ein Charakter ein Fahrzeug führen, das dem ursprünglich erlernten in der Bedienung ähnelt. Beim Einsatz dieser Fertigkeit sind allerdings Proben für das Anfahren, das Stoppen und einmal pro Stunde notwendig, wenn der SC das Fahrzeug flüssig und fehlerfrei führen möchte.
- Fahrzeug** Wenn das entsprechende Fahrzeug nicht als Bildungs- oder Bewegungstechnik erlernt werden konnte, ist diese Fertigkeit ausschlaggebend. Eine Probe wird nur in kritischen Situationen abgelegt. Referenzfall: Plötzliches Bremsen, scharfe Kurve usw.
- Fahrzeug** Wenn das entsprechende Fahrzeug als Bildungs- oder Bewegungstechnik beherrscht wird, kommt diese Fertigkeit zum Einsatz. Sie gestattet einen direkten Bonus in Proben.
- Mechanik** Bonus auf Bildung: Naturwissenschaftlich und Handwerk, wenn es um das Fahrzeug, seinen Motor, die Elektronik usw. geht.
- Spezialausbildung** Wenn der Charakter an dem Fahrzeug eine Spezialausbildung absolviert hat (SL-Entscheidung), so kann er auf eine Fertigkeit oder eine Bildungs- oder Bewegungstechnik einen Bonus erhalten, so fern er diese im Zusammenhang mit dem Fahrzeug ausübt. Die Art der Spezialausbildung ist kampagnenspezifisch. So kann ein SC im Militär an Armee (Mannschaft): Schwere Waffen ausgebildet worden sein. Ebenso kann er aber auch Fahrlehrer (Bildungstechnik: Instruktion) sein. Dies muß mit dem SL abgesprochen werden.

134 **Fahrzeug (Luft)**

Genre von: Casablanca bis Science Fiction

Autor: Jörn Brinkhus Stand: 25.07.1997

Wesenheit: Alle

Listentypen: Reise und Wissen

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -6

Lernraten: Abenteuer: 3 Selbststudium: 10 Lehrer: 4

Talent:	+++	-----
Fing	4	-12
Wahr	4	-12
Wint	4	-12
Will	0	-4

Lernbemerkungen:
Medien: -1 bis -2 durch Flugsimulatoren.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Grundwissen	0			Bonus	-	2	2	3	3	4	4	4+1
Manöver	6	3	-	S-Gruw								
Navigation	2	*	-	Gruw	8	9	10	11	12	13	14	2+1
Spezialausbildung	0			Bonus	-	1	2	2	3	3	4	2+1
Spezialgebiet	0			Slots	-	1	1	1	1	1	2	

Allgemeine Beschreibung:

Mit dieser Liste wird der Umgang mit technisch anspruchsvollen Luftfahrzeugen erlernt. Sie gestattet alle Fertigkeiten, über die ein Pilot verfügt, der das Flugzeug lenken und manövrieren kann. Je nach technischen Stand und Ausbildungsstelle kann der SC sich spezialisieren. Darunter fallen Propellerflugzeuge, Düsenfahrzeuge etc. nicht jedoch Segelflugzeuge, die als eine Bildungs- oder Bewegungstechnik erlernt werden können. In Grad 1 muß sich der SC für einen Typ entscheiden, den er erlernen möchte.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Grundwissen** Bonus auf Bildung: Allgemein und Naturwissenschaftlich, wenn es um die wissenschaftlichen Voraussetzungen des Flugs wie Aerodynamik oder Thermik geht.
- Manöver** Dieser Fertigkeit entspricht der Umgang mit dem Fahrzeug. Eine Probe findet nur in kritischen Situationen statt. Referenzfall: Landung/Start unter widrigen Wetterbedingungen.
- Navigation** Navigation mit dem beherrschten Fahrzeug über eine längere Distanz. Modi+ für Luftkarten, Funkkontrolle usw. Referenzfall: Flugplanung über einen Tag bei gutem Wetter.
- Spezialausbildung** Wenn der Charakter an dem Fahrzeug eine Spezialausbildung absolviert hat (SL-Entscheidung), so kann er auf eine Fertigkeit oder eine Bildungs- oder Bewegungstechnik einen Bonus erhalten, so fern er diese im Zusammenhang mit dem Fahrzeug ausübt. Bsp. für Spezialausbildungen: Funker (Ingenieur II (Kommunikationstechniker): Anwendung), Radaroffizier (Ingenieur II (Radartechnik): Anwendung), Artillerist (Armee (Mannschaft): Schwere Waffen) usw. Ein SC kann aber auch zum Kunstflieger, Postflieger usw. werden. Die Spezialausbildung muß mit dem SL abgesprochen werden.
- Spezialgebiet** In der Regel werden die Aufgaben auf Luftfahrzeugen geteilt. Deswegen muß sich der Charakter Spezialgebiete suchen, in denen er eine Spezialausbildung erhält (siehe oben).

133 **Fahrzeug (Wasser)**

Genre von: Antike bis Science Fiction
 Wesenheit: Alle
 Listentypen: Reise und Wissen

Autor: Jörn Brinkhus Stand: 25.07.1997

Erlerndaten:

Erlernbarkeit: -2

Lernraten: Abenteuer: 2 Selbststudium: 4 Lehrer: 2

Talent:	+++	-----
Ausd	0	-4
Gesh	4	-4
Wahr	3	-3
XXX	8	-16

Lernbemerkungen:
 XXX: Je nach technischem Stand kann es sich hierbei um Fing oder um Wint handeln. Eventuell setzt diese Liste eine Bildungs- oder Bewegungstechnik: Wasserfahrzeug voraus.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Beiboot	6	3	-	S-Gruw								
Fahrzeug	0	*	-	Bonus	3	3	4	4	5	5	5	3+1
Fahrzeug	6	3	-	Gruw	12	13	14	15	16	16	17	2+1
Gewässer	0			Slots	1	1	1	2	2	3	3	2+1
Navigieren	2	*	-	Gruw	-	9	10	11	12	13	13	3+1
Spezialausbildung	0			Bonus	-	+1	+2	+2	+3	+3	+4	3+1
Spezialgebiet	0			Slots	-	1	1	1	2	2	2	3+1
Technik	0			Bonus	-	-	+2	+2	+3	+3	+4	3+1

Allgemeine Beschreibung:

Berufliche Ausbildung auf einem Wasserfahrzeug, das entweder als Bewegungs- oder Bildungstechnik beherrscht wird, oder nur über diese Liste erlernt werden kann. Diese Liste beschränkt sich nicht nur auf Decksoffiziere. Durch diese Liste erhält der Charakter eine solide Grundausbildung, kann sich allerdings nachträglich spezialisieren, wenn die Aufgabenbereiche an Bord des Schiffes entsprechend differenziert sind. Dies ist kampagnenabhängig. Der SC sucht sich in Grad 1 einen Typ aus, mit dem er umgehen möchte z.B. Galeere, Segelschiff, Motorboot, Raddampfer, Luftkissenboot usw. Wichtige Unterscheidungsmerkmale sind hierbei Antriebsart und Größe des Fahrzeugs. Mit steigendem Grad kann der Charakter auch Schiffstypen von erhöhter Größe erlernen. Ebenso kann er sich, wenn dies zur Kampagne paßt, spezialisieren. Typische Ränge in einer Marine sind: Seemann-Maats-Obermaats-Bootsmann-Fähnrich-Leutnant-Erster Offizier-Kapitän-Kommodore-Admiral.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Beiboot** Gehört zum erlernten Fahrzeugtyp normalerweise ein Beiboot, so kann der Charakter dieses mit S-Gruw führen. Proben sind nur in kritischen Situationen erforderlich. Referenzfall: Anlegen an das Mutterschiff bei mittelschlechtem Wetter.
- Fahrzeug** Wenn das entsprechende Fahrzeug als Bildungs- oder Bewegungstechnik beherrscht wird, kommt diese Fertigkeit zum Einsatz. Sie gestattet einen direkten Bonus in Proben.
- Fahrzeug** Wenn das entsprechende Fahrzeug nicht als Bildungs- oder Bewegungstechnik erlernt werden konnte, ist diese Fertigkeit ausschlaggebend. Eine Probe wird nur in kritischen Situationen abgelegt. Referenzfall: Halsen oder Wenden bei widrigen Winden bzw. schlechtem Wetter. Ein Mißerfolg bedeutet, daß die gewünschte Route nicht so eingeschlagen werden konnte. Bei einem kritischen Fehler, droht das Boot zu kentern o.ä.
- Gewässer** Gewässer auf denen der Charakter unterwegs war und die er deshalb kennt. Hält er sich mit seinem Fahrzeug in diesen Gewässern auf, so erhält er einen Modi von +3.
- Navigieren** Diese Fertigkeit kann anstelle einer Spezialausbildung gewählt werden, wenn Navigation als Bildungs- oder Bewegungstechnik nicht verfügbar ist. Die Wahl dieser Fertigkeit (oder des Spezialgebietes: Navigation) ist obligatorisch für alle Decksoffiziere bei Überseeschiffahrt. Mit dieser Fertigkeit kann das Wasserfahrzeug auf Ziele in Übersee (also nicht in Küstennähe) auf Kurs gebracht werden.
- Spezialausbildung** Wenn der Charakter an dem Fahrzeug eine Spezialausbildung absolviert hat (SL-Entscheidung), so kann er auf eine Fertigkeit oder eine Bildungs- oder Bewegungstechnik einen Bonus erhalten, so fern er diese im Zusammenhang mit dem Fahrzeug ausübt. Spätestens mit dem Genre 'Seefahrer' sind Spezialausbildungen an Bord von Überseeschiffen üblich. Bsp. für Spezialausbildungen: Navigator (Bildungstechnik: Navigation), Maschinist (Handwerk: Manipulieren), Schiffsarzt (Bewegunstechnik: Erste Hilfe), Artillerist (Armee (Mannschaft): Schwere Waffen) usw.
- Spezialgebiet** In der Regel werden die Aufgaben auf Schiffen geteilt. Deswegen muß sich der Charakter Spezialgebiete

Technik

suchen, in denen er eine Spezialausbildung erhält (siehe oben). In Kampagnen mit einfacher Technik kann der SL die Anzahl der Spezialgebiete reduzieren.

Bonus auf Bildung: Naturwissenschaftlich, wenn es um das Fahrzeug, seine Navigationsmöglichkeiten usw. geht.

72 **Fassadenklettern**

Autor: Jörn Brinkhus Stand: 27.04.1997

Genre von: Western bis Science Fiction
 Wesenheit: Mensch
 Listentypen: Körper und Technik

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -18

Lernraten: Abenteuer: 1 Selbststudium: 10 Lehrer: 8

Talent:	+++	-----
Ausd	6	-30
Kraf	6	-10
Gesh	6	-30
Wahr	6	-10
Will	6	-10

Lernbemerkungen:
 Medien=Spezielles Übungsgelände: -2 , Vorraussetzung: Bewegung Grad3.
 Maximalgrad der Liste: 4.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7
Fallen	0		-	Bonus	4	4	5	5	-	-	-
Fluggürtel	0	1	-	Gruw	12	14	16	18	-	-	-
Klettern	8	2	-	Bonus	6	8	10	12	-	-	-
Röhrenkunde	16	30sec	-	Gruw	10	12	14	16	-	-	-
Springen	8	2	-	Bonus	4	4	5	5	-	-	-
Tarnen	8	2	-	Bonus	2	4	6	8	-	-	-

Allgemeine Beschreibung:

Fähigkeit, an glatten Häuserwänden hochzuklettern, sich auf Kunstlianen durch Häuserschluchten zu schwingen und durch Lüftungsrohre zu krabbeln a la Tuttle aus "Brazil". Erfordert spezielle Ausrüstung. Fast alle Fertigkeiten dieser Liste geben Boni auf Fertigkeiten von Bewegung. Diese Liste gestattet keine Spezialisierung.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Fallen** Bonus auf Bewegung: Fallen.
- Fluggürtel** Für spezielle Kampagnen. Tempo und Geschwindigkeit: siehe Ausrüstungslisten. Referenzfall: Windstille. Inbetriebnahme des Gerätes: 1A mit Tempo 3.
- Klettern** Bonus auf Bewegung: Klettern, beachte anderes Tempo. Referenzfall: Spezialausrüstung vorhanden (siehe Ausrüstungsliste).
- Röhrenkunde** Für spezielle Kampagnen: Möglichkeit, eine Versorgungsrohre anhand ihrer Seriennummer zu bestimmen und sich so zu orientieren. Referenzfall: ID der Röhre muß sichtbar sein.
- Springen** Bonus auf Bewegung: Springen.
- Tarnen** Bonus auf Bewegung: Tarnen, wenn sich der Charakter selbst versteckt oder schleicht. Beachte anderes Tempo.

102 **Fechten**

Autor: Eskar

Stand: 06.03.1999

Genre von: Fernost bis Klass. Detektivst

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Kampf und Körper

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -4

Lernraten: Abenteuer: 3 Selbststudium: 6 Lehrer: 3

<u>Talent:</u>	+++	----
Gesh	5	-10
Fing	6	-10
Intu	3	-6
Wahr	5	-10
Wint	2	-4

Lernbemerkungen:
 *=Ferp 3. Ab einem Gruw von 15 werden doppelt so viele Ferp zum Steigern gebraucht.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7
Ausfall	14	3/*	3	Gruw	7	*	*	*	*	*	*
Manöver	8	3	3	Gruw	10	*	*	*	*	*	*
Parade	15	*	3	Gruw	11	*	*	*	*	*	*

Allgemeine Beschreibung:

Spezielle Kampfliste zum Fechtkampf a la 'Die Drei Musketiere' mit taktischen Bewegungen und der Möglichkeit zu trickreichen, witzigen Manövern in Verbindung mit anderen Fertigkeiten z.B. Fußtritte, Sprünge oder das Werfen von Sand in die Augen des Gegners. Für die Benutzung dieses Moduls ist ein Karo-Plan notwendig, der den Kampfort zeigt oder wenigstens skizziert. Die Fechtregeln sind näher im Modul 'Fechten' erklärt, daß Ihr in der Rubrik Zusatzmodule findet.

Modi:

Ziel hilflos: +5, Ziel benommen: +2, Ziel überrascht: +4, Angriff von oben: +2, Ziel größer als Angreifer: +1 bis +5, Ziel kleiner als Angreifer: -1 bis -5, Ziel unsichtbar: -10, Angriff von hinten bzw. Ziel flieht: +4, Ziel am Boden +4.

Für Ausfall: Überraschender Ausfall +3; Gegner in die Ecke gedrängt +4; Konter +6.

Für Parade mit Rückwärtsbewegung +4.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Ausfall** Ist möglich, wenn der Abstand zum Ziel in Sichtrichtung höchstens zwei Kästchen beträgt. Der Ausfall ist verbunden mit einer Vorwärtsbewegung um ein Kästchen. Ist das Ziel im Kästchen, das auf diese Weise betreten wird, gelingt dies nur, wenn der Angriff erfolgreich ist. Ansonsten bleibt der Angreifer ein Kästchen davor stehen.
 Zeit 3 gilt für einen normalen Ausfall. * ist eine Konter, die keine weitere Zeit benötigt. Eine Konter ist möglich, wenn ein Ausfall des Gegners erfolgreich pariert wurde und man bei der Parade auf die Rückwärtsbewegung verzichtet hat.
 Modi: Vorteil aus der Vorrunde (siehe Bewegung); Konter +6.
 Konkurrierend zu Parade. Der Ausfall gelingt, wenn die Summe der Probe die der Parade erreicht.
- Manöver** Konkurrierend zu Manöver des Gegners. Ziel der Bewegung ist es, gegenüber dem Gegner eine bevorzugte Position herauszuarbeiten. Außerdem ist man immer in Bereitschaft, einen Ausfall mit einer Parade zu begegnen.
 Der Fechter muß ansagen, wen er als Gegner anvisiert. Nach dem Manöver kann sich der Fechter um ein Kästchen bewegen. Wenn der Gegner sich zu einem Ausfall entschließt, wird anstellen des Manövers eine Parade ausgeführt. Ansonsten führen beide sich ihre Probe aus. Der Fechter mit der höheren Summe erhält den halbierten Unterschied zur schlechteren Probe (höchstens jedoch den Unterschied zur 20) als Vorteil. Diesen kann er als Bonus für Fechtfertigkeiten in der nächsten Runde verwenden.
- Parade** Diese Fertigkeit muß nicht ausdrücklich angekündigt werden. Wenn man die Fertigkeit Manöver ausführt und Ziel eines Ausfalls mit einer Fechtwaffe wird, so kann man automatisch auf Parade wechseln. War diese Bewegung eine Bewegung vom Gegner weg, so erhält der Parierende einen Modi+4. Die Probe ist konkurrierend zu 'Ausfall'. D.h. das die Parade gelingt, wenn die Summe größer als die des Angreifers ist. Führte der Parierende keine Bewegung vom Angreifer weg aus, so kann er nach erfolgreicher Parade unmittelbar eine Konter ausführen: Siehe Ausfall.

48 **Fernkampf I**

Autor: Projekt

Stand: 25.04.1997

Genre von: Frühgeschichte bis Western

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Kampf und Körper

Lerndaten:

Erlernbarkeit: 0

Lernraten: Abenteuer: 2 Selbststudium: 3 Lehrer: 2

Talent:	+++	-----
Kraf	0	-4
Gesh	2	-4
Fing	5	-10
Intu	2	0
Wahr	5	-10

Lernbemerkungen:

Ferp: Eine Waffenkategorie (hierzu zählen auch Scharfschiessen und Werfen) kann für 3 Ferp mit Gruw 8 bzw. Bonus 4 eröffnet werden. Nach Gruw 15 verdoppeln sich die Kosten.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Armbrust	14	2	2	Gruw								
Bogen	13	2	1	Gruw								
Ferp	0			Ferp	3	3	2	2	2	1	1	1+1
Scharfschiessen	0		-	Bonus								
Schleuderwaffe	12	3	2	Gruw								
Spezialwaffen	13	2	2	Gruw								
Waffenkunde	16	1	-	S-Gruw								
Werfen	0	3	-	Bonus								

Allgemeine Beschreibung:

Fernkampf ohne Feuerwaffen mit der Möglichkeit, sich zu spezialisieren. Weitere Waffenkategorien können hinzugenommen werden. Diese Liste ist gedacht für Fernkämpfer in einem Mittelalterlichen bzw. Fantasy-Setting. Die Liste Fernkampf II beinhaltet schon Feuerwaffen mit einfachem technologischen Stand. Die Liste Fernkampf III geht dagegen von einem höheren technischen Stand und läßt eine genauere Spezialisierung zu.

Modi:

Kurze Distanz: +0; mittlere Distanz -2; weite Distanz -5; Ziel in leichter Deckung -3; Ziel in harter Deckung -6; Ziel rennt -3; Angreifer in harter Deckung -3; Angreifer rennt -3; gezielter Schuss (auf ein bestimmtes Körperteil) -6; Ziel überrascht +4 Ziel hilflos +5; schlechte Sicht -4/-8.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Armbrust** Treffen eines Ziels mit einer Armbrust (oder andere nicht ballistische Schusswaffe). Konkurrierend zu Bewegung: Ausweichen oder Schildparaden. Referenzfall für Entfernung sowie SCH etc. abhängig von technischen Daten der benutzten Waffe. Zum Laden sind (je nach Ausrüstungsliste) weitere Aktionen notwendig.
- Bogen** Treffen eines Ziels mit einem Bogen (ballistisch). Konkurrierend zu Bewegung: Ausweichen oder Schildparaden. Referenzfall für Entfernung sowie SC und andere technische Daten siehe Ausrüstungslisten. Zum Einlegen des Pfeils wird eine Aktion benötigt.
- Ferp** Ab Grad 6 können auch Ferp für höhere Grade aufgespart werden.
- Scharfschiessen** Bonus auf Bogen oder Armbrust, wenn man vor dem Schuss eine ganze Runde Zeit hatte, auf ein Opfer zu zielen. Außerdem darf das Opfer nicht Deckung gesucht haben und der Schütze darf während des Zielens nicht angegriffen worden sein. Der Bonus kommt auch zum Tragen, wenn das Opfer in einen geplanten Hinterhalt läuft.
- Schleuderwaffe** Treffen eines Ziels mit einer Schleuderwaffe. Konkurrierend zu Bewegung: Ausweichen oder Schildparaden. Referenzfall für Entfernung sowie andere technische Daten siehe Ausrüstungsliste.
- Spezialwaffen** Der Charakter kann in Absprache mit dem SL eine Waffe erlernen, deren Handhabung schwieriger ist. Typische Spezialwaffen sind Bola und Netz.
- Werfen** Bonus auf Bewegung: Werfen. Auch für Speere &c.

56 **Fernkampf II**

Autor: Torsten Wolter

Stand: 27.04.1997

Genre von: Entdeckungsreis bis Nostalgie

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Kampf und Körper

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -2

Lernraten: Abenteuer: 2 Selbststudium: 3 Lehrer: 2

Talent:	+++	-----
Kraf	1	-2
Gesh	6	-10
Fing	4	-8
Wahr	4	-8

Lernbemerkungen:

*=Ferp: siehe unten. Ab einem Gruw von 15 werden doppelt so viele Ferp zum Steigern gebraucht.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Bajonett	11	2	2	Gruw	8	9	10	11	12	13	14	1+1
Ferp	0			Ferp	-	2	1	1	1	1	1	1
Gewehr	15	3	1	Gruw	8	*	*	*	*,#	*	*	*
Handfeuerwaffe	16	3	-	Gruw	8	*	*	*	*,#	*	*	*
Waffentechnik	0		-	Bonus	2	3	3	4	4	5	5	2+1

Allgemeine Beschreibung:

Allgemein der Umgang mit allen in den Genres bekannten Feuerwaffen unter der Möglichkeit zur Schwerpunktsetzung. In einer nicht-militärischen Ausbildung kann Bajonett weggelassen werden. Diese Liste ist gedacht für eine militärische Ausbildung im 17. bis 19. Jahrhundert (mit entsprechendem technologischem Stand). Die Liste Fernkampf III geht dagegen von einem höheren technischen Stand und läßt eine genauere Spezialisierung zu. Die Liste Fernkampf I beinhaltet dagegen keine Feuerwaffen.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Bajonett** SCH siehe Ausrüstungslisten. Bajonett Aufsetzen/Entfernen braucht 2A.
- Ferp** Diese Ferp dürfen auf Handfeuerwaffe und Gewehr verteilt werden
- Gewehr** SCH, Reichweite, Ladezeiten etc. siehe Ausrüstungslisten (typische Ladezeit: 3 Runden bei Vorlader). #=Einsatz vom Reittier aus ist möglich, wenn Reiten erlernt wurde.
- Handfeuerwaffe** Colt, Revolver, Pistole. SCH, Reichweiten, Ladezeiten etc. siehe Ausrüstungslisten (typische Ladezeit: 3 Aktionen). #=Einsatz vom Reittier aus ist möglich, wenn Reiten erlernt wurde.
- Waffentechnik** Bonus auf Handwerk: Reparieren bei einfachen mechanischen Defekten an Feuerwaffen.

79 **Fernkampf III**

Autor: Jörn Brinkhus

Stand: 27.04.1997

Genre von: Klass. Detektivst bis Cyberpunk

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Technik und Körper

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -2

Lernraten: Abenteuer: 2 Selbststudium: 3 Lehrer: 2

Talent:	+++	----
Gesh	5	-10
Fing	2	-4
Wahr	6	-12
Wint	2	-4

Lernbemerkungen:

Ferp: Für drei Punkte kann eine Kategorie mit Gruw 8 eröffnet werden. Weitere Kategorien können hinzugenommen werden (SL-Absprache).

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Armbrust	14	2	-	Gruw	8	*	*	*	*	*	*	*
Ferp	0			Ferp	3	3	2	2	2	1	1	1+1
Gewehr / Blaster	15	3	-	Gruw	8	*	*	*	*	*	*	*
MP	17	3	-	Gruw	8	*	*	*	*	*	*	*
Pistole / Handlaser	16	3	-	Gruw	8	*	*	*	*	*	*	*
Schrotflinte	15	3	-	Gruw	8	*	*	*	*	*	*	*
Waffenkunde	16	1	-	S-Gruw								

Allgemeine Beschreibung:

Für moderne Kampagnen, in denen sich der SC auf bestimmte Schusswaffen spezialisieren muß. Die Liste Fernkampf I beinhaltet dagegen keine Feuerwaffen, die Liste Fernkampf II beinhaltet schon Feuerwaffen mit einfachem technologischen Stand.

Zu beachten sind die unterschiedlichen Tempowerte für die einzelnen Waffenarten!

Modi: Kernschussreichweite +3; mittlere Entfernung: -2; große Entfernung: -5; Direkt bei Bewegungslosen aufgesetzte Schusswaffe +10; Ziel in leichter Deckung -3; Ziel in harter Deckung -6; Ziel rennt -3; Angreifer in harter Deckung -3; angreifer Rennt -3; Feuerstoß: +3; gezielter Schuss (auf ein bestimmtes Körperteil) -6; Ziel überrascht +4; Ziel am Boden +4; Ziel hilflos +5; schlechte Sicht -4/-8. Schadensregeln: Nach Kampagne und den entsprechenden Ausrüstungslisten.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Armbrust** Treffen eines Ziels mit einer Armbrust (oder andere nicht ballistische Schusswaffe). Konkurrierend zu Bewegung: Ausweichen. Referenzfall für Entfernung sowie SC etc. abhängig von technischen Daten der benutzten Waffe. Zum Laden sind (je nach Ausrüstungsliste) weitere Aktionen notwendig (Grufa: 3 Aktionen).
- Ferp** Ab Grad 6 können auch Ferp für höhere Grade aufgespart werden.
- Gewehr / Blaster** Diesem Angriff kann im Normalfall mit Bewegung: Ausweichen nicht ausgewichen werden! SCH und Angaben über Munition, Mehrfachfeuer etc. siehe Ausrüstungslisten. Mit einem Automatikgewehr kann ein Feuerstoß abgegeben werden, der Schaden und Treffsicherheit erhöht, aber mehr Munition kostet.
- MP** Diesem Angriff kann im Normalfall mit Bewegung: Ausweichen nicht ausgewichen werden! SCH und Angaben über Munition etc. siehe Ausrüstungslisten. Mit einer MP kann ein Feuerstoß abgegeben werden, der Schaden und Treffsicherheit erhöht, aber mehr Munition kostet.
- Pistole / Handlaser** Diesem Angriff kann im Normalfall mit Bewegung: Ausweichen nicht ausgewichen werden! SCH und Angaben über Munition etc. siehe Ausrüstungslisten.
- Schrotflinte** Diesem Angriff kann im Normalfall mit Bewegung: Ausweichen nicht ausgewichen werden! SCH und Angaben über Munition etc. siehe Ausrüstungslisten.
- Waffenkunde** Kenntnis der kampagnentypischen Schusswaffen.

111 **Gaukler & Barden**

Autor: Torsten, Eskar

Stand: 29.04.1996

Genre von: Allgemein bis Allgemein

Wesenheit: Alle

Listentypen: Körper und Sozial

Lerndaten:

Erlernbarkeit: 0

Lernraten: Abenteuer: 1 Selbststudium: 2 Lehrer: 1

Talent: **+++** -----

Ausd	0	-6
Gesh	4	-10
Fing	3	-6
Intu	3	-8
Char	5	-10

Lernbemerkungen:

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Beeindrucken	16	1 min	-	Gruw	7	8	9	10	11	12	13	2+1
Geschäftstüchtigkeit	16	1 min	-	Gruw	7	8	9	10	11	12	13	2+1
Spezialgebiet	0	*	*	S-Gruw								
Spezialgebiet	0			Slots	2	2	3	3	4	4	4	3+1

Allgemeine Beschreibung:

Ansammlung von Fertigkeiten fürs Fahrende Volk, Hofnarren &c. Diese Liste gestattet durch die Spezialgebiete Schwerpunktsetzung.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Beeindrucken** Beeindrucken einer Person durch das charismatische Auftreten. Kann auch zum Verführen verwendet werden. Siehe auch: Redekunst.
- Geschäftstüchtigkeit** Spezielle Form von Redekunst: Überzeugen in Geschäftssituationen. Entweder konkurrierend zu Geschäftstüchtigkeit oder Überzeugen.
- Spezialgebiet** Nur bei krit. Anwendung oder wenn eine Menge beeindruckt werden soll.
- Spezialgebiet** Typische Spezialgebiete: Jonglieren, Musikinstrument, Gesang, Akrobatik, Domptieren, Glücksspiel, Märchenerzählen, Minnesang, Schummeln, Schauspiel, Feuerschlucken, Narretei usw.

81 **Gauner**

Genre von: James Bond bis Science Fiction

Autor: Jörn Brinkhus

Stand: 27.04.1997

Wesenheit: Mensch

Lerndaten:

Listentypen: Sozial und Kriminell

Erlernbarkeit: -3

Lernraten: Abenteuer: 2 Selbststudium: 10 Lehrer: 2

Talent:	+++	-----
Gesh	3	-6
Fing	4	-8
Intu	0	-8
Wint	9	-15
Char	3	-6

Lernbemerkungen:

Voraussetzung zum Erlernen: Die Liste: Millieu (Unterwelt) ist schon erlernt oder der Charakter hat andere Kontakt zur Unterwelt.

*=Ferp 3/2.Ab einem Gruw von 15 bzw. einem Bonus von 4 werden doppelt so viele Ferp zum Steigern gebraucht.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7
Bestechung	0		-	Bonus	2	*	*	*	*	*	*
Einbruch	0	5min	2	Bonus	3	*	*	*	*	*	*
Fälschen	0	10min	2	Bonus	2	*	*	*	*	*	*
Sicherheits elektronik	0	5min	2	Bonus	3	*	*	*	*	*	*
Taschendiebstahl	6	3	2	Gruw	8	*	*	*	*	*	*
Taschenspielertrick	14	15min	-	Gruw	6	*	*	*	*	*	*

Allgemeine Beschreibung:

Grundlegende Fertigkeiten des modernen Gaunertums werden erlernt; in höheren Graden ist Spezialistentum möglich. Neben dieser Liste sollten entweder Auftreten oder Handwerk erlernt bzw. gesteigert werden, da diese Boni auf Fertigkeiten dieser Listen gibt.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Bestechung** Bonus auf Bürokratie/Auftreten: Bestechung.
- Einbruch** Bonus auf Handwerk: Manipulieren bei mechanischen Sicherheitseinrichtungen. Referenzfall: Normales mechanisches Schloss, Dietrichset.
- Fälschen** Bonus auf Handwerk beim Fälschen von Formularen. Referenzfall: Normales Standardformular, Unterschrift stammt von kleinem Beamten, große Behörde.
- Sicherheits elektronik** Bonus auf Handwerk: Sabotieren bei Sicherheits elektronik. Referenzfall: Normale Kamera, Bewegungsmelder oder ID-Sicherheitsschloss.
- Taschendiebstahl** Konkurrierend: Sinnesschärfe: Zufälliges finden.
- Taschenspielertrick** Ein konkretes "Hütchenspiel", um opfern Geld aus der Tasche zu ziehen. Konkurrierend: Sinnesschärfe: Zufälliges finden.

116 **Gedankenkampf**

Autor: Eskar

Stand: 25.04.1997

Genre von: Allgemein bis Allgemein

Wesenheit: Alle

Listentypen: Psi und Kampf

Lerndaten:

Erlernbarkeit:

-55

Lernraten: Abenteuer: 4 Selbststudium: 5 Lehrer: 4

Talent: +++ ----

Kons	3	-9
Wint	3	-9
Will	6	-12
Psio	50	-50

Lernbemerkungen:

Ferp 4/2. Kategorie für 3 Ferp mit bei Grad 1 angegebenen Gruw eröffnen. In Grad 1 jedoch: eine Angriffs- und eine Verteidigungskategorie mit Anfangsgruw wählen. Zusätzlich erhält man in Grad 1 'Gedankenmanöver'.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7
Gedankenmanöver	3	3	2	Gruw	10						
Gedankenparade	4	3	3	Gruw	10						
Gedankenschild	4	6A	6	Gruw	10						
Manipulation	3	3	4	Gruw	3						
Schock	3	3	3	Gruw	5						
Stoß	3	3	3	Gruw	4						

Allgemeine Beschreibung:

Angriff mit Gedanken. Normale Opfer können sich nur mit Psych. Resistenz verteidigen. Ein Gegner, der ebenfalls diese Liste beherrscht, hat bessere Verteidigungsmöglichkeiten. Mit der Fertigkeit 'Gedankenmanöver' ergeben sich leichte Veränderungen zum Aktionsmodul. Es ist die zentrale Fertigkeit dieser Liste. Um die Fertigkeiten dieser Liste gegen einen Gegner einsetzen zu können, muß ein direkter Sichtkontakt bestehen. Sichtkontakt über Medien kann in speziellen Kampagnen ausreichen, wenn diese Medien zur Unterstützung von derartigen Fertigkeiten dienen. Diese Liste kann sehr mächtig gegenüber Gegnern sein, die keine Fertigkeiten zur Abwehr von Gedankenangriffen haben.

Ein Charakter mit dieser Liste merkt sofort, wenn ein anderer mit der Liste ihn per Gedankenmanöver abtastet.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Gedankenmanöver** Diese Fertigkeit ermöglicht es, die Gedankenstruktur des Gegeners nach Schwachstellen abzusuchen, um dieses Wissen für weitere Gedankenmanöver oder einen Angriff umzusetzen. Außerdem ist es gewissermaßen die Ausgangsstellung im Kampf gegen jemanden, der die selbe Liste beherrscht. Beide Gegner würfeln auf diese Fertigkeit. Die Bessere erhält die Differenz der Fetz als 'Vorteil'. Führt sie in der nächsten Runde ein erneutes Manöver aus, so kann sie ein Drittel des Vorteils (abrunden) als Bonus für den Gruw einsetzen. Führt sie in der nächsten Runde einen Angriff aus, so kann sie sogar den halben Vorteil als Bonus einsetzen. Der Vorteil kann nicht aufgespart werden. Darüber hinaus erlaubt Gedankenmanöver noch etwas: Wählt man in einer Runde diese Fertigkeit und greift ein Gegner mit einer Gedankenangriffsart an, so kann man automatisch die Fertigkeit Gedankenparade mit der gleichen Anzahl an Aktionen einsetzen (vorausgesetzt, man beherrscht diese Verteidigungskategorie). Man kann Gedankenmanöver auch gegen Opfer einsetzen, die diese Fertigungsliste nicht beherrschen. In diesem Fall konkurriert es zur Psych. Resistenz.
- Gedankenparade** Verteidigungskategorie. Konkurrierend zu einem Gedankenangriff.
- Gedankenschild** Verteidigungskategorie. Bei Erfolg erhält ein berührtes Wesen oder man selber ab der nächsten Runde einen Gedankenschild. Dieses besteht aus 30 Punkten. Wird der Inhaber des Schildes Opfer eines psychischen Angriffs (insbesondere aus dieser Liste), so werden durch ihn Punkte abgezogen. Erst wenn die Punktzahl dadurch negativ wird, kommt der Angriff zum tragen. Ein Angriff verbraucht so viele Punkte, wie seine Fetz über 19 lag (also Fetz-19). Doch auch von alleine verbraucht sich ein Gedankenschild mit der Zeit von allein: 3 Punkte pro Stunde. Mehrere Gedankenschilder können nicht kumuliert werden.
- Manipulation** Angriffskategorie. Der Gruw kann sich nach vorhergehendem Gedankenmanöver verbessern. Ist diese Form des Angriffs erfolgreich, so kann eine Erinnerung, ein Charakterzug &c. der Betroffenen temporär verändert werden. Bei kritischem Erfolg kann die Änderung auch Permanent sein.
- Schock** Angriffskategorie. Der Gruw kann sich nach vorhergehendem Gedankenmanöver verbessern. Bei erfolgreichem Angriff mit dieser Fertigkeit wird das Opfer nach Wahl des Angreifers für 1W6 Minuten bewußtlos oder stark verwirrt.

Stoß

Angriffskategorie. Der Gruw kann sich nach vorhergehendem Gedankenmanöver verbessern. Bei erfolgreichem Angriff mit dieser Fertigkeit wird dem Opfer ein SCH 1w4* 5 zugefügt.

89 **Geisteswissenschaft**

Genre von: Klass. Drama bis Science Fiction

Autor: Jörn Brinkhus

Stand: 02.06.1997

Wesenheit: Mensch

Lerndaten:

Listentypen: Wissenschaft und Sozial

Erlernbarkeit: -4

Lernraten: Abenteuer: 5 Selbststudium: 10 Lehrer: 6

Talent:	+++	-----
Intu	2	-4
Sint	6	-10
Wint	4	-8
Char	2	-4
XXX	4	-12

Lernbemerkungen:
 Muß für eine bestimmte Geistes- oder Gesellschaftswissenschaft gelernt werden.
 Voraussetzung: Bildung Grad 3.
 Für XXX kann ein zur gewählten Wissenschaft passendes Talent gewählt werden (SL-Entscheidung). Ansonsten fällt dieses Talent weg.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Datensuche	2	3	-	Gruw	8	9	10	11	12	13	14	2+1
Fachgebiete	0		-	Slots	0	1	1	2	2	2	3	3+1
Fachkenntnisse	16	1	-	Bonus	2	2	3	3	4	4	4	3+1
Rhetorik	0		-	Bonus	0	0	0	2	3	4	5	1+1
Schreiben	2	*	-	S-Gruw								
Überzeugen	0		-	Bonus	0	0	2	3	4	5	6	1+1

Allgemeine Beschreibung:

Es werden Fachkenntnisse, wissenschaftliche Techniken und der Umgang in einer scientific community erlernt. In höheren Graden können Spezialgebiete ausgesucht werden.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Datensuche** Referenzfall: Ungewöhnliche Information, richtige Sicherheitsklassifizierung, keine Konzentrationsstörungen, für wissenschaftliche Archive. In nicht-wissenschaftlichen Archiven Modi -2.
- Fachgebiete** Lieblingsgebiete des Charakter, auf dem man ihm nichts vormachen kann. Sie müssen aus dem Feld der gewählten Gesellschaftswissenschaft gewählt werden. In diesen Fachgebieten erhält er Modi+4 auf Datensuche und Fachkenntnisse. Gegenüber Fachleuten der selben Wissenschaft, aber mit anderem Fachgebiet erhält er außerdem Modi+2 auf Rhetorik und Überzeugen. Fachgebiete könne auch kumulativ gewählt werden (z. B. für einen Philosophen: Sprachphilosophie und Wittgenstein).
- Fachkenntnisse** Bonus auf Bildung: Allgemein, Geisteswissenschaftlich oder Kulturell, wenn die Probe Wissen betrifft, welches direkt aus der Wissenschaft hergeleitet werden kann. In seie(n) Fachgebiet(en) muß der Charakter normalerweise keine Proben ablegen. Ansonsten erhält er allerdings einen Bonus von +2 (s.o.). Referenzfall: Normales, relativ bekanntes Problem, an dem sich schon namhafte Forscher versucht haben. Die Ergebnisse, die ein SC erhält, sind präziser, wenn er über wissenschaftliche Kenntnisse verfügt, als wenn er nur über Bildung: Kulturell oder Geisteswissenschaftlich verfügt.
- Rhetorik** Bonus auf Verhandlungslisten, wenn man im Fachgebiet doziert.
- Schreiben** Ausformulieren eines wissenschaftlichen Aufsatzes oder einer größeren Arbeit. Bevor ein Charakter allerdings diese Fertigkeit anwenden kann, sollte er mit Hilfe von Datensuche und / oder Fachkenntnissen die nötigen Informationen gesammelt und bearbeitet haben. Bedingt (Modi-4) kann Schreiben auch zum Formulieren von politischen Pamphleten, Erinnerungen u.ä. benutzt werden.
- Überzeugen** Bonus auf Verhandlungslisten bei Fachdiskussionen.

137 **Gelehrter**

Autor: Jörn Brinkhus

Stand: 15.10.1997

Genre von: Mittelalter bis Landsknechte

Wesenheit: Alle

Listentypen: Wissenschaft und Wissen

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -2

Lernraten: Abenteuer: 4 Selbststudium: 10 Lehrer: 5

<u>Talent:</u>	+++	-----
Sint	3	-6
Wint	3	-6
Will	3	-6
Char	3	-6

Lernbemerkungen:

* 4 Ferp.# 2 Ferp.Ab einem Bonus von 4 werden doppelt so viele Ferp zum Steigern gebraucht. Sprachkenntnisse: Latein (3). Wenn Medicina auf einen Bonus von mehr als 4 gebracht werden soll Arabisch (3).

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Artes liberales	0			Bonus	4	4	*	#	#	#	#	#
Jura	0			Bonus	-	2	*	#	#	#	#	#
Medicina	0			Bonus	-	2	*	#	#	#	#	#
Spezialgebiet	0			Slots	-	-	-	-	1	1	2	4+1
Theologia	0			Bonus	-	2	*	#	#	#	#	#

Allgemeine Beschreibung:

Ausbildung zum Universalgelehrten in einer mittelalterlichen Artistenuniversität. Ab Grad 4 hat der Charakter seinen Bakkalaureus. Ab Grad 5 seinen Magister und seine venia legendi, das Recht, Vorlesungen zu halten. Ab Grad 7 hat ein Charakter seinen Dokortitel, der nur ein Ehrenrang innerhalb der Universität darstellt.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Artes liberales** Bonus auf Bildungsfertigkeiten, die mit einem der Spezialgebite zusammenhängen. Spezialgebiete: Trivium (Grammatik, Dialektik, Rhetorik), Quadrivium (Arithmetik, Geometrie, Musik, Astronomie)
- Jura** Bonus auf Bildung: Allgemein. Der Charekter kann als Advocat arbeiten. Spezialgebiete: Römisches Recht, Volksrecht, Spragistsik (Siegelkunde)/ Diplomantik(Urkundenlehre).
- Medicina** Bonus auf Bildung: Naturwissenschaftlich. Der Charakter kann als Medicus arbeiten. Spezialgebiete: Chirurgie, Pharmazie, Diätik
- Spezialgebiet** Aus den Unterdisziplinen muß der Charakter ein Spezialgebiet wählen, für daß er schwerpunktmäßig als Universitätslehrer arbeitet
- Theologia** Bonus auf Bildung: Kulturell. Der Charakter kann als Priester arbeiten.

106 **Gentechniker**

Autor: Eskar

Stand: 25.04.1997

Genre von: Jetztzeit bis Science Fiction

Wesenheit: Alle

Listentypen: Wissenschaft und Technik

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -4

Lernraten: Abenteuer: 4 Selbststudium: 10 Lehrer: 6

<u>Talent:</u>	+++	-----
Fing	0	-4
Wahr	0	-4
Sint	4	-4
Wint	8	-16

Lernbemerkungen:
Voraussetzung: Bildung Grad 3.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Aufzucht	2	*	-	Bonus	1	1	1	2	2	2	3	3+1
Cloning	2	*	-	Bonus	2	3	4	5	5	6	6	2+1
Genanalyse	2	*	-	S-Gruw								
Genmanipulation	2	*	-	Bonus	2	3	4	5	5	6	6	3+1
IVF	2	*	-	Bonus	4	4	5	5	5	5	6	4+1
Labortechnik	2	*	-	S-Gruw								
Mikrobiologie	16	1	-	Bonus	2	2	3	3	4	4	4	4+1

Allgemeine Beschreibung:

Praktiker im Labor für Bioengineering. Die genauen Möglichkeiten der Fertigkeiten hängen auch stark von dem wissenschaftlichen Stand der Kampagne ab. Überwiegend werden Boni auf spezielle Fertigkeiten erworben. Für die Laborpraktischen Tätigkeiten Boni, insbesondere auf Fertigkeiten der Liste Handwerk. Zum Referenzfall gehört ein gut ausgestattetes Labor.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Aufzucht** Bonus auf Fertigkeiten zur Aufzucht gentechnisch manipulierter Pflanzen und Tiere. Bei Mikroorganismen wird dagegen der Gruw für Mikrobiologie verwendet. Üblicherweise haben Gentechniker Kollegen, die auf sowas spezialisiert sind.
- Cloning** Bonus auf Handwerk: Herstellen. Man kann entweder eine gerade befruchtete Eizelle verdoppeln oder bei entsprechendem Wissenschaftlichen Stand (mit Modi-4) aus einer erwachsenen Zelle eine Eizelle gewinnen.
- Genanalyse** Ein Genstrang wird extrahiert und auf Eigenschaften überprüft. Was alles erkannt werden kann, hängt vom Stand der Technik ab. Dies ist die Voraussetzung für eine Genmanipulation, bei der die zu verschmelzenden DNA-Stränge vorher untersucht werden (ansonsten riskiert man unversehene Ergebnisse).
- Genmanipulation** Bonus auf Handwerk: Manipulieren. Ein vorher mit Genanalyse untersuchter Genstrang wird in einen anderen (ebenfalls untersuchten) Strang eingesetzt. Die zu erwartenden Ergebnisse können mit Mikrobiologie abgeschätzt werden. Die Qualität von Abschätzungen hängt auch vom Stand der Technik ab. Alle Folgen können nie überblickt werden.
- IVF** Bonus auf Handwerk: Herstellen oder eine entsprechende medizinische Fertigkeit. Eine manipulierte oder geklonte Eizelle wird im Reagenzglas befruchtet (In-Vitro-Fertilisation) und anschließend einem Muttertier zum Austragen eingepflanzt.
- Labortechnik** Kenntnisse und Umgang mit anderen Gerätschaften und Substanzen, die in einem Genlabor verwendet werden.
- Mikrobiologie** Bonus auf Bildung: Naturwissenschaftlich. Übersicht über die Grundlagen der Wissenschaft und andere wissenschaftliche Voraussetzungen (insbesondere Chemie). Außerdem für praktische Aufzucht von Mikroorganismen. Hiermit kann auch eine (oberflächliche) Abschätzung der Folgen von Genmanipulationen vorgenommen werden.

92 **Gleitdrachen**

Autor: Torsten Wolter

Stand: 27.04.1997

Genre von: Abgefahren bis Science Fiction

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Körper und Wissen

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -3

Lernraten: Abenteuer: 2 Selbststudium: 3 Lehrer: 2

Talent: **+++** **-----**

Ausd	3	-6
Kraf	2	0
Gesh	6	-14
Intu	4	-9
Wahr	3	-6

Lernbemerkungen:

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Corioliswind	16	*	-	Bonus	-	1	2	3	4	5	5	2+1
Gleiter fliegen	8	3	2	S-Gruw								
Konstruieren/Reparieren	0		-	Bonus	-	1	1	2	2	3	3	2+1
schwerelose Manöver	8	3	-	Gruw	6	7	8	9	10	11	12	1+1

Allgemeine Beschreibung:

Diese Liste umfaßt das Steuern und konstruieren/reparieren von Gleitdrachen in Habitatszylindern, die um ihre Längsachse rotieren.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Corioliswind** Bonus auf Bildung: Naturwissenschaftlich zur Einschätzung der Effekte von Corioliswinden, die in rotierenden Habitatszylindern auftreten.
- Gleiter fliegen** "Pilotenfertigkeit" zum Steuern eines Gleitdrachens bei mäßigen Windverhältnissen und ohne Hindernisse in der Flug/Start/Landebahn. Gruw zum Starten, Landen (mißlingt nur bei Patzer) und bei krit. Anwendung.
- Konstruieren/Reparieren** Bonus auf Handwerk: Herstellen/Reparieren zur Konstruktion und Wartung von Gleitdrachen.
- schwerelose Manöver** In der Nähe der Rotationsachse eines Habitatszylinders herrscht Schwerelosigkeit; unter diesen bedingungen sind die Flugmanöver mit Gleitdrachen erschwert, es gibt kein "oben" und "unten" und keinerlei Bezugspunkte, so das alle Manöver relativ zur momentanen Lage ausgeführt werden müssen.

96 **Glücksritter**

Autor: Eskar

Stand: 27.04.1997

Genre von: Allgemein bis Allgemein

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Sozial und Körper

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -3

Lernraten: Abenteuer: 1 Selbststudium: 5 Lehrer: 2

Talent:	+++	-----
Fing	1	-6
Wahr	2	-8
Sint	2	-4
Will	2	-4
Char	8	-15

Lernbemerkungen:

*= 3 Ferp.Ab einem Gruw von 15 bzw. einem Bonus von 4 werden doppelt so viele Ferp zum Steigern gebraucht.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Etikette			-	Bonus	5	6	6	7	7	8	8	2+1
Glücksspiel	4	*	-	Gruw	5,#	*	*,#	*	*,#	*	*	*
Intrigieren	18	*	-	Gruw	7	7	8	8	9	9	9	3+1
Spezialgebiet	16	1	-	Gruw	14,#	*	*	*,#	*	*	*	*
Verführen	18	*	-	Gruw	7	*	*	*	*	*	*	*

Allgemeine Beschreibung:

Liste für Glücksritter, die sich in Salons, auf Fürstenhöfen, per Jetset etc. herumtreiben. Alle Fertigkeiten dieser Liste gehören zum kommunikativen-sozialen Bereich. Vergleiche deshalb auch die Fertigungslisten 'Redekunst' und 'Verhandlung'. Diese Liste erlaubt Schwerpunktsetzung, da jeder Glücksritter mit seinem Spezialgebiet protzen möchte.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Etikette** Bonus auf Bildung: Sozial oder auf eine passende Bildungstechnik. Für instinktiv richtiges Verhalten in Verhandlungen und ähnlichen Gesprächen, zwanglosen Aufnahmen von Gesprächen. Gruw nur bei krit. Anwendung. Referenzfall: Gesprächspartner kommt aus vergleichbarem sozialen Hintergrund.
- Glücksspiel** #= In Grad 1 werden die Regeln zweier Glücksspiele erlernt, in Grad 3 und Grad 5 jeweils ein weiteres (z.B. einfache Würfel, Pokerwürfel, Pokern, Blackjack, Baccara, Roulette, einarmiger Bandit, 'Glücksrad', wo ist die schwarze Dame? etc.). Um das Spiel zu den eigenen Gunsten zu beeinflussen, ist eine Probe notwendig; glückt diese, gewinnt der Glücksritter. Referenzfall: Normale Wirtshaussituation, keine besonderen Sicherheitsmaßnahmen, die Opfer und andere Beobachter hegen keinen Verdacht.
- Intrigieren** Spezielle Version von Auftreten: Bealbern, die auf die Oberschichten beschränkt ist. Versuch Halb- oder Unwahrheiten zu "verkaufen" und durch Ausnutzen persönlicher Schwächen andere für die eigenen Ziele zu motivieren. Gleichzeitig die Fertigkeit, solche Versuche zu entlarven. Referenzfall: Ruf des SC ist noch nicht angeknackst, ungestörte Kommunikation, Weltbild des Belogenen bricht trotzdem nicht zusammen. Konkurrierend zu Intrigieren oder evtl. Wissensfertigkeiten.
- Spezialgebiet** Das "Gewisse Etwas", mit dem der Glücksritter protzen kann. Das Spezialgebiet kann z.B. ein beherrschtes Musikinstrument, eine andere künstlerische Fähigkeit, ein spezielles Wissensgebiet oder ein besonderes Spiel sein. #=Der Glücksritter wählt in Grad 1 ein solches Spezialgebiet, in Grad 4 ein weiteres.
- Verführen** Spezielle Version von Redekunst: Beeindrucken. Referenzfall: Ungestörte Gesprächssituation. Der Verführer hat kein schlechtes "Image" bei der Person, die er verführen möchte.

9 **Händler**

Autor: Eskar

Stand: 27.04.1997

Genre von: Antike bis Science Fiction
 Wesenheit: Mensch
 Listentypen: Wissen und Sozial

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -3

Lernraten: Abenteuer: 3 Selbststudium: 6 Lehrer: 4

<u>Talent:</u>	+++	-----
Intu	2	0
Sint	0	-8
Wint	9	-15
Char	4	-8

Lernbemerkungen:
 Medien: Praxis in Unternehmen: -1

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Buchführung	2	*	-	S-Gruw								
Kreditwesen	2	*	-	S-Gruw								
Lagerkunde	2	*	-	S-Gruw								
Verhandeln	18	*	-	Gruw	8	9	10	11	12	13	14	2+1
Wirtschaftstheorie	16	*	-	S-Gruw								

Allgemeine Beschreibung:

In dieser Liste werden alle Dinge vermittelt, die der typische Händler so braucht. Sie gestattet keine Spezialisierung. Die meisten Fertigkeiten müssen vor dem Hintergrund der Kampagne interpretiert werden (z. B. hat Wirtschaftstheorie in der Jetztzeit einen ganz anderen Stand und Stellenwert als im Mittelalter).

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Buchführung** Verwalten, lesen und schreiben. Probe nur bei krit. Anwendung (z. B. Fälschen oder Fälschung entdecken). Je nach Kampagne für doppelte, kameralistische oder die sonstwie übliche Methode.
- Kreditwesen** Kenntnis und Durchführung von Geld- und Wertpapiergeschäften sowie Maklertätigkeiten.
- Lagerkunde** Wissen über Lagerhaltung und die Fähigkeit, diese zu organisieren.
- Verhandeln** Spezielle Version von Verhandlung: Überzeugen beim Aushandeln von Preisen. Kokurrierend zu Verhandeln oder Überzeugen.
- Wirtschaftstheorie** Kenntnis der gegenwärtigen Wirtschaftsmathematik, Märkte und Wirtschaftsrechts.

151 **Handwerk**

Autor: Projekt

Stand: 13.03.1999

Genre von: Standardliste bis Standardliste

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Technik und Körper

Lerndaten:

Erlernbarkeit:

0

Lernraten: Abenteuer: 2 Selbststudium: 3 Lehrer: 2

Talent: +++ ----

Kraf	2	-4
Gesh	2	-4
Fing	6	-12
Wint	4	-8

Lernbemerkungen:

Bei allen Lernformen Verfügbarkeit der üblichen Werkzeuge notwendig.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Handwerkstechniken	0			Slots	1	2	3	4	5	6	7	1+1
Herstellen	2	*	3/*	S-Gruw								
Manipulieren	1	*	2/*	Gruw	6	7	8	9	10	11	12	1+1
Reparieren	3	*	2/*	Gruw	12	13	14	15	15	16	16	2+1
Zerlegen	2	*	3/*	S-Gruw								

Allgemeine Beschreibung:

Allgemeiner Referenzfall: Objekt ist handlich, keine Kenntnis spezieller Techniken erforderlich, typische Werkzeuge sind vorhanden, gewöhnliche Sichtverhältnisse und Bewegungsfreiheit.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Handwerkstechniken** Je nach Kultur und verfügbarer Technologie beherrscht der Charakter handwerkliche Techniken wie z.B. Schreiner, Tischler, Näher, Weber, Glasblasen, Diamanten schleifen, Siegel fälschen, Paläographie, Elektronik (allgemein), Mikroelektronik, Sicherheitselektronik, Pläne zeichnen usw. Handwerkstechniken benötigen zumeist den Einsatz von Fingerfertigkeit. Handwerkstechniken sind die Grundlage, um die Fertigkeiten Handwerk: Herstellen, Manipulieren, Reparieren und Zerlegen fachmännisch anwenden zu können.
- Herstellen** Das Schaffen eines neuen Gegenstandes aus vorhandenem Material. Bei schwierigen Aufgaben kann die Lebensdauer beschränkt werden. Bei komplizierten oder neuartigen Gegenständen ist ein oft ein Plan notwendig.
- Manipulieren** Ein Objekt funktionsuntüchtig machen oder in seiner Funktion modifizieren, ohne dass dies direkt auffällt. Konkurrierend zu Sinnesschärfe: Zufälliges Finden. War der Anwender kein Fachmann, kann ein Fachmann die Manipulation möglicherweise automatisch erkennen.
- Reparieren** Ein nicht mehr funktionstüchtiges Objekt wird wieder funktionsfähig gemacht. Bei problematischen Fällen kann dies lediglich eine provisorische Reparatur sein.
- Zerlegen** Das Objekt wird ohne Gewaltanwendung in seine Einzelteile zerlegt.

2 **Handwerk (alt)**

Autor: Projekt

Stand: 27.04.1997

Genre von: Standardliste bis Standardliste

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Technik und Körper

Lerndaten:

Erlernbarkeit: 0

Lernraten: Abenteuer: 2 Selbststudium: 3 Lehrer: 2

Talent:	+++	-----
Kraf	2	-4
Gesh	2	-4
Fing	6	-12
Wint	4	-8

Lernbemerkungen:

Bei allen Lernformen Verfügbarkeit der üblichen Werkzeuge notwendig.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Herstellen	2	*	3/*	S-Gruw								
Manipulieren	1	*	2/*	Gruw	6	7	8	9	10	11	12	1+1
Reparieren	3	*	2/*	Gruw	12	13	14	15	15	16	16	2+1
Zerlegen	2	*	3/*	S-Gruw								

Allgemeine Beschreibung:

Allgemeiner Referenzfall: Objekt ist handlich, keine Kenntnis spezieller Techniken erforderlich, typische Werkzeuge sind vorhanden, gewöhnliche Sichtverhältnisse und Bewegungsfreiheit.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Herstellen** Das Schaffen eines neuen Gegenstandes aus vorhandenem Material. Bei schwierigen Aufgaben kann die Lebensdauer beschränkt werden. Bei komplizierten oder neuartigen Gegenständen ist ein oft ein Plan notwendig.
- Manipulieren** Ein Objekt funktionsuntüchtig machen oder in seiner Funktion modifizieren, ohne das dies direkt auffällt. Konkurrierend zu Sinnesschärfe: Zufälliges Finden. War der Anwender kein Fachmann, kann ein Fachmann die Manipulation möglicherweise automatisch erkennen.
- Reparieren** Ein nicht mehr funktionstüchtiges Objekt wird wieder funktionsfähig gemacht. Bei problematischen Fällen kann dies lediglich eine provisorische Reparatur sein.
- Zerlegen** Das Objekt wird ohne Gewaltanwendung in seine Einzelteile zerlegt.

113 **Handwerker**

Autor: Projekt

Stand: 27.05.1996

Genre von: Allgemein bis Allgemein

Wesenheit: Alle

Listentypen: Technik und Körper

Lerndaten:

Erlernbarkeit: 0

Lernraten: Abenteuer: 3 Selbststudium: 2 Lehrer: 1

Talent:	+++	-----
Kraf	4	-8
Gesh	4	-8
Fing	4	-8
Wint	2	-6

Lernbemerkungen:
 Je nach Handwerk (d. h. Hauptgebiet) kan die Gewichtugn zwischen den Talenten Fing, Gesh und Kraf verschoben werden (SL-Entscheidung).

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Hauptgebiet	0			Bonus	4	5	5	6	6	7	7	2+1
Hauptgebiete	0			Slots	1	1	2	2	2	2	3	4+1
Kentnisse	0			Bonus	3	4	5	5	6	6	6	3+1
Spezialgebiet	0			Bonus	-	-	1	1	2	2	3	2+1
Spezialgebiete	0			Slots	-	1	1	2	2	3	3	3+1

Allgemeine Beschreibung:

Typischer Berufshandwerker. Diese Liste gbt Boni auf die Handwerklste und gestattet über Haupt- und Spezialgebiete Spezialisierung. In manchen Kampagnen kann der Grad dieser Liste auch die Stellung innerhalb einer Gilde o.ä. wiedergeben.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Hauptgebiet** Bonus auf Fertigkeiten von Handwerk
- Hauptgebiete** Bsp.: Schmied, Tischler, Zimmermann
- Kentnisse** Bonus auf Bildung: Naturwissenschaftlich zu Materialkunde, Kenntnis/Verständis von Produkten des Hauptgebietes, Werkzeugkunde &c.
- Spezialgebiet** Kumulativ zum Bonus eines Hauptgebietes.
- Spezialgebiete** Die Spezialgebiete sind aus einem Hauptgebiet zu wählen. Z. B. für Schmied: Huf-, Kunst-, Waffen-; Tischler: Fenster, Kunsttischler; Zimmermann: Dachstuhl, Gerüstbau

60 **Heilkunst**

Autor: Eskar

Stand: 27.04.1997

Genre von: Steinzeit bis Klass. Drama

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Heilung und Heilung

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -6

Lernraten: Abenteuer: 4 Selbststudium: 8 Lehrer: 4

Talent:	+++	-----
Fing	5	-15
Intu	4	-10
Wint	2	-7

Lernbemerkungen:

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Diagnose	2	10min	1	S-Gruw								
Klasse I	2	3	2	S-Gruw								
Klasse II	2	20min	2	S-Gruw								
Klasse III	2	20min	3	Gruw	-	-	10	11	12	13	14	1+1
Klasse IV	2	20min	3	Gruw	-	-	-	-	-	10	11	1+1
Utensilien suchen	0	1h		Bonus	2	2	3	3	3	4	4	3+1

Allgemeine Beschreibung:

Heilung mit Heilkräutern und anderen Naturheilverfahren. Die Utensilien müssen zur Anwendung schon vorhanden sein. Der zu Behandelnde muß berührt werden können. Der Heiler muß sich auch frei bewegen können. Der zu Behandelnde darf sich nicht gegen die Behandlung wehren. Die Liste gestattet Kenntnisse in allen Bereichen der medizinischen Versorgung.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Diagnose** Bei nicht offensichtlichen gesundheitlichen Problemen: Erkennen, ob Behandlung möglich und wenn ja die richtige (d.h. nicht, das der Charakter die Behandlung durchführen kann).
- Klasse I** "Erste-Hilfe"-Heilmethoden.
Blutung stillen: Eine Blutung hört für 5min auf zu fließen.
Aufputschen: Der Behandelte erhält 10 virtuelle AP. Die davon verbliebenen erlöschen nach 5min.
Berauschen: Modi-5. Hierbei werden 30 virtuelle AP erhalten, die 30min bestehen. Dafür können in der Zeit keine Wissensfertigkeiten angewendet werden.
Aufmuntern: Modi-3. Ein Bewußtloser wird betäubt, ein Betäubter normal, ein Schläfer wach.
- Klasse II** Blutung stillen: Eine Blutung ist dauerhaft gestillt.
Regeneration: Der Behandelte muß anschließend schlafen. Er regeneriert dabei mit doppeltem Tempo (bei VK-regeneration zählen die Schlafstunden doppelt).
Schienen: Gebrochene Glieder werden geschient, so das sie sauber verheilen können.
Leichte Krankheit behandeln: Eine leichte Krankheit vergeht nach der halben bzw. minimal möglich Zeit.
Eine mittlere Krankheit kann nicht mehr tödlich enden.
Vergiftung aufhalten: Eine leichte bis mittlere Vergiftung, die nicht älter als 5min sein darf, wird für 24h aufgehalten.
Verbinden: Der Behandelte erhält 10AP und 1VK mehr. Eine Verletzung kann nur einmal verbunden werden. Sie darf dann nicht älter als 30min. sein.
- Klasse III** Behandlung: Der Behandelte erhält 20 AP und 2 VK.
Genesung: Im anschließenden Schlaf regeneriert der Behandelte mit vierfachem Tempo.
Mittlere Krankheit behandeln: Eine leichte oder mittlere Krankheit heilt in halber oder min. Zeit. Eine schwere endet nicht mehr Tödlich.
Entgiften: Eine leichte Vergiftung wird aufgehoben, eine schwere für 48h aufgehalten.
Erwecken: Bewußtlose und Betäubte werden normal, Schläfer wach, die Dauer eines Komats wird um 1w20d verlängert (SL-wurf).
Therapie: Leichte psychische Schäden werden in Minimalzeit behoben. Schwere: Erneute Probe des Pateinten Vitalität: Psych. Resistenz.
- Klasse IV** Heilung: Der Behandelte erhält 40 AP und 4 VK.
Schwere Krankheit behandeln: Eine nicht tödliche Krankheit wird in halber oder min. Zeit verheilen. Bei einer tödlichen Krankheit wird der Tod hinausgeschoben (wie weit: Krankheits- und Kampagnenabhängig bzw. SL-Entscheidung).
Schwere Gifte aufhalten: Leichte und mittlere vergiftung aufheben. Schwere Vergiftung für 6h aufhalten.

Beleben: Schläfer, Betäubte und Bewußtlose werden wach. Ein nicht allzu schweres Koma wird beendet.
Reha: Motorische, nicht angeborene Behinderungen werden erleichtert, wenn der Behandelte regelmäßig die vermittelten Übungen ausführt.

Mittlere Therapie: Leichte und mittlere psychische Schäden werden in Minimalzeit behoben. Für schwere: Neue Probe des Patienten auf Vitalität: Psych. Resistenz.

Utensilien suchen

Bonus auf Sinnesschärfe: Suchen für die Suche nach Heilutensilien in normaler (d.h. überwiegend naturbelassenen) Landschaft. Bei Erfolg findet man Material für 3 Behandlungen.

Projekt Demiurgon

Fertigkeitsliste

152 **hghds**

Genre von: Standardliste bis Standardliste

Autor: Projekt

Stand: 10.01.2000

Wesenheit: Alle

Listentypen: Körper und Körper

Lerndaten:

Erlernbarkeit:

0

Lernraten: Abenteuer: 2 Selbststudium: 3 Lehrer: 2

Talent: +++ ----

Lernbemerkungen:

Fertigkeiten:

Allgemeine Beschreibung:

Beschreibung der Fertigkeiten:

138 **Höfling**

Genre von: Antike bis Nostalgie

Autor: Jörn Brinkhus

Stand: 19.10.1997

Wesenheit: Alle

Lerndaten:

Listentypen: Sozial und Sozial

Erlernbarkeit:

0

Lernraten: Abenteuer: 2 Selbststudium: 4 Lehrer: 3

Talent: +++ ----

Intu	3	-3
Sint	3	-3
Will	3	-3
Char	6	-6

Lernbemerkungen:

Selbststudium: Tätigkeit am Hofe, Lehrer: Protege

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Etikette			-	Bonus	5	6	6	7	7	8	8	2+1
Geselligkeit	18	*	-	S-Gruw								
Intrigieren	18	*	-	Gruw	8	10	11	12	13	14	15	2+1
Ressourcen	16	*	-	S-Gruw								
Schmeicheln	18	*	-	Gruw	6	7	8	9	10	11	11	2+1

Allgemeine Beschreibung:

Soziale Interaktion an einem großen Hof, an dem Personen in vielen differenzierten Rollen agieren.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Etikette** Bonus auf Bildung: Sozial oder auf eine passende Bildungstechnik. Für instinktiv richtiges Verhalten in Verhandlungen und ähnlichen Gesprächen, zwanglosen Aufnahmen von Gesprächen. Gruw nur bei krit. Anwendung. Referenzfall: Gesprächspartner kommt aus vergleichbarem sozialen Hintergrund.
- Geselligkeit** Am Hofe Small talk treiben, eigene Gesellschaften vorbereiten und geben, Wissen um Etikette usw.
- Intrigieren** Spezielle Version von Auftreten: Belabern, die auf Hofkreise beschränkt ist. Versuch, Halb- oder Unwahrheiten zu "verkaufen", und durch Ausnutzen persönlicher Schwächen andere für die eigenen Ziele zu motivieren. Gleichzeitig die Fertigkeit, solche Versuche zu entlarven. Referenzfall: Ruf des Charakters ist noch nicht angeknackst, ungestörte Kommunikation, Weltbild des Belogenen bricht trotzdem nicht zusammen. Konkurrierend zu Intrigieren oder evtl. Wissensfertigkeiten.
- Ressourcen** Niedriger stehende Personen am Hofe zu bestimmten Leistungen bewegen. In der Regel muß der Charakter an sie einen finanziellen Ausgleich abführen. Referenzfälle und Beispiele: Von einem Kammerdiener Stillschweigen über einen Ehebruch erzwingen, von der Palastwache eine persönliche Leibwache für einen Abend erhalten, sich auf eine private Gesellschaft einladen, von einem Pagen eine Information erzwingen, die für seinen Herrn zwar peinlich, aber nicht verfänglich ist.
- Schmeicheln** Spezielle Version von Redekunst: Beeindrucken gegenüber höher gestellten Persönlichkeiten am Hofe. Zielzahl ist von der Position des Charakters, seinem Ruf und der gewünschten Gegenleistung des Umschmeichelnden abhängig. Bei Erfolg erreicht der Charakter das Gewünschte.

Projekt Demiurgon

Fertigkeitsliste

63 Ingenieur I

Autor: Eskar

Stand: 27.04.1997

Genre von: Western

bis Casablanca

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Technik

und Wissen

Lerndaten:

Erlernbarkeit:

-3

Lernraten: Abenteuer: 4 Selbststudium: 14 Lehrer: 6

Talent: +++ -----

Gesh	0	-8
Fing	4	-8
Wint	11	-17
Char	0	-4

Lernbemerkungen:

Medien=Fachliteratur: -1,
Voraussetzung: Bildung Grad 3.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Entwerfen	2	*	-	S-Gruw								
Bauleitung	18	1	-	S-Gruw								
Maschinenbau	0		-	Bonus	3	4	5	5	6	6	7	2+1
Materialkunde	16	1	-	S-Gruw								
Physik	16	1	-	Bonus	2	2	3	3	4	4	4	4+1

Allgemeine Beschreibung:

Berufausbildung zum Ingenieur, der mit mechanischen und einfachen elektrischen Anlagen ohne besondere Spezialisierung hantiert. Es sollte die Liste Handwerk auch gesteigert werden.

Beschreibung der Fertigkeiten:

Entwerfen	Erstellung eines Bauplanes (Zeichenmaterial muß vorhanden sein). Probe bei schwierigen Teilaufgaben.
Bauleitung	Verständliches, erfolgreiches Erteilen von Bauanweisungen an durchschnittlich (und passend) ausgebildete Arbeiter. Gruw nur bei krit. Anwendung.
Maschinenbau	Bonus auf Handwerk: Alle Fertigkeiten bei mechanischen Maschinen und einfachen elektrischen Anlagen.
Materialkunde	Kenntnisse der wichtigen Eigenschaften von Metallen, Holz und anderen Werkstoffen sowie wichtiger Chemikalien.
Physik	Bonus auf Bildung: Naturwissenschaftlich. Physikalische Grundlagen in Mechanik und Thermodynamik, bedingt in Elektrizitätslehre.

78 **Ingenieur II**

Autor: Jörn Brinkhus

Stand: 27.04.1997

Genre von: Nostalgie bis Science Fiction

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Technik und Wissenschaft

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -4

Lernraten: Abenteuer: 2 Selbststudium: 3 Lehrer: 2

Talent:	+++	-----
Fing	6	-10
Wahr	2	-4
Wint	8	-16
Will	0	-4

Lernbemerkungen:
Voraussetzung: Bildung Grad 3.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Anwendung	0	1	-	S-Gruw								
Design	2	*	-	S-Gruw								
Geschichte	16	1	-	Bonus	3	4	4	5	5	6	6	2+1
Materialkunde	16	1	-	Bonus	2	2	3	3	4	4	5	4+1
Spezialgebiet	0		-	Bonus	3	3	4	4	5	5	5	4+1
Theoret. Grundlage	16	1	-	Bonus	3	4	4	5	5	6	6	2+1

Allgemeine Beschreibung:

Praxisnahe Ausbildung z.B. Lehrberuf, FH usw. In Grad eins sucht sich der SC ein oder zwei Spezialgebiete (nach Kampagne). Er kann mit dieser Liste Gegenstände konstruieren und planen. Darüber hinaus hat er einen Bonus, wenn er selbst diese Gegenstände anfertigen möchte. In Kampagnen in denen strikt zwischen Techniker und Ingenieuren getrennt wird, kann die Fertigkeit Spezialgebiet auch wegfallen. Nichts desto trotz muß sich der SC ein oder zwei Spezialgebiete aussuchen, wenn er diese Liste erlernt. Mögliche Spezialgebiet können sein: Maschinenbau, Radartechnik, Reaktortechnik, Entsorgungstechnik, Sensorentechnik usw.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Anwendung** Anwendung von Gegenständen aus den Spezialgebieten im vorgesehenen Zweck. Probe nur bei krit. Anwendung. Tempowert des Einsatzes von Gegenständen abhängig.
- Design** Entwurf oder theoretische Verbesserung eines Gegenstandes aus dem Spezialgebiet (Erstellung eines Planes, Konstruktionszeichnung etc.). Kann dann mit Handwerk: Herstellen umgesetzt werden.
- Geschichte** Bonus auf Bildung: Geisteswissenschaft zur Geschichte der Spezialgebiete.
- Materialkunde** Bonus auf Bildung: Naturwissenschaftlich. Kenntnisse über die zur Durchführung benötigten einer Konstruktion benötigten Materialien.
- Spezialgebiet** Der Charakter sucht sich zwei Spezialgebiete in Grad 1 aus. Bonus auf Handwerk. Bsp.: Elektronik, Mechanik, Sicherheitstechnik, Flugleitertechnik, Av-Technik, Kommunikationstechnik, Reaktortechnik, Sensorentechnik, Entsorgungstechnik, Bau-, Verfahrens-, Statik, Flugzeug-, Waffen-, Elektromechanik, Helikopter-.
- Theoret. Grundlage** Bonus auf Bildung: Naturwissenschaft oder Allgemein in den Spezialgebieten.

46 **Ingenieur III**

Autor: Torsten Wolter

Stand: 08.06.1997

Genre von: Cyberpunk bis Science Fiction

Wesenheit: Alle

Listentypen: Technik und Wissen

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -4

Lernraten: Abenteuer: 2 Selbststudium: 7 Lehrer: 6

Talent:	+++	-----
Ausd	2	-4
Gesh	2	-6
Gesh	3	-7
Fing	6	-11
Wint	7	-14

Lernbemerkungen:
 Medien: Raumfahrtakademien -1.
 Voraussetzung zum Erlernen: Bildung Grad 3.
 *: Ferp
 Eröffnen mit Gruw 8 bzw. Bonus 1 kostet 3 Ferp. Ab einem Gruw von 15 bzw. einem Bonus von 4 werden doppelt so viele Ferp zum Steigern gebraucht.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Ferp	0			Ferp	7	4	3	2	2	1	1	1+1
Konstruktion	0	*	-	Bonus	1	*	*	*	*	*	*	*
Raumanzug	6	1	4	Gruw	8	*	*	*	*	*	*	*
Reparaturohne	4	3	-	Gruw	8	*	*	*	*	*	*	*
Technologie	0		-	Bonus	1	*	*	*	*	*	*	*
Theorie	16	1	-	Bonus	1	*	*	*	*	*	*	*

Allgemeine Beschreibung:

Berufausbildung zum Raumschiffsingenieur/-maschinist (Scotty). Es sollte die Liste 'Handwerk' auch gesteigert werden.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Ferp** Maximal 2 pro Fertigkeit und Grad
- Konstruktion** Bonus auf Handwerk: Herstellen von Raumschiffs-/Stationstechnologie.
- Raumanzug** Bedienung eines Raumanzuges (Vakuumanzuges) im All bei gleichzeitigem Arbeiten.
- Reparaturohne** Spezielles Ein-Person-Raumboot mit Greif- und Werkzeugarmen für Arbeiten am äußeren Schiffs- oder Stationsrumpf in Vakuum und Schwerelosigkeit (Design a la 2001 - Odyssee im Weltraum).
- Technologie** Bonus auf Handwerk: Reparieren/Sabotieren für Raumschiffs-/Stationstechnologie.
- Theorie** Bonus auf Bildung: Naturwissenschaftlich. Kenntnisse in benötigter Mathematik, Physik, Chemie und Werkstoffkunde.

13 **Jäger**

Autor: Eskar

Stand: 27.04.1997

Genre von: Frühgeschichte bis 1001 Nacht

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Kampf und Technik

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -4

Lernraten: Abenteuer: 2 Selbststudium: 3 Lehrer: 2

Talent: **+++** -----

Kraf	0	-4
Gesh	6	-10
Fing	0	-4
Wahr	7	-10
Wint	3	-6

Lernbemerkungen:

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Anschleichen	0		-	Bonus	3	4	5	5	6	6	7	2+1
Jagdbogen	13	3	1	S-Gruw								
Jagdmesser	12	2	2	S-Gruw		*						
Pfeil/Bogenherstellung	0		-	Bonus	3	3	4	4	5	5	6	2+1
Pfeilschaden	0		-	SCH	1w6	1w6+1	1w6+2	1w6+3	1w6+3	1w6+4	1w6+4	2+1
Spurenlesen	4	30s	-	S-Gruw								
Tierkenntnis	16	K	-	S-Gruw								

Allgemeine Beschreibung:

Liste mit Jagdfertigkeiten einer "primitiven" Kultur, die von jedem Stammesangehörigen erlernt werden können. Vorsicht: Diese Liste ist vor allem für die Jagd auf Tiere ausgelegt. Da sie sehr gefährlich ist, kann das Spielgleichgewicht gefährdet werden, wenn sie gegen Menschen eingesetzt wird. Dies kann z. B. durch einen Moraletos der Jäger wieder ausgeglichen werden.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Anschleichen** Bonus auf Bewegung: Tarnen beim Anschleichen an Jagdopfer oder Verstecken vor Jagdopfern. Dabei nähert man sich auf 50m. Bei Erfolg gelingt automatisch die Überraschung (siehe Bewegung: Überraschen).
- Jagdbogen** Gruw zum Treffen auf 50m. Mindestentfernung 10m, max. 200m.
- Jagdmesser** Gruw im Nahkampf. Werfen bis zu 5m: modi-3. *=spezielle Manöver: Ausfall: Angriff mit Tempo 15; eine Aktion, aber voller Gruw; in der Folgerunde Modi-3 auf Bewegung: Ausweichen. Deckung: Kommt ein Messerangriff von der Seite, auf der man selbst das Messer hält Modi+2 auf Bewegung: Ausweichen.
- Pfeil/Bogenherstellung** Bonus auf Handwerk: Herstellen. Durchschnittszeit (*) für Pfeil: 20min, für Bogen: 7 Tage. Pfeilspitzen können nicht hiermit produziert werden.
- Pfeilschaden** Schaden eines Pfeils mit spezieller Jagdspitze. Schamult=2. Ab Grad 2:verbluten: Der Pfeil bleibt stecken. Herausziehen kostet eine Aktion, SCH dadurch: 1w6*4. Ansonsten verliert das Opfer alle 10min 1w2*7. Der zunehmende Schaden resultiert aus besseren Treffern.
- Spurenlesen** Spezielles Sinnesschärfe: Suchen beim Verfolgen von Wildspuren. Referenz: Spur 3h alt, normale Boden- und Witterungsverhältnisse, normale Sichtverhältnisse. Neue Probe bei jedem Richtungswechsel.
- Tierkenntnis** Wissen über Verhalten, Bestimmung und Zubereitung des üblichen Jagdwildes.

59 **Journalismus I**

Autor: Torsten/Eskar

Stand: 27.04.1997

Genre von: Western bis Jetztzeit

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Wissen und Sozial

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -2

Lernraten: Abenteuer: 4 Selbststudium: 4 Lehrer: 3

Talent:	+++	-----
Intu	4	-8
Wahr	0	-8
Sint	7	-12
Wint	3	-6

Lernbemerkungen:
Medien=Praxis im Journalismusbetrieb: -1

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7
Drucksatz	2	*	-	S-Gruw							
Essay	2	*	-	S-Gruw							
Interview	16	*	-	S-Gruw							
Photographie	15	K	-	S-Gruw							
Recherche	2	*	-	S-Gruw							

Allgemeine Beschreibung:

Diese Liste ist am Beruf des Journalisten ausgerichtet, der in seiner Zeitung für alles zuständig ist.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Drucksatz** Erstellen von Layout und Satz einer Zeitung u.ä. Gruw nur bei krit. Anwendung (z.B. unter Zeitdruck).
- Essay** Verfassen eines Essays, das auf einen nicht Fachkundigen überzeugend wirkt und von einem Fachkundigen nicht unmittelbar verrissen werden kann. Handelt es sich um ein Spezialgebiet des Charakters, ist es hieb- und stichfest.
- Interview** Durchführen eines Interviews mit einer Person. Die Fähigkeit, die gewünschten Antworten aus der Nase zu ziehen. Außerdem das notwendige Gedächtnis, um ein Gesprächsprotokoll kurz nach dem Gespräch abzufassen.
- Photographie** Gruw zum Erstellen wirklich gelungener Schnappschüsse und Fotos. Entwicklung mit gewöhnlichem Labor ist selbst möglich.
- Recherche** Erstellen einer Recherche bei prinzipieller Verfügbarkeit der Informationen.

82 **Journalismus II**

Autor: Jörn Brinkhus Stand: 27.04.1997

Genre von: James Bond bis Science Fiction
 Wesenheit: Mensch
 Listentypen: Wissen und Sozial

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -2

Lernraten: Abenteuer: 3 Selbststudium: 8 Lehrer: 2

Talent: +++ -----

Intu	4	-8
Wahr	0	-4
Sint	6	-10
Wint	4	-8

Lernbemerkungen:
 Voraussetzung: Bildung Grad 3.
 Medien= Praxis im journalistischen Betrieb: -1.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Datensuche	2	*	-	S-Gruw								
Interview	16	*	-	S-Gruw								
Menschenkenntnis	16	*	-	Bonus	2	2	3	3	4	4	5	2+1
Schreiben	2	*	-	S-Gruw								
Spezialgebiet	0			Slots	1	1	1	1	2	2	2	-

Allgemeine Beschreibung:

Berufsjournalist mit Schwerpunkt.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Datensuche** Referenzfall: Ungewöhnliche Information, richtige Sicherheitsklassifizierung, keine Konzentrationsstörungen, Zugang zu den richtigen Archiven notwendig.
- Interview** Durchführen eines Interviews mit einer Person. Die Fähigkeit, die gewünschten Antworten aus der Nase zu ziehen. Außerdem das notwendige Gedächtnis, um ein Gesprächsprotokoll kurz nach dem Gespräch abzufassen.
- Menschenkenntnis** Bonus auf Sinnesschärfe: Menschenkenntnis.
- Schreiben** Verfassen eines Artikels, das auf einen nicht Fachkundigen überzeugend wirkt und von einem Fachkundigen nicht unmittelbar verrissen werden kann. Handelt es sich um ein Spezialgebiet des Charakters, ist er sogar wirklich hieb- und stichfest.
- Spezialgebiet** Der Charakter wählt ein Spezialgebiet aus: Es kann sich hierbei um ein inhaltliches Handeln z.B. politischer Journalismus, Feuilleton. Es kann aber auch eine bestimmte Arbeitstechnik sein z.B. Fotojournalismus, Filmjournalismus.

141 **Kick-Boxer**

Autor: Frank G. Voigt

Stand: 25.10.1997

Genre von: Fernost bis Cyberpunk

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Körper und Kampf

Lerndaten:

Erlernbarkeit: 0

Lernraten: Abenteuer: 2 Selbststudium: 3 Lehrer: 2

Talent: **+++** -----

Ausd	4	-8
Kraf	4	-8
Gesh	4	-8
Fing	2	-4

Lernbemerkungen:

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Faustschlag	0			Bonus	-	1	2	3	4	5	6	2+1
Fußtritt	0			Bonus	2	3	4	5	6	7	8	2+1
Schaden	0			Bonus	-	-	1	1	1	2	2	3+1
Springen	0			Bonus	1	2	3	3	4	5	5	3+1

Allgemeine Beschreibung:

Kampfsportarten, die auf Beinarbeit beruhen". Ein Beispiel ist Tai-Chi.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Faustschlag** Bonus auf Bewegung: Faustschlag. Auch als Parademöglichkeit gegen Fußtritt einzusetzen.
- Fußtritt** Fußtritt ist eine spezielle Form des körperlosen Kampfes. Er wird durch den Faustschlag-Gruw mit einem Malus von -2 durchgeführt und ergibt 1W3 Schaden (plus Schadensbonus).
- Schaden** Zusätzlicher Schadensbonus auf Fußtritte.
- Springen** Bonus auf Bewegung: Springen.

119 **Mafiosi**

Autor: Jörn Brinkhus

Stand: 07.01.1997

Genre von: Klass. Detektivst bis Jetztzeit

Wesenheit: Alle

Listentypen: Sozial und Kriminell

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -6

Lernraten: Abenteuer: 1 Selbststudium: 2 Lehrer: 1

Talent:	+++	-----
Gesh	2	0
Wahr	3	-3
Sint	2	-6
Char	2	-2
Gesa	-4	0

Lernbemerkungen:

1. Grad: Entweder Fertigkeit Schuß- oder Handwaffe, 3. Grad: Einschüchtern und Bestechung

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Bestechung	18	*	-	Gruw	-	-	8	8	9	9	10	2+1
Einschüchtern	18	*	-	Gruw	-	-	8	8	9	9	10	2+1
Handwaffe	0			Bonus	2	2	3	3	4	4	5	4+1
Ressourcen	16	*	-	Gruw	8	10	11	12	13	14	15	2+1
Schußwaffe	0			Bonus	2	2	3	3	4	4	5	4+1
Schwarzmarkt	16	*	-	S-Gruw								
Überzeugen	18	*	-	Gruw	-	-	-	8	8	9	9	2+1

Allgemeine Beschreibung:

Diese Liste muß jeder erlernen, der der Mafia angehört. Sie vermittelt grundlegende berufliche Qualifikationen.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Bestechung** Siehe Fertigkeitsliste 'Aufreten'.
- Einschüchtern** Siehe Fertigkeitsliste 'Aufreten'.
- Handwaffe** Bonus auf die Kategorie Schlag- oder Stichwaffen der Fertigkeitsliste 'Bewaffneter Nahkampf'. Dieser Bonus besteht auch, wenn jene Liste nicht erlernt wurde.
- Ressourcen** Siehe Fertigkeitsliste Millieuwissen
- Schußwaffe** Bonus auf die Kategorie MP- oder Pistole der Fertigkeitsliste Schußwaffen. Dieser Bonus besteht auch, wenn jene Liste nicht erlernt wurde.
- Schwarzmarkt** Kenntnis des schwarzen Marktes und seiner Gesetze, sowie der Mafiastrukturen vor Ort. Ähnlich der Fertigkeit Millieukennntnis in der Fertigkeitsliste Millieuwissen.
- Überzeugen** Siehe Fertigkeitsliste 'Redekunst'.

145 **Magietheorie**

Autor: Eskar

Stand: 07.09.1998

Genre von: Landsknechte bis Science Fiction

Wesenheit: Alle

Listentypen: Magie und Wissenschaft

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -10

Lernraten: Abenteuer: 2 Selbststudium: 3 Lehrer: 2

<u>Talent:</u>	+++	----
Wahr	2	-4
Sint	4	-12
Wint	5	-15
Wmag	10	0

Lernbemerkungen:
 *=Ferp 3/2. Erforschen: doppelte Kosten.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7
Adaptieren	16	*	-	Gruw	5	6	*	*	*	*	*
Erforschen	16	*	-	Gruw	4	4	*	*	*	*	*
Erklären	16	3	-	Gruw	8	10	*	*	*	*	*
Hintergrundwissen	16	1	-	S-Gruw							
Unterstützen	16	1min	-	Gruw	6	8	*	*	*	*	*

Allgemeine Beschreibung:

Magietheoretiker beschäftigen sich nur auf theoretischer Ebene mit Magie und entwickeln Formeln, Modelle usw., um diese zu erklären. Ausgeführt wird diese Magie von praktischen Magiern. Bibliotheken und Laboratorien bringen einen Modi+ auf alle Fertigkeiten dieser Liste. Als Richtwert für die Zielzahl bei Fertigkeitproben kann folgende Formel angewendet werden: 14 + Machtstufe des Zauberspruchs * 3 (das entspricht der Zielzahl 20 für Sprüche mit Macht 2). Für die Machtstufe des Zauberspruchs empfiehlt sich ein Blick in die Spruchlisten. Außerdem sollte sich der Spielleiter mit dem Modul Magie in Demiurgon vertraut machen.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Adaptieren** Ein bestehender Spruch wird modifiziert oder konkrete Hinweise helfen bei der Entwicklung eines neuen Spruchs. Die Zeit wird in Stunden bis Wochen gemessen. Kann auch eingesetzt werden, um ausführenden Magiern Sprüche beizubringen.
- Erforschen** Langwierige, aufwendige Tätigkeit, um neue Sprüche oder magische Gegenstände zu entwickeln, die ein echter Magier benutzen kann. Die Zeit wird in Wochen bis Jahren gemessen.
- Erklären** Eine magietheoretische Erklärung für ein aufgetretenes Phänomen finden.
- Hintergrundwissen** Über berühmte Magietheoretiker, Mythen, aufgetretene Phänomene usw.
- Unterstützen** In einer konkreten Situation einem praktischen Magier Hinweise geben, wie er seinen Spruch sparsamer oder wirkungsvoller einsetzen kann.

127 **Marine-Infanterie (Offizier)**

Genre von: Fantasy bis Seefahrer
 Wesenheit: Mensch
 Listentypen: Sozial und Militär

Autor: Shane und Jörn Stand: 04.06.1997

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -4

Lernraten: Abenteuer: 2 Selbststudium: 3 Lehrer: 2

Talent:	+++	-----
Intu	2	-4
Sint	2	-4
Wint	4	-6
Will	2	-4
Char	4	-2

Lernbemerkungen:
 Marine-Infanterist I muß mindestens auf Grad 3 und Bildung mindestens auf Grad 2 beherrscht werden.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Führung	0			Bonus	5	6	6	7	7	8	8	2+1
Taktik	18	1		Gruw	8	9	10	12	14	15	16	1+1
Taktikpunkte	0			Punkte	5	5	7	7	8	8	8	3+1

Allgemeine Beschreibung:

Diese Liste baut auf Marine-Infanterist I auf und gestattet keine Spezialisierung. Sie orientiert sich an der Ausbildung innerhalb einer großen Hochseemarine.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Führung** Bonus auf Redekunst: Rhetorik, wenn Befehle an militärische Untergebene gegeben werden.
- Taktik** Konkurrierend zu Taktik. Bei Kämpfe auf Schiffen Bonus +6
- Taktikpunkte** Zur Erläuterung der Taktikpunkte siehe Armee (Mannschaft): Taktik.

126 **Marine-Infanterist I**

Autor: Shane und Jörn

Stand: 06.04.1997

Genre von: Fantasy

bis Seefahrer

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Körper

und Militär

Lerndaten:

Erlernbarkeit:

0

Lernraten: Abenteuer: 2 Selbststudium: 3 Lehrer: 2

Talent: +++ ----

Ausd	0	-8
Fing	2	-4
Wahr	2	0
Will	0	-4

Lernbemerkungen:

Fechten muß mindestens auf Grad 2 beherrscht werden.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Bajonett	11	3	2	Gruw	8	9	10	11	12	13	14	1+1+
Muskete	12	3	1	Gruw	10	11	12	13	14	15	16	1+1
Säbel	0			Bonus	-	2	2	3	3	4	4	4+1
Schiffsartillerie	0			Bonus	-	2	2	3	3	4	4	4+1

Allgemeine Beschreibung:

Marine-Infanteristen Ausbildung in großer Hochseemarine; besitzt im Gegenteil zur normalen Infanterie Kenntnisse in der Bedienung von Schiffsartillerie.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Bajonett** Stichwaffe, die auf eine Muskete aufgepflanzt wird. SCH wie ein Speer.
- Muskete** Laden dauert 15-20 sec.
- Säbel** Bonus auf Fechten, wenn mit Säbel gekämpft wird.
- Schiffsartillerie** Bonus auf die entsprechende Bewegungstechnik oder Fertigkeit.

41 **Marine-Infanterist II**

Autor: Torsten Wolter Stand: 27.04.1997

Genre von: Cyberpunk bis Science Fiction
 Wesenheit: Alle
 Listentypen: Technik und Militär

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -3

Lernraten: Abenteuer: 2 Selbststudium: 4 Lehrer: 2

Talent: **+++** -----

Kons	4	-9
Ausd	3	-6
Kraf	0	-4
Gesh	3	-6
Wahr	5	-10

Lernbemerkungen:

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Artillerie	0	3	-	Gruw	7	8	9	10	11	12	13	1+1
Granaten	0		-	Bonus	2	3	3	4	4	5	5	3+1
Panzerfahrzeug	6	3	-	S-Gruw								
Schwere Waffen	0	3	2	S-Gruw								
Servo-Kampfanzug	10	1	2	Gruw	9	10	11	12	13	14	15	2+1

Allgemeine Beschreibung:

Ausbildung zum klassischen Marineinfanteristen, der mehrere Waffensysteme beherrscht. Typische Beispiele: Colonial Marines (Aliens), Raumlandungstruppen.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Artillerie** Umfasst Raketenwerfer, Granatwerfer, Mörser, Feldartillerie etc. Waffensysteme für direkten und indirekten Beschuss.
- Granaten** Bonus auf Bewegung: Werfen von Granaten etc.
- Panzerfahrzeug** Steuern von rad- und kettengetriebenen Panzern und gepanzerten Fahrzeugen.
- Schwere Waffen** Automatikwaffen, schwere Strahler und Infanterieunterstützungswaffen. Zwei Hände werden benötigt (Pump Gun bis Gattling Gun, Impuls-Laser bis Flammer).
- Servo-Kampfanzug** Umgang mit halbautomatischem Kampfanzug. Probe und -AP nur bei krit. Anwendung.

40 **Marinekanonier**

Autor: Torsten Wolter

Stand: 08.06.1997

Genre von: Science Fiction bis Science Fiction

Wesenheit: Alle

Listentypen: Kampf und Technik

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -5

Lernraten: Abenteuer: 2 Selbststudium: 4 Lehrer: 2

Talent: **+++** -----

Gesh	3	-8
Fing	4	-15
Intu	3	-6
Wahr	5	-10

Lernbemerkungen:

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Entern	4	1min	-	Gruw	6	7	8	9	10	11	12	1+1
Raumgeschütz	10	3	-	S-Gruw								
Schildsysteme	12	3	-	S-Gruw								
Shuttlepilot	0		-	Bonus	0	1	1	2	2	3	3	3+1
Taktik	16	1	-	Gruw	8	9	10	11	12	13	14	2+1
Taktikpunkte	0		-	Punkte	4	5	7	8	9	9	10	2+1

Allgemeine Beschreibung:

Bedienung von Raumschiffsgeschützen und Entern feindlicher Raumfahrzeuge. Cybertech-unterstützte Fertigkeiten bei Zielauswahl. Erfordert eine 'Verkabelung' des Kanoniers mit Mensch-Maschine-Interface (MMI), die die Reaktionszeit im Raumgefecht unterstützt.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Entern** Gewaltsames Öffnen einer Schiffshülle. Von außen. Im Weltraum. Anschließend kann ein Enterkommando an Bord gehen.
- Raumgeschütz** Bedienung von Raumschiffsgeschützen aller Art.
- Schildsysteme** Bedienung von Schutzschilden, Abwehrvorrichtungen, Tarnsystemen etc.
- Shuttlepilot** Bonus auf Pilot: Shuttle bei Entermanövern mit speziellen Entershuttles.
- Taktik** Bei erfolgreichem Gruw können die Taktikpunkte als Modi für Kampf- und Pilotenfertigkeiten in Gefechtssituationen an Mitstreiter vergeben werden. Dazu müssen diese die Anweisungen des Taktikers hören können (durch Computervernetzung wird dies zwischen den einzelnen Gefechtsstationen übertragen). Eine Person kann maximal vier Punkte pro Runde erhalten. Taktikpunkte müssen jede Runde neu vergeben werden.
- Taktikpunkte** Siehe Taktik.

11 **Mediziner**

Autor: Projekt

Stand: 25.07.1997

Genre von: Western bis Science Fiction

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Heilung und Heilung

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -4

Lernraten: Abenteuer: 3 Selbststudium: 14 Lehrer: 2

Talent:	+++	-----
Fing	6	-10
Intu	3	-6
Wahr	4	-4
Wint	3	-6

Lernbemerkungen:
Voraussetzung: Bildung mindestens Grad 2.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Analyse	16	*	-	S-Gruw								
Diagnose	16	*	-	S-Gruw								
Erste Hilfe	0		-	Bonus	3	3	4	4	5	5	6	2+1
Pharmazie	0		-	Bonus	2	2	3	3	4	4	5	2+1
Spezialgebiet	0		-	Slots	1	1	2	2	3	3	4	2+1
Therapie	2	*	-	S-Gruw								

Allgemeine Beschreibung:

"Schwarze Tasche" (mobile Standardausrüstung) notwendig. Ausbildung zum promovierten Arzt mit der Möglichkeit zur Schwerpunktsetzung. Pharmazie wird nur erlernt, wenn es in der Kampagne keine Apotheker als eigenen Berufsstand gibt.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Analyse** Identifikation von Medikamenten und Drogen. Modi+ für Labor (SL-Entscheidung).
- Diagnose** Feststellen einer Krankheit oder Verletzung. Zur erfolgreichen Behandlung ist Therapie notwendig.
- Erste Hilfe** Bonus auf Bildungs-/Bewegungstechnik: Erste Hilfe. VK/AP-Regeneration ist kampagnenabhängig. Siehe dazu die Ausrüstungslisten (Grufa: 1W3VK*10)
- Pharmazie** Bonus auf Handwerk: Herstellen für Medikamente, Drogen etc. Standardlabor steht zur Verfügung.
- Spezialgebiet** Es können Spezialgebiete wie Genetik, Pathologie, Chemotherapie [Gegenwart], Xenomedizin, Hibernation [SciFi] etc. gewählt werden, die allerdings sehr stark von der Hintergrundwelt abhängig sind. Im Spezialgebiet erhält die Medizinerin einen Modi +3 auf alle relevanten Fertigkeiten.
- Therapie** Behandlung bereits diagnostizierter Patienten. AP/VK-Regeneration oder sonstige Heilung von Behandlungsmöglichkeiten, Medikamenten, Klima etc. abhängig. Bei VK/AP-Regeneration empfiehlt es sich bei erfolgreicher Behandlung, die Regenerationszeiten je nach Güte der Behandlung zu halbieren, dritteln oder vierteln (abgerundet). Allerdings kann unter Einsatz von Aufputzmitteln, Drogen etc. auch ein kurzzeitiger Anstieg von VK und / oder AP erreicht werden. Beachte hierzu die einschlägigen Ausrüstungslisten oder das Bundesbetäubungsmittelgesetz.

139 **Mentale Stärke**

Autor: Jörn Brinkhus Stand: 25.10.1997

Genre von: Allgemein bis Allgemein
 Wesenheit: Alle
 Listentypen: Körper und Wissen

Lerndaten:

Erlernbarkeit: 0

Lernraten: Abenteuer: 2 Selbststudium: 7 Lehrer: 6

Talent:	+++	-----
Ausd	3	-6
Sint	3	-6
Wint	3	-6
Will	6	-12

Lernbemerkungen:
 *= Auf diese Fertigkeiten können Ferp verteilt werden. Es können maximal 3 Ferp auf eine Liste verteilt werden. Ab einem Gruw von 15 bzw. einem Bonus von 4 werden doppelt so viele Ferp zum Steigern gebraucht.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Autorität	0			Bonus	0	0	0	0	2	2	2	3+1
Ferp	0			Ferp	0	4	3	3	2	2	2	2
Konzentration	0			Bonus	2	*						
Konzentration	2	6A	6	Gruw	6	*						
Meditation	16	*	-	Gruw	7	*						
Psychische Resistenz	0			Bonus	1	1	2	2	3	3	3	3+1

Allgemeine Beschreibung:

Mit dieser Liste kann ein Charakter verschiedene mentale Fertigkeiten ausüben, die sich auf unterschiedliche Spielsituationen positiv auswirken können. Besonders für Charaktere, die häufig mit Magie zu tun haben, kann diese Liste sinnvoll sein. Durch sie läßt sich nämlich Vitalität: Psychische Resistenz erhöhen.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Autorität** Bonus auf kommunikative Fertigkeiten, in denen der Charakter anderen Nichtspielercharakteren übergeordnet ist. Referenzfall: Meister gibt seinem Schüler Anweisungen, Kriegermagier seinen Soldaten, Befohlene begibt sich durch Ausführung der Befehle in Gefahr. Es ist aber kein offensichtliches Himmelfahrtskommando.
- Konzentration** Für 2 Ferp kann der Bonus um einen Punkt erhöht werden. Bonus auf beliebige Fertigungsprobe, auf deren Durchführung sich der Charakter zuvor konzentriert hat. Der Bonus kann vom Spielleiter reduziert bzw. modifiziert werden. Referenzfall (voller Bonus): Sprung über einen Abgrund, Auftaktschlag in einem Duell
- Konzentration** Fähigkeit, sich auf eine Fertigungsprobe mental vorzubereiten. Ist die Probe auf 'Konzentration' erfolgreich, so kann der Charakter auf die anschließend folgende Probe den Konzentrations-Bonus (siehe dort) anrechnen. Je nach Tätigkeit, kann der Spielleiter die Zielzahl erhöhen.
- Meditation** Der Charakter kann meditieren. Eine Meditation hat folgende Auswirkungen: A) Statt zu Schlafen ist der Charakter in einem halbbewußten Ruhezustand. Um diesen Ruhezustand zu erreichen, ist keine Probe auf Meditation notwendig. Er nimmt seine Welt mit seinen mentalen Sinnen wahr und kann deswegen gegen Überraschungen usw. mit seinem Gruw von Sinnesschärfe: Finden würfeln. B) Während einer Meditation kann der Charakter versuchen, verstärkt AP zu regenerieren. Hierzu ist eine Probe gegen eine Zielzahl von 20 notwendig. Dann regeneriert er mit einer um 2 AP erhöhten Regeneration während der Stunden der Meditation. Scheitert die Probe, regeneriert er nur normal. C) Meditiert der Charakter und wird versucht, auf seinen Geist Einfluß zu nehmen, so ist nicht seine psychische Resistenz konkurrierend, sondern sein Gruw von 'Meditation'
- Psychische Resistenz** Bonus auf Vitalität: Psychische Resistenz.

142 **Messerkampf**

Autor: Carsten Niehaus

Stand: 25.03.1998

Genre von: Allgemein bis Allgemein

Wesenheit: Alle

Listentypen: Kampf und Körper

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -2

Lernraten: Abenteuer: 2 Selbststudium: 3 Lehrer: 2

Talent: **+++** **-----**

Gesh	6	-6
Fing	4	-2
Intu	2	-1
Wahr	3	-5

Lernbemerkungen:
 *=Ferp. Für 2 Ferp kann eine der untenstehenden Kategorien eröffnet werden. "Stich" wird automatisch erlernt.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Ausweichen	13	2	2	Bonus	4	*	*	*	*	*	*	
Ferp	0			Ferp	6	5	4	3	3	2	1	1+1
Messer wegschlagen	14	2	2	Gruw	6	*	*	*	*	*	*	*
Parade	14	2	1	Gruw	6	*	*	*	*	*	*	*
Stich	13	2	2	Gruw	8	*	*	*	*	*	*	*
Werfen	9	2	1	Bonus	2	*	*	*	*	*	*	*

Allgemeine Beschreibung:

Mit dieser Fertigkeitsliste erlernt man alles, was man zu einem richtigen Messerkampf benötigt. Also alles über Angriff und Parade bis hin zu Wurfattacken.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Ausweichen** Hierbei weicht der Charakter dem gegnerischen Messer aus. Dies kann durch geschickte Sprünge oder schnelles Ducken geschehen.
- Ferp** Fertigkeitpunkte
- Messer wegschlagen** Mit diesem Manöver kann der Charakter seinem Gegner das Messer aus der Hand schlagen. Scheitert dieses Manöver aber kritisch, so hat sich der Charakter normalen Schaden am Messer seines Gegners zugeführt. Konkurrierend zu Messerkampf: Parade oder Bewegung: Ausweichen.
- Parade** Mit dem eigenen das Messer des Gegners parieren. Konkurrierend zu Messerkampf: Stich.
- Stich** Eigentliche Angriffsform.
- Werfen** Bonus auf Bewegung: Werfen bei Wurfmessern.

125 **Meuchler**

Autor: Jörn Brinkhus

Stand: 25.04.1997

Genre von: Allgemein bis Allgemein
 Wesenheit: Mensch
 Listentypen: Kampf und Körper

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -3

Lernraten: Abenteuer: 3 Selbststudium: 3 Lehrer: 2

Talent: **+++** -----

Kraf	3	-6
Gesh	3	-6
Intu	6	-12
Wahr	0	-6

Lernbemerkungen:

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Meucheln	0		-	Bonus	3	3	4	4	5	5	5	4+1
Tarnen	0		-	Bonus	2	3	4	5	5	6	6	2+1
Überraschen	0		-	Bonus	3	4	5	5	6	6	7	2+1

Allgemeine Beschreibung:

Liste, für Charaktere, welche sich mit Waffen z.B. Stilett, Garotte auf Meucheln spezialisieren. Diese Liste wird zumeist von Berufsmördern erlernt. Andere Varianten sind die Listen Ringer und Boxer. Enthält Boni auf die Liste Bewegung.
 Modi:Ziel hilflos: +5, Ziel benommen: +4, Ziel überrascht: +4, Schlag in den rücken: +2, Schlag von oben: +2, Ziel größer als Angreifer: +1 bis +5, Ziel rennt -2, Ziel kleiner als angreifer: -1 bis -5, Ziel unsichtbar: -10, Angriff von hinten bzw. Ziel flieht: +4
 Angreifer am boden: -4, Angreifer rennt: -2, Angreifer geblendet: -10.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Meucheln** Bonus auf den Gruw einer Nahkampfwaffe oder Bewegung: Faustschlag, wenn aus dem Hinterhalt und Überraschend von hinten angegriffen wird. Die Überraschung gelingt automatisch, wenn sich der Meuchler erfolgreich versteckt hat, und das Opfer ahnungslos ist. Der SCH wird dann verfürnfacht.
- Tarnen** Bonus auf Bewegung: Tarnen, wenn der Charakter schleicht oder sich selbst versteckt.
- Überraschen** Bonus auf Bewegung: Überraschen.

67 **Milieuwissen**

Autor: Jörn Brinkhus

Stand: 27.04.1997

Genre von: Frühgeschichte bis Science Fiction

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Sozial und Sozial

Lerndaten:

Erlernbarkeit: 0

Lernraten: Abenteuer: 4 Selbststudium: 4 Lehrer: 3

Talent:	+++	-----
Intu	4	-8
Wahr	2	0
Sint	4	-8
Char	2	0
Gems	0	-4

Lernbemerkungen:
 Es können nach SL-Entscheidung Listengrade verfallen, wenn der Charakter sich lange (mindestens 2 Monate) nicht mehr im Millieu aufgehalten hat. Es muß evtl. ein monatlicher Geldbetrag gezahlt werden, um den Grad aufrechtzuerhalten (SL-Entscheidung).
 Medien=Man verdient sich in diesem Milieu seinen Lebensunterhalt: -1.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Benehmen	18	*	-	Gruw	12	14	15	15	16	16	17	2+1
Milieukennntnis	16	*	-	S-Gruw								
Reputation	0		-	Punkte	1	2	4	6	8	10	12	1+1
Ressourcen	16	*	-	Gruw	6	8	10	11	12	13	14	2+1
Small talk	16	*	-	Gruw	12	14	15	15	16	16	17	2+1

Allgemeine Beschreibung:

Gibt persönliche Kontakte des Listeninhabers an, die positiv genutzt werden können. Kampagnenabhängig und typenspezifisch z.b. Oberschicht, Administration, Industrie, Kirche, Polizei, Militär, Universität, Partei, Unterwelt. In Grad1 wird ein Typ ausgewählt.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Benehmen** Instinktives Verhalten, das den Normen des Millieus entspricht. Gruw nur bei krit. Anwendung.
- Milieukennntnis** Wissen über das gewählte Milieu, seine Praktiken und Personen, sowie spezielles Wissen herausfinden. Referenzfall: Information muß in diesem Milieu für jedermann verfügbar sein. Es wird kein Bestechungsgeld aufgewendet. Mensch hat Zeit zu umfangreichen Gesprächen.
- Reputation** Bekanntheit im Milieu. Reputation besitzt einen Wertebereich von 1 bis 10 und kann auch als Gruw benutzt werden, um herauszufinden, ob der Charakter einer Person bekannt ist. In der Skala oben ist nur die Mindestreputation angegeben, die ein Charakter bei Erreichen des Grades hat. Sie kann durch Abenteuer zusätzlich steigen.
- Ressourcen** Möglichkeit, auf Waren und Dienstleistungen des Millieus zu erlangen. Referenzfall: Ware / Dienstleistung ist halblegal oder illegal, Besitzer begeht eine Straftat, eine ausreichende Summe wird bezahlt. Bei Mißerfolg ist es nicht oder nur zu einem horrenden Preis verfügbar.
- Small talk** Mit einer unbekanntem Person des Millieus zwanglos Kontakt aufnehmen.

61 **Naturkunde (Wüste)**

Autor: Eskar

Stand: 27.04.1997

Genre von: Steinzeit bis Nostalgie

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Wissen und Reise

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -2

Lernraten: Abenteuer: 3 Selbststudium: 4 Lehrer: 3

Talent: **+++** -----
 Intu 4 -8
 Wahr 6 -10
 Wint 4 -8

Lernbemerkungen:

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Biologie	16	1	-	Bonus	1	1	2	2	3	3	3	3+1
Geologie	16	1	-	Bonus	1	1	2	2	3	3	3	3+1
Nahrung finden	3	1h	4	Gruw	3	3	4	4	5	5	6	2+1
Naturphänomene	16	1	-	S-Gruw								
Orientierung	4	3	-	Gruw	16	16	17	17	18	18	19	2+1
Wasser finden	3	1h	4	Gruw	2	2	3	3	4	4	5	2+1
Wetter erahnen	4	3	-	S-Gruw								

Allgemeine Beschreibung:

Nicht akademisch vermitteltes Wissen über die Naturzusammenhänge in der Wüste und Ausnutzung dieses Wissens.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Biologie** Bonus auf Bildung: Naturwissenschaftlich. Zoologische und botanische Kenntnisse.
- Geologie** Bonus auf Bildung: Naturwissenschaftlich. Kenntnisse über Gesteine, Bodenverhältnisse und Landschaftsformen.
- Nahrung finden** Steppenzone, gewöhnliche Sichtverhältnisse. Finden von pflanzlicher Nahrung und Kleinlebewesen. Bei Erfolg wird Nahrung für zwei Personen und eine Mahlzeit gefunden.
- Naturphänomene** Bonus auf Bildung: Naturwissenschaftlich oder Allgemein. Kenntnisse und gängige Erklärungen über Naturereignisse, auch physikalisch.
- Orientierung** Erkennen der 4 Haupthimmelsrichtungen Referenzfall: gewöhnliche Sichtverhältnisse. Bei genauerer Bestimmung Modi-8. Bei Miserfolg wird die Richtung zufällig um 0°-90° falsch eingeschätzt.
- Wasser finden** Steppenzone, keine bekannte Quelle, gewöhnliche Sichtverhältnisse, Quelle mit 1/2l pro min. ca. 20cm unter der Oberfläche.
- Wetter erahnen** Zum Erkennen eines Wetterumschwungs (z.b. normal/Sandsturm/Regenzeit). Wird auch eingesetzt bei der Abschätzung, ob das Betreten eines Wadis gefährlich ist.

108 **Naturwissenschaft**

Genre von: Klass. Drama bis Science Fiction

Autor: Eskar

Stand: 25.04.1997

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Wissenschaft und Sozial

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -5

Lernraten: Abenteuer: 5 Selbststudium: 10 Lehrer: 6

Talent:	+++	-----
Fing	0	-4
Wahr	0	-4
Sint	4	-8
Wint	6	-12
XXX	4	-12

Lernbemerkungen:
 Muß für eine bestimmte Naturwissenschaft gelernt werden.
 Voraussetzung: Bildung Grad 3.
 Das Talent XXX kann fachspezifisch gewählt werden (SL-Entscheidung).

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Datensuche	2	3	-	Gruw	8	9	10	11	12	13	14	2+1
Experiment	2	*	-	S-Gruw								
Fachgebiete	0		-	Slots	-	1	1	2	2	2	3	3+1
Fachkenntnisse	16	1	-	Bonus	2	2	3	3	4	4	5	4+1
Rhetorik	0		-	Bonus	-	-	-	2	3	4	5	2+1
Überzeugen	0		-	Bonus	0	0	2	3	4	5	6	1+1

Allgemeine Beschreibung:

Es werden Fachkenntnisse, wissenschaftliche Techniken und der Umgang in einer scientific community erlernt. In höheren Graden können Spezialgebiete ausgesucht werden. Aus dem Grad können sich akademische Qualifikationen ergeben, etwa der Gestalt: Grad 1: Vordiplom, Grad 2: Diplom, Grad 3: Doktor usw.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Datensuche** In wissenschaftlichen Archiven, Bibliotheken usw. Für Suche in nicht-wissenschaftlichen Datenbanken Modi -2.
- Experiment** Kenntnis und Durchführung von Experimenten (und anderen fachtypischen Methoden).
- Fachgebiete** Lieblingsgebiete des Charakters, auf dem man ihm nichts vormachen kann. Sie müssen aus dem Feld der gewählten Naturwissenschaft gewählt werden. In diesen Fachgebieten erhält er Modi +2 auf Datensuche, Fachkenntnisse, und Methodik. Gegenüber Fachleuten der selben Wissenschaft aber mit anderem Fachgebiet erhält er außerdem Modi+2 auf Rhetorik und Überzeugen, wenn über ein Thema seines fachgebites verhandelt wird. Fachgebiete können sich überschneiden sein (z. B. für einen Biologen Zoologie, Pinguine).
- Fachkenntnisse** Bonus auf Bildung: Allgemein oder Naturwissenschaftlich, wenn die Probe Wissen betrifft, welches direkt aus der Wissenschaft hergeleitet werden kann. In seine(n) Fachgebiet(en) muß der Charakters normalerweise keine Proben ablegen. Ansonsten erhält er allerdings einen Bonus von +2 (s.o.).Referenzfall: Normales, relativ bekanntes Problem, an dem sich schon namhafte Forscher versucht haben. Die Angaben, die ein wissenschaftlich ausgebildeter SC über einen Gegenstand weiß, sind immer Präziser als die eines SC, der nur über Bildung: Naturwissenschaftlich verfügt.
- Rhetorik** Bonus auf Verhandlungslisten, wenn man im Fachgebiet doziert.
- Überzeugen** Bonus auf Verhandlungslisten bei Fachdiskussionen.

44 **Offizier**

Autor: Projekt

Stand: 08.06.1997

Genre von: Frühgeschichte bis Science Fiction

Wesenheit: Alle

Listentypen: Wissen und Militär

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -4

Lernraten: Abenteuer: 3 Selbststudium: 14 Lehrer: 3

<u>Talent:</u>	+++	-----
Intu	3	-9
Wint	4	-8
Will	5	-10
Char	4	-8
Gesa	0	-10

Lernbemerkungen:
 Voraussetzung ist Bildung Grad 3 und eine militärische Liste z.B. Armee(Mannschaft) auf Grad 1.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Dienstgrad	0		-	Rang	0	1	2	3	4	5	6	1+1
Militärgeschichte	0			Bonus	0	1	1	2	2	3	3	2+1
Rhetorik	0			Bonus	2	2	3	3	4	4	5	2+1
Strategie	16	1	-	S-Gruw								
Taktik	16	*	-	Gruw	8	9	10	11	12	13	14	2+1
Taktikpunkte	0			Punkte	4	4	7	8	9	9	10	2+1

Allgemeine Beschreibung:

Sollte in Verbindung mit einer weiteren militärischen Liste gelernt werden. Mit jedem Listengrad wird ein neuer Rang in der militärischen Hierarchie erklommen; diese Liste gestattet keine Spezialisierung.
 Kommando der Dienstgrade z.B. (Marine/Heer): 2=Boot/Gruppe; 3=Schiff/Zug; 4=Staffel/Kompanie; 5=Geschwader/Batallion; 6=Flotte/Division; 7=Armada/Armee.
 Klassische Beispiele: Hannibal, General Wellington, Admiral Nelson, General Blücher, Gen.Feldmarschall Rommel, Grossadmiral Thrawn, General Lee.
 Ausbildung in einem Offiziersrang beim Militär mit der Möglichkeit, sich zu spezialisieren. Bevor diese Liste erlernt werden kann, muß sich der Charakter in den Mannschaftsrängen qualifiziert haben. Neben dieser Liste sollte auch Redekunst: Rhetorik erlernt werden.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Dienstgrad** Bedeutung z.B. (Marine/Heer): 0=Matrose/Schütze; 1=Maat/Unteroff.; 2=Bootsmann/Feldwebel; 3=Leutnant; 4=Kapitänleutnant/Hauptmann; 5=Kapitän/Major; 6=Commodore/Oberst; 7=Admiral/General
- Militärgeschichte** Bonus auf Bildung: Kulturell für historische Analyse von Schlachten und Kenntnisse der militärgeschichtlichen Entwicklungen. Kenntnisse über die Vorgeschichte der Armee, des Heereswesens und berühmter Schlachten und Generäle. Malus (nach SL-Ermessen) bei gegnerischen Streitkräften.
- Rhetorik** Bonus auf Redekunst: Rhetorik, wenn der SC Befehle an eine zögerliche Mannschaft verteilt.
- Strategie** Aussagen über Zustand von Kampfseinheiten. Z.B. die Panzerung eines getroffenen gegnerischen Schiffes oder Befehligung einer Einheit von mind. 100 Personen. Entwicklung von Plänen für milit. Kampagnen. Spezialisierung auf eine Gattung: z.B. Heer, Luftwaffe, Marine, Raummarine und Aufgabengebiet, z.B. Häuserkampf, Versorgung, Blitzkrieg (Absprache mit dem SL)
- Taktik** Logistik, Koordination von Gruppen im Gefecht. Spezialisierung auf Raum-, Feld-, See-, Lufttaktik etc. ab Grad 1 notwendig. Taktikpunkte können vergeben werden. Wird bereits eine andere derartige Taktikfertigkeit einer anderen militärischen Liste beherrscht, erhält der Charakter stattdessen durch diese Liste an dieser Stelle einen Bonus des halben o.g. Gruws auf diese Taktikfertigkeit.
- Taktikpunkte** Bei erfolgreichem Gruw können die Taktikpunkte auf Verbündete und Untergebene verteilt werden. Sie müssen dazu die Anweisungen des Offiziers hören können (oder auf eine andere Weise von ihnen Kenntnis nehmen). Eine Person kann maximal vier Punkte erhalten. Sie gelten als Modi für Kampf- und Bewegungsfertigkeiten. Die Taktikpunkte müssen jede Runde neu vergeben werden. **ACHTUNG:** Beherrscht der (N)SC bereits eine andere Liste, die ihm Taktikpunkte verleiht, so wird nur der Bessere der Werte genommen.

144 **Okkultismus**

Autor: Uwe Blauth

Stand: 07.09.1998

Genre von: Antike bis Science Fiction

Wesenheit: Alle

Listentypen: Magie und Wissen

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -5

Lernraten: Abenteuer: 4 Selbststudium: 10 Lehrer: 6

Talent:	+++	-----
Intu	2	-2
Sint	2	-2
Will	4	-8
Char	4	-8
XXX	4	-12

Lernbemerkungen:
 'XXX' in der Lerptabelle=Magietalent in der Kampagne. In Grad 1 muß sich der Charakter entscheiden, ob er 'Kultist' oder 'Forscher' ist. Für Forscher wird das Talent 'Char' in der Lerptabelle durch das Talent 'Wint' ersetzt. Forscher erlernen in Grad 1 die Fertigkeit 'Datensuche', Kultisten in Grad 2 die Fertigkeit 'Zeremonie'. Außerdem müssen Kultisten als erste übersinnliche Fertigkeit 'Kontakt' erlernen.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Datensuche	2	*	-	S-Gruw								
Mythologie	16	*	0	Gruw	5	6	6	7	7	8	8	3+1
Übersinnliche Fertigkeiten	0			Slots	1	2	2	3	3	3	3	4+1
Zeremonie	18	*	-	Gruw	-	4	6	8	9	10	11	2+1

Allgemeine Beschreibung:

Charaktere, die diese Liste beherrschen, verfügen über Geheimwissen und übersinnliche Fertigkeiten. Sie können sich diese auf zwei Arten aneignen, als Kultisten oder Forscher. Für einen der beiden Wege müssen sie sich in Grad 1 entscheiden. Kultisten gehören einem Geheimzirkel an, der eine Götzen, Dämonen, unterdrückten Gott anbetet, und sie beziehen ihre übersinnliche Macht, ihr Wissen und ihr Charisma gegenüber untergeordneten Anhängern aus der Verehrung. Forscher sind Frauen und Männer der Bibliotheken und Archive und wollen sich die übersinnliche Macht auf wissenschaftlichem Wege aneignen. Diese Liste eignet sich damit vorzüglich für Cthulhu- und Horror-Kampagnen, kann aber auch verwendet werden, um beispielweise eine Wahrsagerin zu spielen. Für Kultisten und Forscher gelten unterschiedliche Lernbedingungen (siehe Lernbemerkungen).

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Datensuche** Diese Fertigkeit wird benötigt, um Archive, Zeitungen, Bücher etc. auf okkultistische Aktivitäten hin auszuwerten.
- Mythologie** Wissen um einen Mythos, seine Praktiken, seine Gestalten usw. Hierbei kann es sich sowohl um kühles, abwägendes "Expertenwissen" handeln, aber ebenso kann der Charakter auch Anhänger eines Kultes sein.
- Übersinnliche Fertigkeiten** Der Charakter kann zwischen verschiedenen übersinnlichen Fertigkeiten wählen, die er alle mit S-Gruw (oder einem vom Spielleiter festgelegten Gruw) beherrscht. Tempo, Zeit und AP- sind von der Fertigkeit abhängig. Für die folgenden Beispiele gilt ein S-Gruw und, soweit nicht anders angegeben ein Tempo von
- Zeremonie** Spezielle Form von Redekunst: Beeindrucken. Der Charakter leitet als Vorsteher eines Kultes eine Zeremonie auf der er seine Anhänger für sich einzunehmen versucht und ihnen z.B. Aufträge zu erteilen.

Projekt Demiurgon

Fertigkeitsliste

43 **Pilot I**

Autor: Torsten Wolter

Stand: 23.04.1997

Genre von: Western bis Science Fiction

Wesenheit: Alle

Listentypen: Reise und Technik

Lerndaten:

Erlernbarkeit:

-1

Lernraten: Abenteuer: 2 Selbststudium: 4 Lehrer: 3

Talent: +++ -----

Fing	4	-8
Intu	2	-4
Wahr	5	-11
Wint	3	-6

Lernbemerkungen:

Medien -1: Spezielle Lernmedien.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Kapitänspatent	0		-	Rang	0	1	2	3	4	5	6	1+1
Manöver	0	3	-	S-Gruw								
Navigation	4	3	-	Gruw	9	10	11	12	13	14	15	2+1
Technik	0		-	Bonus	1	1	2	2	3	3	4	2+1
Vehikelanzahl	0		-	S-Gruw	1	1	2	2	2	2	2	

Allgemeine Beschreibung:

Pilotenliste für Kampagnen, in denen der Pilot über alle wichtigen Fertigkeiten verfügt. Für bestimmte Fahrzeuge z.B. Fesselballons kann es Einschränkungen geben.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Kapitänspatent** 0=Kadett; 1=Fähnrich; 2-4= Leutnant (abgestuft nach Dienstalter/Funktion etc.); 5=Erster Offizier; 6=Kapitän; 7=Commodore. Dies gilt nur für Kiregs- oder Handelsmarinen.
- Manöver** Für Manöver mit erlernten Fahrzeugen. Für Routinehandlungen keine Probe. Für knifflige Routinehandlungen wie Starten, Landen usw. ist eine Probe notwendig, die nur bei einem Patzer mißlingt.
- Navigation** Navigationstechniken für beherrschte Fahrzeuge.
- Technik** Bonus auf alle Fertigkeiten der Fertigungsliste Handwer für Reparaturen bei den beherrschten Fahrzeugen.
- Vehikelanzahl** Mögliche Fahrzeuge z. B.: Boot, Segelschiff, Raddampfer, Fesselballon, Doppeldecker, Zeppelin, Sternschiff, Planetenschiff, Shuttle, Raumjäger, Flugzeug, Helikopter, Fesselballon, Doppeldecker etc.

77 **Pilot II**

Autor: Jörn Brinkhus

Stand: 27.04.1997

Genre von: Casablanca bis Science Fiction

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Reise und Wissen

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -6

Lernraten: Abenteuer: 3 Selbststudium: 3 Lehrer: 2

Talent: **+++** -----

Gesh	2	-4
Fing	8	-17
Wahr	2	-4
Wint	8	-17

Lernbemerkungen:
 Bewegungs- oder Bildungstechnik (Fahrzeug) muß vorher erlernt worden sein. Sollte im Zusammenhang mit einer weiteren Militärliste erlernt werden.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Bordwaffen	0		-	Bonus	4	4	5	5	6	6	6	3+1
Lenkung	0		-	Bonus	4	5	5	6	6	7	7	2+1
Sensoren/Kommunikation	0		-	Bonus	3	4	5	5	6	6	7	2+1
Technik	0		-	Bonus	3	4	4	5	5	6	6	2+1

Allgemeine Beschreibung:

Pilot muß immer für ein bestimmtes Fahrzeug gelernt werden. Es entspricht einer Ausbildung bei militärischen oder paramilit. Einheiten. Es ist eine reine Bonusliste.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Bordwaffen** Bonus auf Militärliste, die Umgang mit fest installierten Bordwaffen erlaubt (Bonus auf Probe zum Treffen).
- Lenkung** Bonus auf entsprechende Technik.
- Sensoren/Kommunikation** Bonus auf Fertigungsliste Sinnesschärfe oder entsprechende Techniklisten für Bedienung von Kommunikations- und Sensorikeinrichtungen.
- Technik** Bonus auf Fertigkeiten der Fertigungsliste 'Handwerk' bei einfachen Reparaturen an der Vehikeltechnik.

Projekt Demiurgon

Fertigkeitsliste

129 **Pirat**

Genre von: Fantasy bis Seefahrer

Autor: Shane & Jörn

Stand: 04.06.1997

Wesenheit: Mensch

Lerndaten:

Listentypen: Körper und Wissen

Erlernbarkeit:

0

Lernraten: Abenteuer: 2 Selbststudium: 3 Lehrer: 2

Talent: +++ ----

Lernbemerkungen:

Liste 'Seemann' mindestens auf Grad 1.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Führung	0			Bonus	5	6	6	7	7	8	8	2+1
Maatbefähigung	0				-	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Schiffsstrategie	16	3	-	Gruw	5	6	7	8	9	10	1+1	
Spezialgebiet	0			Bonus	-	2	2	3	3	4	4	4+1
Taktik	18	1	-	Gruw	8	9	10	11	12	13	14	1+1
Taktikpunkte	0			Punkte	4	4	5	5	6	6	7	3+1

Allgemeine Beschreibung:

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Führung** Bonus auf Redekunst: Rhetorik, wenn Befehle an militärische Untergebene gegeben werden.
- Maatbefähigung** Siehe Liste 'Seemann'.
- Schiffsstrategie** Siehe 'Seeoffizier'.
- Spezialgebiet** Siehe Liste 'Seemann'.
- Taktik** Bei Kämpfen auf Schiffen Bonus +2. Ansonsten siehe Liste Seeoffizier.
- Taktikpunkte** Siehe Armee (Mannschaft): Taktik.

42 **Planetenscout**

Autor: Torsten Wolter

Stand: 21.02.1996

Genre von: Science Fiction bis Science Fiction

Wesenheit: Alle

Listentypen: Technik und Wissen

Lerndaten:

Erlernbarkeit:

-2

Lernraten: Abenteuer: 2 Selbststudium: 4 Lehrer: 3

Talent: +++ -----

Ausd	0	-6
Fing	6	-10
Intu	3	0
Wahr	4	-8
Wint	3	-6

Lernbemerkungen:
Medi -1: Moderne Lernmedien.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Erste Hilfe	0		-	Bonus	0	1	1	2	2	3	3	2+1
Geowissenschaft	16	1	-	S-Gruw								
Planetenfahrzeug	6	3	-	Bonus	1	3	4	5	5	6	6	2+1
Überlebenstechniken	3	1h	4/h	S-Gruw								

Allgemeine Beschreibung:

Planetenscouts erkunden die Oberflächen fremder Welten durch Expedition vor Ort, d. h., nicht etwa vom Orbit mit Satelliten oder von Raumschiffen aus. Beispiel: Neil Armstrong, der erste Mensch auf dem Mond.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Erste Hilfe** Bonus auf eine entsprechende Bildungs-/Bewegungstechnik.
- Geowissenschaft** Wissen über Geologie, Ökologie und Vermessungstechnik.
- Planetenfahrzeug** Rad-, Ketten- und Schwebefahrzeuge. Bonus auf die Bildungstechnik oder entsprechende Fertigkeit.
- Überlebenstechniken** Finden von Wasser, Nahrung, Atemluft, Schutz vor Naturgewalten etc. , Orientierung und sinnvolle Bewegung. Referenzfall: Umgebung kommt in ähnlicher Form auch auf der Erde vor.

73 **Plantagenbesitzer**

Autor: Torsten Wolter

Stand: 27.04.1997

Genre von: Antike bis Western

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Wissen und Körper

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -1

Lernraten: Abenteuer: 3 Selbststudium: 6 Lehrer: 2

Talent:	+++	-----
Fing	3	0
Intu	5	-15
Wint	3	-6
Nata	2	-8
Mena	-2	8

Lernbemerkungen:

Wird normalerweise von den Eltern gelernt. Keine Ausbildung in Akademie etc. Bei der Lerptabelle wird Mena nur beachtet, wenn der Plantagenbesitzer ein Sklavenhalter ist. Die Fertigkeit Auspeitschen erhalten nur Sklavenhalter.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Auspeitschen	8	1	2	S-Gruw								
Aussaat	2	3	-	S-Gruw								
Ernte	2	3	-	S-Gruw								
Handel	2	-	-	Bonus	1	1	2	2	3	4	5	2+1
Plantagenverwaltung	2	-	-	Bonus	-	1	2	3	4	5	5	2+1

Allgemeine Beschreibung:

Beschreibt den Großgrund-/Plantagenbesitzer hauptsächlich in den Südstaaten vor 1865. Keine akademische, sondern praxisnahe Ausbildung ohne Spezialisierungsmöglichkeiten.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Auspeitschen** Das Opfer ist unbeweglich (z.B. gefesselt). SCH je nach Peitsche. Nur auf Sklavenhalterplantagen.
- Aussaat** Wissen über Saatmethoden und deren Anwendung.
- Ernte** Wissen über Erntemethoden und deren Anwendung.
- Handel** Bonus auf Handelslisten für Handel mit Baumwolle, Tabak etc. Der Bonus gilt nur für die Produkte der Plantage des Charakters.
- Plantagenverwaltung** Bonus auf Bildung: Allgemein bei Wissensfragen über Plantagenverwaltung und Bildung: Sozial bei Menschenführung oder entsprechende Fertigkeiten anderer Listen. Grundkenntnisse in Buchhaltung, Anleitung von Arbeitskräften etc.

120 **Polizei**

Autor: Projekt

Stand: 07.01.1997

Genre von: Western bis Jetztzeit

Wesenheit: Alle

Listentypen: Wissen und Technik

Lerndaten:

Erlernbarkeit: 0

Lernraten: Abenteuer: 1 Selbststudium: 3 Lehrer: 2

Talent:	+++	-----
Fing	2	0
Intu	4	-8
Wahr	4	-8
Wint	2	-6

Lernbemerkungen:
Police Academy : -1

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Rang	0	-	-	Rang	0	1	2	3	4	5	6	-
Recht	16	*	-	S-Gruw								
Untersuchung	2	*	-	S-Gruw								
Verhören	16	*	-	Gruw	8	8	9	9	10	10	11	2+1

Allgemeine Beschreibung:

Ausbildung und Werdegang bei der Polizei mit der Möglichkeit, sich zu spezialisieren. Es wird nicht zwischen Ordnungs- und Kriminalpolizei unterschieden. Mit steigendem Grad, steigt der Charakter auch innerhalb der Polizei auf. Die Ränge orientieren sich am amerikanischen Polizeisystem.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Rang** Dienstrang: 0= Cadet; 1= Sergeant; 2= Officer; 3= Detective; 4= Lieutenant; 5= Captain; 6= Commissioner
- Recht** Referenzfall: Strafgesetzbuch, bürgerliches Gesetzbuch. Bei einfachen Fragestellungen muß nicht gewürfelt werden.
- Untersuchung** Forensische und ballistische Untersuchung von Tatort und Hergang.
- Verhören** Siehe Liste: Auftreten.

112 **Priester**

Autor: Torsten, Eskar

Stand: 29.04.1996

Genre von: Frühgeschichte bis Nostalgie

Wesenheit: Alle

Listentypen: Sozial und Klerikal

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -15

Lernraten: Abenteuer: 2 Selbststudium: 5 Lehrer: 3

Talent: **+++** -----

Sint	3	-6
Will	4	-8
Char	5	-10
Idea	15	-30

Lernbemerkungen:

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Alte Sprache und Schrift	0		-	SP	1	2	4	8	2	2	2	1+2
Predigt	16	10 min	2	Gruw	8	9	10	11	12	13	14	2+1
Ritual	4	*	*	S-Gruw								
Schriftenexegese	16	*	-	S-Gruw								
Segnung	4	1 min	4	Gruw	6	7	8	9	10	11	12	2+1

Allgemeine Beschreibung:

Priesterfertigkeiten eines typischen Fantasy-Klerikers. Bei Grad 1 muß eine Religionszugehörigkeit gewählt werden. Bei Religionswechsel halbiert sich der Grad. Regeln durch Mitgliedschaft in religiöser Gemeinschaft je nach Kampagne. Durch diese Liste wird nicht der Rang innerhalb der Religionsgemeinschaft bestimmt! Ebenso gibt sie keine Auskunft über eventuell zur Verfügung stehende Zauber.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Alte Sprache und Schrift** Zusätzliche Sprachpunkte in einer alten/heiligen Sprache (mit deren Schrift).

- Predigt** Predigt vor einer nicht voreingenommenen Menge. Glaubensinhalte und moralische Anstöße werden vermittelt. Die Menge ist beeindruckt, Massensuggestionen gegenüber empfänglicher (psych. Resistenz - 4) und der Predigerin freundlich gesonnen.

- Ritual** Anwendung von Alltagsritualen der entspr. Religion (Probe nur bei krit. Anwendung). Je nach Kampagne ist es auch möglich, spezielle Fertigkeiten einzusetzen wie Untotentreibung oder göttliche Gnade herbeibeten.

- Schriftenexegese** Auslegung und Kenntnisse der einschlägigen heiligen Texte (Probe nur bei krit. Anwendung)

- Segnung** Beruhigt eine verwirrten Person (neue Probe auf psych. Resistenz) oder Aufmunterung (Genereller Modi+1 für 1w6 min oder nach Belieben des SL länger).

94 **Privatdetektiv**

Genre von: Nostalgie bis Jetztzeit

Autor: Jörn Brinkhus Stand: 27.04.1997

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Wissen und Sozial

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -2

Lernraten: Abenteuer: 2 Selbststudium: 7 Lehrer: 3

Talent:	+++	-----
Intu	4	-8
Wahr	5	-10
Sint	3	-6
Wint	1	-12

Lernbemerkungen:
+=Ferp 3.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Fangfrage	16	*	-	Gruw	4	5	5	6	6	7	7	2+1
Forensik	4	*	-	Gruw	6	+	+	+	+	+	+	+
Observieren	0		-	Bonus	4	4	5	5	6	6	7	2+1
Recht	16	*	-	Gruw	8	+	+	+	+	+	+	+
Verhören	16	*	-	Gruw	8	+	+	+	+	+	+	+

Allgemeine Beschreibung:

Klassischer Detektiv ("mit Trenchcoat, Hut und Cigarre"). Liste mit vor allem Ermittlungsmethoden, die auf Wahrnehmung und Gesprächen beruhen. Diese Liste gestattet keine weiteren Spezialisierungsmöglichkeiten.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Fangfrage** Beim Gespräch mit einem Gesprächspartner eine logische Falle stellen, aufgrund der verschwiegenes Wissen unbeabsichtigterweise offenbar wird. Bei einem Geniestreich, merkt das Opfer nicht, das es hereingefallen ist. Beide Gesprächspartner müssen sich in der Unterhaltung als gleichwertig behandeln. Natürlich können nur Dinge ans Tageslicht kommen, von denen das Opfer weiß (oder glaubt zu wissen).
- Forensik** Untersuchung eines Tatortes auf Tatspuren. Referenzfall: Untersuchungsset, gut ausgeleuchtete Umgebung, kein Zeitlimit. (Zeit bis zum Erfolg entscheidet der SL)
- Observieren** Bonus auf Sinnesschärfe: Alle Fertigkeiten beim Beobachten eines Ortes auf verdächtige Geschehnisse hin.
- Recht** Referenzfall: Strafgesetzbuch, bürgerliches Gesetzbuch, Strafprozeßordnung. Bei einfachen Fragestellungen muß nicht gewürfelt werden.
- Verhören** Referenzfall: Opfer ablehnend und ohne Fluchtmöglichkeit, kein Einsatz von Folterinstrumenten und Wahrheitsdrogen. Uneingeschränkte Gesprächsmöglichkeit. Evtl. konkurrierend zu Vitalität: Psychischer Resistenz.

12 **Prospektor**

Autor: Torsten Wolter

Stand: 21.02.1996

Genre von: Science Fiction bis Science Fiction

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Technik und Wissen

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -3

Lernraten: Abenteuer: 1 Selbststudium: 4 Lehrer: 3

Talent:	+++	-----
Kons	3	-6
Kraf	1	0
Fing	2	0
Wahr	0	-4
Wint	8	-13

Lernbemerkungen:
 Voraussetzung: Bildung mindestens Grad 2; Medien: Virtuelle Realitäts- und Psyching-Verfahren: -1.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Bergbau	5	*	-	S-Gruw								
Geologie	16	3	-	S-Gruw								
Planetologie	16	*	-	S-Gruw								
Rohstoffhandel	0		-	Bonus	1	1	2	2	3	3	4	2+1
Spez. Lagerung	1	*	-	Gruw	6	7	8	9	10	11	12	1+1

Allgemeine Beschreibung:

Prospektoren schürfen auf bisher kaum erforschten und schwer zugänglichen Planeten nach Rohstoffen. Sie handeln entweder im Interesse großer Konzerne oder eigener Profitgier.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Bergbau** Umgang mit Abbaufahrzeugen und Geräten, Entnahme von Probebohrkernen, Organisation des Bergbaubetriebs.
- Geologie** Wissen über chemophysikalische Eigenschaften von Gesteinen und Metallen und Analysemethoden.
- Planetologie** Wissen in Planetographie, Innerer Aufbau von Himmelskörpern etc.
- Rohstoffhandel** Bonus auf Händler: Wirtschaftstheorie und Verhandeln bei Bergbaukram.
- Spez. Lagerung** Kenntnisse über spezielle Handhabung und Versiegelung toxischer, spaltbarer und flüchtiger Substanzen, sowie deren gesicherte Unterbringung und Transport, und dessen Durchführung.

146 **Psionik**

Autor: Jörn Brinkhus

Stand: 05.03.1999

Genre von: Allgemein bis Allgemein

Wesenheit: Alle

Listentypen: Psi und Psi

Erdaten:

Erlernbarkeit: -30

Lernraten: Abenteuer: 3 Selbststudium: 30 Lehrer: 3

Talent:	+++	-----
Ausd	3	-9
Will	4	-12
Char	3	-9
Psio	30	-30

Lernbemerkungen:

In dieser Liste werden Fertigkeiten mit Ferp erworben und gesteigert. Ab einem Gruw von 15 verdoppeln sich die Ferp-Kosten. Die Ferp-Kosten sind individuell für jede Fertigkeit aufgelistet. Manche Fertigkeiten erfordern den Erwerb von anderen Fertigkeiten (Grundfertigkeiten). Auch dies ist vermerkt. Prinzipiell gilt jedoch, daß 'Computeremphatie', 'Verletzen', 'Gedankenortung' und 'Einschätzen' den Erwerb von 'Emphatie' voraussetzen. Bevor 'Gedankenbefehl', 'Gedankensonde', 'Kommunikation', 'Gedankensenden' und 'Gedankenmanipulation' erlernt werden können benötigt der Charakter 'Gedankenlesen'. 'Regeneration' und 'Verbesserung' setzen 'Körperbeherrschung' voraus.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Computeremphatie	0			Zufe	-	-	-	-	-	-	ja	ja
Einschätzen	0			Zufe	-	-	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Emphatie	16	1A	4	Gruw	8	*	*	*	*	*	*	*
Ferp	0			Ferp	9	7	5	4	4	3	3	2
Gedankenbefehl	12	3A	8	Gruw	-	-	-	-	6	*	*	*
Gedankenlesen	16	3A	4	Gruw	8	*	*	*	*	*	*	*
Gedankenmanipulation	14	9A	12	Gruw	-	-	-	-	6	*	*	*
Gedankenschild	4	2A	1	Bonus	3	4	4	5	5	5	5	4+1
Gedankensenden	16	3A	4	Zufe	-	-	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Gedankensonde	14	*	8/Rd.	Guw	-	-	6	*	*	*	*	*
Kommunikation	4	*	4 /Rd.	Gruw	-	-	8	*	*	*	*	*
Körperbeherrschung	2	*	*	Gruw	6	*	*	*	*	*	*	*
Ortung	16	3A	4	Gruw	-	-	8	*	*	*	*	*
PSI-Punkte	0			Psip	20	22	24	26	28	30	31	1+1
Regeneration	0	1h	0	Gruw	-	-	10	*	*	*	*	*
Telekinese	4	3A	4	Gruw	8	*	*	*	*	*	*	*
Teleportation	18	3A	8	Gruw	7	*	*	*	*	*	*	*
Verbesserung	2	3A	10	Gruw	-	-	8	*	*	*	*	*
Verletzen	16	1A	6	Gruw	-	-	-	-	6	*	*	*

Allgemeine Beschreibung:

Beschreibung der Fertigkeiten:

Computeremphatie Mit dieser Zusatzfertigkeit kann der Charakter die Fertigkeiten 'Gedankenlesen' und 'Gedankensenden' benutzen, um Speicherinhalte zu verändern. Mit 'Gedankenbefehl' kann er das Betriebssystem manipulieren. Handelt es sich bei dem Computersystem um eine Künstliche Intelligenz, so kann der Charakter auch 'Kommunikation', 'Einschätzen' und 'Verletzen' einsetzen. Diese Fertigkeit kostet 3 Ferp und kann frühestens in Grad 7 erlernt werden.

Einschätzen Mit dieser Zusatzfertigkeit kann ein Charakter jedesmal, wenn er die Fertigkeit 'Emphatie' einsetzt, ein grobes Bild vom Charakter seines Opfers erhalten. Diese Zusatzfertigkeit kostet 4 Ferp, hat als Grundfertigkeit 'Emphatie' und kann frühestens in Grad 3 erlernt werden.

Emphatie Mit dieser Fertigkeit werden die Anwesenheit und die Gefühle von intelligenten Wesen gemessen. Der Charakter kann feststellen, welchem Volks das Wesen angehört, ob es psionisch begabt ist und gerade seine Psi-Fertigkeiten einsetzt. Außerdem hat er das Muster das Gehirnwellenmuster dieses Wesens gespeichert und würde es wiedererkennen, wenn er nochmals 'Emphatie' einsetzt. Referenzfall: 100m, 1 Runde Dauer, konkurrierend zu Vitalität: Psychische Resistenz. Ist das Opfer Psioniker und verteidigt es sich erfolgreich gegen 'Emphatie', so bekommt es den Einsatz von Psi-Fertigkeiten mit. Modi durch Reichweite: 101-500m -2, 501m-1km -4, 1km-10km -6, 11km-50km -8, 51-100km -10 usw. Ist das Opfer

	Psioniker, so erhält der Charakter, der 'Emphatie' einsetzt, einen Modi von +1 pro Grad, den das Opfer die Liste 'Psionik' beherrscht. Der Erwerb dieser Fertigkeit kostet 4 Ferp.
Ferp	Diese Ferp stehen dem Charakter in dem jeweiligen Grad zur Verfügung, um damit die aufgeführten Fertigkeiten einzukaufen. Diese Ferptabelle ist so gewählt, daß ein Charakter in Grad 1 zwei Fertigkeiten mit schlechtem Gruw oder eine Fertigkeit mit gutem Gruw erlernen kann. Als SL kann (und sollte) man diese Ferpverteilung natürlich ändern, wenn es die Kampagne erforderlich macht.
Gedankenbefehl	Das Opfer führt in der gleichen Runde einen Befehl aus, der maximal 12 Wörter umfassen darf, dessen Ausführung nicht länger als fünf Runden in Anspruch nehmen darf und von diesem in der Formulierung verstanden werden muß. Das Opfer ist sich des Befehls nicht bewußt, weder vor noch nach der Ausführung. Referenzfall und Modi wie 'Gedankenlesen'. Diese Fertigkeit kostet 4 Ferp, kann frühestens in Grad 5 erlernt werden und setzt 'Gedankenlesen' voraus.
Gedankenlesen	Mit dieser Fertigkeit liest der Charakter die gegenwärtigen Gedanken des Opfers gelesen, die der Psioniker natürlich intellektuell verarbeiten muß. Referenzfall: 10m, 1 Wesen, 1 Runde, Konkurrierend zu Vitalität: Psychische Resistenz. Ist die Probe auf 'Psychische Resistenz' des Opfers erfolgreich gewesen und ist er ein Psioniker, so weiß er, daß er manipuliert wurde. Für zusätzliche 10m Reichweite erhält der Charakter einen Modi von -1. Haben Psioniker und Objekt direkten körperlichen Kontakt, so steigt der Modi um +3. Soll der Kontakt in der nächsten Runde fortgesetzt werden, so ist ein erneute Probe notwendig, die allerdings einfacher wird: Modi +1(kumulativ). Nach 3 Runden psionischen Kontakt ist dann ein Modi von +3 zusammengekommen; weiter steigt er nicht. Der Erwerb dieser Fertigkeit kostet 3 Ferp.
Gedankenmanipulation	Mit dieser Fertigkeit können gezielt Erinnerungen eines Wesens manipuliert werden, die zuvor mit 'Gedankensonde' ausgekundschaftet wurden. Je besser die ermittelte Fertigkeit, desto ausgebauter sind die Erinnerungen und desto niedriger ist die Wahrscheinlichkeit, daß das Opfer etwas merkt. Liegt der Charakter bei seiner Probe um 5 unter der Ziez, so hat er die Erinnerungen nur gelöscht. Bei einem Patzer hat der Charakter an seinen eigenen Erinnerungen herumgefuscht - Shit happens! Referenzfall und Modi ansonsten wie bei 'Gedankenlesen' und 'Gedankensonde', nur daß der Versuch auf jeden Fall 9 Aktionen dauert. Wurde mehrmals 'Gedankensonde' eingesetzt, um an die jetzt zu manipulierenden Informationen zu gelangen, so muß nun auch mehrmals 'Gedankenmanipulation' eingesetzt werden, um diese Komplexe zu manipulieren. Diese Fertigkeit erfordert die Fertigkeiten 'Gedankenlesen', 'Gedankensenden' und 'Gedankensonde'; sie kostet 5 Ferp und kann frühestens in Grad 5 erlernt werden.
Gedankenschild	Bonus auf Vitalität: Psychische Resistenz gegen psionische Angriffs- und Beeinflussungsmanöver. Der Bonus hält dann an, wenn pro Runde eine Aktion investiert wird. Dieser Bonus gilt nicht, wenn Vitalität: Psychische Resistenz konkurrierend zu Psionik: Emphatie oder Ortung eingesetzt wird.
Gedankensenden	Mit dieser Zusatzfertigkeit kann der Charakter, wenn er die Fertigkeit 'Gedankenlesen' einsetzt, gleichzeitig Gedanken in den Geist seines Opfers einspeisen. Dieses nimmt sie als 'Stimmen im Kopf' wahr. Diese Fertigkeit kostet 4 Ferp, erfordert die Fertigkeit 'Gedankenlesen' und kann frühestens in Grad 3 gelernt werden.
Gedankensonde	Mit dieser Fertigkeit können die Erinnerungen von Wesen auf 'Stichwörter' befragt werden; ein Gesamtscan ist nicht möglich. Modi: Erinnerung eine Woche zurückliegend -1, für einen Monat -2, für ein Quartal -3, für ein Jahr -4 und für ein Jahrzehnt -5. Hat das Opfer seine Erinnerungen verdrängt, so erhöht sich die Zielzahl. Referenzfall und Modi sind ansonsten wie bei 'Gedankenlesen'. Diese Fertigkeit kostet 5 Ferp, kann frühestens in Grad 3 erlernt werden und erfordert die Fertigkeit 'Gedankenlesen'.
Kommunikation	Diese Fertigkeit ermöglicht die Kommunikation mit einem anderen Psioniker, der auch die Fertigkeit 'Kommunikation' erlernt hat. Der 'Angefunkte' kann die Kommunikation verweigern; der Charakter spürt dann auch nicht seine Anwesenheit. Referenzfall: Unter 1 km direkte Distanz zwischen beiden, 1 Wesen, 1 Runde. Modi für Reichweite: 1-10 -2, 11-50 km -4, 51-100 km -6, 101-500km -8, 501-1.000 km -10 usw. Ist der Kontakt einmal zustande gekommen, kann er nur von einer der beiden Seiten abgebrochen werden. Diese Fertigkeit kostet 4 Ferp und erfordert die Fertigkeit 'Gedankenlesen'.
Körperbeherrschung	Diese Fertigkeit kann eingesetzt werden, um unterschiedliche Effekte hervorzurufen. A) Langsamkeit: Der Charakter kann sich in einen Ruhezustand versetzen, indem er nur noch sehr langsam handeln kann. Er hat nur noch eine Aktion und alle Tempowerte sind halbiert. Während dieser Zeit nimmt er nur die Hälfte an Sauerstoff, Nahrung und Wasser zu sich und regeneriert AP und VK wie gehabt. Innerhalb von einer Runde kann der Charakter diesen Zustand aufheben. Er erfordert eine Probe gegen die Ziez 20. Der Einsatz von 'Körperbeherrschung' um den Effekt 'Langsamkeit' hervorzurufen kostet keine AP, erfordert 3 Aktionen und tritt bei Tempo 0 ein. B) Geschwindigkeit: Mit dieser Fertigkeit kann ein Charakter in einer Runde besonders schnell handeln. Bei Tempo 20 führt er eine Probe durch. Liegt die ermittelte Fertigkeitsszahl über 20, so erhöhen sich all seine Tempowerte um +1, liegt es über 25 um +2 (nicht kumulativ) usw. Umgekehrt bedeutet ein Ergebnis unter 15, daß sich seine Tempowerte um -1 verringern, bei 10 oder weniger um -2. Bei einem Patzer ist der Charakter handlungsunfähig. Der Einsatz dieser Fertigkeit kostet keine Aktionen, dafür aber 5 AP. Der Erwerb dieser Fertigkeit kostet 3 Ferp
Ortung	Mit dieser Fertigkeit kann die Anwesenheit von Personen bestimmt werden, deren Gehirnwellenmuster der Charakter schon einmal vorher mit 'Emphatie' durchleuchtet hat. Er kann also nach einer speziellen Person suchen. Referenzfall: 1 km Reichweite, 1 Wesen. Modi für Reichweite: 1-10km -2, 11-50 km -4, 51-100 km -6, 101-500 km -8, 1.001-5.000 km -8, 5.001-10.000 km -10 usw. Wird eine genauere Ortung versucht (Richtung, Bewegung usw.), so ergibt sich ein Modi von -2 bis -5 (SL-Entscheidung). Diese Fertigkeit kostet 3 Ferp, kann frühestens in Grad 3 erlernt werden und erfordert die Grundfertigkeit 'Emphatie'.
PSI-Punkte	Wird nicht mit dem Ausdauermodul gespielt, so erhält der Charakter die angegebene Zahl an PSI-Punkten. Die Kosten für Psi-Fertigkeiten werden dann von diesem Wert abgezogen. In Ruhepausen werden 3 Psip pro Stunde regeneriert.
Regeneration	Mit dieser Fertigkeit kann der Charakter während Ruhetagen verstärkt VK regenerieren. Für jeden Ruhetag wird eine Probe gegen einen Ziez von 20 gemacht. Ist diese erfolgreich, so zählt dieser eine Ruhetag für zwei Ruhetage. Bei einem Mißerfolg regeneriert der Charakter nicht. Diese Fertigkeit kostet drei Ferp, kann frühestens in Grad 3 erlernt werden und erfordert die Fertigkeit 'Körperbeherrschung'.

Telekinese	Durch diese Fertigkeit kann der Psioniker Gegenstände mit seiner Gedankenkraft bewegen; hört der Psioniker mit dieser Tätigkeit auf, so besitzt der Gegenstand keine eigenen Impuls. So verharren psionisch bewegte Gegenstände im gravitationsleeren Raum, wenn die psionische Bewegung aufhört. Referenzfall: Gegenstand von max. 10 kg Gewicht innerhalb von 20m kann eine Runde lang mit einer Geschwindigkeit von 5 m / s bzw. bis zu 50 m pro Runde bewegt werden. Die Modi a) nach Gewicht des Gegenstandes: pro 10 kg -1, b) Geschwindigkeit: pro 10m/s mehr um -2 und c) Erhöhung der Reichweite: pro 10m um -1. Soll diese Fertigkeit für feinmotorische Tätigkeiten, so kann dies zu zusätzlichen Modis nach Entscheidung des Spielleiters führen: Notbremse ziehen -0, kleinen Schalter umlegen -3, chirurgische Operation durchführen -10. Soll ein Wesen bewegt werden, so gilt ein Modi von -5 und konkurrierend zu dieser Fertigkeit Vitalität: Physische Resistenz des Opfers. Wollen zwei Telekineten den gleichen Gegenstand bewegen, so führen sie konkurrierende Proben aus. Nicht desto trotz müssen sie die Zielzahl von 20 erreichen. Wurde der Gegenstand schon in der vorherigen Runde bewegt: Modi +2 (nicht kumulativ). Diese Fertigkeit kostet 4 Ferp.
Teleportation	Referenzfall: Der Psioniker kann sich, seine Kleidung und seine Traglast an Gepäck in Null-Zeit zu einem maximal 500 m entfernten und ihm bekannten Ort versetzen. Modis für Entfernung: Bei 500m-1km -2, 1km-5km -4, 5km-10km -6, 11km-50km um -8, 51km-100km -10 usw. Ist der Ort dem Psioniker unbekannt steigt die Zielzahl um +3, ist er in Sichtweite sinkt sie um -1. Für jedes Kilogramm über seiner Grundlast steigt die Zielzahl um +1. Scheitert die Probe normal, passiert nichts. Scheitert sie kritisch, so rematerialisiert der Psioniker um die Anzahl an Metern bzw. Kilometern versetzt, um die er das Würfelergebnis verfehlt hat. Die genaue Richtung und den Ort kann sich der SL aussuchen!!! Diese Fertigkeit kostet 5 Ferp.
Verbesserung	Setzt ein Charakter diese Fertigkeit erfolgreich ein, so kann er eine der Standardliste 'Sinnesschärfe', 'Stärke', 'Bewegung' und 'Vitalität' für die nächste halbe Stunde um einen Grad erhöhen. Diese Fertigkeit kann auch auf andere körperliche Listen z.B. Ringen angewendet werden, wenn der SL zustimmt. Während dieser halben Stunde umgibt den Charakter eine schwache psionische (magische) Aura. Verbesserung kann frühestens in Grad 3 erlernt werden und kostet 3 Ferp
Verletzen	Referenzfall: 100 m Reichweite, 1 Wesen, konkurrierend zu Vitalität: Physische Resistenz. Das Objekt muß gesehen werden oder durch Emphatie in der vorherigen Runde psionisch geortet worden sein. Es erleidet bei Erfolg einen Schaden in Höhe von $1W6^4$. Das Opfer erleidet diesen Schmerz in Form von Kopf- und Hitzeschmerzen. Modis kommen hinzu, wenn sich die Reichweite erhöht (siehe dazu 'Emphatie') oder wenn der Psioniker den Schaden erhöhen möchte. Für einen zusätzlichen Schaden von $1W6^4$ gibt es einen Modi von -5. Diese Fertigkeit kann frühestens in Grad 5 erlernt werden und kostet 4 Ferp. Vorher muß die Fertigkeit 'Emphatie' erlernt werden.

143 **Psychologie**

Autor: Eskar

Stand: 08.03.1998

Genre von: Nostalgie bis Science Fiction

Wesenheit: Alle

Listentypen: Wissenschaft und Sozial

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -4

Lernraten: Abenteuer: 3 Selbststudium: 10 Lehrer: 4

Talent:	+++	-----
Intu	5	-15
Sint	4	-8
Wint	3	-6
Will	2	-4
Char	0	-6

Lernbemerkungen:
Voraussetzung: Bildung mindestens auf Grad 3.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Datensuche	2	3		Gruw	8	9	10	11	12	13	14	2+1
Fachkenntnisse				Bonus	2	2	3	3	4	4	4	3+1
Menschenkenntnis	0			Bonus	1	2	3	4	5	5	6	2+1
Psychotherapie	18	*		S-Gruw								
Spezialgebiet				Slots	1	1	1	1	2	2	2	3+1
Überzeugen	0			Bonus	0	2	2	3	3	3	4	3+1

Allgemeine Beschreibung:

Entspricht der Ausbildung zum praktizierenden Psychologen.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Datensuche** Suche in wissenschaftlichen Bibliotheken, medizinischen Archiven etc.
- Fachkenntnisse** Bonus auf Bildung: Geisteswissenschaftlich.
- Menschenkenntnis** Bonus auf Sinnesschärfe: Menschenkenntnis, wenn eine Diagnose gestellt werden soll.
- Psychotherapie** Therapie von bereits diagnostizierten Krankheiten. Modi je nach Situation des Patienten und den äußeren Umständen.
- Spezialgebiet** Der Charakter wählt eine Therapieform, auf der er einen Modi von +2 auf Fachkenntnisse und Pschotherapie erhält.
- Überzeugen** Bonus auf Redekunst: Überzeugen und Sprachen: Kommunikation.

122 **Recht / Verwaltung**

Genre von: Western bis Science Fiction

Autor: Jörn Brinkhus Stand: 08.01.1997

Wesenheit: Alle

Listentypen: Wissen und Sozial

Lerndaten:

Erlernbarkeit: 0

Lernraten: Abenteuer: 4 Selbststudium: 7 Lehrer: 4

Talent:	+++	-----
Intu	0	-2
Sint	3	-3
Wint	3	-3
Will	2	0
Gesa	2	0

Lernbemerkungen:
Diese Liste kann nur auf Grad 3 erlernt werden, wenn zuvor Bildung mindestens auf Grad 3 erlernt wurde.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Datensuche	2	*	-	Gruw	8	9	10	11	12	13	14	2+1
Rechtswissenschaft	16	*	-	Bonus	2	2	3	3	4	4	4	3+1
Spezialgebiet	0			Slots	-	-	-	1	1	1	2	3+1
Verhandlung	0			Bonus	-	.	-	1	1	2	2	3+1
Verwaltungspraxis	16	*	-	S-Gruw								

Allgemeine Beschreibung:

Eine Liste für alle Kampagnen, in denen Rechts- und Verwaltungsordnungen eine Rolle spielen sollen. Keine Trennung zwischen Bürokratie und Rechtswissenschaft. Ab Grad 4= Ausgebildeter Anwalt mit eigenem Schwerpunkt. Vgl. aber auch die Liste 'Bürokratie'.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Datensuche** Ungewöhnliche Information, richtige Sicherheitsklassifizierung, keine Konzentrationsstörungen. Auf amtliche Archive beschränkt. Ansonsten Modi -2.
- Rechtswissenschaft** Bonus auf Bildung: Allgemein. Jurisprudenz im engeren Sinne.
- Spezialgebiet** Spezialgebiet z.B. Verfassungsrecht, in denen der SC einen Bonus von +3 auf alle Fertigkeiten dieser Liste erhält.
- Verhandlung** Bonus auf die Fertigkeiten Redekunst: Überzeugen und Rhetorik z.B. vor Gericht.
- Verwaltungspraxis** Das alltägliche Handwerk. Bei Routinehandlungen keine Probe oder Mißerfolg nur bei Patzer.

76 **Redekunst**

Autor: Jörn Brinkhus

Stand: 27.04.1997

Genre von: Allgemein bis Allgemein

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Sozial und Sozial

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -2

Lernraten: Abenteuer: 2 Selbststudium: 5 Lehrer: 1

Talent:	+++	-----
Intu	6	-10
Sint	3	-6
Char	3	-6
Gems	2	-4

Lernbemerkungen:

*=4 Ferp, von denen maximal 3 pro Grad auf eine Fertigkeit gelegt werden können. Ab einem Gruw von 15 werden doppelt so viele Ferp zum Steigern gebraucht.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Beeindrucken	18	*		Gruw	6	*						
Interview	18	*	-	Gruw	6	*						
Menschenkenntnis	16	30s	-	Bonus	4	5	6	7	7	8	8	2+1
Rhetorik	18	*	-	Gruw	6	*						
Überzeugen	18	*	-	Gruw	6	*						
Verführen	18	*	-	Gruw	6	*						

Allgemeine Beschreibung:

Liste mit verbalen Fertigkeiten, die Einfühlungsvermögen verlangen. Spezialisierungsmöglichkeiten für den SC. Als gegensätzliche Liste siehe Auftreten.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Beeindrucken** Ungestörte Gesprächssituation, anfangs neutrale Einstellung gegenüber dem 'Angeber'. Bei Erfolg hinterlässt er den nachhaltigen Eindruck, ein 'toller Hecht' zu sein.
- Interview** Möglichkeit dem Gegenüber Informationen "aus der Nase zu ziehen" und anschließend eine Gesprächsnotiz zu verfassen. Referenzfall: Der Interviewte ist sprechbereit, die Informationen gefährden seine Position nicht direkt.
- Menschenkenntnis** Wissen, ob das Gegenüber einen anlügt, etwas zurückhält, etwas hinterhältiges plant etc. Menschenkenntnis kann auch vom Spielleiter für einen SC gewürfelt werden, ohne daß dieser das ansagt. Referenzfall: Kommunikationsverhältnisse und Mimik sind ungestört.
- Rhetorik** Ansprache Gegenüber einer Menge. Referenzfall: Menge will zuhören, ist dem Redner gegenüber neutral eingestellt. Bei erfolgreichem Gruw ist die Menge vom Redner überzeugt und bereit die gemachten Vorschläge, Erläuterungen etc. in Erwägung zu ziehen.
- Überzeugen** Verhandlung in einem symmetrischen Kommunikationsverhältnis, z.B. um einen Preis. Evtl. konkurrierend zu Überzeugen.
- Verführen** Ungestörte Gesprächssituation. Der Verführer hat kein schlechtes "Image" bei der Person, die er verführen möchte. .Beeindrucken: Kommunikationssituation symmetrisch und ungestört, anfangs neutrale einstellung gegenüber dem 'Angeber'. Bei Erfolg hinterlässt er den nachhaltigen Eindruck, ein 'toller Hecht' zu sein. Referenzfall für beide Fertigkeiten: Kommunikationssituation symmetrisch und ungestört, anfangs neutrale Einstellung gegenüber dem Verführer.

57 **Reiter**

Autor: Torsten Wolter

Stand: 24.04.1997

Genre von: Antike bis Klass. Detektivst

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Reise und Körper

Lerndaten:

Erlernbarkeit: 0

Lernraten: Abenteuer: 1 Selbststudium: 3 Lehrer: 2

Talent:	+++	-----
Ausd	3	-6
Gesh	6	-12
Intu	3	-12
Will	2	-4

Lernbemerkungen:
Diese Lste muß für eine bestimmte Tierart z.B. Pferde erlernt werden.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Dressur	0	*	-	Gruw	8	9	10	11	12	13	14	2+1
Reiten	8	3	3	Gruw	13	14	15	16	16	17	17	2+1
Reittier fangen	8	3	3	Gruw	6	7	8	9	10	11	12	1+1
Tricks	8	3	2	Gruw	6	6	7	7	8	8	9	2+1

Allgemeine Beschreibung:

Diese Liste ist für den professionellen Reiter und gestattet Fertigkeiten, die weit über den Einsatz der Bewegungstechnik: Reiten hinausgehen. Bei Reittieren, die nicht Pferde sind, können Fertigkeiten nach Maßgabe des Spielleiters variieren.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Dressur** Abrichten eines gefangenen Reittieres.

- Reiten** Probe nur in krit. Situationen. Um im Sattel zu bleiben, sind im Stillstand 0A, beim Reiten 1A notwendig. Geschwindigkeit richtet sich nach Reittier, Tempo beim Fertigkeitseinsatz kann auch variieren. Für Reisen verbraucht der Reiter 3AP pro Stunde.

- Reittier fangen** Reitend auf dem Rücken eines gleichen Reittieres ein anderes (wildes) einzufangen. Ist dieses bereits abgerichtet: Modi+4.

- Tricks** Hierbei handelt es sich um Reittricks (z.B. im Sattel stehen, seitlich am Pferd reiten etc.). Das Pferd muß entsprechend dressiert sein.

70 **Ringer**

Autor: Jörn Brinkhus

Stand: 25.04.1997

Genre von: Allgemein bis Allgemein

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Kampf und Körper

Lerndaten:

Erlernbarkeit:

0

Lernraten: Abenteuer: 3 Selbststudium: 3 Lehrer: 2

Talent: +++ ----

Ausd	3	-6
Kraf	3	-6
Gesh	6	-12
Fing	2	-4

Lernbemerkungen:

+3 Ferp. Es können maximal 2 Ferp pro Grad für eine Fertigkeit investiert werden.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Ausweichen	0		-	Bonus	2	4	+	+	+	+	+	+
Ringen	0		-	Bonus	2	4	+	+	+	+	+	+
Schwitzkasten	14	2	3	S-Gruw								

Allgemeine Beschreibung:

Liste, für Charaktere, welche sich im unbewaffneten Nahkampf auf Ringen spezialisieren. Andere Varianten sind die Listen 'Boxer' und 'Kick-Boxer'. Bonusliste, insbesondere auf Bewegung.

Modi: Ziel hilflos: +5, Ziel benommen: +4, Ziel überrascht: +4, Schlag in den rücken: +2, Schlag von oben: +2, Ziel größer als Angreifer: +1 bis +5, Ziel rennt -2, Ziel kleiner als angreifer: -1 bis -5, Ziel unsichtbar: -10, Angriff von hinten bzw. Ziel flieht: +4 Angreifer am boden: -4, Angreifer rennt: -2, Angreifer geblendet: -10.

Beschreibung der Fertigkeiten:

Ausweichen Bonus auf Bewegung: Ausweichen.

Ringen Bonus auf Bewegung: Ringen.

Schwitzkasten Ein Ringer kann diese Fertigkeit auf Gegner anwenden, die er schon mit Ringen festgehalten hat. Erreicht er mit seiner Probe eine Zielzahl von 20, so hat er seinen Gegner im Schwitzkasten. Gelingt es ihm, einen Gegner 3 Runden hintereinander in den Schwitzkasten zu nehmen, so ist dieser für 1W6 Minuten bewusstlos. Für jede Runde im Schwitzkasten verliert der Gegner 10 AP. Er kann nicht schreien. Während der Charakter einen Gegner im Schwitzkasten hat, muß er ihn nach den Regeln für Ringen (siehe Bewegungsliste) festhalten; sein Gegner kann nur aus dem Schwitzkasten entkommen, wenn er nicht mehr festgehalten wird.

136 **Scharlatanerie**

Autor: Kerstin

Stand: 25.06.1997

Genre von: Antike bis Science Fiction

Wesenheit: Alle

Listentypen: Sozial und Wissen

Lerndaten:

Erlernbarkeit:

0

Lernraten: Abenteuer: 3 Selbststudium: 5 Lehrer: 3

Talent: **+++** -----

Fing	0	-4
Intu	5	-10
Wahr	3	-6
Will	3	-6
Char	4	-12

Lernbemerkungen:
 *= 2 Ferp. Ab einem Bonus von 4 werden doppelt so viele Ferp zum Steigern gebraucht.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Erkundung einziehen	0			Bonus	2	*	*	*	*	*	*	*
Geheimwissen	0			Bonus	2	3	4	5	5	6	6	3+1
Menschenkenntnis				Bonus	2	*	*	*	*	*	*	*
Show	0	1h		S-Gruw								
Spezialgebiet	0	*		Gruw	-	-	8	9	10	11	12	1+1
Überzeugen	0			Bonus	2	*	*	*	*	+	*	*

Allgemeine Beschreibung:

Liste für berufsmäßige Scharlatane, die in Seancen, geheimen Sitzungen u.ä. den Eindruck erwecken, übersinnliche Fähigkeiten zu besitzen und damit Kunden über den Tisch ziehen.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Erkundung einziehen** Bonus auf Bildung: Sozial, wenn über Kunden Hintergrundwissen bsp. Vorlieben, familie in Kenntnis gebracht werden soll, damit ihnen geboten werden kann, was sie hören wollen.
- Geheimwissen** Wissen um esoterische Hintergünde des Gewerbes. Bonus auf Bildung: Geisteswissenschaftlich.
- Menschenkenntnis** Bonus auf Sinnesschärfe: Menschenkenntnis.
- Show** Der Charakter sucht sich 3 Arten der Scharlatanerie (Bsp:Kristallkugel, Medium, Tische rücken, Karten lesen) aus, die er mit dieser Fertigkeit überzeugend darstellen kann. Beim Patzer fliegt die Scharlatanerie auf.
- Spezialgebiet** Ein Spezialgebiet muß gewählt werden; dieses stellt eine 'handfeste' Zusatzqualifikation dar. Bsp. Kenntnisse und Anwendung von Drogen, Hypnose, Taschenspielertricks, Diebstahl.
- Überzeugen** Bonus auf Sprachen: Kommunikation oder entsprechende Fertigkeit einer anderen Fertigkeitsliste

39 **Schmuggler**

Autor: Torsten Wolter

Stand: 27.04.1997

Genre von: Science Fiction bis Science Fiction

Wesenheit: Alle

Listentypen: Technik und Körper

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -2

Lernraten: Abenteuer: 1 Selbststudium: 2 Lehrer: 1

Talent: **+++** -----

Gesh	0	-4
Fing	3	-6
Intu	3	-6
Will	6	-15
Char	5	-5

Lernbemerkungen:

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Bestechung	4	3	-	Gruw	6	6	7	8	9	10	11	1+1
Einbruch	0		-	Bonus	-	1	1	2	2	3	3	2+1
Entern	4	3	-	Gruw	7	8	9	10	11	12	13	1+1
Handfeuerwaffe	0		-	Bonus	-	1	1	2	2	3	3	2+1
Schmuggel	2	3	-	S-Gruw								
Sicherheitstechnik	2	3	-	Gruw	8	9	10	11	12	13	14	2+1
Verhandeln	4	3	-	Gruw	6	7	8	9	10	11	12	1+1

Allgemeine Beschreibung:

Für den Schmuggler in SF-Kampagnen, speziell mit Raumschiffen oder Fahrzeugen.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Bestechung** Wird erst nach Festsetzen der Bestechungssumme durch den Spieler überprüft.
- Einbruch** Bonus auf Handwerk: Sabotieren für das Überwinden mechanischer Sicherheitsanlagen.
- Entern** Siehe Marinekanonier.
- Handfeuerwaffe** Bonus auf Waffenfertigkeit oder Bewegungstechnik
- Schmuggel** Verbergen von Kontrabande z.B. in Hohlräumen etc.
- Sicherheitstechnik** Überwinden und Einrichten von elektronischen sicherheitsvorrichtungen.
- Verhandeln** Preishandel, feilschen.

121 **Schmuggler/Hehler**

Genre von: Antike bis Jetztzeit

Autor: Jörn Brinkhus Stand: 08.01.1997

Wesenheit: Alle

Listentypen: Technik und Körper

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -3

Lernraten: Abenteuer: 1 Selbststudium: 10 Lehrer: 4

Talent:	+++	-----
Fing	2	0
Intu	2	0
Wahr	2	-4
Sint	3	-6
Char	3	-3

Lernbemerkungen:
 Wenn diese Liste auf Grad 3 erlernt werden soll, muß die Liste Fahrzeug (xxx) mindestens auf Grad 2 erlernt worden sein.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Bestechung	0	-	-	Bonus	2	2	3	3	4	4	5	2+1
Preishandel	18	*	-	Gruw	8	9	10	11	11	12	12	2+1
Schwarzmarkt	16	*	-	S-Gruw								
Sprachpunkte	0			SP	-	2	3	3	2	-	-	-
Verbergen	0			Bonus	2	2	3	3	4	4	5	2+1

Allgemeine Beschreibung:

Professioneller Schmuggler, der mit seinem eigenen Fahrzeug das Schmuggelgut befördert. Learning by doing und daher keine Spezialisierung. Diese Liste kann auch als Hehlerliste erlernt werden. In diesem Fall muß der Charakter nicht die unter 'Lernbemerkungen' angegebenen Bedingungen erfüllen. Dafür ergeben sich für ihn aber keine zusätzlichen 'Sprachpunkte' aus dieser Liste.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Bestechung** Bonus auf Auftreten: Bestechung.
- Preishandel** Spezielle Form der Fertigkeit Redekunst: Überzeugen, die beim Aushandeln des Preises eingesetzt werden kann. Konkurrierend zu Preishandel oder Überzeugen.
- Schwarzmarkt** Wissen um die Marktlage, um wirtschaftliche Zusammenhänge u.ä. Kann mit einem Modi -4 wie die Fertigkeit Millieuwissen: Ressourcen eingesetzt werden.
- Sprachpunkte** Diese zusätzlichen Sprachpunkte reflektieren die Sprachen, welche der Schmuggler auf seinen Reisen nebenher aufschnappt. Sie können nicht eingesetzt werden, um Sprachen auf der Stufe 3 oder 4 zu erlernen.
- Verbergen** Bonus auf Bewegung: Tarnen, wenn Schmuggelgut verborgen werden soll.

148 **Schnorren**

Autor: Bettina, Erik

Stand: 25.02.1999

Genre von: Steinzeit bis Science Fiction

Wesenheit: Alle

Listentypen: Sozial und Sozial

Lerndaten:

Erlernbarkeit: 0

Lernraten: Abenteuer: 1 Selbststudium: 5 Lehrer: 2

Talent: +++ -----

Intu	4	-8
Wahr	0	-6
Sint	4	-8
Will	2	-6
Char	4	-8

Lernbemerkungen:
 Selbststudium: Charakter hält sich mit Schnorren über Wasser. Lehrer: Schnorrer-Lehrer sind schwer zu finden z.B. in der Bettlergilde

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Menschenkenntnis	0			Bonus	1	1	2	2	3	3	3	3+1
Personengedächtnis	0			Bonus	0	1	1	2	2	2	3	3+1
Schnorren	16	*	-	S-Gruw								
Small talk	16	*	-	S-Gruw								
Stil	0			Slots	1	1	2	2	3	3	3	3+1
Symphatisch erscheinen	16	*	-	Gruw	5	6	7	8	9	10	10	2+1

Allgemeine Beschreibung:

Mit diesen Fertigkeiten kann ein Charakter sich problemlos über Wasser halten, denn er weiß die Gunst seiner Mitmenschen auszunutzen...

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Menschenkenntnis** Bonus auf Sinnesschärfe: Menschenkenntnis.
- Personengedächtnis** Erinnerung an Informationen über Personen, die man getroffen hat oder von denen man gehört hat. Bonus auf Bildung: Allgemein.
- Schnorren** Es geht darum, sich von seinem Gegenüber aushalten zulassen. Referenzfall: Ein Getränk (mittelteuer) schnorren, Schnorrer ist seinem Opfer ca. 1h bekannt und symphatisch, konkurrierend zu Vitalität: Psychische Resistenz. Stil des Schnorrens paßt zum Opfer. Der SL kann je nachdem wie das Schnorren ausgespielt wird modi von +3 bis -3 auf die Probe geben. Schnorren kann überhaupt nur gelingen, wenn der Gegenstand oder die Gunst, um die es geht, dem Opfer nicht wertvoll sind.
- Small talk** Zwanglos Kontakt mit einem möglichen Opfer aufnehmen. Siehe auch: 'Milieu'
- Stil** Jeder Schnorrer wählt sich Stile aus, die aus Rollen, Geschichten und/oder Verkleidungen bestehen können, um erfolgreicher zu schnorren. Je nachdem wie der Stil zur Situation paßt, erhält der Schnorrer einen Bonus oder Malus im Bereich von +3 bis -3.
- Symphatisch erscheinen** Spezielle Form von Redekunst: Beeindrucken. Mit dieser Fertigkeit erscheint der Charakter einfach nett und lieb und niemand würde vermuten, daß er höchst materielle Absichten hat...konkurrierend zu Vitalität: Psychische Resistenz. Übertrifft der Charakter die Zielzahl, so wird ein Drittel der Differenz auf die nächste Schnorren-Probe addiert.

49 **Schurke**

Autor: Eskar

Stand: 21.02.1996

Genre von: Antike bis Casablanca
 Wesenheit: Mensch
 Listentypen: Körper und Kriminell

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -3

Lernraten: Abenteuer: 2 Selbststudium: 3 Lehrer: 2

Talent: **+++** -----

Gesh	6	-12
Fing	3	-6
Intu	2	-4
Wahr	2	-4
Wint	6	-12

Lernbemerkungen:

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Beobachten	0		-	Bonus	3	4	4	5	5	5	5	4+1
Diebstahl	6	3	2	Gruw	13	14	15	16	16	17	17	2+1
Klettern	0		-	Bonus	5	6	6	7	7	8	8	3+1
Schleichen	0		-	Bonus	4	5	5	6	6	7	7	3+1
Schlösser knacken	0		-	Bonus	3	4	5	5	6	6	6	3+1

Allgemeine Beschreibung:

Klassische "Diebesfertigkeiten", die ohne weitere Spezialisierung erlernt werden.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Beobachten** Bonus auf Sinnesschärfe: Suchen.
- Diebstahl** Taschendiebstahl, aber auch offen herumliegende Gegenstände (konkurrierend zu Sinnesschärfe: Zufällige finden).
- Klettern** Bonus auf Bewegung:Klettern.
- Schleichen** Bonus auf Bewegung: Schleichen.
- Schlösser knacken** Bonus auf Handwerk: Manipulieren für das Öffnen und Verschließen von mechanischen Schlössern.

128 **Seemann**

Genre von: Fantasy bis Seefahrer

Autor: Shane und Jörn

Stand: 05.04.1997

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Körper und Körper

Lerndaten:

Erlernbarkeit:

0

Lernraten: Abenteuer: 2 Selbststudium: 3 Lehrer: 2

Talent: **+++** -----

Ausd	0	-10
Kraf	2	0
Gesh	2	-4
Fing	5	-4
Wahr	4	-8

Lernbemerkungen:

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Befähigung	0			Skala	1	2	3	4	-	-	-	
Gewässerkenntnis	16	1	-	S-Gruw								
Maatbefähigung	0			S-Gruw	-	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Seemansarbeit	6	*	3	S-Gruw								
Spezialgebiet	0			Bonus	-	-	2	2	3	3	4	3+1
Takelage	0			Bonus	2	2	3	3	4	4	4	4+1

Allgemeine Beschreibung:

Seemanns- und Bootbau in großer Hochseemarine, die mit Segelschiffen arbeitet; in späteren Grad setzt Spezialisierung ein.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Befähigung** Gibt an, auf welchen Schiffen der Charakter arbeiten kann. 1=Schooner, Handelsschiff 2=Korvette 3=Fregatte 4=Ship of the line
- Gewässerkenntnis** Wissen über Gefahren eines bekannten Gewässers und die Fähigkeit, in unbekanntem Gewässern Gefahrenquellen zu erkennen.
- Maatbefähigung** Befähigt den Charakter, die Stellung eines Maates auszuüben.
- Seemansarbeit** Der Alltag des Seemanns. Probe nur in kritischen Situationen.
- Spezialgebiet** Spezialisierung des Maates, der ein Gebiet auswählt und den Bonus auf die entsprechende Bewegungs- und Bildungstechnik bzw. Fertigkeit erhält Z.B. Erste Hilfe, Navigation, Kochen, Segelmacher, Schiffsartillerie, Auftreten: Einschüchtern, Zimmermann.
- Takelage** Bonus auf Bewegungstechniken und Fertigkeiten der Liste 'Bewegung', die in der Takelage angewendet werden.

130 **Seeoffizier**

Autor: Shane und Jörn

Stand: 05.04.1997

Genre von: Fantasy bis Seefahrer
 Wesenheit: Mensch
 Listentypen: Sozial und Militär

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -4

Lernraten: Abenteuer: 2 Selbststudium: 3 Lehrer: 2

Talent:	+++	-----
Intu	4	-6
Wahr	4	-8
Sint	2	-4
Wint	3	-4
Char	4	-6

Lernbemerkungen:
 Liste 'Seemann' muß mindestens auf Grad 2 und Liste 'Bildung' muß mindestens auf Grad 2 beherrscht werden.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Führung	0			Bonus	5	6	6	7	7	8	8	2+1
Schiffsstrategie	16	3	-	Gruw	6	7	9	11	13	14	15	1+1
Taktik	18	1	-	Gruw	6	7	8	9	10	11	12	1+1
Taktikpunkte	0			Punkte	2	2	4	4	5	5	6	3+1

Allgemeine Beschreibung:

Ausbildung zum Offizier in großer Hochseemarine, die mit Segelschiffen arbeitet. Diese Liste baut auf der Liste Seemann auf und gestattet keine Spezialisierung.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Führung** Bonus auf Redekunst: Rhetorik, wenn Befehle an militärische Untergebene gegeben werden.
- Schiffsstrategie** Konkurrierend zu Schiffsstrategie.
- Taktik** Konkurrierend zu Taktik. Bei Kämpfen auf Schiffen Bonus +4
- Taktikpunkte** Zu den Taktikpunkten siehe Liste Armee (Mannschaft): Taktik.

71 **Sicherheit**

Autor: Jörn Brinkhus

Stand: 27.04.1997

Genre von: Klass. Detektivst bis Cyberpunk

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Wissen und Technik

Lerndaten:

Erlernbarkeit: 0

Lernraten: Abenteuer: 2 Selbststudium: 3 Lehrer: 2

Talent:	+++	-----
Intu	2	0
Wahr	4	-8
Wint	4	-8
Char	3	-6

Lernbemerkungen:
 += 6/2Ferp, d.h. es können maximal 2 Ferp pro Grad in einer Fertigkeit investiert werden. Ab einem Gruw von 15 werden doppelt so viele Ferp zum Steigern gebraucht.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Ballistik	2	*	-	Gruw	6	+	+	+	+	+	+	+
Forensik	4	*	-	Gruw	6	+	+	+	+	+	+	+
Planung und Taktik	16	*	-	Gruw	6	+	+	+	+	+	+	+
Recht	16	*	-	Gruw	8	+	+	+	+	+	+	+
Verhören	16	*	-	Gruw	8	+	+	+	+	+	+	+

Allgemeine Beschreibung:

Entspricht Ausbildung zum Polizisten, Sicherheitsbeamten oder Privatdetektiv, mit der Möglichkeit sich zu spezialisieren.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Ballistik** Untersuchung eines Tatortes oder eines Opfers auf Spuren von Waffenanwendung. Referenzfall wie Forensik, jedoch zusätzlich muß die Tatwaffe in der Kultur geläufig sein.
- Forensik** Untersuchung eines Tatortes auf Tatspuren. Referenzfall: Untersuchungsset, gut ausgeleuchtete Umgebung, kein Zeitlimit. (Zeit bis zum Erfolg entscheidet der SL)
- Planung und Taktik** Möglichkeit, ein Polizeirevier/-Einsatz zu leiten. Referenzfall: Eigene Verbände sind bekannt, Gelände bekannt. Für Taktikpunkte: Siehe Mannschaftsgrundausbildung.
- Recht** Referenzfall: Strafgesetzbuch, bürgerliches Gesetzbuch, Kampagnenspezifisches. Bei einfachen Fragestellungen muß nicht gewürfelt werden.
- Verhören** Referenzfall: Opfer ablehnend und ohne Fluchtmöglichkeit, kein Einsatz von Folterinstrumenten und Wahrheitsdrogen, uneingeschränkte Gesprächsmöglichkeit. Evtl. konkurrierend zu Vitalität: Psychische Resistenz. Siehe auch Auftreten: Verhören.

7 **Sinnesschärfe**

Autor: Projekt

Stand: 27.04.1997

Genre von: Standardliste bis Standardliste

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Körper und Wissen

Lerndaten:

Erlernbarkeit:

0

Lernraten: Abenteuer: 3 Selbststudium: 3 Lehrer: 2

Talent: +++ ----

Intu 5 -10

Wahr 5 -10

Wint 2 -4

Lernbemerkungen:

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Menschenkenntnis	16	30s	-	Gruw	0	1	2	3	3	4	4	3+1
Suchen	4	1m	-	S-Gruw								
zufällig Finden	18	-	-	Gruw	8	8	9	9	10	10	11	2+1

Allgemeine Beschreibung:

Für Gewöhnlich wird folgende Aufteilung der fünf Sinne am Suchprozess angenommen: Sehen 50%, Hören 30%, Riechen 15%, Gefühl 5%, Geschmack 0%. Hieraus lassen sich Modifikationen ableiten. Z.B. wird der Gruw für bloßes Lauschen auf ca. 30% abgesenkt. Referenzfall: Gegenstand faustgroß in einem normalem Raum, Gegenstand erreichbar.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Menschenkenntnis** Wissen, ob das Gegenüber einen anlügt, etwas zurückhält, etwas hinterhältiges plant etc. Menschenkenntnis kann auch vom Spielleiter für einen SC gewürfelt werden, ohne daß dieser das ansagt. Referenzfall: Kommunikationsverhältnisse und Mimik sind ungestört.
- Suchen** Dieser Gruw wird angewendet, wenn der Charakter nach einem bestimmten, ihm bekannten Gegenstand (z.B. Schlüssel) oder einem allgemein bekannten (z.B. Treppe oder Geheimtür) sucht. Eine andere Anwendungsmöglichkeit entspricht dem "ich suche nach Auffälligkeiten". Wird oft vom SL gewürfelt. Bei Misserfolg ist der Charakter davon überzeugt, das sich nichts finden lässt.
- zufällig Finden** Dieser Gruw wird oft vom SL ausgeführt, ohne das die Spieler davon erfahren. Hiermit wird bestimmt, ob der Charakter etwas zufällig entdeckt, obwohl er nichts gesucht hat. Wird nicht verwendet bei Suchen nach "Auffälligkeiten" (siehe Suchen).

105 **Spion**

Genre von: 1001 Nacht bis Science Fiction

Autor: Projekt

Stand: 24.02.1996

Wesenheit: Mensch

Lerndaten:

Listentypen: Wissen und Körper

Erlernbarkeit: -10

Lernraten: Abenteuer: 3 Selbststudium: 4 Lehrer: 3

Talent:	+++	-----
Fing	3	-10
Wahr	4	-8
Sint	3	-8
Wint	5	-10
Will	0	-5
Psio	10	-10

Lernbemerkungen:

Kann auf Grad 1 nur im Geheimdienst o.ä. gelernt werden. Wird in der Kampagne mit psionischen Fertigkeiten gespielt, so kann der SC zusätzlich die Fertigkeit 'Gedankenschild' erlernen. In diesem Fall sollte die Erlernbarkeit allerdings auf -20 geändert und das Talent Psio sollte, so wie es in der Lerntabelle steht, verwendet werden.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Bekanntheit	0			Punkte								
Datensuche	2	*	-	S-Gruw								
Erfahrung	0	-	-	Bonus	-	-	-	2	2	3	3	3+1
Gedächtnis	16	1 min.	1	Gruw	6	6	6	7	7	7	8	3+1
Gedankenschild	4	2A	1	Bonus	4	4	5	5	6	6	6	3+1
Geheimaktion	2	-	-	Bonus	3	3	4	4	5	5	5	3+1
Übermittlung	16	5 min.	-	Gruw	6	7	8	9	10	11	12	1+1
Vertrauensseligkeit	18	*	-	Bonus	-	2	2	3	3	4	4	3+1
Waffenausbildung	0			Bonus	2	3	4	4	5	5	5	3+1

Allgemeine Beschreibung:

Keine Actionbezogenen Spionagefertigkeiten. Typische "Klischee"-Agentenfertigkeiten ohne weitere Differenzierung. Jeder Agent, der diese Liste erlernt hat, wird zusätzlich durch seine Bekanntheit (1-20) gekennzeichnet. Der SL legt die Bekanntheit fest und erhöht sie, wenn der SC sich dreiste Aktionen leistet. Bekanntheit ist ein direkter Malus auf alle Aktionen, welche die Identität des SC vor den staatlichen Autoritäten tarnen sollen.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Bekanntheit** Siehe oben.
- Datensuche** Ungewöhnliche Information, Suche in öffentlichen Medien oder amtlichen Material wie Akten usw., keine Konzentrationsstörung, prinzipielle Zugänglichkeit der Information.
- Erfahrung** Bonus auf: Verschweigen, Menschenkenntnis und Sinnesschärfe: Zufälliges Finden in Hinterhaltsituationen.
- Gedächtnis** Das Einprägen von Fakten aus Text, Bildern &c. ins Mittelzeitgedächtnis. Referenzfall:"Substrat" aus einem eng bedruckten DIN A 4-Papier ziehen. Modi für größere oder kleinere Textmenge, Druckqualität, Konzentrationsschwäche und Zeitrahmen.
- Gedankenschild** Bonus auf Vitalität: Psychische Resistenz gegen gängige und dem Charakter vertraute (!) psionische Angriffs- und Beeinflussungsmanöver. Der Bonus hält dann an, wenn pro Runde eine Aktion investiert wird.
- Geheimaktion** Bonus auf Bewegung: Tarnen, für das verborgene Ausführen kleiner 'Handreichungen' z. B. Gift in ein Getränk schütten, ein Papier verschwinden lassen &c. Außerdem Bonus auf Handwerk: Herstellen, um tote Briefkästen, Geheimfächer und ähnlich einfache Dinge zu basteln.
- Übermittlung** Kenntnisse über Übermittlungswege und -verfahren. Außerdem Ver- und Entschlüsselung. Konkurierend zu sich selbst.
- Vertrauensseligkeit** Zum ersten zum Zerstreuen von Verdächtigungen. Ermöglich zum zweiten aus einem nicht Verdacht schöpfenden Gesprächspartner Informationen herauszulocken, die er eigentlich für sich behalten sollte. Dieser Bonus gilt für Redekunst: Interview, Überzeugen, Beeinflußen und Auftreten: Bestechung und Lügen/Belabern.
- Waffenausbildung** Die Bonuspunkte können beliebig auf verschiedene Waffenkategorien verschiedener Fertigkeitslisten verteilt werden.

5 **Sprachen**

Autor: Projekt

Stand: 27.04.1997

Genre von: Standardliste bis Standardliste

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Wissen und Sozial

Lerndaten:

Erlernbarkeit: 0

Lernraten: Abenteuer: 3 Selbststudium: 9 Lehrer: 3

Talent:	+++	-----
Intu	3	-6
Sint	5	-10
Char	4	-8

Lernbemerkungen:

Aben und Selb nur mit Medi möglich. Medi: Lehrbuch, Kasette etc -1,5; Native Speakers -2,5. Sprachpunkte, die nicht sofort verwendet werden, können erst bei nächstem Aufsteigen genutzt werden.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
(Sprachen kumuliert)	0	-	-	SP	10	18	24	29	34	39	44	1+5
Kommunikation	18	*	-	Gruw	-	-	5	6	7	8	9	2+1
Neue Sprachen	0	-	-	SP	10	8	6	5	5	5	5	
verwandte Sprache	17	1	-	Gruw	6	7	8	9	10	11	12	1+1

Allgemeine Beschreibung:

Die SP werden verwendet um Sprachen auf gewissen Sprachstufen zu beherrschen. Kann der Charakter die Sprache schon auf einer niedrigeren Sprachstufe, genügt es die fehlenden SP zu 'ergänzen'. Die Sprachstufen haben folgende Bedeutung:

Sprachstufe	SP, kumuliert	SP, diff. zur Vorstufe	Beschreibung
0	0	0	keine Kenntnisse
1	1	1	einfache Vokabeln und Wendungen
2	3	2	Smalltalk möglich
3	7	4	gewöhnliche Verständigung
4	15	8	elaborierter Code

Der OM führt für seine Kampagne eine Liste der erlernbaren Sprachen. Jede Sprache hat eine Höchststufe die kleiner als 4 sein kann, und eine höchste für Charaktere verfügbare Stufe, die noch kleiner sein kann.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- (Sprachen kumuliert)** Die Summe aller bis zu einem Grad erhaltenen Sprachpunkte. Für Charaktere, die mit einem höheren Grad das Spiel beginnen.
- Kommunikation** Diese Fertigkeit kann benutzt werden, um jegliche kommunikative Fertigkeit aus kampagnenspezifischen Fertigkeitenlisten zu imitieren. Wenn ein Charakter also solche Listen nicht erlernt hat, allerdings Sprachen mindestens auf Grad 3 beherrscht, dann kann er mit dem angegebenen Gruw die Fertigkeit so ausführen. Ist Kommunikation konkurrierend zu einer anderen kommunikativen Fertigkeit z.B. bei einem Rednerduell, dann hat Kommunikation einen Modi -2, die andere Fertigkeit einen Modi +2.
- Neue Sprachen** SP, die mit dem neuen Grad erhalten werden und in Sprachenkenntnisse umgesetzt werden können.
- verwandte Sprache** Der Erfolgchancen sich in einem extremen Dialekt einer bekannten Sprache oder einer sehr nah verwandten anderen Sprache auf der Stufe der bekannten Sprache zu verständigen.

123 **Spruchmagie**

Autor: Projekt

Stand: 22.04.1997

Genre von: Allgemein bis Allgemein

Wesenheit: Alle

Listentypen: Magie und Magie

Lerndaten:

Erlernbarkeit:

-40

Lernraten: Abenteuer: 5 Selbststudium: 10 Lehrer: 7

Talent:	+++	----
Will	6	-18
Amag	40	0
XXX	6	-18

Lernbemerkungen:

Je nach gewähltem Pfad (Akademisch, Mythisch oder Intrinsisch) verändern sich die Lernformen: Angegeben sind die Werte für den akademischen oder mythischen Pfad. Hat man den intrinsischen Pfad gewählt, so entfällt die Möglichkeit einen 'Lehrer' zu finden. Dafür reduzieren sich die Lernraten für 'Selbststudium' auf 7 und für 'Abenteuer' auf 4.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Akademisch	0			Sprüche	2	3	4	6	8	10	12	1+2
Intrinsisch	0			Sprüche	1	2	2	3	4	5	6	1+1
Machtstufe 1	3	2A	2	Gruw	12	13	14	15	15	16	16	*
Machtstufe 2	3	3A	4	Gruw	7	10	12	13	14	15	15	*
Machtstufe 3	3	6A	6	Gruw	-2	3	7	10	12	13	14	*
Machtstufe 4	3	9A	8	Gruw	-12	-7	-2	3	7	10	12	*
Machtstufe 5	3	12A	10	Gruw	-22	-17	-12	-7	-2	3	7	*
Max. Magiepunkte	0			Map	3	6	10	14	18	22	26	1+4
Mythisch	0			Sprüche	2	3	4	6	8	10	12	1+2
Regeneration	0	*1h		Map	4h	2h	1	1	2	2	3	2+1

Allgemeine Beschreibung:

Diese Liste bezieht sich auf das Modul: Spruchmagie. Sie bildet als Fertigkeitsliste die regeltechnische Umsetzung dieses Magemoduls. Parallel dazu gibt es noch die 'Spruchlisten', in denen konkrete Sprüche aufgelistet sind. Jeder Charakter erhält außerdem noch ein Formular für sein Zauberbuch, wenn er diese Liste erlernt. In diesem trägt er die Sprüche ein, die er erlernt hat.

Zur Lerntabelle:

XXX: Je nach gewählten Pfad entweder Intu (Intrinsisch), Wint (Akademisch) oder Sint (Mythisch).

Statt 'Amag' (Allgemeines Magietalent) kann auch ein sogenanntes 'Spezielles Magietalent' gewählt werden (siehe das Modul: Spruchmagie). Diese Auswahl wird vom SL festgelegt. Sie hängt von den Grundlagen der Magie und der Kampagne ab.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Akademisch** Das Spruch-Repertoire eines Charakters. In dieser Variante (die Intrinsisch oder Mythisch ausschließt) beherrscht der Charakter maximal so viele Sprüche wie angegeben. Diese muß er aber erst lernen bzw. erforschen.
- Intrinsisch** Das Spruch-Repertoire eines Charakters. In dieser Variante (die Akademisch oder Mythisch ausschließt) beherrscht der Charakter so viele Sprüche wie angegeben. Er erhält sie jeweils automatisch mit dem neuen Grad und muß sie in der Regel nirgends speichern oder hinterlegen.
- Machtstufe 1** Referenzfall für Sprüche der Machtstufe 1+: Die entsprechende Anzahl an Aktionen wurde das Ritual ausgeführt, das Ritual ist ungestört ausgeführt worden. Dieses besteht aus erhöhter Konzentration der Zaubernden, leisen Worten und Gesten. Zielzahl ist immer 20. Bei manchen Sprüchen konkurrierend zu Psychische oder Physische Resistenz. Wird mit den optionalen Erschöpfungsregeln gespielt, dann kommen die AP- zum Tragen. Es ist von der Machtstufe des Spruchs (entsprechend "Fertigkeit" Machtstufe 1-5) abhängig, welcher Gruw angewendet wird. Diese Tabelle findet sich aber auch auf dem Formular für das Zauberbuch des Charakters. Die Fortsetzungsregel (*) bei der Spruchmagieliste ist etwas komplizierter. Die Gruws zur Anwendung von Sprüchen verbessert sich von Grad zu Grad nach dem folgenden Schema: 7-10-12-13-14-15-15-2+1. So kann z.B. ein Magier von Grad 8 Sprüche der Machtstufe 1 mit einem Gruw von 17, der Machtstufe 2 mit 16, der Machtstufe 3 mit 17, der Machtstufe 4 mit 13 und der Machtstufe 4 mit 10 anwenden. Es wird das Schema also von dem Wert an fortgeführt, der unter der Spalte Grad 7 verzeichnet ist.
- Max. Magiepunkte** Magiepunkte kostet die Probe für einen Spruch einen Magiepunkt pro Machtstufe.
- Mythisch** Das Spruch-Repertoire eines Charakters. In dieser Variante (die Intrinsisch oder Akademisch ausschließt) beherrscht der Charakter maximal so viele Sprüche wie angegeben. Diese muß er aber erst finden bzw.

Regeneration

vermittelt bekommen.

Bei entsprechendem Magiemodul die Regeneration von Magiepunkten. Bis Grad 4 muß die angegebene Zeit pausiert werden, um 1 Magiepunkt zu regenerieren. Bei höheren Graden ist die Regeneration pro Stunde angegeben.

99 **Stärke**

Genre von: Standardliste bis Standardliste

Autor: Projekt

Stand: 21.06.1997

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Körper und Körper

Lerndaten:

Erlernbarkeit:

0

Lernraten: Abenteuer: 1 Selbststudium: 3 Lehrer: 2

Talent: +++ -----

Kons	4	-8
Ausd	3	-6
Kraf	5	-10
Gesh	2	-4

Lernbemerkungen:

Medien: Spezielle Trainingsgeräte -1

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Grundlast	8	-	-	kg	10	11	12	13	14	15	15	2+1
Kraftakt	6	3	1/20kg	Gruw	6	6	7	7	8	8	9	2+1
Kraftaktmasse	0	-	-	kg	80	90	100	110	120	130	140	1+10
Schadensbonus I	0			Bonus	0	0	1	1	2	2	2	3+1
Schadensbonus II	0			Bonus	0	0	1	1	1W3	1W3	1W3	1W4
Wurfmasse	0	-	-	kg	1,0	1,4	1,8	2,2	2,6	3,0	3,4	1+0,4

Allgemeine Beschreibung:

Standardliste für die Körperkraft eines Charakters. Der Wert für die Grundlast wird für Belastungsmodule verwendet. Bei Würfeln gilt ein zehntel der Grundlast als Referenzmasse.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Grundlast** Grundlage für Belastungsmodule
- Kraftakt** Bewegung mit erheblichem Kraftaufwand (Kraftaktmasse). Z.b. heben, ziehen, schieben. Die Masse/benötigte Kraft kann abweichen, wenn der Kraftakt ungewöhnlich leicht/schwer ist (z.b. schieben auf Rollen ca. 1/12).
- Kraftaktmasse** Für den Referenzfall beim Kraftakt.
- Schadensbonus I** Bonus auf alle Angriffe mit natürlichen Waffen, Nahkampfwaffen und Wurfaffen. Dieser Bonus bleibt fest und macht damit den Schaden kalkulierbarer. Das bedeutet, daß es einen Schläge gibt, die garantiert zur Benommenheit oder Bewußtlosigkeit führen können, wenn mit dem Ausdauer-Modul gespielt wird.
- Schadensbonus II** Bonus auf alle Angriffe mit natürlichen Waffen, Nahkampfwaffen und Wurfaffen. Dieser Bonus bleibt fest und macht damit den Schaden kalkulierbarer. Das bedeutet, daß es keine Schläge gibt, die garantiert zur Benommenheit oder Bewußtlosigkeit führen können, wenn mit dem Ausdauer-Modul gespielt wird.
- Wurfmasse** Für den Refernzfall bei Bewegung: Werfen.

10 **Sternenscout**

Autor: Torsten Wolter

Stand: 21.02.1996

Genre von: Science Fiction bis Science Fiction

Wesenheit: Alle

Listentypen: Technik und Wissen

Lerndaten:

Erlernbarkeit:

-3

Lernraten: Abenteuer: 2 Selbststudium: 3 Lehrer: 2

Talent: +++ -----

Kons	0	-6
Fing	2	0
Intu	3	-6
Wahr	3	-8
Wint	8	-13

Lernbemerkungen:
 Voraussetzung: Bildung Grad mindestens Grad2.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Astronavigation	4	3	-	Gruw	9	10	11	12	13	14	15	2+1
Astrophysik	16	*	-	S-Gruw								
Hibernation	0	12h	-	S-Gruw								
Sonden/Bojentechnik	2	*	-	S-Gruw								
Stellare Kartographie	0	*	-	S-Gruw								
Sternschiffpilot	0		-	Bonus	0	1	1	2	2	3	3	3+1

Allgemeine Beschreibung:

Sternenscouts suchen in weit entfernten Sonnensystemen nach neuen, bewohnbaren Kolonialplaneten, nach Hyperraumrouten und Gefahren des Raumverkehrs wie Asteroiden, Schwarzen Löchern und Wurmlöchern.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Astronavigation** Ermöglicht die Kursbestimmung für interplanetare und interstellare Reisen.
- Astrophysik** Kenntnisse über astrophysikalische Zusammenhänge von Sternen und Planetensystemen, Hyperraumphysik.
- Hibernation** Versetzen in und Aufwecken aus Kälteschlaf in "Schneewittchensärgen".
- Sonden/Bojentechnik** Programmierung von Sonden zur Datensammlung über stellare Objekte.
- Stellare Kartographie** Kartographische Erfassung von Planetensystemen und Hyperraumverkehrsrouten, Erstellung von Astronavigationskarten.
- Sternschiffpilot** Bonus auf Pilot I: Vehikel.

85 **Theologie**

Autor: Jörn Brinkhus

Stand: 27.05.1997

Genre von: Western bis Science Fiction

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Wissenschaft und Klerikal

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -2

Lernraten: Abenteuer: 5 Selbststudium: 7 Lehrer: 4

Talent:	+++	-----
Sint	6	-10
Will	3	-6
Char	3	-6
Idea	0	-10

Lernbemerkungen:
Voraussetzung: Bildung Grad 3.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Alte Sprache	0		-	SP	3	2	2	-	-	-	-	-
Religionskunde	16	1	-	Bonus	2	2	3	3	4	4	4	4+1
Rhetorik	0		-	Bonus	3	3	4	4	5	5	5	4+1
Zeremonie	6	*	-	Gruw	12	13	14	15	15	16	16	2+1

Allgemeine Beschreibung:

Ausbildung an einem Priesterkolleg. Eine Ausbildung an einer theologischen Fakultät entspricht der Liste 'Geisteswissenschaft'. Der Grad dieser Liste muß nichts über die Stellung des Chrkters zur Kirche aussagen. Idea in der Lerptabelle ist der Glaube der Religion.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Alte Sprache** Bsp. Latein, Griechisch, Hebräisch. Das Schriftsystem wird mitgelernt.
- Religionskunde** Bonus auf Bildung: Kulturell in Fragen der Dogmatik, Exegese, Religionsgeschichte und -soziologie usw.Referenzfall: Bekanntes theologisches Problem, keine Bibliothek. Bei Erfolg kennt der SC die gängige(n) Lehrmeinung(en).
- Rhetorik** Bonus auf Redekunst: Rhetorik beim Sprechen von der Kanzel (u.ä.).
- Zeremonie** Fähigkeit Zeremonien der Religion erfolgreich durchzuführen. Fehler fallen nur auf, wenn einem Betrachter sowohl eine Probe auf Sinnesschärfe: Zufällig Finden / Suchen (SL-entscheidung) und eine erfolgreiche Probe auf Bildung: Kulturell gelingt.

114 **Überleben (Gebirge)**

Autor: Eskar, Torsten

Stand: 27.04.1997

Genre von: Frühgeschichte bis Nostalgie

Wesenheit: Alle

Listentypen: Reise und Körper

Lerndaten:

Erlernbarkeit: 0

Lernraten: Abenteuer: 1 Selbststudium: 3 Lehrer: 2

Talent:	+++	-----
Ausd	0	-4
Gesh	2	-4
Intu	5	0
Wahr	4	-10
Wint	3	-6

Lernbemerkungen:
Außerhalb des Gebirges: Abenteuer 3 und Selbststudium ist nicht möglich.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Klettern	0			Bonus	2	3	3	4	4	5	5	4+1
Nahrung finden	3	1h	4	Gruw	3	3	4	4	5	5	6	2+1
Orientierung	4	3	-	S-Gruw								
Wasser finden	3	1h	4	Gruw	2	2	3	3	4	4	5	2+1
Wetter erahnen	4	3	-	S-Gruw								

Allgemeine Beschreibung:

Fertigkeiten, um sich weit ab der Zivilisation im Gebirge zurecht zu finden. Keine Spezialisierungsmöglichkeiten.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Klettern** Bonus auf Bewegung: Klettern an Felsen.
- Nahrung finden** Oberhalb der Waldgrenze, gewöhnliche Sichtverhältnisse. Finden von pflanzlicher Nahrung und Kleinlebewesen. Bei Erfolg wird Essen für zwei Personen und eine Mahlzeit gefunden.
- Orientierung** Gewöhnliche Sichtverhältnisse. Bei Mißerfolg wird die Richtung zufällig um 0°-90° falsch eingeschätzt. Insbesondere Erkennen der Passierbarkeit eines Geländes und das Aufspüren von natürlichen Pfaden. Mißlingt nur bei Patzer. Normale Probe bei krit. Anwendung
- Wasser finden** Nur notwendig in sehr hohen Regionen, keine bekannte Quelle, gewöhnliche Sichtverhältnisse.
- Wetter erahnen** Zum Erkennen eines Wetterumschwungs (z.B. Gewitter).

149 **Überleben (Wald und Wiese)**

Autor: Erik

Stand: 25.02.1999

Genre von: Frühgeschichte bis Nostalgie

Wesenheit: Alle

Listentypen: Reise und Wissen

Lerndaten:

Erlernbarkeit: 0

Lernraten: Abenteuer: 1 Selbststudium: 3 Lehrer: 2

Talent:	+++	-----
Ausd	0	-4
Gesh	2	-4
Intu	5	0
Wahr	4	-10
Wint	3	-6

Lernbemerkungen:
 Außerhalb der gemäßigten Breiten ist ein Selbststudium nicht möglich

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Bewegung	0			Bonus	2	2	3	3	4	4	5	4+1
Kampieren	16	1h	4	S-Gruw								
Kenntnis von Flora und Fauna	0			Bonus	2	3	4	4	5	5	5	3+1
Klettern	0			Bonus	2	3	3	4	4	5	5	3+1
Nahrungssuche	3	1h	4	S-Gruw								
Orientierung	4	3	-	S-Gruw								

Allgemeine Beschreibung:

Mit diesen Fertigkeiten findet der Charakter sich in der Natur der gemäßigten Breiten zurecht. Je nach technischem Stand seiner Zivilisation beherrscht der Charakter die Fertigkeit Kampieren oder nicht.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Bewegung** Bonus auf Bewegung: Schleichen und Tarnen, wenn diese Fertigkeit in Wald- und Wiesegebieten eingesetzt wird.
- Kampieren** Fertigkeit um einen geeigneten Zeltplatz mit Wasserstelle in der Nähe zu suchen. Referenzfall: Mitteldichter, ebener Laubwald, 4-6 Personenzelt.
- Kenntnis von Flora und Fauna** Bonus auf Bildung: Naturwissenschaftlich, Flora und Fauna identifizieren zu können oder das Vorkommen einer bestimmten Spezies zu prognostizieren.
- Klettern** Bonus auf Bewegung: Klettern, wenn der Charakter in Bäumen herumturnt
- Nahrungssuche** Bei Erfolg findet der Charakter Nahrung und Wasser für zwei Personen und einen Tag. Referenzfall: Normales Klima in den letzten Monaten, Suche findet im Sommer statt.
- Orientierung** Gewöhnliche Sichtverhältnisse. Bei Mißerfolg wird die Richtung zufällig um 0°-90° falsch eingeschätzt. Insbesondere Erkennen der Passierbarkeit eines Geländes und das Aufspüren von natürlichen Pfaden. Mißlingt nur bei Patzer. Normale Probe bei krit. Anwendung

14 **Überleben (Wüste)**

Autor: Eskar

Stand: 27.04.1997

Genre von: Frühgeschichte bis Nostalgie

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Reise und Wissen

Lerndaten:

Erlernbarkeit:

0

Lernraten: Abenteuer: 1 Selbststudium: 3 Lehrer: 2

Talent: +++ ----

Ausd	0	-4
Gesh	2	-4
Intu	5	0
Wahr	4	-10
Wint	3	-6

Lernbemerkungen:

Außerhalb der Wüste: Abenteuer 3 und Selbststudium nicht möglich.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Kamel reiten	0	1	3/h	Gruw	12	13	14	15	15	16	16	2+1
Nahrung finden	3	1h	4	Gruw	3	3	4	4	5	5	6	2+1
Orientierung	4	3	-	S-Gruw								
Wasser finden	3	1h	4	Gruw	2	2	3	3	4	4	5	2+1
Wetter erahnen	4	3	-	S-Gruw								

Allgemeine Beschreibung:

Fertigkeiten, um sich weit ab der Zivilisation in der Wüste zurecht zu finden. Keine Spezialisierungsmöglichkeiten. Siehe auch: Expedition (Wüste).

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Kamel reiten** Gruw nur bei krit. Anwendung. In jedem Fall sind Aktionen nötig, um im Sattel zu bleiben; bei stehendem Kamel: 0A, bei sich bewegendem Kamel: 1A. Bei Schuss vom bewegten Pferd: modi-3 für den Schuss. Tempo und Geschwindigkeit vom Kamel abhängig, z.B. t=8, Geschw.=30/6
- Nahrung finden** Steppenzone, gewöhnliche Sichtverhältnisse. Finden von Pflanzlicher Nahrung und Kleinlebewesen. Bei Erfolg wird Nahrung für zwei Personen und eine Mahlzeit gefunden.
- Orientierung** Zum Erkennen der 4 Haupthimmelsrichtung. Referenzfall: Gewöhnliche Sichtverhältnisse. Bei genauerer Bestimmung: Modi-4. Bei Misserfolg wird die Richtung zufällig um 0°-90° falsch eingeschätzt. Mißerfolg nur bei Patzer. Normale Probe bei krit. Anwendung.
- Wasser finden** Steppenzone, keine bekannte Quelle, gewöhnliche Sichtverhältnisse, Quelle mit 1/2l pro min. ca. 20cm unter der Oberfläche.
- Wetter erahnen** Zum Erkennen eines Wetterumschwungs (z.b. normal/Sandsturm/Regenzeit). Wird auch eingesetzt bei der Abschätzung, ob das Betreten eines Wadis gefährlich ist.

65 **Vermessung**

Autor: Eskar

Stand: 27.04.1997

Genre von: Entdeckungsreis bis Jetztzeit

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Wissen und Technik

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -3

Lernraten: Abenteuer: 4 Selbststudium: 6 Lehrer: 3

Talent: **+++** -----

Fing	3	-6
Wahr	4	-8
Wint	8	-15

Lernbemerkungen:

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Geowissenschaft	16	1	-	Bonus	2	2	3	3	4	4	4	4+1
Kartenkunde	2	*	-	S-Gruw								
Spezialgebiet	16	1	-	S-Gruw								
Vermessungstechnik	2	*	1/h	S-Gruw								
Zeichnen	2	*	-	S-Gruw								

Allgemeine Beschreibung:

Ausbildung zum Vermessungsingenieur, der überwiegend im Feld unterwegs ist. Schwerpunktsetzung des Charakters.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Geowissenschaft** Bonus auf Bildung: Naturwissenschaftlich in Wissen über Geologie, Geographie usw.
- Kartenkunde** Erstellen von Landkarten aus Messdaten. Mit 1A außerdem Orientierung mit Karte und Kompaß.
- Spezialgebiet** Grundlegende Kenntnisse in einem Spezialgebiet wie Stadtplanung, Raumplanung, Landschaftsplanung, Eisenbahnbau etc. Das Spezialgebiet wird in Grad 2 gewählt.
- Vermessungstechnik** Umgang mit Vermessungsgeräten, Kenntnisse über die benötigte Mathematik.
- Zeichnen** Erstellen von Landschafts- und Ansichtsskizzen. Gruw bei krit. Anwendung. Mit Modi- können auch andere Zeichnungen angefertigt werden.

62 **Viehzucht**

Autor: Eskar

Stand: 27.04.1997

Genre von: Steinzeit bis Klass. Detektivst
 Wesenheit: Mensch
 Listentypen: Wissen und Körper

Lerndaten:

Erlernbarkeit: -3

Lernraten: Abenteuer: 3 Selbststudium: 2 Lehrer: 1

Talent: **+++** **-----**

Gesh	3	-6
Intu	8	-13
Wint	4	-8
Will	0	-8

Lernbemerkungen:
 Es muß beim Erlernen festgelegt werden, auf welche Art Vieh sich die Liste bezieht.

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Abrichten	0	*	-	Gruw	8	9	10	11	12	13	14	2+1
Futter finden	3	1h	4	Gruw	10	10	11	11	12	12	13	2+1
Reiten	8	3	3	Gruw	12	13	14	15	15	16	16	2+1
Tierkenntnis	16	1	-	S-Gruw								
Zuchtkenntnis	16	1	-	S-Gruw								

Allgemeine Beschreibung:

Nichtschulische Ausbildung zum Viehzüchter, die noch viel mit körperlicher Arbeit verbunden ist.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Abrichten** Abrichten eines Zuchtieres. Gruw auch zum Befehlen von abgerichteten Zuchttiere, z.B. um eine Herde zusammenzuhalten.
- Futter finden** Finden von Futter und Wasser für das Zuchtvieh. Bei Erfolg Futter für 10 Tiere und einen Tag. Nach Landschaftsform Modi z.B. Steppe -7, Gebirge -3, Weideland +5.
- Reiten** Anwendung nur bei krit. Aktionen. Um im Sattel zu bleiben, sind im Stillstand 0A, beim Reiten 1A notwendig. Geschwindigkeit richtet sich nach Reittier, Tempo kann auch variieren.
- Tierkenntnis** Biologische Kenntnisse über das Zuchtvieh und andere für die Zucht wichtigen Tierarten sowie allgemeine biologische Grundkenntnisse, die erforderlich sind.
- Zuchtkenntnis** Kenntnis über Zuchtmethoden.

98 **Vitalität**

Autor: Projekt

Stand: 05.07.1996

Genre von: Standardliste bis Standardliste

Wesenheit: Mensch

Listentypen: Körper und Körper

Lerndaten:

Erlernbarkeit:

0

Lernraten: Abenteuer: 1 Selbststudium: 2 Lehrer: 1

Talent: +++ ----

Kons	4	-8
Ausd	5	-10
Will	3	-6

Lernbemerkungen:

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Aufreibe	0	3	-	AP	5	6	7	8	9	9	10	2+1
Ausdauer-Regeneration	0	1h	-	AP	3	3	3	4	4	4	4	4+1
Maximale Ausdauer	0	-	-	AP	70	80	90	100	110	120	130	1+10
Maximale Vitakraft	0	-	-	VK	10	11	12	13	14	15	16	1+1
Physische Resistenz	14	-	-	Gruw	10	10	11	11	12	12	13	2+1
Psychische Resistenz	18	-	-	Gruw	5	5	6	6	7	7	8	2+1

Allgemeine Beschreibung:

Regeln der Grundfassung des Aktionsmoduls und des Vitalitätsmodul: Ausdauer.

Auswirkung niedriger AP-werte:

AP-bereich Tempoverlust bzw. Gruwverlust*) auf alle Fertigkeiten (kumuliert)

31-40	1
21-30	2
11-20	3
6-10	4
1- 5	5
0	bewußtlos

*) Abhängig vom verwendeten Vitalitätsmodul

Auswirkung niedriger VK:

VK maximal einsetzbare Aktionen pro Runde AP-Obergrenze für Regeneration Pausezeit um VK um 1 zu steigern

4 und mehr	3	Maximale Ausdauer	24h (1d)
3	2	30	24h (1d)
2	1	20	48h (2d)
1	bewußtlos	10	96h (4d)
0	* (Koma/Tod)	0	192h (8d)
-1	sofortiger Tod		

* (Koma/Tod): Der Charakter ist noch 1w10 Minuten in halb-bewußtem Zustand (ideal für letzte Worte). Möglicherweise kann er noch so behandelt werden, daß er nur in Koma fällt. Ansonsten stirbt er.

Benommenheit: Kann eintreten in Folge von besonderen Fertigkeiten oder weil ein plötzlicher Verlust von 20%-40% der max. AP durch eine Ursache (z.B. Angriff) stattfindet. In diesem Fall würfelt der Spieler 1w6. Bei 1,2 tritt kein Effekt ein. Bei 3-6 geht die entsprechende Anzahl an Aktionen verloren. Wenn der Charakter nicht mehr als drei Aktionen pro Runde zur Verfügung hat, dauert die Benommenheit entsprechend länger. (Bsp: 3 Aktionen möglich, 5A gehen verloren -> Der Charakter kann eine Runde lang gar nichts machen. In der nächsten Runde hat er nur eine Aktion.) Erst danach ist er wieder voll Aktionsfähig (wenn niemand seine Schwäche ausgenutzt hat ...). Er kann sich kaum noch konzentrieren.

Bewußtlosigkeit: Tritt ein durch spezielle Fertigkeiten, durch AP=0 oder VK=1, oder wenn plötzlich durch eine Ursache (z.B. fallender Stein) mehr als 40% der max. AP verloren gingen. Der Spieler würfelt 1w6. Bei 1 ist der Charakter für 6A benommen, bei 2-5 ist er 2-5min bewußtlos, bei 6 muß ein zweites mal gewürfelt werden: Die Bewußtlosigkeit dauert 1w20*10min an.

Koma: Koma kann eintreten, wenn der Charakter mit knapper Not dem Tod entronnen ist. Er dauert für gewöhnlich 1w20d an, in denen

Alle Rechte beim Autor. Wenn 'Projekt' angegeben bei Torsten Wolter, Kerstin Geric, Jörn Brinkhus und Klaus Eisenack

der Charakter die Körperfunktionen auf ein Mindestmaß zurückfährt. Um am Leben zu bleiben, muß er sehr pfleglich behandelt und ausreichend mit Wasser versorgt werden. Werden diese Bedingungen nicht erfüllt oder läuft die Komazeit ab, stirbt der Charakter. Mit speziellen Fertigkeiten ist es möglich, die Komazeit zu verlängern oder den Charakter aus dem Koma zu erwecken.

Beschreibung der Fertigkeiten:

Aufreibe	Ausdauerfreibetrag. AP-verluste durch '1'er,'2'er und '3'er-Aktionen sowie durch SCH werden jede Runde um diesen Betrag reduziert, jedoch höchstens auf 0. Der verbliebene Betrag wird von den AP abgezogen.
Ausdauer-Regeneration	Pro Stunde Ruhe regenerierte AP.
Physische Resistenz	Widerstandsfähigkeit gegenüber körperlichem Schaden wie Krankheit, Gift etc.
Psychische Resistenz	Widerstandsfähigkeit gegenüber Einflüssen auf den Geist wie Hypnose, Schock, Beeinflussung etc. Konkurrierend zu einigem.

16 **Zeremonie (Wüste)**

Genre von: Steinzeit bis Klass. Drama

Autor: Eskar

Stand: 21.02.1996

Wesenheit: Mensch

Lerndaten:

Listentypen: Magie und Sozial

Erlernbarkeit: -2

Lernraten: Abenteuer: 5 Selbststudium: 5 Lehrer: 4

Talent:

	+++	-----
Ausd	0	-8
Gesh	0	-8
Sint	2	-8
Char	2	-8
Idea	4	-10

Lernbemerkungen:

Fertigkeiten:

Bezeichnung	Tempo	Zeit	AP-	Skala	1	2	3	4	5	6	7	
Beeindrucken	2	10min	4	Gruw	4	5	6	7	8	9	10	1+1
Geist befragen	2	1h	4	Gruw	-	-	-	7	8	9	10	1+1
Meditation	0		-	Zufe	nein	nein	ja	ja	ja	ja	ja	ja
mystisches Wissen	16	1	-	S-Gruw								
Rituale	3	*	1/h	S-Gruw								
Ritualmagie unterstützen	3	*	4/h	Zufe	nein	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Ritueller Tanz	7	*	4/h	Zufe	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Rituale Sprache	0		-	Stufe	1	1	2	2	2	3	3	3

Allgemeine Beschreibung:

Gekoppelt an die liste "Ritualmagie". Für magische und rituelle Fertigkeiten sind freie Beweglichkeit, gewöhnliche Sichtverhältnisse und zaubergerät notwendig. Das Ausüben darf nicht gestört werden. Schon investierte AP gehen verloren.

Beschreibung der Fertigkeiten:

- Beeindrucken** Die Opfer müssen dem Magier freiwillig Beachtung schenken. Wenn die Probe gelingt macht jedes Opfer eine Probe auf Vitalität: Psych. Resistenz. Mißlingt diese, achtet das Opfer nur auf den Magier. Dieser extreme Zustand wird beendet, wenn der Magier mit seiner Aktivität aufhört oder sehr intensive Sinneseindrücke wahrgenommen werden (z.b. Schmerz, Lärm). Selbst danach wird der Magier noch von allen zuvorkommend behandelt (auch von denen, deren psych. Resistenz geschafft haben), solange er sich nicht offensichtlich feindselig verhält.
- Geist befragen** Der Magier befragt den Geist, der sich in einem Wesen oder einem Gegenstand befindet. Dabei stellt er eine Frage in der rituellen Sprache, die der Geist wahrheitsgemäß mit einem Wort beantwortet, so gut dies möglich ist. Der Geist weis alles, was in Sichtweite des Objekts/Wesens stattgefunden hat, in dem er sich aufhält. Der Geist weis natürlich nur Dinge, die seit seiner Bindung geschehen sind.
- Meditation** Der Charakter kann sich in einen schlafähnliche Zustand versetzen: Er regeneriert ganz gewöhnlich. Gleichzeitig kann er halbbewußt die Umgebung wahrnehmen und gesteuert aufwachen (er kann zum Beispiel eine direkte Gefahr wahrnehmen). Bei feindlicher Beeinflussung erhält er einen Modi+3 bei Proben auf Vitalität: Psych. Resistenz.
- mystisches Wissen** Wissen um Rituale, Konventionen und deren mythische Hintergründe. Begrenzte Kenntnis von Stammes- und Kulturgeschichte.
- Rituale** Der Charakter kann gewisse Rituale (mit spezifischen Längen) durchführen:
 Geburt (1h): Geist wird "eingepflanzt" und der erste Name vergeben.
 Taufe (3h): Initiationsritus, bei dem Menschen in den Kreis der Erwachsenen des Stammes aufgenommen werden. Ein zweiter Name wird vergeben. (Männer erhalten eine Tätowierung).
 Bestattung (3h): Der Geist wird aus dem Körper entlassen, der Körper hygienisch bestattet.
 Segnung (1h): Gesunde fühlen sich gestärkt, böse Geister werden besänftigt, psychisch labile erhalten eine zusätzliche Probe auf Vitalität: Psych. resistenz mit modi+2
 Schlachten (10min): Ein gefangenes Tier rituell töten bzw. ein getötetes rituell schlachten. Der Geist wird entlassen.
 Aderlaß (1h): Rituell ein Tier/einen Menschen zur Ader lassen. Ein Tier muß gefangen sein und ein Mensch auch, oder er lässt die Prozedur freiwillig über sich ergehen. Durch Aderlaß verliert man 10AP und 1VK.
- Ritualmagie unterstützen** Die Zauber eines Ritualmagiers bedürfen der Unterstützung eines Gehilfen, der in der Zeremonie bewandert ist. Alle Rechte beim Autor. Wenn 'Projekt' angegeben bei Torsten Wolter, Kerstin Gersic, Jörn Brinkhus und Klaus Eisenack

Ritueller Tanz	ert ist. Ab Grad 2 ist diese Unterstützung möglich.
Ritueller Tanz	Ob auch die Schrift hierzu beherrscht wird, hängt davon ab, ob der Charakter durch eine Bildungstechnik das entsprechende Schriftsystem beherrscht.
Ritueller Tanz	Ist bisweilen zur Unterstützung von Zaubern erforderlich.