

Lehrpläne: Fachkenntnisse

In den Lehrplänen werden *Schreiben* und *Sprechen* als Abkürzungen für *Schreiben:Sprache* und *Sprechen:Sprache* benutzt, wenn die Wahl der Sprache dem Spieler überlassen bleibt. Er kann auch mehrere Sprachen lernen, muss aber für jede eigens Lernpunkte aufwenden. Oft kann er sich auch entscheiden, mit welchem Erfolgswert er die Sprache beherrschen möchte; die Kosten richten sich nach dem Grad der Perfektion. Gängige Sprachen in der Welt von 1880 sind *Deutsch* (auch als in Osteuropa verbreitete Fremdsprache), *Englisch*, *Französisch* und *Spanisch* bzw. bei Altsprachlern *Griechisch*, *Latein* und *Hebräisch*. Für Abenteuer außerhalb Europas ist *Arabisch* sehr nützlich. Es sei nochmals darauf hingewiesen, dass Abenteurer mit einem akademischen Hintergrund *Latein* lernen müssen!

Agent (mindestens Gs61, In31)

1 Lernpunkt:	Sprengmeisterschaft +6 (Gs31, In31)
Archivwesen+10 (In31)	Verkleiden+10 (Gs31, In31)
Fotografieren+10 (Gs11)	Werfen+6 (Gs21)
Gassenwissen+10 (In21, pA31)	Gewehr+6 (Gs21, St21)
Kryptografie+6 (In61)	
Telegrafieren+10 (In31, Gs31)	3 Lernpunkte:
Verbergen+6 (In31)	Boxen+6 (St31, Gw21)
Dolch+6 (Gs01)	Einbrechen+8 (Gs31, In31)
Florett+6 (Gs31)	Fechten+6 (Gw61)
Pistole+6 (Gs11)	Körperbeherrschung+10 (Gw61)
2 Lernpunkte:	Meucheln+8 (Gs61, St31)
Beredsamkeit+10 (pA61, In31)	Scharfschießen+6 (Gs61)
Beschatten+8 (Gw61, pA<81)	Waffenloser Kampf+6 (Gw21, St21)
Fälschen+8 (Gs61)	Blasrohr+6 (Gs61)
Konversation+10 (pA31)	
Menschenkenntnis+10 (In31)	
Schleichen+8 (Gw61)	

Arzt (mindestens In61, Gs31)

1 Lernpunkt:	Tierkunde+6 (In61)
Archivwesen+10 (In31)	3 Lernpunkte:
Erste Hilfe+8 (Gs31, In31)	Abrichten+10 (pA61)
Gespann fahren+14 (Gs21)	Anthropologie+6 (In61)
Medizin+6 (In61)	Fingerfertigkeit+8 (Gs61)
Menschenkenntnis+10 (In31)	Hypnose+6 (pA61)
Schreiben: Latein+9 (In31)	Meucheln+8 (Gs61, St31)
Sprechen: Latein+9 (In31)	Schrotflinte+6 (Gs01, St31)
Dolch+6 (Gs01)	
Pistole+6 (Gs11)	
2 Lernpunkte:	
Chemie+6 (In61)	
Gerichtsmedizin+6 (In61, Gs31)	
Pharmakologie+6 (In61)	

Archäologe (mindestens In61)

1 Lernpunkt:	Telegrafieren+10 (In31, Gs31)
Archivwesen+10 (In31)	Zeichensprache+10 (In31, Gs21)
Archäologie+6 (In61)	Degen+6 (St21, Gs21)
Fotografieren+10 (Gs11)	Wurfmesser+6 (Gs61)
Gassenwissen+10 (In21, pA31)	
Geschichte+6 (In31)	3 Lernpunkte:
Okkultismus+10 (In21)	Fälschen+8 (Gs61)
Schreiben+9 (In31)	Gesetzeskunde+6 (In31)
Sprechen+9 (In31)	Gerichtsmedizin+6 (In61, Gs31)
Dolch+6 (Gs01)	Linguistik+6 (In61)
2 Lernpunkte:	Sprengmeisterschaft+6 (Gs31, In31)
Allgemeinbildung+10 (In21)	Bogen+6 (Gs31, St31)
Anthropologie+6 (In61)	Flinte+6 (Gs31, St21)
Beredsamkeit+10 (pA61)	Gewehr+6 (Gs21, St21)
Kryptografie+6 (In61)	Peitsche+6 (Gs81, St21)
Schreiben+14 (In61)	
Sprechen+14 (In61)	

Athlet (mindestens St31, Ko31)

1 Lernpunkt:	Waffenloser Kampf+6 (Gw21, St21)
Athletik+8 (St31, Ko31)	Wurfmesser+6 (Gs61)
Klettern+14 (St61, Gw61)	
Körperbeherrschung+8 (Gw61)	3 Lernpunkte:
Laufen+8 (Ko61)	Abrichten+10 (pA61)
Schwimmen+14 (Gw11)	Boot steuern+14 (Gs31, St 21)
Springen+14 (St31)	Erste Hilfe+8 (Gs 31, In31)
Dolch+6 (Gs01)	Kampf zu Pferd+14 (Gw01)
Keule+6 (St01)	Schauspielern+10 (pA61)
2 Lernpunkte:	Überleben+10 (In21)
Abrichten+10 (pA61)	Werfen+6 (Gs21)
Beredsamkeit+10 (pA61)	
Gassenwissen+10 (In21, pA31)	
Menschenkenntnis+10 (In31)	
Radfahren+14 (Gw21)	
Reiten+14 (Gw21)	
Verführen+10 (pA61)	



Diplomat (mindestens In31)

1 Lernpunkt:	Schreiben+14 (In61)
Allgemeinbildung+10 (In21)	Sprechen+14 (In61)
Archivwesen+10 (In31)	Telegrafieren+10 (In31, Gs31)
Konversation+10 (pA31)	Pistole+6 (Gs11)
Kryptografie+6 (In61)	Säbel+6 (St31, Gs11)
Menschenkenntnis+10 (In31)	3 Lernpunkte:
Schreiben+9 (In31)	Abrichten+10 (pA61)
Sprechen+9 (In31)	Fechten+6 (Gw61)
Tanzen+14 (Gw21)	Gassenwissen+10 (In21, pA31)
Degen+6 (St21, Gs21)	Geschäftstüchtigkeit+6 (In31)
Florett+6 (Gs31)	Kampf zu Pferd+14 (Gw21)
Gewehr+6 (Gs21, St21)	
2 Lernpunkte:	
Beredsamkeit+10 (pA61, In31)	
Buchführung+6 (In31)	
Geschichte+6 (In31)	
Gesetzeskunde+6 (In31)	
Reiten+14 (Gw21)	

Feldforscher (mindestens In61)

1 Lernpunkt:	Geschichte+6 (In31)
Anthropologie+6 (In61)	Gespann fahren+14 (Gs21)
Archivwesen+10 (In31)	Naturkunde+6 (In31)
Fotografieren+10 (Gs11)	Pflanzenkunde+6 (In61)
Klettern+14 (St31, Gw61)	Schreiben+14 (In61)
Linguistik+6 (In61)	Sprechen+14 (In61)
Reiten+14 (Gw21)	Telegrafieren+10 (In31, Gs31)
Schreiben+9 (In31)	Gewehr+6 (Gs21, St21)
Sprechen+9 (In31)	Säbel+6 (St31, Gs11)
Überleben+10 (In21)	3 Lernpunkte:
Dolch+6 (Gs01)	Ballon fahren+14 (In11, Gs21)
Pistole+6 (Gs11)	Bergsteigen+14 (Gw61, In31)
2 Lernpunkte:	Kampf zu Pferd+14 (Gw21)
Abrichten+10 (pA61)	Mechanik+8 (Gs31, In31)
Allgemeinbildung+10 (In21)	Waffenloser Kampf+6 (Gw21, St21)
Boot steuern+14 (St21, Gs11)	
Gassenwissen+10 (In21, pA31)	



Entdecker (mindestens In31, Gs31)

1 Lernpunkt:	Schreiben+14 (In61)
Abrichten+10 (pA61)	Schwimmen+14 (Gw11)
Allgemeinbildung+10 (In21)	Sprechen+14 (In61)
Gassenwissen+10 (In21, pA31)	Spurensuche+6 (In31)
Gespann fahren+14 (Gs21)	Tarnen+8 (Gw31)
Klettern+14 (St31, Gw61)	Waffenloser Kampf+6 (Gw21, St21)
Reiten+14 (Gw21)	Flinte+6 (Gs31, St21)
Schreiben+9 (In31)	Gewehr+6 (Gs21, St21)
Sprechen+9 (In31)	Peitsche+6 (Gs81, St21)
Überleben+10 (In21)	
Werfen+6 (Gs21)	3 Lernpunkte:
Dolch+6 (Gs01)	Anthropologie+6 (In61)
Pistole+6 (Gs11)	Fotografieren+10 (Gs11)
2 Lernpunkte:	Mechanik+8 (Gs31, In31)
Ballon fahren+14 (In11, Gs21)	Zeichensprache+10 (In31, Gs21)
Boot steuern+14 (St21, Gs11)	Blasrohr+6 (Gs61)
Erste Hilfe+8 (Gs31, In31)	Bogen+6 (Gs31, St31)
Naturkunde+6 (In31)	

Glücksritter (mindestens Gs31, Gw31, In31)

1 Lernpunkt:	Schleichen+8 (Gw61)
Gassenwissen+10 (In21, pA31)	Spielen+10 (In21)
Konversation+10 (pA31)	Suchen+6 (In21, Gs21)
Klettern+14 (St31, Gw61)	Tarnen+8 (Gw31)
Körperbeherrschung+10 (Gw61)	Verbergen+6 (In31)
Kunstverständnis+10 (In31)	Verführen+10 (pA61)
Reiten+14 (Gw21)	Verkleiden+10 (Gs31, In31)
Tanzen+14 (Gw21)	Degen+6 (St21, Gs21)
Dolch+6 (Gs01)	Florett+6 (Gs31)
Keule+6 (St01)	3 Lernpunkte:
Pistole+6 (Gs11)	Athletik+8 (St31, Ko31)
2 Lernpunkte:	Einbrechen+8 (Gs31, In31)
Abrichten+10 (pA61)	Fälschen+8 (Gs61)
Beredsamkeit+10 (pA61, In31)	Fechten+6 (Gw61)
Menschenkenntnis+10 (In31)	Fingerfertigkeit+8 (Gs61)
Okkultismus+10 (In21)	Peitsche+6 (Gs81, St21)