

## Hausregel für nicht abenteuerrelevante Fertigkeiten

- **Motivation:** Mit der Umstellung von M4 nach M5 sind die Berufe als relevante Regel weggefallen und die Figuren kommen ohne "ungewöhnliche" Fertigkeit ziemlich stromlinienförmig auf die Welt. Diese Hausregel macht einen Vorschlag, wie die netten Hobby-Fertigkeiten nach M4 (z.B. Kochen aus GB52), Berufe und andere nette, aber eben nicht für Abenteuer relevante Fertigkeiten mit möglichst geringen Änderungen an M5-Figuren verwendet werden können. Das System ist darauf angelegt, dass Figuren z.B. auf Cons ohne Probleme gemischt (mit oder ohne Hausregel) eingesetzt werden können und soll auch einem unkundigen Spielleiter die Verwendung ermöglichen oder zumindest eine Idee von der Figur vermitteln. Die Figur soll damit nicht mächtiger gemacht werden bzw. es soll ihr ohne die Hausregel nichts Wichtiges fehlen.
- **Überblick:** Abenteurer sollen ein bis zwei Fertigkeiten im Laufe ihres Abenteurerlebens zur Meisterschaft erwerben können bzw. einige Fertigkeiten in einem gewissen Umfang beherrschen. Dazu werden Fertigkeiten in einem einfachen Lernschema erworben bzw. gesteigert. Die dazu nötigen Punkte sind an den Grad der Figur gekoppelt und können zusätzlich noch für Geld gekauft werden. Derartig gekaufte Punkte erheben nicht den Anspruch auf eine rollenspielerische Begründung, aber sie könnten z.B. durch einen bezahlten Lehrmeister erklärt werden. Ansonsten soll der Kauf einfach nur ein Mechanismus sein, mit dem etwas Varianz erzeugt wird und der Automatismus beim Gradanstieg aufgeweicht wird.
- **Hobbypunkte:** Jede Figur bekommt für Grad 0 und jeden weiteren Grad einen Hobbypunkt und kann zusätzlich maximal Grad Hobbypunkte für je 250 GS kaufen. Eine Figur von Grad 1 startet also mit 2 Hobbypunkten und könnte direkt einen dritten kaufen, während eine Figur von Grad 13 mindestens 14 und maximal 27 Hobbypunkte hat. Es ist ausdrücklich möglich, die käuflichen Hobbypunkte zu einem beliebigen Zeitpunkt zu erwerben. Für diese Hobbypunkte können nicht relevante Fertigkeiten gekauft werden (auf +8 für 2 Hobbypunkte) oder zu den in der Tabelle angegebenen Kosten gesteigert werden.

Fertigkeit	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18
Lernkosten	2	1	1	1	2	2	3	3	4	4	5

- **Fertigkeiten:** Angedacht sind Fertigkeiten, die Berufen entsprechen (z.B. Kochen, Schmieden, Schneidern) und nicht bereits im Kodex enthalten sind (z.B. Musizieren oder Fälschen) oder sonst dem Spieler als fehlend erscheinen (so würde ich z.B. Brettspiel einstufen). Die Höhe des Erfolgswertes kann neben der Erfolgchance auch als eine Einschätzung für die Beherrschung dienen:
  - +8 bis +11: Schüler/Anfänger
  - +12 bis +15: Geselle/Fortgeschrittener
  - +16 bis +18: Meister

Die Fertigkeiten haben keine Leiteigenschaft, daher ist für Abenteurer bei +18 die maximal mögliche Beherrschung erreicht. Der Spielleiter kann aber NSC einen höheren Erfolgswert geben, wenn es ihm passend erscheint. Er sollte aber darauf achten, dass Spielerfiguren in einem Wettstreit nicht von vornherein aussichtslos sind.

Der Einsatz von solchen Fertigkeiten sollte dem Rollenspiel dienen und i.A. keine großen Vorteile im Spiel gewähren. Ein Brettspieler kann sich eventuell mal eine Mahlzeit verdienen, als Profispieler sollte aber eine andere Fertigkeit im Vordergrund stehen - z.B. Geschäftssinn. Ein Koch kann zwar mit ein paar Kräutern besonders pikant abschmecken, am Lagerfeuer wäre aber ein EW: Überleben eher passend für die Zubereitung der gefundenen Nahrung usw.

- **Umstellung von M4 auf M5:** Eine umgestellte Figur hat eine ganze Reihe von Punkten auf einen Schlag zur Verfügung. Diese sollten entsprechend der Vorgeschichte verwendet werden und können problemlos auch durch Kauf aufgestockt werden. Maßstab sollte der ungefähre Eindruck der Figur sein, es kommt nicht auf den einzelnen Punkt bei der Verteilung an. Bei den nötigen Geldkosten für gekaufte Hobbypunkte sollte mit Augenmaß vorgegangen werden.

**Ein Beispiel:** Der Halbblingspriester Clemens Zinnbecher ist durch die Umstellung Grad 24. Als Beruf hat er Schreiber (damals auf M3 ausgewürfelt) und Koch (in drei Jahren in Candranor nachgelernt). Nach M4 hat er dann Kochen+17, Brettspiel (Tawula)+13 und Brettspiel (Eschbah)+12 gelernt. Alle weiteren Fertigkeiten werden von mir als relevant eingestuft und haben eine Entsprechung unter M5. Die Beschreibung Schreiber bleibt zwar, aber da halte ich die Beherrschung von mehreren Sprachen und Schriften für ausreichend zur Umsetzung im Abenteuer. Kochen und die Lernzeit als Kochschüler sind für meinen Geschmack sehr wichtig, hier nehme ich Kochen+17. Dies ist wie nach M4 genau eine Stufe unter dem für ihn möglichen (aufgrund der Leiteigenschaft war +18 nach M4 das Maximum) und kostet 23 Hobbypunkte. Brettspiele waren für Clemens immer eine nette Nebenbeschäftigung. Gegen Anfänger wurde leicht gewonnen, gegen Meister hatte er praktisch nie eine Chance. Daher bekommt er Brettspielen+13 für 9 Hobbypunkte. Damit hat Clemens 32 Hobbypunkte, 25 aufgrund seines Grades und 7 gekaufte. Da die M4-Fertigkeiten Kochen und Brettspiel wegen der Hausregel nicht weiter verwendet werden streiche ich für die 7 gekauften Hobbypunkte kein Geld ab. Sollten ihm andere Brettspiele als Tawula oder Eschbah unterkommen, so hat er sie nicht explizit gelernt. Das genaue Verhalten käme dann auf den Ort und die Beschreibung durch den Spielleiter an.