

AD&D 2nd Edition – Erweiterte Fertigkeiten

Vorwort

Die Liste enthält alle Fertigkeiten aus dem Spielerhandbuch, sowie aus dem Zwergenhandbuch und den wichtigsten Klassenhandbüchern. Außerdem wurde die Liste um neue, zum Teil selbst erdachte Fertigkeiten ergänzt.

Die Liste erhebt nicht den Anspruch auf Vollständigkeit, Fertigkeiten z.B. des Bardens sind hier nicht aufgelistet, weil diese ausschließlich vom Bardens genutzt werden können.

Fertigkeit	Hauptattribut	Modifikator	Punkte
<i><u>Allgemeine Fertigkeiten</u></i>			
Bergbau	Weisheit	-3	2
Braukunst	Intelligenz	0	1
Etikette	Charisma	+1	1
Entfernung einschätzen	Weisheit	0	1
Falknerei	Weisheit	-1	1
Feuer machen	Weisheit	-1	1
Fischen	Weisheit	-1	1
Gerberei/Sattlerei	Intelligenz	0	1
Heraldik *	Charisma	-3	1
Holzarbeiten	Stärke	0	1
Kartographie	Intelligenz	-2	1
Klettern	Geschicklichkeit	+1	1
Kochen	Intelligenz	0	1
Künstlertalent	Weisheit	0	1
Landwirtschaft	Intelligenz	0	1
Lehren*	Weisheit	+2	1
Nähen/Schneidern	Geschicklichkeit	-1	1
Orientierungssinn	Weisheit	+1	1
Reiten (am Boden)	Weisheit	+3	1
Reiten (in der Luft)	Weisheit	-2	2
Reiten (im Wasser)	Geschicklichkeit	-2	2
Schlosser	Stärke	+2	1
Schmiedekunst	Stärke	0	1
Schustern	Geschicklichkeit	0	1
Schwimmen	Stärke	0	1
Seemannschaft	Geschicklichkeit	+1	1
Seilkunst	Geschicklichkeit	0	1
Signale übermitteln	Intelligenz	-2	1
Singen	Charisma	0	1
Sprache (lebende)	Intelligenz	0	1
Steinarbeiten	Stärke	-2	1
Tanzen	Geschicklichkeit	0	1
Tiere abrichten	Weisheit	0	1
Tiere führen	Weisheit	-1	1
Tischler	Stärke	+1	1
Töpfer	Geschicklichkeit	-2	1
Umgangsformen	Charisma	0	1
Überreden	Charisma	0	1
Wappenkunde	Intelligenz	0	1
Weben	Intelligenz	-1	1
Wetterkunde	Weisheit	-1	1
<i><u>Kriegerfertigkeiten</u></i>			
Ausdauer	Konstitution	0	2
Einschüchtern	Charisma/Stärke	0	1
Bergsteigen	---	---	1
Blind kämpfen	---	---	2
Bogen und Pfeile schnitzen	Geschicklichkeit	-1	1

Boote lenken	Weisheit	+1	1
Dauerlauf	Konstitution	-6	1
Fallen stellen	Intelligenz	-1	1
Fährten markieren	Weisheit	0	1
Fährtenzeichen	Intelligenz	-1	1
Höhlen erforschen	Intelligenz	-2	1
Jagen	Weisheit	-1	1
Kampftaktik *	Intelligenz	-1	1
Kriegsmaschinen bauen *	Intelligenz	-1	2
Kriegsmaschinen lenken *	Weisheit	0	1
Kriegsgesänge *	Charisma	-2	1
Militärgeschichte *	Intelligenz	+1	2
Navigation	Intelligenz	-2	1
Rüstungsmacher	Intelligenz	-2	2
Sammeln	Intelligenz	-2	1
Schmelzer *	Intelligenz	-1	1
Spiele	Charisma	0	1
Spuren lesen	Weisheit	0	2
Tarnung	Weisheit	0	1
Tierkunde	Intelligenz	0	1
Überleben	Intelligenz	0	2
Waffen schmieden	Intelligenz	-3	3
Waffen schmieden, grobes	Weisheit	-3	1
Wagen lenken	Geschicklichkeit	+2	1

Magierfertigkeiten

Alchemie *	Intelligenz	-3	2
Altertumskunde	Intelligenz	-1	1
Arkanalogie *	Intelligenz	-3	1
Astrologie	Intelligenz	0	2
Anatomie *	Intelligenz	-2	2
Baumeister	Intelligenz	-3	2
Buchbinder *	Intelligenz	0	1
Dämonologie *	Intelligenz	+1	2
Edelsteine schleifen	Geschicklichkeit	-2	2
Glasbläser *	Geschicklichkeit	0	1
Hypnose *	Charisma	-2	1
Kräuterkunde	Intelligenz	-2	2
Konzentration *	Weisheit	-2	2
Lesen und Schreiben	Intelligenz	+1	1
Omen Deutung *	Weisheit	-2	1
Magietaktik *	Intelligenz	-1	1
Monsterkunde *	Intelligenz	-1	1
Navigation	Intelligenz	-2	1
Papierschöpfer *	Intelligenz	0	1
Religionskunde	Weisheit	0	1
Runenkenntnis, elfisch *	Intelligenz	+1	1
Runenkenntnis, Zauber- *	Intelligenz	+1	1
Runenkenntnis, zwergisch *	Intelligenz	+1	1
Sprache (alte)	Intelligenz	0	1
Wissenschaften *	Intelligenz	-2	2
Zauberkunde	Intelligenz	-2	1

Priesterfertigkeiten

Altertumskunde	Intelligenz	-1	1
Astrologie	Intelligenz	0	2
Baumeister	Intelligenz	-3	2
Buchbinder *	Intelligenz	0	1
Bürokratie *	Intelligenz	0	2
Diplomatie *	Charisma	-1	1
Gesetzeskunde *	Intelligenz	0	1
Heilkunde	Weisheit	-2	2

Kräuterkunde	Intelligenz	-2	2
Konzentration *	Weisheit	-2	2
Lesen und Schreiben	Intelligenz	+1	1
Lokalgeschichte	Charisma	0	1
Omen Deutung *	Weisheit	-2	1
Musikinstrument	Geschicklichkeit	-1	1
Monsterkunde *	Intelligenz	-1	1
Navigation	Intelligenz	-2	1
Papierschöpfer *	Intelligenz	0	1
Religionskunde	Weisheit	0	1
Runenkenntnis, Elfish *	Intelligenz	+1	1
Runenkenntnis, Zauber- *	Intelligenz	+1	1
Runenkenntnis, Zwergisch *	Intelligenz	+1	1
Seelenheiler *	Weisheit	-2	1
Sprache (alte)	Intelligenz	0	1
Tierheilkunde	Weisheit	-3	1
Tempeladministration *	Intelligenz	+1	1
Untotenkunde *	Intelligenz	-1	1
Wissenschaften *	Intelligenz	-2	2
Zeremonien *	Weisheit	0	1
Zauberkunde	Intelligenz	-2	1

Diebesfertigkeiten

Altertumskunde	Intelligenz	-1	1
Balancieren	Geschicklichkeit	0	1
Bauchreden	Intelligenz	-2	1
Beobachtungsgabe	Intelligenz	0	1
Beredsamkeit	Charisma	spez.	1
Einschüchtern	Charisma/Stärke	0	1
Betteln	Charisma	0	1
Boote lenken	Weisheit	+1	1
Blind kämpfen	---	---	2
Edelsteine schleifen	Geschicklichkeit	-2	2
Plündern	Geschicklichkeit	0	1
Fallen stellen	Geschicklichkeit	-1	1
Fälschung	Geschicklichkeit	-1	1
Falsche Identität *	Charisma	-3	1-3
Fährtenzeichen	Intelligenz	-1	1
Feilschen *	Charisma	0	1
Jonglieren	Geschicklichkeit	-1	1
Lippenlesen	Intelligenz	-2	2
Lokalgeschichte	Charisma	0	1
Nachforschen	Intelligenz	+/- Reaktion	1
Musikinstrument	Geschicklichkeit	-1	1
Verfolgen	Geschicklichkeit	spez.	1
Sammeln	Intelligenz	-2	1
Schätzen	Intelligenz	0	1
Spiele	Charisma	0	1
Springen	Stärke	0	1
Schlösser schmieden	Geschicklichkeit	0	1
Stimmen nachahmen	Charisma	spez.	2
Tarnung	Weisheit	0	1
Tierstimmen	Weisheit	-1	1
Turnen	Geschicklichkeit	0	1
Verkleidung	Charisma	-1	1
Wahrsagerei	Charisma	+2	2
Wachsamkeit	Weisheit	+1	1

Zwergenfertigkeiten

Allgemein

Tiere führen	Weisheit	-1	1
Schätzen	Intelligenz	+3	1
Turnen	Weisheit	0	1
Tanzen	Geschicklichkeit	0	1
Orientierung, Unterirdisch	Weisheit	+2	1
Zwergenrunen	Intelligenz	+2	1
Ausdauer	Konstitution	0	1
Etikette	Charisma	0	1
Feuer machen	Weisheit	-1	1
Pilzkunde	Intelligenz	+3	1
Heraldik, Zwergisch	Intelligenz	0	1
Sprache (lebende)	Intelligenz	0	1
Lokalgeschichte, Zwergisch	Charisma	+2	1
Reiten (Boden)	Weisheit	-2	1
Seilkunst	Gewandtheit	0	1
Zeichensprache, Zwergisch	Intelligenz	+2	1
Signale übermitteln	Intelligenz	+2	1
Singen	Charisma	+2	1
Atmung verlangsamen	---	0	1
Geräusche auswerten	Weisheit	0	1
Überleben, Unterirdisch	Intelligenz	0	1
Navigation, Unterirdisch	Intelligenz	0	1

Handwerk

Landwirtschaft	Intelligenz	0	1
Tiere abrichten	Weisheit	0	1
Harnischer	Intelligenz	0	1
Schmiedekunst	Stärke	+1	1
Schuster	Gewandtheit	0	1
Braukunst	Intelligenz	+1	1
Holzarbeiten	Stärke	0	1
Bogen und Pfeile schnitzen	Gewandtheit	0	1
Koch	Intelligenz	0	1
Baumeister	Intelligenz	0	2
Edelsteine schleifen	Gewandtheit	0	1
Kräuterkunde	Intelligenz	0	2
Gerberei / Sattlerei	Intelligenz	0	1
Schlösser schmieden	Gewandtheit	+1	1
Bergbau	Weisheit	0	1
Töpfern	Gewandtheit	-3	1
Nähen / Schneidern	Gewandtheit	-2	1
Schmelzer	Intelligenz	0	1
Steinarbeiten	Stärke	0	1
Waffenschmied	Intelligenz	-1	2
Weben	Intelligenz	-2	1

Kämpfer

Wachsamkeit	Weisheit	+1	1
Tiere führen	Intelligenz	0/+1	1
Blind kämpfen	---	0	1
Spiele	Charisma	0	1
Jagen	Weisheit	-2	1
Einschüchtern	Stärke/Charisma	0	1
Bergsteigen	---	0	1
Überleben, Berge	---	0	1

Dieb

Wachsamkeit	Weisheit	+1	1
Blind kämpfen	---	0	1
Verkleiden	Charisma	-2	1
Fälschen	Gewandtheit	-1	2
Spiele	Charisma	0	1
Lippenlesen	Intelligenz	-2	1
Lokalgeschichte, Zwergisch	Charisma	0	1
Jonglieren	Gewandtheit	-2	1
Musikinstrument	Gewandtheit	-2	1
Schädlinge bekämpfen	Weisheit	0	1
Fallen stellen	Gewandtheit	-1	1
Balancieren	Gewandtheit	0	1
Turnen	Gewandtheit	0	1
Bauchreden	Intelligenz	-2	1

Priester

Alte Geschichte	Intelligenz	0	1
Astrologie	Intelligenz	0	2
Heilung	Weisheit	-2	2
Kräuterkunde	Intelligenz	-2	2
Sprache (alt)	Intelligenz	0	1
Lokalgeschichte, Zwergisch	Charisma	0	1
Musikinstrument	Gewandtheit	-2	1
Lesen / Schreiben	Intelligenz	+1	1
Religionskunde	Weisheit	0	1
Zauberkunde	Intelligenz	-2	1

Spezieller Hintergrund

Boote lenken	Weisheit	0	1
Schiffbauer	Intelligenz	-2	1
Fischer	Weisheit	-1	1
Bergsteiger	---	0	1
Navigation	Intelligenz	-3	1
Reiten (Luft)	Weisheit	+2	2
Überleben	Intelligenz	0	2
Schwimmen	Stärke	-1	1
Wettervorhersage	Weisheit	-1	1

Erklärungen

Dämonologie

Das ist die Lehre von den Dämonen. Man weiß (bei gelungener Probe), wie und wann man einen bestimmten Dämon ruft, wo er herkommt, wie man ihn unter Kontrolle halten kann und was man tut, wenn er diese Kontrolle bricht. Diese Fertigkeit befähigt nicht dazu, den wahren Namen eines Dämons zu erfahren, wohl aber ihn einer bestimmten Ebene und Gattung zuzuordnen. Auch die Mächtigkeit des Dämons kann in Erfahrung gebracht werden.

Etikette

Etikette ist die Kunst, diejenigen Adeligen oder anders hochgestellten Personen richtig anzusprechen, bei denen gutes Benehmen Pflicht ist. Man weiß über Ränge, interne Zusatzabkommen und diverse Unterordnungen innerhalb bestehender Systeme Bescheid.

Heraldik

Heraldik ist die Kenntnis von Wappen, Symbolen und Zeichen verschiedener Handelshäuser, Familien u.ä.. Der Unterschied zu Wappenkunde liegt darin, dass Heraldik auch die Möglichkeit bietet, einfache Symbole, die für Gruppen stehen, zuzuordnen (auch dunkelelfische Hausinsignien gehören dazu).

Kampftaktik

Die Fertigkeit Kampftaktik kommt erst in größeren Schlachten zum Tragen. Dann kann bei einem gelungenen Fertigkeitwurf der Charakter die sinnvollste und beste Taktik (z.B. Bogenschützenattacke von den Seiten her...) feststellen. Gelingt ein Fertigkeitwurf, so erhalten alle dem Charakter gut gesonnenen Einheiten +1 auf den TW und Schaden. Es müssen min. 50 Personen an der Schlacht beteiligt sein.

Militärgeschichte

Militärgeschichte beinhaltet Kampftaktik und die Kenntnis von Kriegerhelden der letzten zwei Jahrhunderte. Die Helden und ihre Taten sind bekannt, auch bekannt gewordene Ausrüstungsstücke (Das Schwert des Helden von X).

Runenkenntnis

Runenkenntnis ist das Verstehen der Sprachen alter Völker, die geschrieben vorliegen. Diese Runen (z.B. in alten Höhlen und Verliesen) können erkannt, zum Teil auch einer bestimmten Gruppe zugeordnet werden („Das sind nicht irgendwelche Zwergenrunen, die stammen vom uralten Axtschwinger-Clan“). Ganze Sätze zu übersetzen, erfordert immer einen Malus von mindestens 2 Punkten.

Schmelzer

Ein Schmelzer weiß, welche Legierung er für welchen Gegenstand oder welche Waffe er am besten gebrauchen kann. Dies beinhaltet alle Arten von Legierungen, auch die für Münzen, Schlösser, Werkzeuge, usw.

Seelenheiler

Seelenheiler können jemandem helfen, der aus welchem Grund auch immer den Verstand verloren hat (z.B. Magierzauber *Schwachsinn*) Dies braucht seine Zeit, meist mehrere Monate, aber ein guter Seelenheiler kriegt fast jeden Irren, Ausgeflippten und Durchgedrehten wieder heilen.

Wissenschaften

Die verschiedenen Wissenschaften sind meist nur in kleinen Personenkreisen bekannt und werden normalerweise in einem kleinen Kreis geheim gehalten. Die Wissenschaften sind folgende, die nicht näher erklärt werden müssen.

1. Aerodynamik
2. Kommunikationslehre (mit Hilfe von Dosen...)
3. Kinetik / Mechanik
4. Hydrodynamik
5. Thermodynamik
6. Transportation (Schleudern und Netze zum Auffangen)
7. Sicherheitslehre (Fallen, Netze, Aufhaltmechanismen, Bodenplatten,...)

Feilschen

Nach erfolgreicher Probe kann der Charakter den Preis min. um 5% herunterhandeln. Je nach dem wie gut die Probe gelingt sogar noch mehr.

Falsche Identität

Der Charakter ist durch monate-, oder auch jahrelange Vorbereitung in der Lage jemanden eine falsche Identität vorzuspielen. Dabei gilt diese Fertigkeit nur für jeweils eine Identität und eine kleine Region, wie z.B. eine Stadt, Baronie oder eine Stadtviertel.

Es können für verschiedenen Stände unterschiedlich Punkte investiert werden:

- 1 Punkt arme Verhältnisse (Bauer, Bürger, usw.)
- 2 Punkte Mittelstand (kleiner Händler, Geldwechsler, usw.)
- 3 Punkte niederer Adel (reicher Händler, Baron, usw.)

Dabei gibt diese Fertigkeit dem Charakter nur das Benehmen, das Auftreten und die erforderlichen Beziehungen und Kontakte, nicht die Ausstattung.

Beispiel:

Jonas hat eine falsche Identität als reicher Handelskaufmann angenommen. Er weiß wie man sich als solcher zu benehmen hat und wie man auftritt. Auch kennen ihn viele Leute in den einschlägigen

Etablissements und Kreisen als den reichen Händler, der er vorgibt zu sein. Aber die richtige Kleidung, ein Haus oder Handelswaren hat er deshalb nicht.

Folgende Fertigkeiten erleichtern den Fertigkeitwurf (die Boni sind Additiv):

- | | | |
|---------------------|-------------------|----|
| • Betteln | arme Verhältnisse | -1 |
| • Verkleidung | alle | -2 |
| • Stimmen nachahmen | alle | -1 |
| • Umgangsformen | Mittelstand | -1 |
| • Etikette | niederer Adel | -1 |

Kriegsmaschinen bauen / lenken

Der Charakter kann mit Hilfe der richtigen Werkzeuge und genügend Arbeitskräften Kriegsmaschinerie bauen, wie z.B. Belagerungstürme, Katapulte oder Orkwalzen.

Mit der Lenkenfertigkeit ist er in der Lage die Maschinen auch zu benutzen.

Alchemie

A wizard with this skill is not necessarily an alchemist or a specialist in the school of alchemy, but he is well-versed in the physical aspects of magical research and the properties of various chemicals, reagents, and substances.

If the character has access to a decent laboratory, he can use his knowledge to identify unknown elements or compounds, create small doses of acids, incendiaries, or pyrotechnical substances, or (if he is 9th level or higher) brew potions.

Identifying substances or samples of unknown material requires 1 to 4 days and a successful proficiency check. Simple materials, such as powdered metals or ores, provide the alchemist with a +1 to +4 bonus on his check, at the DM's discretion. Rare, complex, or damaged or incomplete samples might impose a -1 to -4 penalty.

Creating dangerous substances such as acids or burning powders takes 1d3 days and 20–50 gp or $(1d4+1) \times 10$ per vial, or 2–5 days and 50–100 gp or $(1d6+4) \times 10$ per flask. The alchemist must pass a proficiency check in order to successfully manufacture the substance; failing the check with a natural roll of 20 results in an explosion or other mishap that exposes the character to the effects of his work and damages the laboratory for 10%–60% or $1d6 \times 10\%$ of its construction value.

Acid inflicts 1d3 points of damage per vial, or 2d4 points of damage per flask, and continues to injure the victim the next round; the vial inflicts 1 point of damage in the second round, and the flask causes 1d3 points of damage. In addition, the flask is large enough to splash creatures near the target. Acid can also burn out a lock or clasp, forcing an item saving throw.

Incendiaries ignite when exposed to air. A flask of incendiary liquid inflicts damage as per burning oil (2d6 points in the first round and 1d6 in the second.)

Incendiary powders or liquids can easily start fires if used on buildings, dry brush, or other such surfaces. Pyrotechnic materials resemble incendiaries, but create clouds of billowing smoke. A vial creates a cloud of smoke 5 feet high by 5 feet wide by 5 feet deep, obscuring vision. A flask creates a cloud of smoke 10 feet high by 10 feet wide by 10 feet deep. The clouds persist for 1d3 rounds, depending on the wind and other conditions.

Alchemy is an expensive hobby, to say the least, and it can be a dangerous one as well. If a player character is abusing this proficiency (i.e., walking into a dungeon with 10 flasks of acid in his pack), the DM can require item saving throws for all those beakers anytime the character slips, falls, or is struck by an opponent.

Anatomie

This proficiency reflects a character's detailed knowledge of the structure and arrangement of the human body, including the location and function of bones, muscles, organs, and other soft tissues. This skill has two distinct uses for a wizard; first of all, knowledge of anatomy provides the character with a +2 bonus on any healing proficiency checks he attempts.

Secondly, the wizard can use this skill to repair corpses that have been badly damaged. With a successful proficiency check, the wizard can strengthen and reinforce a body, making it more suitable for animation as a mindless undead. This provides a hit point bonus of +1 per die for skeletal remains, or a bonus of +2 hp per die for a creature to be animated as a zombie.

Arkanalogie

Hiermit ist die Geschichte der historische Zauberei gemeint. Nach einem erfolgreichen Wurf kann der Charakter Fragen z.B. zu Netheril oder Myth Drannor beantworten. Auch kann er mit einem Malus von 4 magische Artefakte den geschichtlichen Hintergründen zuordnen und deren Funktion erkennen, allerdings keine Befehlswörter oder ähnliches.

Buchbinder

Bookbinding is especially helpful for a wizard assembling a spell book. Normally, a wizard must pay a bookbinder 50 gp per page for a standard spell book, or 100 gp per page for a traveling spell book—see Chapter 7 of the DMG. A wizard who does this work himself reduces these costs by 50%, although the process takes at least two weeks, plus one day per five pages. If the character passes a proficiency check, his spell book gains a +2 bonus to item saving throws due to the quality and craftsmanship of the work.

In addition, the wizard must succeed in a proficiency check if he is dealing with unusual or unsuitable materials, such as metal sheets for pages or dragon scales for a cover.

Konzentration

Der Charakter ist darauf trainiert sich von nichts beim Zaubern ablenken zu lassen. Bei einem Schaden von 2 oder weniger kann er nach einem Fertigkeitwurf den Schaden ignorieren.

Angriffe wie Festhalten oder Schütteln, die keinen Schaden verursachen können mit einem Malus von 4 versucht werden zu ignorieren.

Während der Konzentration gehen alle Gewandheitsboni auf die RK verloren.

Glasbläser

Mit den entsprechenden Werkzeugen kann der Charakter Glaserzeugnisse herstellen.

Hypnose

With this proficiency, the wizard can hypnotize another character, placing him into a relaxed state in which he is susceptible to suggestions. The subject must be willing and must know he is being hypnotized. Only human, demihuman, and humanoid characters may be hypnotized, and the hypnotist and subject must be able to understand one another's language.

It takes about five minutes to hypnotize someone in a reasonably calm or peaceful environment. Once hypnotized, the subject is willing to do almost anything that isn't very dangerous or against his alignment. However, a hypnotized subject can be fooled into thinking he's doing one thing when he's actually doing something else. Hypnotism can have the following effects:

- A character can be induced to remember things he has forgotten by reliving a frightening or distant event.
- A character can be made calm and unafraid in the face of a specific situation that he has been prepared for, gaining a +2 bonus to saving throws versus fear effects or morale checks.
- A character can be cured of a bad habit or addiction (but not of curses, physical diseases, or magical afflictions.)

Hypnotism can't increase a character's attributes, give him skills he does not normally possess, let him do things that are beyond his capabilities, or give him information he couldn't possibly know. As a guideline for adjudicating effects, the hypnotism proficiency is substantially weaker than magical commands or directions, such as charm person, command, or hypnotism. Spells magically compel a person to obey the caster's will; a well-phrased hypnotic command is nothing more than a strong suggestion.

Omen Deutung

Omen Reading: There are hundreds of myths and superstitions about the art of divination, or predicting the future through the reading of signs or indications. A character with this proficiency is skilled in a form of divination and knows the proper ceremonies and observances to use in order to obtain a valid reading. He is also familiar with the various messages or indications that characterize a form of divination. Omen readers use dozens of different methods for their auguries, including astrology, numerology, reading palms, examining animal entrails, casting bones, dice, or runes, and burning incense to observe the smoke, just to name a few. The exact nature of the character's expertise is up to the player.

To use this proficiency, the omen reader phrases a general question about a course of action, such as "Is this a good day to start our journey?", "Should we try to track the orcs to their lair, or wait for their next raid?", or "When will the dragon return?" The DM then makes a proficiency check in secret; if the character fails, the DM can tell him that the signs were inconclusive, or make up a false answer for a spectacular failure (a natural 20 on the check, for instance). If the omen reader succeeds, the DM can give the character a vague answer based on his assessment of the situation. An omen is usually good, bad, or inconclusive, although an answer of "a day or two" or "proceed, but with caution" is acceptable as well. Omens aren't guaranteed; if a party ignores a bad omen, they might succeed in their task anyway. An omen is nothing more than the DM's best guess about a course of action.

Performing the ceremony of reading an omen requires an hour or more. Special tools or supplies, such as runesticks, may be necessary depending on the character's favored form of omen reading. Some superstitious or primitive cultures may place a great deal of weight on omen reading, and a skilled diviner may be held in high regard by these people.

Papierschöpfer

A wizard who makes his own paper can reduce the costs of manufacturing a spell book by 50%, although this requires one to two weeks of time and a suitable work area. Normally, a traveling spell book costs 100 gp per page, and a standard spell book costs 50 gp per page. If the wizard also knows the bookbinding nonweapon proficiency and binds the volume himself, the cost of the spell book is reduced by 75% altogether.

Magietaktik

Hierdurch ist der Charakter mit dem Umgang von Magie in der Schlacht geübt. Er kann sinnvoll Zauber kombinieren und Reichweiten gut einschätzen. Nach einer erfolgreichen Probe richten alle Kampfzauber des Charakters auch bei einer gewürfelten eins, zwei SP an. Es müssen min. 50 Personen an der Schlacht beteiligt sein.

Monsterkunde

Der Charakter kann alle Monster (außer Untote) mit einem erfolgreichen Wurf identifizieren. Danach kennt er die Bezeichnung und groben Angaben (z.B. Größe, Lebensraum-, Gewohnheiten und Soziale Aspekte) des Monsters. Fähigkeiten des Monsters kann der Charakter mit einer um 6 Probe identifizieren, dabei muss er jeweils eine Probe pro Fähigkeit machen.

Tempeladministration

Der Priester ist darin geübt den Tempel und sein Umland zu verwalten. Er erhebt ggf. Steuern, plant Arbeit, kauft und verkauft Güter und erwirtschaftet damit Profit.

Bürokratie

Der Priester weiß welche Protokolle wann und wie ausgefüllt werden müssen. Er weiß wie man mit den Offiziellen der Stadt und im Tempelorden umzugehen hat, kennt Schlupfwinkel in der Ordnung und kann Genehmigungen in der Hälfte der Zeit erlangen.

Zeremonien

Der Priester darf und kann Zeremonien im Tempel anhalten, dazu zählen Heiraten, Segnungen, Opferfeste oder Dankesfeste.

Diplomatie

Der Priester kennt die ungeschriebenen Gesetze bei Verhandlungen zwischen großen Organisationen oder Ländern. Um die beiden Parteien zu versöhnen bedarf es eines normalen Fertigkeitswurfes, will der Priester allerdings die Parteien in eine besondere Richtung lenken, so kann der Wurf um bis zu 8 erschwert werden.

Gesetzeskunde

Der Priester kennt die lokalen Gesetze in und auswendig. Er kann vor einem Gericht sich selbst und Andere effektiv verteidigen.

Untotenkunde

Der Priester kann Untote identifizieren, dazu zählen auch besondere Fähigkeiten und Schwächen des Untoten.

Lehren

Neu erlernte Fertigkeiten müssen von einem Meister dieser Fertigkeit erlernt werden.

Diese Fertigkeit bezieht sich immer nur auf eine bestimmte Waffenfertigkeit, normale Fertigkeit oder einen Stil. Will man also einem Schüler die Waffenfertigkeit Langschwert und den Stil Defensive beibringen, so benötigt man zwei Mal die Fertigkeit Lehren.

Voraussetzung für das erfolgreiche Lernen sind genügend freie Fertigkeitspunkte des Schülers. Die Dauer des Lehrens errechnet sich aus dem Fertigkeitswurf für Lehren. Gelingt ein Lehrenwurf, so wird errechnet um wie viel erschwert der Wurf noch gelungen wäre und subtrahiert es von 20, dies ist die Zeit in Wochen, die gebraucht wird, sie ist jedoch min. immer 3 Wochen. Diese Zeit kann um eine Woche pro Intelligenzpunkt des Schülers über 12 gemindert werden, ist jedoch min. immer 3 Wochen. Ein Intelligenzwert unter 12 bringt keine Nachteile.

Eine Woche kostet je nach Lehrmeister zwischen 10 und 50 GM.

Misslingt ein Lehrenwurf, so kann nach 2W6 Tagen ein neuer Versuch getätigt werden. Die max. Anzahl der Versuche pro Fertigkeit ist gleich der Intelligenz des Schülers. Scheitern alle Versuche, so bleibt dem Charakter diese Fertigkeit oder Stil verwehrt.

Die Lehrzeit kann nicht aufgeteilt werden, sondern muss an einem Stück genommen werden. Bricht man vorher ab, so muss man wieder von vorn anfangen.

Beispiel:

Jonas bringt Ben die Waffenfertigkeit Bogen bei. Jonas wirft bei dem Lehrenwurf ein 9 und hat einen Lehrenwert von 15. Die Differenz beträgt 6 und diese wird von 20 abgezogen, ergibt 14 Wochen. Ben hat allerdings eine Intelligenz von 16 und somit verringert sich der Zeitraum von 14 auf 10 Wochen.

Ausnahme bildet hier die Fertigkeit Lehren selber, diese setzt nur ein intensives Studium der Fertigkeit voraus, welche mal „verschulen“ will. Dieser Vorgang dauert 2W4 Wochen.

[Optional]

Der Meister kann Gewichtungen für die Komplexität der Fertigkeiten (oder Fähigkeiten) mit einbringen. D.h. jemand der lernt wie man Feuer macht braucht sicherlich nicht so lange, wie jemand der versucht in ein paar Wochen Zwergisch zu lernen.

Kriegsgesänge

Jeder Kämpfer kennt Kriegslieder, sie werden ihm beim Training beigebracht und unterstützen ihn im Kampf. Bei einer erfolgreichen Probe kann der Kämpfer seine Verbündeten dazu motivieren mitzusingen, dadurch erhalten alle Singenden +1 auf den TW bekommen.

Die Gesänge funktionieren nur bei Kämpfer mit der selben Heimat oder der selben Organisation und es müssen mindestens zwei Kämpfer (exklusiv des Charakters) singen bevor der Bonus wirkt. Die Gesänge funktionieren auch bei allen Unterklassen wie z.B. Waldläufer oder Paladin.

Der singende Kämpfer kann den Gesang für 1W4 Runden aufrechterhalten.

Entfernte Fertigkeiten

Diese Fertigkeiten wurden aus der aktuellen Liste entfernt. Charaktere, die diese Fertigkeit haben, können diese natürlich weiter benutzen.

Diabolismus

Das ist die Lehre von den Teufeln. Man weiß (bei gelungener Probe), wie und wann man einen bestimmten Teufel ruft, wo er herkommt, wie man ihn unter Kontrolle halten kann und was man tut, wenn er diese Kontrolle bricht.

Diabolismus *	Intelligenz	+1	2
---------------	-------------	----	---