

4. DIE FERTIGKEITEN

zeit einen Erfolgswurf für den Sinn verlangen, wenn die Person eine Fertigkeit einsetzt, bei der dieser Sinn äußerst (!) wichtig ist. Misslingt dieser Erfolgswurf, kann sich dies negativ auf den Erfolgswurf (oder Widerstandswurf) für die Fertigkeit auswirken oder diesen gar unmöglich machen.

Ein Abenteurer kann einen Erfolgswert von **+5** oder weniger (jedoch nicht **+0**) bei den Sinnen *Sehen* und *Hören* durch eine Brille bzw. ein Hörrohr ausgleichen. Diese Hilfsmittel erhöhen den Erfolgswert auf **+6**. Insbesondere braucht die Figur keine zusätzlichen Erfolgswürfe für ihre Sinne zu machen und kann Fertigkeiten, bei der es auf besonders gutes Sehen oder Hören ankommt, ungehindert einsetzen.

Beispiel: Sean MacIntyre (*Sehen+4*, mit Brille *Sehen+6*), Westmanns Begleiter, möchte die Jagd auf die Löwin noch nicht aufgeben und stöbert im Gebüsch herum. Ganz unvermittelt findet er die Raubkatze, die auch sofort auf ihn zuspringt. MacIntyre weiß sich nur noch durch einen Schuss aus seinem Karabiner zu helfen. Leider verfehlt er beim ersten Schuss mit einem **kritischen Fehler**. Der Wurf auf Tabelle 4A zeigt an, dass die Waffe fallen gelassen wurde, aber die Spielleiterin hält es den Umständen entsprechend für sinnvoll, dass der Schütze nicht das mit beiden Händen gehaltene Gewehr loslässt, sondern stattdessen die Kugel weit vorbei geht und der Rückstoß dem Forscher die Brille von der Nase schlägt. Vor dem zweiten Schuss muss MacIntyre sofort einen EW:Sehen ablegen – und versagt knapp mit einer gewürfelten 15. Die Spielleiterin verhängt daher einen Abzug von **-4** auf seinen EW:Angriff, obwohl die Löwin sich (sehr zum Bedauern des kurzsichtigen Großwildjägers) praktisch direkt vor der Mündung seiner Waffe befindet.

Auflistung der Fertigkeiten

Nachstehend werden die einzelnen Fertigkeiten mit Ausnahme der reinen Waffenfertigkeiten in alphabetischer Reihenfolge beschrieben. In Klammern hinter den Namen der Fertigkeit steht der **Typ** (*körperlich, geistig, sozial, Kampf* oder *angeboren*); angeborene Fertigkeiten können nur zu Spielbeginn erlangt und nicht gesteigert oder im Spielverlauf gelernt werden! Unter dem Namen findet man zuerst fett gedruckt die **Leiteigenschaft** (bzw. einen Strich, falls es keine Leiteigen-

schaft gibt) und den Mindestwert in dieser Eigenschaft, den ein Abenteurer zum Lernen der Fertigkeit benötigt. Außerdem wird hier auf zusätzliche Voraussetzungen hingewiesen: auf Mindestwerte für weitere Eigenschaften und auf andere Fertigkeiten, die man zuerst lernen muss. Es folgt der **Erfolgswert** einer Person, die die Fertigkeit gerade frisch erworben hat. Die Erfolgswerte, die ein Abenteurer bei Spielbeginn über seinen Lehrplan besitzt, sind höher, denn er konnte in seinem bisherigen Leben bereits einige praktische Erfahrungen machen.

In der Form »**X**« wird der Erfolgswert von Abenteurern vermerkt, die die Fähigkeit nicht eigens erlernt haben, sie aber als universelle Fertigkeit einsetzen dürfen. Fehlt diese Angabe, handelt es sich nicht um eine universelle Fertigkeit.

Manche Fertigkeiten wie *Körperbeherrschung* werden grundsätzlich nicht gegen andere Personen eingesetzt, so dass es hier kaum Anlass zu Widerstandswürfen geben kann. Für andere Fertigkeiten gibt es jeweils stichwortartige Hinweise, welche **Widerstandswürfe** typisch sind und wie ein leichter bzw. ein großer Vorteil aussieht, den ein Abenteurer durch erfolgreichen Einsatz der Fertigkeit erringt. Diese Anmerkungen dienen nur als Anhaltspunkte; in untypischen Situationen kann die Spielleiterin andere oder auch gar keine Widerstandswürfe zulassen. Werden mehrere Fertigkeiten aufgeführt, die bei Widerstandswürfen eingesetzt werden können, wählt die Spielleiterin entweder die zur Situation passende oder im Zweifelsfall die vom Opfer am besten beherrschte Fertigkeit aus.

Abrichten (sozial)

pA 61; Erfolgswert+8

Der Abenteurer kann ein Tier ausbilden, es dressieren und ihm spezielle Tricks beibringen. Da sich die Fähigkeiten und der Charakter von Tierarten unterscheiden, wird *Abrichten* für jede Gruppe ähnlicher Tiere getrennt erworben. Mögliche Gruppen sind z.B. *Affen, Bären, Elefanten, Greifvögel, Hunde, Pferde, Papageien* und *Rabenvögel*. Die Fertigkeit kann auch zum **Besänftigen** wilder Tiere der erlernten Untergruppe verwendet werden.

Zum *Abrichten* eignen sich vor allem Jungtiere, da diese in der Regel weniger Misstrauen gegenüber dem Halter zeigen als ältere Tiere. Die Ausbildung eines solchen Tieres dauert zwischen **6 und 9 Monaten**. Auch in der Zeit nach der Ausbildung muss der Halter sich intensiv

mit dem abgerichteten Tier beschäftigen, mindestens etwa zwei Stunden alle drei Tage.

Die Prozedur des *Abrichtens* ist langwierig, kostet viel Geduld und viel Geld für Futter sowie Unterbringung des Tieres. Das eigentliche *Abrichten* ist **immer** eine Komplexe Anwendung der Fertigkeit mit einem Zielwert von **200**. Pro Monat ist ein Wurf möglich. Die genaue Dauer der Ausbildung ergibt sich also aus der notwendigen Zahl der Würfe. Bei einem kritischen Fehler scheitert das *Abrichten* – das Tier und der Abenteurer kommen schlichtweg nicht miteinander aus.

Auch später muss jedes Mal, wenn ein fertig abgerichtetes Tier eine spezielle Aktion durchführen soll, die nicht zu dessen üblichem Verhaltensrepertoire gehört oder die in einer ungewöhnlichen Situation zur Anwendung kommt, ein EW:Abrichten gelingen, damit das Tier die Anweisung wunschgemäß durchführt.

Mögliche **Aktionen** abgerichteter Tiere sind z.B. Angreifen, einen Gegenstand apportieren, den eigenen Herrn begleiten und beschützen, einen Ort oder Gegenstand bewachen, einen Gegner bedrohen, auf Kommando herbeieilen, die Umgebung absuchen, eine Spur verfolgen, am Ort auf seinen Herrn warten oder allein nach Hause laufen. Die Anzahl der Tricks, die ein Tier lernen kann, liegt bei **In/10-2**, d.h. der durch 10 geteilte Wert der artspezifischen Intelligenz abzüglich 2.

Eine Spielerfigur kann, wenn sie den nötigen Zeit- und Geldaufwand zu leisten im Stande ist, mehr als ein Tier ausbilden, aber in Aktionsphasen immer nur **ein** Tier kontrollieren. Auf Reisen kann sie mehrere ausgebildete Tiere mit sich führen.

Abwehr (Kampf)

Gw01; Erfolgswert+12

Abwehr ist die Fähigkeit, sich gegen Nahkampf- und Handgemengeangriffe sowie gegen Wurfaffen zu verteidigen.

Allgemeinbildung (geistig)

In21; Erfolgswert+8

Allgemeinbildung steht für all das Wissen, das keinem der von anderen geistigen Fertigkeiten erfassten speziellen Gebiete zuzuordnen ist oder zu dessen elementaren Grundlagen zählt. Es beinhaltet Alltagserfahrungen, einfachste Grundlagen von Naturwissenschaft und Technik, allgemeines historisches Wissen sowie Informationen über Persönlichkeiten des öffentlichen Lebens. *Allgemeinbildung* beruht in