

BEWEGUNG

Erlernbarkeit: 0

Talente	Gesh	Fing	Intu	Kons	Wahr
Pos.	6	4	2	1	2
Neg.	-12	-8	-4	-2	-4

Stand: 02.04.2003

Typ: Standardliste

Epoche: alle

Fertigkeiten

	Tempo	Zeit	Grad:	1	2	3	4	5	6	7	
BEWEGUNGSTECHNIKEN			Slots	2	3	4	4	5	5	6	2+1
AUSWEICHEN	14	2	Gruw	10	11	12	13	14	15	15	2+1
FAUSTSCHLAG	12	2	Gruw	10	11	12	13	14	15	15	2+1
FUßTRITT	10	2	Gruw	8	9	10	11	12	13	13	2+1
KLETTERN / BALANCIEREN	6	3	Gruw	8	9	10	11	12	13	14	1+1
RENNEN	8	1	m	10	11	12	13	14	15	15	2+1
SCHLEICHEN	2	3	Gruw	8	9	10	11	12	13	14	1+1
SPRINGEN / FALLEN	8	3	Gruw	10	11	12	13	14	15	15	2+1
ÜBERRASCHEN			Gruw	11	12	13	14	15	15	16	2+1
WERFEN / FANGEN	12	3	Gruw	8	8	9	9	10	10	11	2+1

Allgemeine Beschreibung

Diese Standardliste enthält alle Bewegungsfertigkeiten, über die für gewöhnlich jeder Charakter verfügt. Dementsprechend wird diese Liste mit körperlichen Fertigkeiten in jeder Kampagne verwendet.

Beschreibung der Fertigkeiten

BEWEGUNGSTECHNIKEN: Es handelt sich um Hobbys und einfache Fertigkeiten, die für gewöhnlich keiner Probe bedürfen. Im Bedarfsfall wird ein Standard-Gruw oder halbiertes Standard-Gruw verwendet.

Beispiele für Bewegungstechniken:

Sportarten wie *Reiten, Schwimmen, Judo, Joggen, Boxen, Tennis, Hockey, ...*

Körperliche Tätigkeiten – *Tanzen, Auto fahren, Boot fahren, ...*

Waffenfertigkeiten (Kämpfen mit halbem S-Gruw, Dauer 3A – d.h. keine andere Aktion in der Runde), z.B. *Kampfstab, Pistole, ...*

Bonus +1 auf gleichnamige Bewegungsfertigkeiten: etwa *Ausweichen, Faustschlag, ...*

AUSWEICHEN: tätlichen Angriffen oder sich schnell bewegenden Gegenständen ausweichen, z.B. BEWEGUNG: FAUSTSCHLAG, herabfallende Steine. Aktion wird vom Spieler angesagt. AUSWEICHEN kann nicht in überraschenden Situationen angewendet werden, dafür ist SINNESSCHÄRFE: REAKTION zuständig.

FAUSTSCHLAG: Probe zum Treffen eines Gegners mit der Hand oder für schnelle, gezielte Handbewegungen. Konkurrierend zu BEWEGUNG: AUSWEICHEN (oder Paradenfertigkeiten, etwa BEWAFFNETER NAHKAMPF: PARADE) Ein Faustschlag macht 1W2 Schaden Vitakraft und 1W2*9 Schaden Ausdauer. Hinzu kommt evtl. ein Modi durch STÄRKE: SCHADENSBONUS.

FUßTRITT: Probe zum Treffen eines Gegners mit dem Fuß. Schaden: 1W3*8.

KLETTERN / BALANCIEREN: Referenzfall: Erklimmen eines Baumes. Geschwindigkeit: 2 Körperlängen pro Runde (Klettern), ¼ BEWEGUNG: RENNEN (Balancieren).

Fortsetzung auf der nächsten Seite

- RENNEN:** Pro Aktion in einer Runde zurückgelegte Strecke bei normalem Untergrund und normaler Bewegungsfreiheit.
- SCHLEICHEN:** Sich unbemerkt bewegen oder sich selbst verstecken. Häufig konkurrierend zu SINNESSCHÄRFE: ZUFÄLLIG FINDEN oder SUCHEN. Geschwindigkeit beim Schleichen: 1/5 von BEWEGUNG: RENNEN. Geht es darum, Gegenstände zu verstecken, ist die Fertigkeit HANDWERK: TARNEN zuständig.
- SPRINGEN / FALLEN:** Referenzfall (Springen): Eine Distanz von 2 Körperlängen mit Anlauf von 2 Körperlängen überspringen, bzw. eine $\frac{3}{4}$ Körperlänge hochzuspringen. Referenzfall (Fallen): Bei gelungener Probe wird der Sturzschaden halbiert.
- ÜBERRASCHEN:** Die Probe wird angewendet, wenn Gegner nicht mit der Anwesenheit des Charakters rechnen. Bei Erfolg hat der Überraschende eine Runde zum Handeln frei, bevor das Opfer auch Aktionen ausführen kann. Konkurrierend zu SINNESSCHÄRFE: REAKTION. Der Referenzfall für ÜBERRASCHEN ist: Der Überraschende ist versteckt, das Opfer ahnt vielleicht etwas. Je nach Situation kann der SL auch Boni für ÜBERRASCHEN vergeben (bei sehr gutem Versteck; einem Opfer, das nichts ahnt, ...).
- WERFEN / FANGEN:** Referenzfall: Handlicher Gegenstand, Wurf über 10m. Häufig konkurrierend zu BEWEGUNG: AUSWEICHEN.

BILDUNG

Stand: 02.04.2003

Erlernbarkeit: 0

Talente	Char	Will	Wint	Sint	Intu
Pos.	4	3	4	4	1
Neg.	-8	-6	-8	-8	-2

Typ: Standardliste

Epoche: alle

Fertigkeiten

	Tempo	Zeit	Grad:	1	2	3	4	5	6	7	
BILDUNGSTECHNIKEN		*	Slots	2	3	4	4	5	5	6	2+1
ALLGEMEINBILDUNG	16	1 / *	Gruw	10	11	12	13	14	15	15	2+1
ERINNERN	16	1 / *	Gruw	10	11	12	13	14	15	15	2+1
PSYCHISCHE RESISTENZ	18		Gruw	5	5	6	6	7	7	8	2+1
FERP			Ferp	-	5/3	5/3	5/3	5/3	5/3	5/3	+5/3
BENIMM	16	1 / *	Gruw	5	(6)	(9)	(10)	(11)	(14)	(15)	
KULTUR	16	1 / *	Gruw	7	(9)	(10)	(12)	(14)	(15)	(16)	
NATURWISSENSCHAFT	16	1 / *	Gruw	7	(9)	(10)	(12)	(14)	(15)	(16)	

Allgemeine Beschreibung

Diese Standardliste für alle Kampagnen fasst das Grundwissen eines Charakters, sowie relevante Wissensfertigkeiten zusammen, wie sie z.B. in Schulen erworben werden.

Die eingeklammerten Werte sind empfohlene Grundwerte. Statt dessen können von Grad 2 an pro Grad 5 Fertigungspunkte auf die Fertigkeiten KULTUR, NATUR und ETIKETTE vergeben werden. Jedoch höchstens 3 Ferp pro Fertigkeit. Ab Gruw 15 kostet eine Steigerung 2 Ferp pro Punkt.

Beschreibung der Fertigkeiten

BILDUNGSTECHNIKEN: In der Kultur weit verbreitete Kenntnisse und Techniken, die im Prinzip jeder (allerdings nicht professionell) erlernen kann oder die gesellschaftlich wichtig sind. Bildungstechniken werden vor allem über den Kopf gelernt. Je nach Kampagne sind andere Techniken verfügbar. In der Regel werden keine Proben auf Bildungstechniken gemacht, im Zweifelsfall wird aber ein Standard-Gruw verwendet.

Beispiele für Bildungstechniken:

Erlerntes: *Lesen/Schreiben (eine Technik pro Schriftart; in einigen Kampagnen können es Einzeltechniken sein und müssen getrennt erlernt werden), Rechnen, Poesie, höhere Mathematik, Auto fahren, Flugzeug fliegen, Tanzen, EDV Nutzung, Heimatkunde, Zoologie, Karten lesen, Erste Hilfe, Kenntnisse über ein bestimmte Religion, Psychologie, Politik, Philatelie, Sportwissen, Fachsimpeln (über Auto-/Raumschiffmodelle; Ü-Eier-Figuren; Filme; Comics; Rabachak-Champions), Umgangsformen in Milieus (z.B. Mafia, Adel, Jugendgangs), etc.*

Hobbys wie *Schach, Astronomie, Wissen über Science Fiction, Skat spielen, ...*

Charakterliches und Besonderes, in etwa *Verführen, penetrant oder selbstbewusst Auftreten, Kontakte zu einer bestimmten Organisation/Vereinigung ...*

ERINNERN: Fertigkeit, die der Spielleiter auswürfeln lassen kann, falls der Spieler etwas vergessen hat, an das der Charakter sich eigentlich erinnern sollte. Oft sollte keine Probe notwendig sein.

ALLGEMEINBILDUNG: Kenntnis allgemein bekannter Fakten, Common Sense („gesunder Menschenverstand“), lexikalisches Wissen.

BENIMM: Praktische Fertigkeiten im Umgang mit anderen Menschen (bzw. Wesen) und Wissen über das kulturelle Leben mit zugehörigen Ritualen und Gebräuchen, sowie Etikette. Je nach Kenntnissen des Charakters über die Kultur sollten Modifikatoren vergeben werden.

KULTUR: Kenntnis gesellschaftlicher und geisteswissenschaftlicher Fakten und Theorien (Politik, Geschichte, Wirtschaft, Psychologie, Soziologie etc.). Wissen über Kunst und Kultur (Werke, Personen, Theorien).

NATURWISSENSCHAFT: Kenntnis naturkundlicher, technischer und naturwissenschaftlicher Fakten und Theorien (Wetterkunde, Biologie, Physik, Chemie, Mathematik etc.).

PSYCHISCHE RESISTENZ: Widerstandsfähigkeit gegenüber Einflüssen auf den Geist (z.B. Hypnose, Schock, Beeinflussung). Oft konkurrierende Probe gegen spezielle Fertigkeiten, etwa PSI.

HANDWERK

Stand: 02.04.2003

Erlernbarkeit: 0

Talente	Kraf	Gesh	Fing	Wint	Wahr
Pos.	2	2	5	4	3
Neg.	-4	-4	-10	-8	-6

Typ: Standardliste

Epoche: alle

Fertigkeiten

	Tempo	Zeit	Grad:	1	2	3	4	5	6	7	
HANDWERKSTECHNIKEN		*	Slots	2	3	4	4	5	5	6	2+1
HERSTELLEN	2	*	Gruw	10	11	12	13	14	15	15	2+1
MANIPULIEREN	1	*	Gruw	5	7	9	10	11	12	13	2+1
REPARIEREN	3	*	Gruw	7	8	9	10	11	12	13	2+1
TARNEN	2	3	Gruw	8	9	10	11	12	13	14	1+1
ZERLEGEN	2	*	Gruw	10	11	12	13	14	15	15	2+1

Allgemeine Beschreibung

Standardliste mit handwerklichen Fertigkeiten für alle Kampagnen.

Allgemeiner Referenzfall: Keine ungewöhnlichen technischen Kenntnisse erforderlich, typische Werkzeuge sind vorhanden, gewöhnliche Sichtverhältnisse und Bewegungsfreiheit. Die benötigte Zeit hängt davon ab, was hergestellt, repariert etc. wird. Sie wird vom Spielleiter festgelegt. Reparaturen, die mit Hilfe dieser Liste durchgeführt werden, sind längst nicht so perfekt, als wären sie von einem HANDWERKER erledigt worden, sondern wirken oft improvisiert. Wird die Liste auf hohen Graden (Grad 6 und höher) beherrscht, so kann ein „MacGyver-Effekt“ eintreten.

Beschreibung der Fertigkeiten

HANDWERKSTECHNIKEN: Je nach Kultur und verfügbarer Technologie hat der Charakter handwerkliche Techniken. Handwerkstechniken benötigen überwiegend den Einsatz von Fingerfertigkeit.

Beispiele für Handwerkstechniken:

z.B. Erste Hilfe, Fallen Stellen/Entschärfen, Musikinstrument spielen, Schreinern, Tischlern, Nähen, Stricken, Weben, Knoten, Siegel fälschen, Elektronik, Zeichnen, Kartentricks, Bastelhobbies (Seidenmalerei, Origami, Makramee), Geschicklichkeitsspiele (Jojo, etc.) usw.

Bonus +1 auf gleichnamige Fertigkeiten aus den Fertigungslisten: etwa *Schlösser Knacken (ohne eine Liste, die diese Fertigkeit bereitstellt, gilt der Bonus auf MANIPULIEREN)*, ...

HERSTELLEN: Das Schaffen eines neuen Gegenstandes aus vorhandenem Material. Bei schwierigen Aufgaben kann zusätzlich zu einem Modifikator auf die Probe die Lebensdauer des Gegenstandes beschränkt werden. Bei komplizierten oder neuartigen Gegenständen ist oft ein Plan notwendig.

MANIPULIEREN: Einen Gegenstand bzw. eine technische Einrichtung funktionsuntüchtig machen oder verändern, ohne das dies direkt auffällt. Konkurrierend zu SINNESSCHÄRFE: ZUFÄLLIG FINDEN. Ist der Charakter kein Fachmann für den manipulierten Gegenstand, kann ein Spezialist die Manipulation möglicherweise automatisch erkennen.

REPARIEREN: Einfaches Verständnis des Gegenstandes wird vorausgesetzt. Bei schwierigen Fällen kann dies lediglich eine provisorische Reparatur sein.

TARNEN: Einen Gegenstand verstecken. Häufig konkurrierend zu SINNESSCHÄRFE: SUCHEN / ZUFÄLLIG FINDEN.

ZERLEGEN: Das Objekt wird ohne Gewaltanwendung in seine Einzelteile zerlegt.

SINNESSCHÄRFE

Stand: 02.04.2003

Erlernbarkeit: 0

Talente	Wint	Intu	Wahr
Pos.	2	5	5
Neg.	-4	-10	-10

Typ: Standardliste

Epoche: alle

Fertigkeiten

	Tempo	Zeit	Grad:	1	2	3	4	5	6	7	
HORCHEN	4	*	Gruw	10	11	12	13	14	15	15	2+1
MENSCHENKENNTNIS	16	30 sec	Gruw	4	4	5	5	6	6	7	2+1
REAKTION	14	*	Gruw	7	9	11	12	13	14	15	2+1
SUCHEN	4	*	Gruw	10	11	12	13	14	15	15	2+1
ZUFÄLLIG FINDEN	16	0	Gruw	8	8	9	9	10	10	11	2+1

Allgemeine Beschreibung

Standardliste mit Wahrnehmungsfertigkeiten für alle Kampagnen. Für Fertigkeiten, die selten gebraucht werden (wie z.B. Tasten), sollte ein Standard-Gruw verwendet werden.

Beschreibung der Fertigkeiten

HORCHEN: z.B. an einer Tür lauschen; versuchen, einen Heranschleichenden zu hören; ...

MENSCHENKENNTNIS: Fertigkeit, um sein Gegenüber grob einzuschätzen, ob es ehrlich, hinterhältig unsicher oder Ähnliches ist. Falls das Gegenüber sich verstellt, wird konkurrierend zu **SPRACHEN: REDEGEWANDTHEIT** gewürfelt.

SUCHEN: Diese Fertigkeit wird angewendet, um nach bestimmten Gegenständen (z.B. Schlüssel) oder Objekten (Geheimtüren, Fußspuren, etc.) zu suchen. Dient auch zum Ausschau halten. Eine andere Anwendungsmöglichkeit entspricht dem „ich suche nach Auffälligkeiten“.

REAKTION: Reflexhaftes Reagieren in bestimmten Situationen, z.B. beim Auslösen einer mechanischen Falle. Konkurrierend zu **BEWEGUNG: ÜBERRASCHEN**. Bei Gelingen der Probe ist man fähig, überhaupt noch zu handeln. Proben auf diese Fertigkeit werden vom Spielleiter angesagt. Auf **REAKTION** wird gewürfelt, wenn dem Charakter etwa eine Runde (5 bis 10 Sekunden) Zeit bleiben, zu handeln. **REAKTION** wird nur gegen Gegenstände, die kleiner als faustgroß sind, gewürfelt; für größere Gegenstände und Waffen ist **BEWEGUNG: AUSWEICHEN** zuständig.

ZUFÄLLIG FINDEN: Hiermit wird bestimmt, ob der Charakter etwas zufällig entdeckt, obwohl er nicht danach gesucht hat. Diese Fertigkeit ist die unbewusste Version von **SUCHEN**, daher wird diese Probe vom Spielleiter ausgeführt oder angesagt. Die Fertigkeit anzuwenden (etwas zufällig bemerken und dann noch mal genauer hinschauen) dauert im Regelfall länger als 5-10 Sekunden (also länger als eine Runde im Kampf). Für schnelles Entdecken und Reagieren in Stress-/Kampfsituationen ist **REAKTION** zuständig.

SPRACHEN

Stand: 02.04.2003

Erlernbarkeit: 0

Talente	Char	Sint	Intu
Pos.	5	5	2
Neg.	- 10	- 10	- 4

Typ: Standardliste

Epoche: alle

Fertigkeiten

	Tempo	Zeit	Grad:	1	2	3	4	5	6	7	
REDEGEWANDTHEIT	18	*	Gruw	6	7	8	8	9	9	10	2+1
VERWANDTE SPRACHE	17	1	Gruw	6	7	8	9	10	11	12	1+1
NEUE SPRACHPUNKTE			SP	4	4	3	2	2	2	2	1+2
(SPRACHPUNKTE GESAMT)			SP	4	8	11	13	15	17	19	

Allgemeine Beschreibung

Sprachliche Fertigkeiten von Charakteren, Standardliste für alle Kampagnen.

Diese Fertigungsliste liefert vor allem Sprachpunkte (SP), die dazu eingesetzt werden können, um Sprachen auf gewissen Sprachstufen zu beherrschen. Will der Charakter die Sprachstufe erhöhen, genügt es, die fehlenden Sprachpunkte zu ‚ergänzen‘. Die Sprachstufen haben folgende Bedeutung:

Sprachstufe	SP zum Steigern	SP insgesamt	Beschreibung
0	0	0	keine Kenntnisse
I	1	1	einfache Vokabeln und Wendungen
II	1	2	einfache Gespräche
III	2	4	gewöhnliche Verständigung
IV	2	6	elaborierter Code

In jeder Kampagne gibt es natürlich andere Sprachen. Jede Sprache hat eine Höchststufe (die auch kleiner als IV sein kann, wenn es etwa ein Pidgin oder eine ausgestorbene Sprache ist). Es kann auch sein, dass manche Sprachen von Spielercharakteren nicht bis zur Höchststufe gelernt werden können.

Sprachpunkte, die vorerst nicht benötigt werden, können aufgespart werden.

[In einigen Kampagnen könnte es sinnvoll sein, wenn der SL einem Charakter eine Sprache auf Stufe II schenkt, wenn ein Charakter in einer Umgebung aufwächst, in der nicht seine Muttersprache gesprochen wird (z.B. Ausländer, die in Deutschland aufwachsen, sprechen Deutsch, wenn auch nicht perfekt). – Dies sollte aber eher die Ausnahme darstellen.]

Beschreibung der Fertigkeiten

REDEGEWANDTHEIT: Diese Fertigkeit kann benutzt werden, um kommunikative Handlungen wie Überreden oder Verhören regeltechnisch umzusetzen. Mit ihr kann auch überprüft werden, ob man sich erfolgreich verstellt, überzeugend lügt, etc. In diesem Fall ist die Probe konkurrierend zu SINNESSCHÄRFE: MENSCHENKENNTNIS. Andere Listen können Boni auf diese Fertigkeit geben (z.B. AUFTRETEN). Generell sollten Gespräche aber ausgespielt und durch eine Probe höchstens ergänzt werden.

VERWANDTE SPRACHE: Die Erfolgchancen, sich in einem extremen Dialekt einer bekannten Sprache oder einer sehr nah verwandten anderen Sprache auf der Stufe (oder eine Stufe niedriger) der bekannten Sprache zu verständigen.

NEUE SPRACHPUNKTE: Sprachpunkte, die der Charakter mit dem neuen Grad erhält, um sie für Sprachenkenntnisse auszugeben.

SPRACHPUNKTE GESAMT: Die Summe aller bis zum jeweiligen Grad erhaltenen Sprachpunkte. Für Charaktere, die mit einem höheren Grad das Spiel beginnen oder für das Erschaffen von NSCs.

STÄRKE

Stand: 02.04.2003

Erlernbarkeit: 0

Talente	Kraf	Gesh	Will	Kons
Pos.	5	2	3	4
Neg.	-10	-4	-6	-8

Typ: Standardliste

Epoche: alle

Fertigkeiten

	Tempo	Zeit	Grad:	1	2	3	4	5	6	7	
GRUNDLAST			kg	8	10	12	14	15	16	17	1+1
KRAFTAKT	6	3	Gruw	6	7	7	8	8	9	9	2+1
KRAFTAKTMASSE			kg	60	80	100	110	120	130	140	1+10
RINGEN	10	3/1	Gruw	10	11	12	13	14	15	15	2+1
SCHADENSBONUS			Bonus	0	0	1	1	2	2	2	3+1
WURFMASSE			kg	1,0	1,4	1,8	2,2	2,6	3,0	3,4	1+0,4

Allgemeine Beschreibung

Standardliste mit Fertigkeiten, die hauptsächlich auf körperlichen Kräften beruhen.

Beschreibung der Fertigkeiten

GRUNDLAST: Der Wert gibt an, wie viel ein Charakter ohne Einschränkungen tragen kann (siehe auch VITALITÄT: LAUFEN). Die Grundlast wird auch für spezielle Belastungsmodul (siehe dort) verwendet, mit denen man die Auswirkungen von Traglasten bestimmen kann.

KRAFTAKT: Bewegung mit erheblichem Kraftaufwand (z.B. heben, ziehen, schieben). Referenzfall: Gegenstand wiegt so viel, wie bei KRAFTAKTMASSE angegeben, man kann ihn gut anfassen. Wird auch verwendet, um z.B. Türen einzurennen. Die benötigte Kraft kann abweichen, wenn der Kraftakt ungewöhnlich leicht/schwer ist (z.B. schieben auf Rollen ca. 1/12).

KRAFTAKTMASSE: Für den Referenzfall bei KRAFTAKT. Wenn mehrere Charaktere gemeinsam einen KRAFTAKT durchführen, kann man die KRAFTAKTMASSEN der erfolgreichen Proben zusammenzählen.

RINGEN: Ein Wesen mit gleicher Statur und normaler Bekleidung festhalten. Ist jemand schon Festgehalten, benötigt man nur 1 Aktion für den vollen Gruw um weiter festzuhalten. Ein Festgehaltener hat einen Modi -2 und Tempo -3 auf alle Bewegungsfertigkeiten. Der Festhaltende hat Modi +5 bei Angriffen auf den Festgehaltenen.

SCHADENSBONUS: Bonus auf den Schaden bei Treffern mit passenden natürlichen Waffen, Nahkampfwaffen und Wurfaffen.

WURFMASSE: Für den Referenzfall bei BEWEGUNG: WERFEN.

VITALITÄT

Stand: 02.04.2003

Erlernbarkeit: 0

Talente	Kraf	Will	Kons
Pos.	3	4	5
Neg.	-6	-8	-10

Typ: Standardliste

Epoche: alle

Fertigkeiten

	Tempo	Zeit	Grad:	1	2	3	4	5	6	7	
BENOMMENHEIT			AP	14	16	18	20	22	24	26	1+2
BEWUSSTLOSIGKEIT			AP	28	32	36	40	44	48	52	1+4
MAXIMALE VITAKRAFT			VK	10	11	12	13	14	15	16	1+1
MAXIMALE AUSDAUER		1h	AP	70	80	90	100	110	120	130	1+10
AUSDAUER-REGENERATION			AP	3	3	3	4	4	4	4	4+1
LAUFEN		1h	km	4,0	5,0	6,0	6,8	7,5	8,0	8,4	1+0,2
PHYSISCHE RESISTENZ	14		Gruw	10	10	11	11	12	12	13	2+1

Allgemeine Beschreibung

Standardliste für die Ausdauer und Zähigkeit eines Charakters. Die Werte für AUSDAUER (AP) werden nur benötigt, wenn man das entsprechende Modul verwendet.

Auswirkung niedriger VITAKRAFT (die zweite Spalte ist nur notwendig, wenn mit dem Modul Aktionstripel (siehe dort) gespielt wird, die dritte nur, wenn das Modul AUSDAUER verwendet wird):

VK	Ruhezeit um VK um 1 zu regenerieren	maximale Aktionen pro Runde	AP-Obergrenze für Regeneration
4 und mehr	24 Stunden (1 Tag)	3	Maximale Ausdauer
3	24 Stunden (1 Tag)	2	30
2	48 Stunden (2 Tage)	1	20
1	96 Stunden (4 Tage)	bewusstlos	10
0 bis -3	Spielleiter entscheidet	0, Koma	0
-4	∞	0, sofortiger Tod	0

Regeneration von VK: Die hier angegebene Zeit ist die kürzest mögliche Zeit, um VK ohne medizinische Hilfe zu regenerieren und bedarf völliger Ruhe. Auch ohne völlige Ruhe regenerieren VK ebenfalls (nach ein paar Tagen ohne besonders anstrengende Tätigkeiten).

Koma oder Tod: Der Charakter ist noch 1W10 Minuten in halbbewusstem Zustand (ideal für letzte Worte). In dieser Zeit kann er evtl. durch einen MEDIZINER oder HEILKUNST gerettet werden, so dass er auf ungewisse Zeit (etwa 1W20 Tage) ins Koma fällt. Ansonsten stirbt er. Im Koma muss der Charakter sehr pfleglich behandelt und ausreichend mit Wasser und Nahrung versorgt werden. Läuft die Komazeit ab oder werden diese Bedingungen nicht erfüllt, stirbt der Charakter.

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Auswirkungen niedriger Ausdauer-Werte:

Ausdauerpunkte	Modi auf alle Fertigkeiten
31 bis 40	- 1
21 bis 30	- 2
11 bis 20	- 3
6 bis 10	- 4
1 bis 5	- 5
0	bewusstlos

BENOMMENHEIT: Benommenheit tritt ein, wenn der Charakter plötzlich so viele (oder mehr) Ausdauerpunkte verliert, wie hier angegeben (z.B. durch einen Angriff). In diesem Fall würfelt der Spieler auf **PHYSISCHE RESISTENZ**. Bei einem Ergebnis der Probe von 30 (und mehr) hat der Charakter noch mal Glück gehabt: kein Effekt tritt ein. Bei normalem Erfolg der Probe ist er für eine Runde benommen, d.h. er kann in der nächsten Runde nur mit Mühe stehen und nur eine (kleine) Handlung durchführen (Wird mit dem Modul **AKTIONSTRIPPEL** gespielt, hat er in der nächsten Runde nur eine Aktion zur Verfügung, um z.B. auszuweichen oder zuzuschlagen, falls er Letzteres für nötig hält.) Bei Misslingen der Probe ist der Charakter zwei Runden lang benommen (zwei Runden lang nur eine Aktion pro Runde). Bei einem Patzer auf **PHYSISCHE RESISTENZ** ist der Charakter für ganze drei Runden betroffen. Hat ein benommener Charakter 3 oder weniger **VK**, so ist er zu keiner vernünftigen Handlung mehr in der Lage.

BEWUSSTLOSIGKEIT: Wenn die Ausdauer auf 0 oder die Vitakraft auf 1 sinkt, ist ein Charakter bewusstlos, solange die Ursache für die Bewusstlosigkeit anhält. Bewusstlosigkeit kann auch eintreten durch spezielle Fertigkeiten oder wenn auf ein Mal (z.B. fallender Stein) mehr Ausdauerpunkte verloren gehen, als bei **BEWUSSTLOSIGKEIT** angegeben ist. Der Spieler ist dann etwa 3 min bewusstlos, hier kann der Spielleiter aber (je nach Höhe des Schadens und der Konstitution des Charakters) auch heftig variieren.

Beschreibung der Fertigkeiten

AUSDAUER-REGENERATION: Wenn der Charakter sich eine Stunde Ruhe gönnt (schlafen, entspannen, rasten; **NICHT** Wache schieben), regeneriert die angegebene Zahl an Ausdauerpunkten.

LAUFEN: In einer Stunde zu Fuß zurückgelegte Strecke in normaler Landschaft. Als Referenzfall gilt hier: keine größere Traglast, als bei **STÄRKE: GRUNDLAST** angegeben. Für jede Stunde, die ein Charakter marschiert verliert er 5 Ausdauerpunkte. Bei geringeren Geschwindigkeiten ist das Marschieren nicht so anstrengend: Pro km/h, den man langsamer läuft, spart man 2 AP pro Stunde. Läuft man hingegen schneller, so gehen bei einer Geschwindigkeitserhöhung von einem Kilometer in der Stunde 2 weitere AP/h verloren. Für (sinnvolle) Abweichungen von mehr als 1 km/h von dem, in der Liste angegebenen Wert, entscheidet der SL über die Höhe der AP-Kosten.

PHYSISCHE RESISTENZ: Widerstandsfähigkeit gegenüber körperlicher Belastung (z.B. Erschöpfung, aber auch Krankheiten und Gifte). Erfolgreiche Proben können den Schaden senken oder zu einer früheren Heilung führen.

ÜBERLEBEN

STAND: 02.04.2003

Erlernbarkeit: 0

Talente	Kons	Gesh	Intu	Wahr	Wint
Pos.	0	2	5	4	3
Neg.	-4	-4	-0	-10	-6

Typ: Reise

Epoche: Antike bis
Informationszeitalter

Fertigkeiten

	Tempo	Zeit	Grad:	1	2	3	4	5	6	7	
FERP	-	-	Ferp	5/2	5/2	5/2	5/2	5/2	5/2	5/2	1+5/2
GELÄNDE	-	-	Slots	(1)	(1)	(1)	(1)	(1)	(1)	(2)	
TECHNIKEN	-	-	Slots	(0)	(1)	(1)	(1)	(2)	(2)	(2)	
FÄHRTENSUCHEN	-	-	Bonus	(2)	(2)	(3)	(4)	(4)	(5)	(5)	
NATURKUNDE	-	-	Bonus	(2)	(2)	(3)	(4)	(4)	(4)	(4)	
NAHRUNGS-/WASSERSUCHE	-	-	Bonus	(0)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(5)	
ORIENTIERUNG	-	-	Gruw	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	(12)	
WETTERKUNDE	-	-	Bonus	(0)	(1)	(2)	(3)	(4)	(4)	(4)	

Allgemeine Beschreibung

Allgemeine Liste um sich außerhalb der Zivilisation zu Lande zurecht zu finden. Man kennt das Gebiet zu allen Jahreszeiten.

Beim Erlernen der Liste wählt man einen Geländetyp aus, weitere Geländetypen können später (zum Preis von 5 Ferp pro Geländetyp) hinzugenommen werden.

Die einzelnen Fertigkeiten/Boni dieser Liste lassen sich mit Ferp steigern und gelten in allen Geländearten, die man eröffnet hat. In Gebieten, die man nicht eröffnet hat, sind die Gruws der Fertigkeiten halbiert (dann sollte man bei Anwendung dieser Fertigkeit Personen ohne diese Liste gegenüber trotzdem noch im Vorteil sein).

Der Unterschied zwischen Charakteren, die diese Liste erlernt haben und Charakteren ohne diese Liste sollte vom Spielleiter berücksichtigt und spieltechnisch ausgespielt werden. Wer z.B. FÄHRTENSUCHEN beherrscht, hat nicht nur eine bessere Chance, Spuren zu entdecken (Bonus auf SUCHEN), sondern weiß die Spuren auch besser zu deuten, als Charaktere ohne diese Fähigkeit.

In Gebieten, die ein Charakter eröffnet hat, besitzt er Erfahrung: Er sollte z.B. von alleine darauf kommen, in der Wüste genug Wasser mit sich zu führen und weite Kleidung gegen die Sonne zu tragen; oder in schneebedeckten Gebirgen mit der Lawinengefahr umzugehen wissen (leises Verhalten); im Notfall sollte ein dezenter Spielleiterhinweis erfolgen.

Zu NAHRUNGS-/ WASSERSUCHE sei noch gesagt, dass eine gelungene Probe nicht immer bedeutet, auch genügend Nahrung, bzw. Wasser gefunden zu haben. In der Wüste ist es eben z.B. erheblich schwieriger, seinen Durst zu stillen, als in der Tundra. Wo es kein Wasser gibt, kann man auch mit einer göttlichen Probe keines entdecken (hier könnte eine sehr gut gelungene Probe Aufschluss darüber geben, dass es eben kein Wasser gibt).

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Beschreibung der Fertigkeiten

FERP: Für je 5 Ferp lässt sich ein Gelände eröffnen, beim Erlernen der Liste kann man ein Gelände frei wählen.

Mit Ferp kann man Bewegungs- bzw. Bildungstechniken kaufen (je 2 Ferp pro Technik) und die Fertigkeiten und Boni dieser Liste eröffnen/erhöhen (bis Gruw 15/Bonus 4 kostet Eröffnen/Steigern je einen Ferp, danach 2 Ferp je Verbesserung).

GELÄNDE: Wüste; Wald & Wiese; Steppe & Savanne Gebirge; Polargebiet; Urwald & Dschungel; Sumpf; Tundra & Nadelwälder.

TECHNIKEN: Folgende Techniken kann man (in den meisten Gebieten) eröffnen, sie helfen nur, wenn man sich in dem entsprechenden Gelände aufhält (diese Liste kann vom SL natürlich beliebig ergänzt werden):

- Reittier/Fahrzeug (Bewegungstechnik): *Pferd, Hundeschlitten, Wüstenläufer, Amphibienfahrzeug* – normale Beherrschung des Fortbewegungsmittels;
- Schleichen [im Gelände] (Bewegungstechnik): Bonus +2 auf SCHLEICHEN-Proben;
- Klettern [im Gelände] (Bewegungstechnik): Bonus +2 auf KLETTERN-Proben.
- Kampieren (Handwerkstechnik): Das geübte Finden eines geeigneten Platzes und das Aufschlagen eines sicheren Lagers. Probe nur in Ausnahmesituationen (S-Gruw ÜBERLEBEN)
- Kenntnis einer Region (Bildungstechnik)
- Landkarten Lesen (Bildungstechnik)

FÄHRTENSUCHEN: Spezieller Bonus auf SINNESSCHÄRFE: SUCHEN, z.B. um Tierspuren zu verfolgen.

NATURKUNDE: Bonus auf BILDUNG: NATURWISSENSCHAFT, um geländetypische Flora und Fauna zu erkennen.

NAHRUNGS-/WASSERSUCHE: Spezieller Bonus auf SINNESSCHÄRFE: SUCHEN. Bei erfolgreicher Anwendung dieser Fertigkeit lässt sich eine – für das Gelände und die Jahreszeit typische – Menge an Nahrung, bzw. Wasser finden (z.B. im Sommer im Wald – Nahrung für etwa 3 Personen; in der Wüste – gerade mal genug, um eine Person für eine Mahlzeit zu sättigen).

ORIENTIERUNG: Erkennen der Himmelsrichtungen und Überblick über das Gelände durch das Wissen um natürliche Kennzeichen (Gestirne am Himmel; Richtung des Bewuchses; etc.). Referenzfall: Gewöhnliche Sichtverhältnisse. Bei Misserfolg wird die Richtung zufällig um 0°–90° falsch eingeschätzt. Bei Patzer misslingt das Bestimmen der Himmelsrichtungen vollständig.

Wird mit einem Gruw von 7 eröffnet, danach ganz normales Steigern um einen Punkt pro Ferp.

WETTERKUNDE: Bonus auf BILDUNG: NATURWISSENSCHAFT, zum Abschätzen von Wetter und Wetterumschwüngen (z.B. ein Gewitter frühzeitig erkennen).

Name des Charakters	Geschlecht und Rasse	Selbstbezeichnung oder Beruf	Kampagne
---------------------	----------------------	------------------------------	----------

Beschreibung	Porträt oder Wappen

Talente				Porträt oder Wappen
Vitakraft	VK		VK-Rüstung / Wert	
Ausdauer	AP		AP-Rüstung / Wert	
Magie/Psi	MP		Geld	
Kampagnenspezifisch				

Ausrüstung, Waffen

Bewegungstechniken Anzahl:	Handwerkstechniken Anzahl:

Bildungstechniken Anzahl:	Sprachen (mit Angabe der Stufe) Sprachpunkte:

Liste/Fertigkeit	Tempo	Zeit	Wert	Liste/Fertigkeit	Tempo	Zeit	Wert	Liste/Fertigkeit	Tempo	Zeit	Wert
BEWEGUNG Modi			Grad	SINNESSCHÄRFE Modi			Grad				
<i>Standard-Gruw</i>			S-Gruw	<i>Standard-Gruw</i>			S-Gruw				
Ausweichen	14	2	Gruw	Horchen	4	*	Gruw				
Faustschlag	12	2	Gruw	Menschenkenntnis	16	30s	Gruw				
Fußtritt	10	2	Gruw	Reaktion	14	*	Gruw				
Klettern/Balancieren	6	3	Gruw	Suchen	4	*	Gruw				
Rennen	8	1	m	Zufällig Finden	18	-	Gruw				
Schleichen	2	3	Gruw	SPRACHEN Modi			Grad				
Springen/Fallen	8	3:1	Gruw	<i>Standard-Gruw</i>			S-Gruw				
Überraschen	-	-	Gruw	Redegewandtheit	18	*	Gruw				
Werfen/Fangen	12	3	Gruw	Verwandte Sprache	17	1	Gruw				
BILDUNG Modi			Grad	STÄRKE Modi			Grad				
<i>Standard-Gruw</i>			S-Gruw	<i>Standard-Gruw</i>			S-Gruw				
Allgemeinbildung	16	1:*	Gruw	Grundlast	-	-	kg				
Erinnern	16	1:*	Gruw	Kraftakt	6	3	Gruw				
Psychische Resistenz	18	-	Gruw	Kraftaktmasse	-	-	kg				
Benimm	16	1:*	Gruw	Ringens	10	3:1	Gruw				
Kultur	16	1:*	Gruw	Schadensbonus	-	-	SCH				
Naturwissenschaft	16	1:*	Gruw	Wurfmasse	-	-	kg				
HANDWERK Modi			Grad	VITALITÄT Modi			Grad				
<i>Standard-Gruw</i>			S-Gruw	<i>Standard-Gruw</i>			S-Gruw				
Herstellen	2	*	Gruw	Benommenheit	-	-	AP				
Manipulieren	1	*	Gruw	Bewusstlosigkeit	-	-	AP				
Reparieren	3	*	Gruw	AP-Regeneration	-	1h	AP				
Tarnen	2	3	Gruw	Laufen	8	1h	km				
Zerlegen	2	*	Gruw	Physische Resistenz	14	-	Gruw				
Lerp:											

