

2.3.3n Nebenfertigkeiten

Zusammenfassung und Ergänzung aller bei M.E.R.S. gültigen Nebenfertigkeiten, ihrer Haupteigenschaft und der Art ihrer Anwendung.

Abhärten (Speziell/ SD) Bonus für die Fähigkeit unter extremen Klimabedingungen relativ normal handeln zu können. Der Bonus in dieser Fertigkeit ersetzt dann alle anderen Fertigungsbonuse (OBs, Bewegungsmanöver usw.) während sich der SC in der Extremsituation befindet.

Abrollen (Bewegungsmanöver/ GE) Bonus für das kontrollierte Fallen oder Abfangen von Stürzen.

Abseilen (Bewegungsmanöver/ GE) Bonus für das blitzschnelle Abseilen aus der Höhe. Bei Fehlschlag besteht die Möglichkeit eines Sturzes. Evtl. gelten negative Modifikationen durch höhere Geschwindigkeiten und/oder widrige Umstände.

Agronomie (Statisches Manöver/ IT) Der Charakter weiß um die Kunst des Ackerbaus und der Landwirtschaft in Bezug auf Pflanzen im großen Stil. Natürlich gilt das lediglich für Getreide, Obst, Gemüse und ähnliches und nicht beispielsweise nicht für die Massenproduktion von magischen Heilkräutern. Pro Woche ist ein gelungener Manöverwurf notwendig wobei sich der Schwierigkeitsgrad des Manövers nach der Empfindlichkeit der Pflanze, der Bodenbeschaffenheit und des Wetters richtet.

Akrobatik (Bewegungsmanöver/ GE) Bonus für das Ausführen akrobatischer Manöver.

Alchimie (Statisches Manöver/ IG) Erlaubt die Analyse oder Anfertigung nichtmagischer Mixturen mit recht zuverlässigen Ergebnissen. Säuren, Juckpulver, Gifte, u.s.w. sind nur einige der möglichen Ergebnisse. Der Spielleiter kann bestimmte der eventuell entstehenden Möglichkeiten von vornherein ausschließen (z. B. Schießpulver). Der Anwender weiß um Elementarstrukturen, Reaktionen, Bestandteile und so weiter. Bei mangelnder Laborausstattung, fehlenden Vorräten u.s.w sollte die Fähigkeit negativ modifiziert werden.

Anatomie (Statisches Manöver/ ER) Der Charakter kennt die Körper der meisten Humanoiden Wesen in und auswendig. Dadurch ist er in der Lage, Wunden und Verletzungen und deren Ausmaß direkt zu Erkennen und, entsprechende Fertigkeiten vorausgesetzt, diese effizienter (+20) zu behandeln. Weiterhin liefert diese Fertigkeit die Möglichkeit eine gezielte Attacke ohne die normal gängigen Abzüge durchzuführen. Hierzu ist ein Manöverwurf mit dem Ergebnis 101+ notwendig. Dieser wird allerdings durch die Abzüge, die bei gezielten Angriffen gelten, gemäß des entsprechenden Körperteils modifiziert. Zum Beispiel ist ein gezielter Angriff auf den Torso mit -30 modifiziert. Es muß also ein Endergebnis von 131+ erreicht werden (101 + 30 = 131).

Angeln / Fischen (Statisches Manöver/ IT) Bonus für das erfolgreiche Fangen von Fischen mit Angel; Harpune oder Netz und ähnlichen Gerätschaften.

Angriffsrolle (Bewegungsmanöver/ GE) Bonus für einen Angriff gegen einen Gegner aus einem Rollmanöver heraus. Diese Nebenfertigkeit muß für jede Waffe gesondert ausgebildet werden. Durch einen Angriff aus einem Rollmanöver heraus wird der Gegner überrascht und kann nicht parieren. Eine bereits angesagte Parade wird umgangen.

Angriffssprung (Bewegungsmanöver/ GE) Bonus für einen Angriff auf einen Gegner aus einem Sprung heraus. Wird ein solcher Angriff nicht pariert, erhält der Angreifer einen Bonus von +20 auf seinen OB. Sollte der Angegriffene parieren so wird der endgültige Paradowert (also inkl. DB) halbiert.

Anthropologie (Statisches Manöver/ IT) Sprachliche Entwicklungen, Sitten, Gebräuche und Kulturelle Trends aller bekannten Völker und Kulturen lassen sich mit dieser Fertigkeit vorhersagen.

Archäologie (Statisches Manöver/ IT) Bonus für die Durchführung von Ausgrabungen und die Bestimmung von Alter, Wert und Herkunft von Gegenständen und Orten der Vergangenheit.

Architektur (Statisches Manöver/ IG) Bonus für das Erstellen von Entwürfen und Bauplänen für Gebäude.

Astronomie (Statisches Manöver/ ER) Bonus für die Untersuchung und Vermessung des Sternenhimmels. Die Fertigkeit ist hilfreich für Wahrsagungen und verleiht detaillierte Kenntnisse über Sterne, Planeten, Monde u.s.w.

Athletik (Bewegungsmanöver/ ST, GE oder KO) Bonus für eine beliebige Spiel- oder Sportart welche sich besonders auf Schnelligkeit, Wendigkeit, Koordination und/oder Ausdauer bezieht.

Auftreiben (Statisches Manöver/ IT) Bonus für die Fähigkeit zu wissen, wo sich ein bestimmter benötigter Gegenstand, ein gesuchtes Ersatzteil oder eine Zutat finden lässt. Die Suche nach Nahrung und/oder Wasser wird hier durch nicht abgedeckt.

Ausweichmanöver (Spezieller Bonus/ Kein Bonus) Durch den Einsatz dieser Fertigkeit ist es möglich, Angriffen im Nah- oder Fernkampf ganz oder teilweise auszuweichen. Bei Nahkampfangriffen wird der Fertigungsbonus des Verteidigers zu seinem Defensivbonus addiert. Bei Fernkampfangriffen wird der Fertigungswert vor der Addition halbiert. Um tatsächlich ausweichen zu können muß sich der Charakter des entsprechenden Angriffs bewusst sein und darf weder eine behindernde Panzerung tragen noch einen Schild oder ein ähnlich großes Objekt in Händen halten. Unter Umständen ist nach einem erfolgreichem Ausweichmanöver in der Folgerunde kein Gegenangriff möglich (SL- Entscheid).

Balancieren (Bewegungsmanöver/ SD) Bonus für Manöver auf schmalen Oberflächen.

Bankwesen (Statisches Manöver/ IG) Bonus für die Fertigkeit Geld gewinnbringend anzulegen, Geld zu wechseln und Kredite zu vergeben.

Bauchreden (Statisches Manöver/ SD) Bonus für die Projektion seiner Stimme so das sie scheinbar nicht aus dem Mund des Anwenders, sondern von einem Punkt seiner Wahl kommt, der in etwa 1,5 m Reichweite liegen kann.

Beladen (Statisches Manöver/ IG) Bonus zum Verpacken von Gütern und für die Verteilung auf Packtiere oder Fuhrwerke, so das der sichere Transport der Waren gesichert ist und es zu keiner Überladung kommt.

Belagerungstechnik (Statisches Manöver/ IG) Verleiht dem Anwender Wissen um die Durchführung aller Aspekte einer Belagerung. Umfasst die richtig und optimale Aufstellung von Belagerungswaffen, das Erkennen schwächerer Mauerabschnitte, grundlegende Baukenntnisse für die Errichtung von Rampen, das Ausheben von Gräben und Pferdefallen u.s.w.

Benommenheit überwinden (Statisches Manöver/ SD)

Bonus für das Überwinden von Benommenheit. Jede Runde Benommenheit ergibt eine kumulative Modifikation von -10 für einen erfolgreichen Manöverwurf dessen Ergebnis bei 101+ liegen muß.

Bestechung (Statisches Manöver/ AF) Bonus zur angemessenen und unauffälligen Bestechung, z. B. von Beamten, Stadtwachen u.s.w.

Betteln (Statisches Manöver/ AF) Bonus um eine wohlwollende Reaktion bei der angebettelten Person hervorzurufen.

Bildhauerei (Statisches Manöver/ IT) Bonus für die Schaffung dreidimensionaler Kunstwerke durch das modellieren von formbarem Material oder das behauen von festem Material.

Biochemie (Statisches Manöver/ IG) Verständnis von und Umgang mit der grundlegenden Biochemie und Genetik der Lebensformen einer bestimmten Region

Bogenbauer/Armbruster (Statisches Manöver/ GE) Bonus für die Fertigkeit einen funktionstüchtigen Bogen oder Armbrust herzustellen.

Chirurgie (Statisches Manöver/ SD) Bonus für die Durchführung aufwendiger Operationen, worunter Explorationsoperationen, Organtransplantationen, Akupunktur, sowie die Heilung von Organen und Gliedmaßen fallen. Diese Fertigkeit wird mit Hilfe von einfachen Geräten angewendet (z. B. Skalpell, Narkosemittel, Haemostaten und Beatmungsgerät u.s.w.)

Dämonologie (Statisches Manöver/ ER) Hilfe bei der Erkennung und Identifikation der wesentlichen Kräfte und Eigenschaften von außerdimensionalen Wesen sowie zu ihnen gehöriger Dinge (Wohnstätten, Gegenstände u.s.w.).

Diagnose (Statisches Manöver/ IT) Bonus zur Bestimmung des medizinischen Zustands einer bestimmten Lebensform. Die Fertigkeit muß für eine bestimmte Gattung oder Volk erlernt werden. Für genetisch eng verwandte Völker sollte das Manöver erschwert werden.

Dichtkunst (Statisches Manöver/ IT) Bonus zum Verfassen eines Gedichtes. Der Anwender muß die Sprache beherrschen in der er das Gedicht verfassen möchte.

Diplomatie (Statisches Manöver/ AF) Erlaubt den erfolgreichen Umgang mit komplexen, ungewohnten und bürokratischen Umgebungen wie fremden Königshöfen oder jeder anderen fremden Regierungsstruktur. Takt, Verhandlungsgeschick und Täuschung sind allesamt Facetten der Diplomatie, welche für den Ablauf von Beziehungen zwischen Nationen von Bedeutung sind. Der Bonus gilt für die Einhaltung des angemessenen Protokolls in ungewohnten Situationen und um Eindruck führende Persönlichkeiten zu machen. Dies trifft sowohl auf eine Audienz beim König als auch für ein unfreiwilliges Treffen mit dem Prinzen der Diebe zu. Für den Umgang mit dem eigenen Regierungsapparat siehe *Verwaltung*.

Drachenkunde (Statisches Manöver/ ER) Hilft bei der Erkennung und Identifikation der wesentlichen Kräfte und Eigenschaften von Drachen sowie der zu ihnen gehörigen Dinge (Wohnstätten, Gegenstände u.s.w.).

Drogenresistenz (Statisches Manöver/ KO) Bonus um den Auswirkungen eines Rauschmittels, Giftes oder einer anderen chemischen Substanz zu widerstehen. Der Bonus wird direkt auf den Widerstandwurf angerechnet. Die Fertigkeit muß für jede Drogenart separat gesteigert

werden (z. B. Alkohol, Natrium-Pentothal). Man muß nicht bei Bewusstsein sein um den Bonus zu erhalten.

Empathie (Statisches Manöver/ IT) Bonus für die Fertigkeit Gefühle anderer Wesen zu spüren und richtig einzuschätzen. Läßt evtl. Rückschlüsse auf die folgende Handlung des Zieles zu.

Enterhaken werfen (Statisches Manöver/ GE) Bonus beim Werfen eines Enterhakens, um ihn in einem gewünschten Zielgebiet zu verankern.

Entwaffnen (bewaffnet) (Bewegungsmanöver/ GE) Bonus um einem Gegner seine Waffe mit der eigenen Waffe aus der Hand zu schlagen. Gelingt der Versuch, modifiziert durch den DB, so muß der Gegner einen erfolgreichen WW gegen die Stufe des Angreifers ablegen. Diese Fertigkeit muß für jede Waffe gesondert entwickelt werden.

Entwaffnen (unbewaffnet) (Bewegungsmanöver/ GE) Bonus um einem Gegner seine Waffe mit bloßen Händen zu entwenden. Gelingt der Versuch, modifiziert durch den DB, so muß der Gegner einen erfolgreichen WW gegen die Stufe des Angreifers ablegen. Mißlingt der WW um 01-50 so ist der Gegner entwaffnet und die Waffe fällt zu Boden, bei 51-100 wechselt die Waffe den Besitzer. Bei 101+ wechselt die Waffe nicht nur den Besitzer, es kann sogar noch ein Angriff mit halben OB mit der soeben entwendeten Waffen durchgeführt werden.

Entfesseln (Statisches Manöver/ GE) Bonus für das Lösen von Hand- und Fußfesseln.

Erfinden (Statisches Manöver/ IT) Bonus für die Entwicklung ungewöhnlicher oder nicht bekannter Gegenstände. Dies bezieht sich jedoch nur auf die Fähigkeit, entsprechende Ideen zu entwickeln, nicht aber auf die Herstellung. Der Spielleiter muß entscheiden, ob die erfundenen Gegenstände in seine Welt passen.

Erste Hilfe (Statisches Manöver/ SD) Bonus auf Notfallhilfe und Behandlung, wie etwa Versuche, Blutungen zu stillen, Brüche zu schienen oder Schock zu behandeln.

Etikette (Statisches Manöver/ ER) Bonus für die genaue Einhaltung feiner Sitten und Gebräuche.

Fahrzeug lenken (Bewegungsmanöver/ GE) Wie beim Reiten müssen die Fertigkeitwerte für *Fahrzeug lenken* für verschiedene Fahrzeugtypen separat entwickelt werden. Fahrzeuge sind von Tieren gezogene Objekte wie Wagen, Karren, Schlitten usw.

Fallen (Bewegungsmanöver/ GE) Bonus für horizontales Hechten, Rollen oder Springen oder das Schwingen an stationären Objekten. Die Fertigkeit hilft auch bei der Minderung des Schadens durch Stürze.

Fallen stellen (Statisches Manöver/ IT) Bonus für das Bauen und platzieren von Fallen mit verfügbaren Hilfsmitteln.

Fälschen (Statisches Manöver/ GE) Bonus für die Fertigkeit bestimmte Gegenstände (vor allem aus dem Bereich der Kunst) nachzubilden, zu fälschen.

Falschspiel (Statisches Manöver/ GE) Bonus um seinen Gegenüber in einem vermeintlich regelkonformen Spiel zu betrügen. Der Betrogene kann durch einen Wahrnehmungswurf, negativ modifiziert durch den Bonus der Fertigkeit *Falschspiel* des Betrügers, versuchen, den Betrug aufzudecken.

Fingerfertigkeit (Statisches Manöver/ GE) Bonus für den Einsatz der Finger bei filigranen Manövern.

Fliegen/Gleiten (Bewegungsmanöver/ GE) Bonus zum Fliegen oder Gleiten mit Hilfe von natürlichen oder künstlichen Flügeln oder Fluggeräten, beziehungsweise die Fortbewegung auf geflügelten Wesen oder magischen Objekten (Drachen, Hexenbesen, fliegende Teppiche usw.).

Fremdwissenschaften (Statisches Manöver/ variabel) Bonus für den Versuch, Informationen über außerdimensionale Wesen und Orte zu lernen und Anzuwenden. Die spezielle Natur dieser fremdartigen Geschöpfe und Plätze machen die grundlegenden Prinzipien, auf denen ihre Dimensionen beruhen, sehr schwer verständlich.

Führungsfähigkeit (Statisches Manöver/ AF) Bonus, um andere durch Motivation und Befehle dazu zu bewegen, dem Anwender zu folgen und sie davon zu überzeugen, das er ein kompetenter Anführer ist, der weiß, was er tut. Dies schließt die Fähigkeit ein, die Moral der Untergebenen zu stärken.

Gartenbau (Statisches Manöver/ IG) Bonus für den Anbau von Blumen, Pilzen, Früchten und Gemüse.

Gassenwissen (Statisches Manöver/ AF) Wissen um die Vorgänge in der Unterwelt sowie die Fähigkeit, Kontakte mit Personen herzustellen, die sich im Kreise dieser zwielichtigen Gesellschaft bewegen.

Gaukeleien (Statisches Manöver/ SD) Bonus für das Ausführen unterhaltsamer Kunststücke (Jonglieren, Feuerspucken usw.).

Geburtshilfe (Statisches Manöver/ IG) Bonus für die Hilfe bei einer Geburt und die Versorgung von Neugeborenen.

Gedächtnistraining (Statisches Manöver/ ER) Bonus für die Erinnerung an Informationen (photographisches Gedächtnis).

Gegenstand verstecken (Statisches Manöver/ IT) Bonus um einen Gegenstand vor anderen Wesen zu verstecken.

Geräusche nachahmen (Statisches Manöver/IT) Bonus zur Nachahmung verschiedener Laute.

Geschichte (Statisches Manöver/ ER) Bonus bei der Erkennung und Einordnung von wichtigen Epochen, Ereignissen und Personen eines bestimmten Kultur. Die Geschichte jeder einzelnen Kultur muß separat erlernt werden. Dabei kann auch ein weitreichendes, weltgeschichtliches Wissen aufgebaut werden.

Geschichten erzählen (Statisches Manöver/ AF) Bonus für die Wiedergabe von Geschichten. Die Anzahl der Fertigungsgrade (Kreuze) entspricht der Anzahl von Geschichten, die sich der Anwender eingeprägt hat.

Gestik (Statisches Manöver/ GE) Bonus für die Nachahmung verschiedener Bewegungen.

Giftkunde (Statisches Manöver/ ER) Bonus für das Erkennen, Identifizieren und die Benutzung von Giften und giftigen Substanzen.

Glücksspiel (Statisches Manöver/ IT) Dieser Bonus kann bei jedem Spiel angewandt werden, das zumindest teilweise auf Glück beruht.

Handel (Statisches Manöver/ AF) Bonus auf Transaktionen die einen Tausch von Handel über Geld beinhalten.

Handelskunde (Statisches Manöver/ ER) Bonus zur Analyse des Güterverkehrs und der Wirtschaftsstruktur bestimmter Gebiete und Regionen. Dies schließt Wissen über Im- und Export und deren Abwicklung mit ein.

Handwerk (Statisches Manöver/ variabel) Bonus für eine spezielle Handwerkliche Fähigkeit (Auflistung siehe unten). Diese Fertigkeit muß für jedes Handwerk separat ausgebildet werden. Folgendes ist eine Auszugsliste vorgeschlagener Handwerke:

- Anstreicher/Lackierer: Trägt Farbe auf Oberflächen auf.
- Apothekarius: Stellt aus nichtmagischen Heilkräutern Salben, Tränke und andere Medikamente her.
- Bäcker: Herstellung von Broten, Kuchen und anderen Backwaren aus Mehl.
- Barbier: Haar- und Bartpflege.
- Bibliothekar: Sammeln, ordnen und archivieren von Büchern und sonstigen Schriften.
- Bote/Läufer: Nachrichtenüberbringer (mündlich oder schriftlich).
- Böttcher: Herstellung oder Reparatur von Fässern.
- Brauer: Herstellung von Ale, Bier, Malz- und Honiggetränken.
- Brenner: Herstellung von Alkohol.
- Buchbinder: Bindet Papier zu Büchern zusammen.
- Dachdecker: Baut und repariert Dächer.
- Emaillieren: Auftragen einer Glasur, um Gegenständen eine harte, beständige Oberfläche zu verleihen.
- Fallensteller: Fangen von Tieren (Tot oder lebendig).
- Färber: Färbung von Tuchen und Stoffen.
- Führer: Weist anderen den Weg.
- Gerber: Verarbeitung von Tierhäuten zu Leder.
- Gastronom: Aufgaben eines Gasthausbesitzers.
- Glasbläser: Stellt Waren aus Glas her
- Häkeln: Herstellung von Stoffen mittels Nadel, Zwirn und Faden.
- Haushofmeister: Führung eines Haushalts, tägliche Routinearbeit, usw.
- Holzfäller: Fällen von Bäumen.
- Instrumentenbauer: Baut und repariert bestimmte Instrumente
- Kalligraph: Beherrscht die Kunst des Schönschreibens.
- Kammerdiener: Hilft beim Ankleiden und steht für verschiedene andere Gelegenheiten bereit.
- Keramiker: Glasieren, bemalen von Töpferwaren usw. und brennen in einem Ofen, um Gegenstände zu härten.
- Kerzenzieher: Umgang mit Wachs und Dochten, um Kerzen herzustellen.
- Konditor/ Confiseur : Herstellung von erlesenen Süßwaren, wie z. B. Torten, Pralinen usw.
- Konservator: Mumifizierung von Leichen.
- Korbflechter: Flechtet Möbel, Körbe usw. aus Weiden.
- Kritiker: Analyse und Beschreibung der Fehler und Vorzüge von Kunstwerken.
- Kürschner: Macht Felle zu Kleidungsstücken.
- Masseur: Behandelt Muskeln, Sehnen und Bänder, um Verspannungen zu lösen, usw.
- Metzger: Stellt Fleischwaren her.
- Müller: Stellt Mehl aus gemahlenem Korn her.
- Nähen: Zusammenfügen von Stoffteilen mittels Nadel, Zwirn und Faden (z. B. Kleidungsstücke).
- Netzknüpfer: Herstellung und Reparatur von Fischernetzen.
- Papiermacher: Macht Papier aus Holzbrei, Papyrus aus Ried usw.
- Polsterer: Bedeckt Möbel mit Materialien zur Dekoration oder Bequemlichkeit.
- Präparator: Präpariert Tierkörper und stopft sie aus.
- Punzer: Verzierung von Leder durch Ziselierung und Färbung.
- Rechtsgelehrter: Wissen um das Gesetz sowie seine Anwendung und Auslegung.
- Rohrmacher: Höhlt Steine, Metalle, Holz usw. zu Röhren aus.

- **Sattler:** Herstellung von Sätteln und anderem Pferdegeschirr.
- **Schiedsmann:** Probleme anhören und versuchen Lösungen zu finden.
- **Schuhmacher:** Herstellung von Schuhen und Stiefeln.
- **Schiffsbauer:** Bau von Wasserfahrzeugen.
- **Schneider:** Macht Kleidungsstücke aus Stoff.
- **Schreiber:** Jemand, der Manuskripte und andere Dokumente kopiert.
- **Segelmacher:** Herstellung und Reparatur von Segeln.
- **Seneschall:** Verwalter von Land und Bevölkerung während der Abwesenheit des Herrn.
- **Spinner:** Herstellung von Garn aus Flachs und Wolle.
- **Stellmacher:** Herstellung von Rädern.
- **Stickerei:** Verzierung von Stoffen, Tuchen und Leder.
- **Straßenbauer:** Baut Straßen und Wege aus Sand, Kies und Schotter.
- **Tätowierer:** Erstellung von farbigen Bildern unter der Haut.
- **Tischler:** Fertigt Gegenstände aus Holz.
- **Töpfer:** Formt Gegenstände aus Lehm oder Ton.
- **Wagenbauer:** Herstellung von Kutschen und Gespannen.
- **Weber:** Benutzung eine Webstuhls zur Herstellung von Teppichen, Stoffen oder Gobelins.
- **Weinbauer:** Keltern (Herstellung) von Weinen.
- **Zimmermann:** Konstruktion von Holzgebäuden.

Harter Schlag (Statisches Manöver/ SD) Mit dieser Fertigkeit des Angriffs kann der Charakter für den folgenden Schlag seine Kräfte mobilisieren. Soll heißen, das der Charakter einen normalen Angriff auswürfelt, aber alle erzielten Trefferpunkte verdoppelt werden. Damit ein solcher Angriff gelingt ist ein Manöverwurf mit dem Endergebnis von 101+, modifiziert durch den DB des Gegners, notwendig. Nach dieser Kampfunde ist der Gegner bei seinem Folgeangriff (wenn noch möglich) in einer strategisch günstigen Position und erhält einen Bonus von +20 auf seinen OB.

Heraldik (Statisches Manöver/ ER) Bonus für den Entwurf oder das Erkennen eines bestimmten heraldischen Symbols (Wappen).

Höhlenkunde (Statisches Manöver/ IT) Mit diesem Bonus kann man den natürlichen Verlauf, sowie die Lage einer Höhle bestimmen. Außerdem wirkt er sich bedingt auf die Bewegung innerhalb einer Höhle aus.

Hypnose (Statisches Manöver/ AF) Bonus, um jemanden mit dessen Einwilligung in Trance zu versetzen, in der er sehr empfänglich ist für Suggestionen. Der natürliche Widerstandwurf eines unfreiwilligen Individuums wird verdoppelt. Einmal in Trance, kann einem Hypnotisierten befohlen werden zu vergessen, das er hypnotisiert worden ist. Das Individuum kann auch so instruiert werden, das es eine Handlung ausführt, die durch ein Wort, eine Geste, eine Person usw. ausgelöst wird.

Iaijutsu (Bewegungsmanöver/ RE) Diese Fertigkeit verleiht die Fähigkeit, eine Waffe blitzschnell aus der Scheide zu ziehen und binnen einer Runde anzugreifen. Der Erfolg einer Iai- Aktion wird mit einem offenem W100 plus Fertigskeitsbonus (Erfolg ab 101) überprüft. Gelingt die Aktion nicht verliert man die gezogene Waffe aus der Hand.

Improvisierte Waffen (Offensivbonus/ IG) Bonus für den Gebrauch von nicht für den Kampf gedachten Gegenständen als Waffe. Auf welcher ATS der jeweilige Schaden ermittelt wird sollte der Spielleiter von Fall zu Fall entscheiden.

Kartographie (Statisches Manöver/ IG) Bonus für den Gebrauch und die Herstellung von Landkarten.

Körperfunktionen stabilisieren (Statisches Manöver/ SD) Bonus, um sich nach einer Verletzung am Leben zu erhalten. Diese Fertigkeit versetzt den Körper für 1 Tag/Runde vor Einsetzen des Todes in einen Todesähnlichen Zustand (Koma). Durch die Verlangsamung der körperliche Stoffwechselfunktionen erscheint der Anwender als Tot, wenn er nicht genau untersucht wird (-75 auf Wahrnehmung anderer). Gelingt kein erfolgreicher Fertigkeitwurf, so fällt der Anwender sofort in ein Koma, stirbt jedoch immer noch zur festgesetzten Zeit. Ein Erwachen aus diesem Zustand ist folgendermaßen möglich: innerhalb einer Stunde der vorher festgelegten Zeit oder durch einen *Erwachen* – Spruch oder durch heftige körperliche Störungen die mehr als drei Minuten andauern. Bei erleiden eines sofort tödliche Treffers hat diese Fertigkeit keine Wirkung.

Knochen brechen (Bewegungsmanöver/ ST) Der Charakter weiß um die Verwundbarkeit von Knochen und wie man sie mit bloßen Händen brechen kann. Versucht nun also ein SC einem Gegner ein bestimmtes Körperteil zu brechen, muß ein, vom SL eingestuftes, Bewegungsmanöver durchführen. Gelingt ihm dieses, hat er den richtigen Ansatzpunkt gefunden. Nun darf allerdings auch der Gegner ein Bewegungsmanöver vom gleichen Schwierigkeitsgrad durchführen. Gelingt auch dieses, ist das Körperteil nicht gebrochen und der Gegner kann zu seinem nächsten Angriff +20 auf seinen OB hinzuaddieren. Mißlingt allerdings das Bewegungsmanöver des Gegners ist das entsprechende Körperteil gebrochen. Das hat immer einen Malus, wegen eingeschränkter Bewegungsfähigkeit und Schmerzen, zur Folge. Wie hoch der Malus ausfällt ist Spielleiterentscheidung. Hier dennoch eine Richtlinie: Armbruch = -25, Beinbruch = -40, Rippenbruch = -5, Handbruch = 10, Fußbruch = -20 u. s. w. Bei dem Versuch ein Körperteil zu brechen, welches den Tod des Gegner zu Folge hätte (z. B. Genick) sollte das Manöver immer als „absurd“ eingestuft werden. Letztlich ist noch anzumerken, das es natürlich leichter ist, einem Hobbit die Knochen zu brechen als beispielsweise einem Troll.

Knoten (Statisches Manöver/ GE) Bonus für das Erkennen, Knüpfen, Lösen und Entwickeln von Knoten. Diese Fertigkeit hilft auch beim Fesseln von Gegnern.

Kochen (Statisches Manöver/ ER) Mit Hilfe dieses Bonus kann man verdorbenes Essen entdecken, sowie gefährliche Kräuter und Nahrung zubereiten oder neutralisieren sowie durch salzen oder einkochen konservieren.

Kraftakte (Variabel/ KO) Bonus für die Kunst übermenschliche Anstrengungen zu vollführen. Dies bezieht sich entweder auf die Erhöhung der Geschwindigkeit mit der ein Charakter handelt, die Verbesserung des Gleichgewichtssinnes, die Fähigkeit extrem weit zu springen oder schwere Gegenstände zu bewegen. Die Erhöhung der Geschwindigkeit erlaubt einem Charakter in einer Runde die doppelten Handlungsmöglichkeiten auszuschöpfen. Bei der Stärkung des Gleichgewichtssinnes kann der Bonus von Kraftakte zusätzlich angerechnet werden und auch bei einem Sprung wird der Bonus zusätzlich addiert. Beim Bewegen schwerer Gegenstände ist die Obergrenze das fünffache des eigenen Körpergewichtes. Wird ein schwerer Gegenstand lediglich in Position gehalten, Z. B. durch dagegenstemmen, liegt die Obergrenze beim zehnfachen des eigenen Körpergewichtes. Die Anwendung eines Kraftaktes erfordert stets zuvor eine Runde Konzentration. Nach dem Kraftakt ist der SC für drei Mal so viele Runden so gut wie Handlungsunfähig, wie der eigentliche Kraftakt gedauert hat.

Kraftschossen (Statisches Manöver / ST) Bonus um einen Pfeil oder ein anderes Geschoss möglichst weit abzufeuern, oder mehr Schaden als normal anzurichten,

wegen der höheren Durchschlagskraft. Der entsprechende Zuwachs an Reichweite oder Mehrschaden richtet sich nach dem Schwierigkeitsgrad des Manövers, welches gewürfelt werden muss. Diesbezüglich sollten sich SC und SL immer über das Wollen, Müssen und Können abstimmen.

Kräuterkunde (Statisches Manöver/ ER) Bonus für das Finden und identifizieren von (magischen) Kräutern.

Kriegsgeschrei (Statisches Manöver/ AF) Der Charakter kann vor seinem Angriff ein markerschütterndes Gebrüll ausstoßen, welches seinen Gegner verunsichern und seine Freunde anspornen soll. Jeder, ob Freund oder Feind macht einen WW gegen die Stufe des Charakters, der den Schrei ausgestoßen hat. Befreundete Charaktere können diesen WW durchführen, müssen es aber nicht. Schlägt dieser WW fehl, habe die entsprechenden Gegner für eine Runde lang -20 und alle Freunde (deren WW ebenfalls misslungen sein muß) +10 auf alle Handlungen.

Lähmen (Statisches Manöver/ GE) Ein Gegner kann durch eine schnelle Griffabfolge gelähmt werden. Dabei berührt der SC neuralgische Punkte am Körper seines Gegners, um diesen daraufhin erstarren zu lassen. Für ein erfolgreiches Manöver ist ein Wurf mit dem Ergebnis von 101+ nötig. Dieses wird durch den DB des Gegners modifiziert. Um sich der Lähmung zu entziehen kann der Gegner einen WW gegen die Stufe des Charakters, welcher ihn zu lähmen versucht, durchführen. Misslingt dieser WW ist der Gegner für W10 Runden + Stufe des Charakters (in Runden) völlig bewegungsunfähig und kann auch nur noch bedingt sprechen, da auch das Sprechen mit Muskelaktivität verbunden ist.

Landeskunde (Statisches Manöver/ IG) Bonus für genauen Kenntnisse einer Region oder eines Gebietes. Muß für jede Region oder jedes Gebiet separat entwickelt werden.

Langstreckenlauf (Bewegungsmanöver/ KO) Bonus für die Bewältigung längerer Laufstrecken in relativ hohem und gleichbleibenden Tempo. Pro gelaufenem Kilometer verliert ein Charakter normalerweise fünf Treffer seiner körperlichen Konstitution. Mit einem gelungenen Manöverwurf gelingt es dem Läufer diesen Trefferverlust auf 2 Treffer pro Kilometer zu reduzieren. Ein Manöverwurf wird auf gerader Strecke alle 5 Kilometer notwendig und zusätzlich noch mal, wenn sich die Laufbedingungen (Temperatur, Gelände, Umgebung) ändern.

Lanzenstechen (Bewegungsmanöver/ ST) Bonus für komplizierte Manöver mit einer Lanze vom Pferd aus, wie z. B. Turnierstöße (Tjosten), Ringstechen im Turnier usw.

Lautlos töten (Statisches Manöver/ GE) Bonus für einen lautlosen Angriff auf einen Gegner. Ist der Versuch erfolgreich, kann der Gegner nicht mehr schreien oder Alarm auslösen. Diese Fertigkeit beinhaltet nicht die Annäherung an den Gegner.

Lasso werfen (Statisches Manöver/ GE) Bonus für das gezielte Werfen eines Seiles und dem Einfangen von Gegenständen und Lebewesen mit einer zuvor geknüpften Schlinge.

Lederverarbeitung (Statisches Manöver/ GE) Dieser Bonus findet bei der Arbeit mit Häuten und dem Herstellen von Lederwaren Anwendung.

Lehren (Statisches Manöver/ AF) Bonus für das Beibringen und weiterreichen von Wissen verschiedener Fertigkeiten an einen Schüler oder Novizen. Oftmals sind mehrere Manöverwürfe über einen längeren Zeitraum erforderlich.

Lippenlesen (Statisches Manöver/ IT) Bonus beim Lippenlesen und Verstehen der Zeichensprache. Lippenlesen ist nur für dem Anwender bekannte Sprache möglich. Der Schwierigkeitsgrad richtet sich nach der Entfernung und der Art des Wesens bei dem Lippenlesen versucht wird.

Lotsen (Statisches Manöver/ ER) Wissen um Wasserläufen und beispielsweise die Lage von Sandbänken, Stromschnellen, Wasserfällen, Strudeln, Strömungen, Riffen, Eisbergen und Vegetationshindernissen. Jede Wasserstraße oder -route muß separat entwickelt werden.

Lügen (Statisches Manöver/ AF) Bonus um gekannt die Unwahrheit zu sagen.

Lügen erkennen (Statisches Manöver/ IT) Bonus um festzustellen, ob man belogen wird. Die Fertigkeit *Lügen* des Gegners gilt als negative Modifikation.

Lykanthrophie (Statisches Manöver/ SD) Bonus für die Kontrolle von Lykanthrophie.

Magie projizieren (Speziell/ IG oder IT oder MA) Mit Hilfe dieses Bonus kann der Magiekundige seine Magiepunkte direkt einsetzen um einem Gegner zu schaden, insofern sein Manöverwurf gelingt. Er selbst entscheidet, wie viele Magiepunkte er aufwenden möchte und sein Gegner muss einen WW gegen die Stufe des Zaubernden ablegen um nicht genau so viele Treffer zu erleiden, wie der Magiekundige angewendet hat. Gelingt dem Gegner der WW, so sind aber die zuvor eingesetzten Magiepunkte nicht verloren. Trifft diese projizierte Magie auf ebenso projizierte Magie eines anderen Magiers entscheidet das höhere Manöverwurfergebnis darüber, wer evtl. Schaden nimmt. Dann folgt der WW, aber egal wie dieser ausgeht, die eingesetzten Magiepunkte beider Magier sind zunächst aufgebraucht.

Magietheorie (Statisches Manöver/ IG) Diese Fertigkeit umfasst ein allgemeines Verständnis der Magie und erlaubt es Zusammenhänge und Vorgänge zu interpretieren und zu verstehen.

Magie wahrnehmen (Statisches Manöver/ MA) Bonus für die Erkennung aktiver Essenz- (blau), Leit- (rot) und Mentalmagie (grün). Diese Fertigkeit ermöglicht lediglich das Erkenn aktiver Magie. Zaubersprüche wie *Magie entdecken* zeigen sowohl aktive als auch inaktive Magie auf (z. B. verzögerte Zauber).

Magische Rituale (Statisches Manöver/ IG) Bonus für die Verstärkung einer Spruchwirkung oder zur Erzeugung einer Spruchwirkung ohne die Anwendung de normalen Parameter für den Gebrauch von Sprüchen (z. B. ohne Aufwendung von Magiepunkten, Reichweitenerhöhung, flexible Spruchauslegung usw.). Magische Rituale sind sehr zeitintensiv und erfordern meist auch eine ganz Reihe von Zubehör. Andere Fertigkeiten wie *Kräuterkunde*, *Tanzen*, *Dämonologie*, *Gedichte schreiben*, *Singen* usw. können sich mit magischen Ritualen ergänzen. Wie ein magisches Ritual im Einzelnen auszusehen hat und was dazu benötigt wird (Material und Zeit) sollte stets der Spielleiter von Fall zu Fall entscheiden.

Malen (Statisches Manöver/ IT) Bonus beim Bemalen eines Gegenstandes oder Malen eines Bildes.

Maschinerie (Statisches Manöver/ IG) Bonus für das Bauen und Benutzen einer Maschine, die es bereits gibt. Jede Maschinenart muß separat erlernt werden.

Mathematik (grundlegend) (Statisches Manöver/ IG) Bonus für die Berechnung von Entfernungen und Winkeln sowie alle Grundrechenarten, Bruch- und Prozentrechnung und auch das Auflösen einfacher Formeln.

Mathematik (höhere) (Statisches Manöver/ ER) Bonus für den Gebrauch fortgeschrittener Mathematik (z. B. Differenzial- und Integralrechnung, grundlegende Relativität usw.) Der Fertigkeitwert in *Grundlegende Mathematik* muß stets gleich hoch oder höher sein.

Mechanik (Statisches Manöver/ IG) Dieser Bonus unterstützt beim Verständnis und bei der Anwendung mechanischer Gerätschaften und deren Bedienung.

Meditation (Statisches Manöver/ SD) Mit diesem Bonus kann man in meditative Trancezustände eintreten, sie erforschen und auch wieder verlassen. Außerdem fördert es die körperliche und geistige Heilung und beschleunigt sie. So halbiert sich die Heilungsrate für Verletzungen, sowie Treffer- und Magiepunktverlust. Außerdem kann der Charakter seine KI-Kräfte mobilisieren und so erhält er einen Bonus von +25 für die Hälfte der Zeit die er sich zuvor in Meditation befand. Weiterhin ist der Charakter in der Lage seinen Geist und seinen Körper zu reinigen, soll heißen das er Gifte aufhalten, Flüche bannen und Verhexungen rückgängig machen kann. Der Schwierigkeitsgrad des Manövers wird vom SL bestimmt. Auch kann die Zeit verkürzt werden die ein Charakter braucht um sich durch normalen Schlaf von Strapazen zu erholen und auch eine sofortige und schmerzlose Selbsttötung ist möglich. Abschließend kann die Trance auch dazu genutzt werden schwere Probleme zu lösen, anstehende schwierige Ereignisse zu vereinfachen und das allgemeine Wohlbefinden zu verbessern und zu stärken.

Menschenkenntnis (Statisches Manöver/ IT) Diese Fertigkeit hilft beim Einschätzen von Einstellung, Art und Zielen einer anderen Person. Mit dieser Fertigkeit können auch Lügner entlarvt werden.

Metallkunde (Statisches Manöver/ IT) Bonus für die Erkennung, Identifikation und Spezifizierung von Metallen, Legierungen, metallischen Kristallstrukturen usw. Dazu gehören auch Informationen über berühmte, magische, geschichtsträchtige, legendäre oder verfluchte Metallarten. Diese Nebenfertigkeit schließt das Wissen um Kräfte und Werte der verschiedenen Metallarten mit ein.

Militärische Organisation (Statisches Manöver/ AF) Bonus für die Organisation einer militärischen Streitmacht, jedoch nicht die tatsächliche Aufstellung für eine Schlacht. Die Nebenfertigkeit umfasst das Wissen um Unterbringung und Versorgung einer oder mehrere Einheiten, sowie Wachaufstellung, Patrouillengänge usw.

Minenarbeit (Statisches Manöver/ IG) Verleiht die Fähigkeit, die Möglichkeiten für Minenarbeiten in einem Gebiet einzuschätzen und den Aufbau sowie die Führung der Mine zu überwachen.

Musizieren (Statisches Manöver/ GE) Dieser Bonus findet sowohl beim Lesen von Noten, sowie beim Spielen eines Instrumentes Anwendung. Diese Fertigkeit muß für jedes Instrument einzeln ausgebildet werden.

Nahrungssuche (Statisches Manöver/ IT) Mit Hilfe dieses Bonus lassen sich genießbares Wasser, essbare Pflanzen oder jagdbares Wild aufspüren.

Navigation (Statisches Manöver/ IG) Bonus für das Feststellen korrekter Richtungen und Entfernungen beim Einsatz einer Karte und in Verbindung mit Navigationshilfen wie Kompass, Sextant, Orientierungspunkten oder dem Sternenhimmel.

Niederschlagen (Bewegungsmanöver/ GE) Bonus für den Versuch einen Gegner durch einen harten Schlag auf einen bestimmten Punkt bewusstlos zu machen. Dabei wird angenommen das der Gegner „von gleich Art“, und nicht

„groß oder gewaltig“ ist. Der Schwierigkeitsgrade des Manövers wird vom SL festgelegt, unter Berücksichtigung der Panzerung, der Körperhaltung und der sonstigen Umstände. Diese Fertigkeit wird ebenso wie das *Entwaffnen* unterteilt in bewaffnet und unbewaffnet. Das bewaffnete Niederschlagen muß für jede Waffenkategorie separat ausgebildet werden.

Notenlesen/ Schreiben (Statisches Manöver/ GE) Bonus für das Schreiben einer Musiksprache, die auch andere Musiker verstehen und verwenden können.

Okkultismus (Statisches Manöver/ IT) Wissen um die dunkle Seite, über Gruppierungen, Kulte und Vereinigungen sowie deren Kräfte, Anzahl und Ziele.

Orientierungssinn (Statisches Manöver/ IT) Bonus für die Bestimmung der Himmelsrichtung Norden oder einer speziellen Richtung ohne die Zuhilfenahme navigatorischer Instrumente, oder die Orientierung an bestimmten Punkten.

Pfeile herstellen (Statisches Manöver/ GE) Dieser Bonus findet bei der Anfertigung aus Holz, Metall, Papier und/ oder Federn Anwendung.

Pflanzenkunde (Statisches Manöver/ ER) Bonus bei der Erkennung und Identifikation der vorherrschenden Pflanzenformen in einem bestimmten Gebiet, Gelände oder Klima. Diese Nebenfertigkeit findet bei magischen Heilkräutern keine Anwendung.

Philosophie/Religionslehre (Statisches Manöver/ ER) Bonus bei der Erkennung oder Identifikation der Hauptaspekte von Philosophien oder Religionen. Jede philosophische oder religiöse Ausrichtung kann spezialisiert und zum Erlangen tief greifenden Wissens und Verständnisses separat erlernt werden.

Physik (Statisches Manöver/ IG) Bonus für die Anwendung grundlegender physikalischer Prinzipien auf eine Situation, z. B. die Berechnung des Winkels reflektierender Lichtstrahlen oder der Fallgeschwindigkeit über eine bestimmte Schräge, sowie der Gesetzmäßigkeit von Massen und Gewichten.

Planetologie (Statisches Manöver/ IG) Eine Gemeinwissenschaft, welche die Gebiete geologischer, meteorologischer und geographischer Analyse in einem Planeten umfassenden Kontext vereint, wobei sie sich auf die Veränderung von Umweltsystemen konzentriert.

Politik (Statisches Manöver/ IG) Bonus für die Fertigkeit im Staatsapparat eines bestimmten Landes, einer Regierung, einer Gruppe oder einer Vereinigung mitzuwirken oder sie sogar zu leiten. Muß für jede politische Ausrichtung separat entwickelt werden.

Propaganda (Statisches Manöver/ IT) Beeinflussung andere durch indirekte Methoden anstelle von direkter Ansprache. Die Fertigkeit umfasst solche Methoden wie das Ausstreuen von Gerüchten bis hin zur Planung großer Hetzkampagnen.

Prostitution (Statisches Manöver/ AF) Bonus für die Fertigkeit den eigenen Körper kurzweilig zu verkaufen. Zu der Fertigkeit gehört auch die Schaffung der richtigen Atmosphäre, die richtige Auswahl von Kleidung und Schminke, sowie Sauberkeit und Etikette und nicht zu vergessen die schmeichelhafte Rhetorik.

Raserei (Statisches Manöver/ MA) Bonus auf den Versuch, sich in einen Zustand blinder, unbändiger Wut zu steigern, der zu einem zusätzlichen Bonus von +30 auf den Nahkampf-OB führt, sowie zu Fähigkeit, das Doppelte des Normalen an Treffern einzustecken und das Doppelte des Normalen an Treffern auszuteilen. Ein Charakter in

Raserei hat keinen DB außer dem Rüstungsbonus, erhält keinen Schildbonus und kann nicht parieren. Die Vorbereitung auf eine *Raserei* dauert eine Runde. Einmal in *Raserei* kann ein Charakter in jeder Runde ein Statisches Manöver ausführen um wieder in den Normalzustand zurückzukehren. Kann oder will er dies nicht tun, so wird ein Berserker den Kampf fortsetzen bis außer ihm niemand mehr steht; zu diesem Zeitpunkt erhält er einen Bonus von +30 zur Beendigung seiner *Raserei*. Während er sich in *Raserei* befindet, kann ein Berserker einen Wahrnehmungswurf mit einem Abzug von -30 versuchen, um zwischen Freund und Feind zu unterscheiden; vorausgesetzt es steht noch jemand.

Räumlicher Wahrnehmungssinn (Statisches Manöver/ IT) Bonus, der es dem Anwender erlaubt, seine Umgebung ohne Zuhilfenahme seine Sehvermögens wahrzunehmen. Der *Räumliche Wahrnehmungssinn (RWS)* wird gegen den Malus von -90 für Blindheit angerechnet. *Räumlicher Wahrnehmungssinn* wird normalerweise von Blinden benutzt. Besitzt eine nichtblinde Person diese Fertigkeit, dann muß sie sich zu ihrem Gebrauch umorientieren, was mindestens eine Runde lang dauert. Mißlingt dem Anwender dieser Wurf, so wird er in dieser Runde behandelt als wäre er Blind.

Rechtsskunde (Statisches Manöver / IG) Bonus für die Auslegung und Anwendung bestehender Gesetze, Vorschriften und Verordnungen. Muß für jedes Rechtssystem separat entwickelt werden.

Rhetorik (Statisches Manöver / AF) Durch die Anwendung dieses Bonus lassen sich andere Personen oder Gruppen beeindrucken, unterhalten oder beeinflussen.

Richtschütze (Offensivbonus / GE) Diese Fertigkeit hilft beim Einsatz von Katapulten, Triboks, Ballisten oder anderen Wurfgeschützen. Jedes Geschütz muß separat ausgebildet werden.

Rodeln (Bewegungsmanöver / GE) Bonus für die Fortbewegung bergab mit einem Schlitten.

Rudern (Statisches Manöver/ ST) Dieser Bonus findet bei jeder Art von Manövern mit einem Boot ohne Eigenantrieb durch Ruder oder Staken Verwendung.

Runenkunde (Statisches Manöver/ ER) Bonus bei einem Gebrauch und der Manipulation von Runen und Zeichen im Zusammenhang mit der entsprechende Magie. Erlaubt auch die nichtmagische Nachforschung zur Bestimmung und Identifikation neuer Runen die ins Repertoire aufgenommen werden.

Rüstung durchdringen (Statisches Manöver/ IT) Bonus für das Erkennen und Ausnutzen schwacher Punkte an Rüstungsteilen. Zunächst muß das Statische Manöver gelingen und im weiteren Verlauf entscheidet der SL wo sich die schwachen Punkte der Rüstung befinden. Dann muß dem Charakter noch eine gezielte Attacke in dem entsprechendem Bereich gelingen wobei aber der Rüstungsschutz des Gegners nicht mehr berücksichtigt wird und auf P2 reduziert wird.

Rüstung überwinden (Statisches Manöver/ IG oder IT oder MA) (Die Eigenschaft ist abhängig vom Bereich der Magie aus dem der eingesetzte Zauberspruch stammt.) Diese Fertigkeit erlaubt es dem Benutzer zu versuchen, die Risiko-Modifikation durch das Tragen von Panzerung zu überwinden. Ein erfolgreiches Statisches Manöver erlaubt es dem Magiekundigen Rüstungen oder Helme zu tragen und die negativen Auswirkungen zu ignorieren.

Schätzen (Statisches Manöver/ IT) Bonus für die Festlegung oder Bestimmung eines Wertes aller Objekte oder Güter. Bestimmte Einschränkungen, z. B. durch

extreme Seltenheit einer Ware, obliegen dem Spielleiter. Muß evtl. für bestimmte Güter oder Waren separat ausgebildet werden.

Schauspielern (Statisches Manöver/ AF) Bonus für das Darstellen anderer Personen und dem Annehmen neuer Identitäten.

Schlittschuhlaufen (Bewegungsmanöver/ GE) Bonus für Manöver auf Gleit- oder Schlittschuhen.

Schmieden (Statisches Manöver / ST oder GE) Bonus für die Bearbeitung normaler Metalle zur Herstellung oder Reparatur Metallener Objekte. Bonus ebenso für die Herstellung von Öfen oder Hochöfen sowie für die Erhöhung der Wirkung eines Feuers. Folgendes ist eine Auszugsliste der Schmiedehandwerke und jede Fertigkeit muß separat erlernt werden.

- Bronzeschmied: Gießen und Bearbeiten von Bronze.
- Eisenschmied: Herstellung von Eisenwaren
- Ofen- und Feuerkunde: Bauen, Warten und Reparieren von Öfen und Hochöfen sowie Anlegen von Schmiedefeuern.
- Goldschmied: Verarbeitung von Gold zu Schmuck oder Gebrauchsgegenständen.
- Graveur: Verzierung von Metallen.
- Hufschmied: Herstellung und Weiterverarbeitung kleinerer Eisenwaren wie Hufeisen usw.
- Kupferschmied: Gießen und Bearbeiten von Kupfer.
- Metallgießer: Gießen, Walzen, Schneiden und Ziehen von Eisen.
- Plättner/ Rüstungsschmied: Herstellung von Eisen- oder Stahlrüstungen.
- Silberschmied: Verarbeitung von Gold zu Schmuck oder Gebrauchsgegenständen.
- Waffenschmied: Herstellung von Eisen- oder Metallwaffen.
- Werkzeugschmied: Herstellung von Metallwerkzeugen.
- Zinngießer: Verarbeitung von Zinn zu Schmuck oder Gebrauchsgegenständen.

Schnitzen (Statisches Manöver/ GE) Bonus für das Herstellen eines Gegenstandes aus Holz oder ähnlichem Material, lediglich mit einem Messer.

Seelenheilkunde (Statisches Manöver/ IT) Bonus für die Erkennung und Identifikation häufiger Geisteskrankheiten (einschließlich Manien, Phobien, Depressionen, Schwachsinn usw.) sowie für den Versuch, diese zu Heilen oder zu Korrigieren evtl. muß diese Fertigkeit für verschiedene Rassen separat ausgebildet werden.

Segeln (Statisches Manöver/ IT) Dieser Bonus findet Verwendung beim Segeln, wirkt sich aber auch auf Gewässerkunde aus.

Seile herstellen (Statisches Manöver/ IG) Bonus für das Herstellen von Seilen und die dazu notwendigen Arbeitsschritte.

Seitenhieb (Bewegungsmanöver/ GE) Prozentwert des Nahkampf-OB's der für Schläge eingesetzt werden kann, die zur Seite oder nach hinten geführt werden. Umdrehen oder Verändern der Position ist dazu nicht nötig. Der OB errechnet sich aus dem normalen OB multipliziert mit dem Fertigungsbonus, geteilt durch 100 (Beispiel: Normaler Nahkampf-OB 70, Fertigungsbonus für *Seitenhieb* 60, anzuwendender Bonus: $70 \times [60/100] = 42$). Der Modifizierte OB darf niemals den normalen Wert des Nahkampf-OB's überschreiten.

Signale geben (Statisches Manöver/ IG) Bonus für nonverbale Verständigung, z. B. durch Flaggen, Licht- oder Handzeichen.

Singen (Statisches Manöver/ AF) Bonus auf Versuche, Melodien und gesungene Noten nachzuahmen. In manchen Fällen muß ein Barde oder Skalde ein gelungenes Statisches Manöver vorweisen um anschließend einen Zauber ausführen zu dürfen.

Skilaufen (Bewegungsmanöver/ GE) Bonus für das Fortbewegen auf Skiern.

Sprachkunde (Statisches Manöver/ IG) Bonus für das Erkennen einer bestimmten Sprache und die wage Deutung dessen was der Gegenüber von Einem will. Diese Fertigkeit bezieht sich lediglich auf die Identifikation aber nicht auf das Sprechen einer Sprache, kann aber beim Erlernen unterstützen. Muß für jedes Gebiet, jede Region und/ oder Kultur ausgebildet werden.

Springen (Bewegungsmanöver/ GE) Bonus für jegliche Art von Sprüngen.

Sprinten (Bewegungsmanöver/ RE) Bonus zur Erhöhung der eigenen Laufgeschwindigkeit.

Spruchmeisterschaft (Statisches Manöver/ MA oder IT oder AF) (Die Eigenschaft ist abhängig vom Bereich der Magie aus dem der eingesetzte Zauberspruch stammt.) Bonus für Zaubersprüche, die spezielle Konzentrations-, Manöver- oder Orientierungswürfe erfordern. Diese Fertigkeit erlaubt es dem Benutzer, Sprüche über ihre normalen Parameter hinaus zu modifizieren und muß für jede Spruchliste separat entwickelt werden. Der SL entscheidet in jedem einzelnen Fall über die Auslegung und Reichweite dieser Fertigkeit sowie den Entsprechenden Schwierigkeitsgrad des Manövers.

Spuren erkennen (Statisches Manöver/ ER) Bonus für die Identifikation einer bestimmten Spur. Mit dieser Fertigkeit können auch genauere Informationen herausgefunden werden, als das beispielsweise nur mit *Spuren lesen* möglich wäre. Zum Beispiel die Art der Kreatur, Alter der Spur, Gewicht des Wesens, Bewegungsgeschwindigkeit usw. Diese Fertigkeit dient nicht zum Verfolgen einer Spur.

Stabhochsprung (Bewegungsmanöver/ ST) Bonus für die Handhabung eines Stabes, um sich auf ein Hindernis zu schwingen, oder es zu überqueren.

Steinkunde (Statisches Manöver/ ER) Bonus bei der Erkennung und Identifikation von Steinen. Dazu gehören auch Informationen über berühmte, magische, geschichtsträchtige, legendäre oder verfluchte Steinarten, sowie deren Wert und evtl. vorhandene Kräfte.

Steinmetzkunst (Statisches Manöver/ GE) Bonus für die Arbeit mit Stein und für die Herstellung von Waren und Gegenständen aus Stein. Folgendes ist eine Auszugsliste der Steinmetzkünste.

- Edelsteinschleifer: Schleifen von Edelsteinen und Juwelen.
- Steinbrecher: Behauen und Formen großer Steine aus einem Steinbruch.
- Steinmetz: Errichten von Gebäuden, Brücken, Straßen usw. aus Ziegeln und Steinen.
- Ziegelbrenner: Herstellung von Ziegeln.

Stelzenlaufen (Bewegungsmanöver/ GE) Bonus für Manöver auf Stelzen.

Sternkunde (Statisches Manöver/ ER) Mit Hilfe dieses Bonus kann man bei klarem Sternenhimmel das Datum, die Himmelsrichtungen und den eigenen Standort bestimmen. Außerdem unterstützt diese Fertigkeit beim navigieren auf See.

Stimmen imitieren (Statisches Manöver/ SD) Bonus auf die Fähigkeit die Stimme eines Wesens täuschend echt

nachzuahmen. Muß für jedes Wesen separat ausgebildet werden.

Symbolkunde (Statisches Manöver/ ER) Bonus für die Identifikation, Manipulation und den Eigentlichen Gebrauch von Symbolen im Zusammenhang mit der Entsprechenden Magie. Erlaubt auch die nichtmagische Forschung neuer, bisher unbekannter Symbole um diese dem eigenen Repertoire hinzuzufügen.

Taktik (Statisches Manöver/ IG) Bonus für das Erkennen von taktischen Zusammenhängen oder das Entwickeln militärischer Strategien. Verschiedene taktische Situationen müssen separat entwickelt werden. Der Wert, um den der Manöverwurf 100 übertrifft, wird als negative Modifikation auf einen Gegner angerechnet, der versucht, die eigene Taktik zu durchschauen. Folgendes ist eine Auszugsliste von Taktikbereichen:

- Belagerung: Taktik zur Schwächung befestigter Stellungen.
- Kleine Einheiten: Konflikte zwischen kleinen Gruppen.
- Luftkampf: Taktik fliegender Einheiten.
- Sabotage: Taktik für den Untergrund und Aktivitäten hinter den feindlichen Linien.
- Seegefecht: Taktik für Schiffe und Boote.
- Schlachtfeld: Taktik für Kavallerie und Infanterie.
- Strategie: Gesamtüberblick über die taktische Situation eines Feldzugs.

Taktische Spiele (Statisches Manöver/ IG) Bonus für Spiele, die wenig oder gar nicht auf Glück beruhen. Jedes Spiel muß separat als Fertigkeit entwickelt werden.

Tanzen (Bewegungsmanöver/ GE) Dieser Bonus findet Anwendung bei jeglicher Art von Bewegung zu Musik oder Gesang.

Tarnen (Statisches Manöver/ IG) Bonus beim Verstecken oder Verbergen eines Gegenstandes oder einer anderen Person unter Ausnutzung der natürlichen Eigenschaften der Umgebung.

Taschendiebstahl (Statisches Manöver/ GE) Bonus beim Taschendiebstahl. Bei erfolgreichem Wurf wird der Tascheninhalt gestohlen und der Fertigungsbonus als negative Modifikation auf den Wahrnehmungswurf des Opfers angerechnet.

Technisches Zeichnen (Statisches Manöver/ IG) Bonus für das Zeichnen von Gegenständen, Objekten, Blaupausen usw. Hierbei handelt es sich nicht um freihändiges Zeichnen, sondern um den Gebrauch spezieller Zeichengeräte (Lineale, Geodreiecke, Kompass usw.), die zur Erstellung präziser und genauer Zeichnungen benutzt werden (normalerweise Maßstabsgetreu).

Texten (Statisches Manöver/ IT) Bonus für die Fertigkeit unterhaltsame, spannende, informative usw. Texte zu kreieren. Diese Fertigkeit dient auch der Schriftstellerei, also dem Schreiben und Verfassen von Büchern.

Theologie (Statisches Manöver/ IG) Wissen um eine bestimmte Glaubensausrichtung, deren Ziele, Geboten und Vorschriften sowie viele weitere allgemeine Informationen. Muß für jede Glaubensausrichtung separat ausgebildet werden.

Tierbändigung (Statisches Manöver/ MA) Bonus für die einfache Verständigung mit und, falls möglich, die Beruhigung bzw. Bändigung eines Tieres. Muß für jede Tierart einzeln entwickelt werden.

Tiere Dressieren (Statisches Manöver/ MA) Bonus bei der Dressur von bestimmten Tierarten wie z. B. Raubvögel, Hunde, Bären, Großkatzen usw. Die Fertigkeit

führt normalerweise zur Zähmung des Tieres und muß für jede Tierart separat erlernt werden.

Tiere häuten (Statisches Manöver/ GE) Bonus für das Abziehen, die Haltbarmachung und Pflege von Tierhäuten.

Tierheilung (Statisches Manöver/ IG) Bonus für die medizinische Behandlung verletzter Tiere. Gestattet die Stabilisierung oder Heilung leichter Wunden und Krankheiten. Ein erfolgreiches Statisches Manöver kann Blutverlust von bis zu 5 Treffer/ Runde stoppen.

Tierkunde (Statisches Manöver/ ER) Bonus bei der Erkennung und Identifikation der vorherrschenden Tierformen in einem bestimmten Gebiet, Gelände oder Klima. Die Fertigkeit kann entweder eingehend für ein bestimmtes Gebiet oder als Allgemeinbildung für tierische/ zoologische Tendenzen entwickelt werden. Dies muß vor der Entwicklung entschieden werden. Verschiedene Geländearten/ Klimate können simultan entwickelt werden, vorausgesetzt, es ist genügend Informationsmaterial vorhanden. Diese Fertigkeit kann auch auf eine bestimmte Spezies spezialisiert werden, was extrem genaues und detailliertes Wissen über die Eigenschaften und Gewohnheiten einer bestimmten Tierart verleiht.

Tierpflege (Statisches Manöver/ IT) Bonus für die Pflege und Versorgung von Tieren einschließlich Unterbringung, Festbinden usw. Muß für jede Tierart separat entwickelt werden.

Tierzucht (Statisches Manöver/ IT) Bonus für die Zucht und die, auf lange Sicht gesehen, Verbesserung der Rasse einer bestimmten Tierart. Muß für jede Tierart separat ausgebildet werden.

Trickschiessen (Statisches Manöver / GE) Bonus für komplizierte und/oder sehr genaue Schüsse mit einem Bogen, oder einer anderen Fernkampfwaffe. In diesem Zusammenhang könnte es auch Trickwerfen heißen. Ein gelungenes Manöver zieht evtl. einen Bonus auf einen damit zusammen hängenden Angriff nach sich.

Trivia (Statisches Manöver/ ER) Trivia ist der Überbegriff für alle auf Wissen basierenden Fertigkeiten, die nicht so recht zu irgend einer anderen Fertigkeit passen, beispielsweise die Entwicklung des Baumbestandes der nördlichen Flusstäler, der Aromaentwicklung von Weißschimmelkäse während der Lagerung usw.

Überlisten (Statisches Manöver/ AF) Bonus, um ein Opfer schnelles, überzeugendes und verwirrendes Reden dazu zu bringen, etwas im Affekt zu tun oder schnell zu sagen was es normalerweise nicht tun oder sagen würde.

Übertragung (Statisches Manöver/ IG oder IT oder MA) Bonus für die Aussendung und für den Empfang magischer Energie oder Zaubersprüchen. Sowohl Sender, als auch Empfänger müssen über diese Nebenfertigkeit verfügen und sie müssen immer genauestens wissen, wo sich der Andere gerade aufhält. Die geringste Abweichung kann zu schlimmen Folgen führen. Auch muss Übertragung für jeden Magiebereich gesondert entwickelt werden und kann auch nur für den oder die Magiebereiche ausgebildet werden, die der Charakter auch tatsächlich beherrscht. Bei der Übertragung von Magiepunkten gilt die Anzahl der gesendeten Magiepunkte als die negative Modifikation für das Manöver zum Senden der Punkte, als auch für das Empfangen der Punkte.

Ein Fehlschlag, egal auf welcher Seite er geschieht, bedeutet immer den Verlust der eingesetzten Magiepunkte und ein Patzer zieht sogar noch den Verlust von drei Grundmagiepunkten und 1W10 Runden Handlungsunfähigkeit nach sich. Bei einer Übermittlung von einem Zauberspruch müssen Sender und Empfänger zusätzlich zum Übertragungsmanöver noch für das

Gelingen des jeweiligen Spruches würfeln. Schlägt auch nur ein Wurf fehl, so verpufft der Zauber, die Magiepunkte sind verschwendet und alle Beteiligten sind 1W10 Runden handlungsunfähig. Wird sogar ein Patzer gewürfelt richtet sich der Spruch zusätzlich zu den anderen Auswirkungen gegen alle Beteiligten. Die genauen Auswirkungen legt der SL fest. Übertragungen können nur innerhalb eines Magiebereichs statt finden, also nur Essenz zu Essenz und nicht beispielsweise Mental zu Leiten.

Überwachung (Statisches Manöver/ IT) Bonus für die Überwachung einer Person, eines Ortes oder eines Gegenstandes. Beinhaltet außerdem die Fertigkeit zu bestimmen, mit welchem Ansatz und welchen Techniken man die Lösung eines Verbrechens am besten angeht.

Urkundenfälschung (Statisches Manöver/ SD) Bonus für die Herstellung falscher, aber glaubwürdiger Schriftstücke, Illustrationen oder Aufzeichnungen. Auch das Fälschen von offiziellen Schriftstücken sowie Sigeln beinhaltet diese Fertigkeit.

Verführungskunst (Statisches Manöver/ AF) Bonus auf Versuche einen anderen Charakter emotional, sinnlich oder sexuell zu manipulieren.

Verbergen/ Verstecken (Statisches Manöver/ SD) Bonus für die Fähigkeit durch Lautlosigkeit, Tarnung und Ausnutzung schlechter Lichtverhältnisse seine Anwesenheit geheim zu halten, allerdings lediglich in unbewegtem Zustand.

Verhören (Statisches Manöver/ IG) Diese Fertigkeit dient dazu, von einem intelligenten Wesen Informationen zu bekommen. Diese Befragung kann unangenehm für das Opfer sein, muß es aber nicht. Der Verhörende erhält einen +25-Bonus, wenn er seinem Schmerzen zufügt; ist in diesem Fall jedoch der *Verhören*- Wurf negativ, können die Folgen für den Befragten in schweren Verletzungen oder gar im Tod bestehen. Das Ausmaß dieser Verletzungen wird mit einem WW (Modifiziert durch SD/ KO) festgelegt. Der WW wird gegen die Stufe des Verhörenden ausgeführt und je höher der Fehlschlag ausfällt desto schlimmer sind die Schmerzen und die Verletzungen des Opfers (lt. Spielleiter).

Verkleiden (Statisches Manöver/ AF) Bonus für die Veränderung des Aussehens einer Person (nicht der tatsächlichen Form oder des Gewichtes) durch Verwendung von Kosmetika und anderen Requisiten.

Verwaltung (Statisches Manöver/ IG) Bonus zum Erfolgreichem Umgang mit jeglicher Einrichtung, bei der Buchhaltung, personelle Zusammenarbeit und Bürokratie eine Rolle spielen. Die Fertigkeit ist auch beim Erlangen von öffentlich Ämtern und bei der Bewerbung um Regierungsposten hilfreich.

Viehzucht (Statisches Manöver/ IG) Bonus für das Aufziehen, gezieltes Nachzüchten und Veredeln von Herdentieren und Nutztieren.

Völkerkunde (Statisches Manöver/ ER) Diese Fertigkeit liefert detailliertes Wissen über ein bestimmtes Volk, deren Sitten und Gebräuche, Eigenarten und der Vergangenheit dieses Volkes. Muß für jedes Volk separat ausgebildet werden.

Waffenloser Kampf (Bewegungsmanöver/ Offensivbonus/ ST, GE oder RE) Mit einem waffenlosen Angriff versucht man einem Gegner ohne Waffen Schaden zuzufügen. Da es aber die unterschiedlichsten Arten von Kampfsportarten gibt, folgt weiter unten eine gestaffelte Übersicht über die verschiedenen Stile, wo sie ausgeübt werden und welchen Schaden sie anrichten. Zu beachten ist jeweils der kulturelle Hintergrund, denn nicht jeder Charakter kann automatisch jede beliebige Kampfsportart

erlernen. Für alle Kampfsportarten gilt, dass Schläge und Tritte stets Stoßschaden verursachen, Griffe verursachen Ringschäden und Würfe Hiebschäden. Bei der Verwendung der Rolemasterregeln gibt es gesonderte Tabellen für kritische Trefferschäden durch waffenlosen Kampf. Bei Griffen, die länger als eine Runde gehalten werden sollen, wird ab der zweiten Runde eine „Griffhaltprobe“ zwischen den Kontrahenten notwendig. Dazu werden die Defensivbonuse gegenseitig voneinander abgezogen und zu einem offenen W100 addiert. Das höhere Ergebnis gewinnt. Wenn der Gegner gewinnt, ist er aus dem Griff entkommen, ansonsten wird der Griff weiter gehalten. Beispiel: Ork = DB 25 und SC = DB 35; der Ork muß also mit $-10 (25 - 35 = -10) + W100$ die 10 ($35 - 25 = 10$) + W100 des SC's im Endergebnis übertreffen um sich aus dem Griff zu entziehen. Zu beachten sind hier natürlich auch eventuell anfallende Bonuse (z. B. durch die Nebenfertigkeit Winden), oder Malusse (z. B. durch Benommenheit und/oder Verletzungen). Zudem gilt bei allen Kampfsportarten, die explizit Ausweichmanöver beinhalten, folgende Regel. Wird ein Kampfsportler angegriffen, kann er sich dem Angriff durch ein geschicktes und schnelles Bewegingsmanöver entziehen. Dabei wird der OB des Angreifers vom OB des Kampfsportlers abgezogen. Das daraus resultierende Ergebnis + einem W100 sollte 111 oder mehr ergeben. Ist das der Fall, hat sich der Kampfsportler dem Angriff entzogen, kann aber auch in der nächsten Runde, im Gegensatz zur Parade ohne Einschränkungen angreifen. Dieses Manöver darf nicht ausgeführt werden, wenn eine Parade fällig oder der Kampfsportler benommen ist. Auch bei gewaltigen, oder auch nur großen Angriffen kommt diese Möglichkeit nicht zum tragen.

- **Boxen (ST)** – Die verbreitetste Kampfsportart ist das Boxen. Jeder kann sie erlernen. Würfe, Tritte und Griffe beinhaltet diese Kampfsportart nicht (Grad 1), aber Schläge können bis Grad 4 stattfinden.

- **Ringen (RE)** - Ebenfalls ist auch das Ringen in Western sehr verbreitet, allerdings gibt es im Ringen weder Schläge noch Tritte (Grad 1), aber Würfe (Grad 3) und vor allem Griffe (Grad 4).

- **Kilavar (ST)** – Diese sehr schnell Kampfsportart der Variags ist dem Muay Thai sehr ähnlich. Sehr harte Faustschläge und noch härtere Tritte sollen den Gegner möglichst schnell und effizient außer Gefecht setzen. Griffe und Würfe sind hier sehr selten. Schläge und Tritte gehen bis zum 4. Grad und Griffe und Würfe lediglich bis Grad 1.

- **Lilinjak (GE)** - Ähnelt dem uns bekannte Kung Fu und wird nur bei den Dyren ausgeübt. Lilinjak enthält viele hundert verschiedene Manöver und schließt die eigentlich eigenständige Nebenfertigkeit Akrobatik automatisch mit ein. Alle Angriffe, egal ob Schlag, Tritt, Wurf oder Griff können bis Grad 4 gehen, allerdings darf diese Kampfsportart nur mit einem Kreuz weiter ausgebildet werden. Dies ist so aufgrund ihrer Vielschichtigkeit und dem daraus resultierenden Zeitaufwand für das Erlernen. Ausweichregel beachten.

- **Ganari (GE)** – Diese Kampfsortart ist vergleichbar mit dem Jujutsu und bei den Dorwinrim sehr verbreitet. Schläge und Tritte sind eher selten, aber nicht ungewöhnlich (Grad 2). Üblich sind eher viele verschiedene Griffe (Grad 4). Würfe gibt es so gut wie gar nicht (Grad 1), hierbei handelt es sich eher um Hebelgriffe, die meist „sanfter“ enden. Beim Ganari gibt es eine Sonderregel. Wenn ein kritischer Treffer erreicht wurde und beim ermitteln de Schadens eine 11, oder 22, oder 33, usw. fällt, wurde ein besonders empfindlicher Punkt am Körper des Gegners getroffen und zusätzlich zum normalen Schaden muß dieser noch 1W10 Runden Benommenheit hinnehmen.

- **Unita (RE)** – Unita ist eine recht defensive Kampfsportart der Dúnedain. Sie ähnelt dem Judo und beinhaltet weder Schläge noch Tritte (Grad 1). Wohl aber Griffe und Würfe (Grad 4) und auch die Ausweichregel kommt hier zum tragen.

- **Cellarieg (GE)** - Eine Elbische Kampfsportart mit keinerlei aggressiven Aspekten, ähnlich dem Aikido. Tritte und Würfe kommen nicht vor (Grad 1), wohl aber leichte Schläge Grad 2) um den Gegner aus dem Gleichgewicht zu bringen und in einen der vielen und starken Aufgabegriffe (Grad 4) zu bringen. Meist wird ein Angreifer zunächst ausgekontert, in dem ausgewichen wird (Regel beachten). Danach folgen kurze Fauststöße und sobald der Gegner benommen ist, wird ein Griff angesetzt. Pro Runde, die dieser Griff gehalten wird, verstärkt sich der OB des ausführenden Charakters um +10. Außerdem erhält dieser Charakter zusätzlich pro Runde einen Bonus von +5 auf seine Griffhalteprobe.

- **Harka (ST)** – Diese Kampfsportart der Haradrim ist äußerst aggressiv und beinhaltet ausschließlich Tritte und Schläge (Grad 4) und schnelle Ausweichmanöver (Regel beachten). Vergleichbar ist diese Kampfsportart mit Taekwondo. Wenn der Angreifer bei dieser Kampfsportart noch ein gelungenes akrobatisches Sprungmanöver oder Magie hinzunimmt, erhält er zusätzlich einen Bonus von +20 auf seinen OB. Das Ausführen dieses Manövers oder Zaubers und des Angriffs ist dem Kampfsportler in einer Runde möglich. Akrobatik muß gesondert ausgebildet werden und das Ergebnis für ein gelungenes Manöver in Verbindung mit Harka muß 111+ betragen.

- **Drinarak (GE)** – Drinarak ist eine sehr schnelle Mischung aus Tanz, Akrobatik und Kampfsport und somit vergleichbar mit Capoeira. Automatisch sind die oben aufgeführten Nebenfertigkeiten Tanzen und Akrobatik in dieser Kampfsportart mit inbegriffen. Griffe und Würfe sind eher unüblich (Grad 1), aber Tritte und Schläge sind ziemlich gut ausgebildet (Grad 3). Auch Ausweichmanöver sind möglich (Regel beachten). Bei einem Angriffswurf (OB + offener W100) von 161+ kann ein zweiter Angriff mit halbem OB ausgeführt werden. Liegt das Ergebnis dieses Angriffs erneut bei 161+, wird erneut halbiert und ein drittes Mal gewürfelt, u.s.w.! Hauptsächlich nutzen die Schwazen Nümenorer diese Kampfsportart.

- **Raufen (ST)** – Diese Art des waffenlosen Nahkampfes kann jeder erlernen. Es ist im eigentlichen Sinne auch überhaupt keine Kampfsportart, sondern eher eine plumpe, aber wirkungsvolle Methode jemanden zu „verhauen“. Meist werden alle möglich Manöver durchgeführt, die sich aber leicht in die vier vorhandenen Angriffsarten einordnen lassen. Allerdings sind diese nur äußerst selten so effektiv wie richtig ausgeübte Kampfsportarten. Bei allen Angriffen, gleich welcher Art, gilt stets maximal Grad 2.

Waffenkombination (Bewegingsmanöver & Offensivbonus / ST) Bonus für das Händeln und kämpfen mit zwei Waffen. Zunächst entfällt der übliche Malus von – 20 für den Einsatz des anderen Arms, der nicht der Waffenarm ist. Der Charakter hat nach einem erfolgreichen Bewegingsmanöver nun zwei Angriffe pro Runde, oder zwei Paraden, oder auch eine Kombination aus Beidem. Allerdings wird bei letzterem nicht der übliche OB bei einem Angriff, oder einer Parade zu Grunde gelegt, sondern der Wert in dieser Nebenfertigkeit, wobei natürlich der OB der Waffenkombination niemals höher sein darf, als der OB der entsprechenden Angriffsart. S. h. das ein Charakter, der lediglich einen OB von 50 auf einhändig geführten Klingenwaffen besitzt, nicht durch die Fertigkeit *Waffenkombination* plötzlich einen OB von 90 hat, obwohl das seinem Wert in dieser Nebenfertigkeit entspricht. Handelt es sich um die Variante mit zwei Angriffen, so kann der SL u. U. Malusse für beide oder zumindest einen

der Angriffe verhängen, wenn zwei verschiedene Gegner angegriffen werden. Auch sind nicht unbedingt immer zwei gezielte Attacken zu gleich möglich, vielleicht sogar überhaupt keine, oder nur mit einem höheren Malus als üblicherweise. Bei zwei vollen Paraden, darf auch der DB doppelt angerechnet werden, wenn gegen zwei Gegner pariert wird, sonst wird er nur einmal verwendet. Die Möglichkeit den OB in Angriffs- und Paradebonus aufzusplitten entfällt bei der Nutzung dieser Nebenfertigkeit.

Wahrsagekunst (Statisches Manöver/ IT) Bonus für die Unbestimmte Vorhersage der Zukunft oder die Wahrnehmung unbekannter Größen/ Merkmale mithilfe von wahrsagerischen Mitteln oder Methoden (z. B. Kristallkugeln, Tarot – Karten- Stöcken, Steinen, Knochen, Teesatz, Handfläche usw.). Jede Methode muß separat entwickelt werden. Die Fertigkeit kann auch dazu benutzt werden, die Vergangenheit oder Gegenwart zu durchforschen.

Wasser finden (Statisches Manöver/ IT) Bonus für das Aufspüren unterirdischer Wasserquellen durch den Boden. Bei dieser Fertigkeit werden z. B. auch Wünschelruten eingesetzt.

Werbung (Statisches Manöver/ IT) Bonus für die erfolgreiche Vermarktung eines Produktes oder einer Dienstleistung.

Werfen (Statisches Manöver/ GE) Bonus um einen bestimmten Gegenstand gezielt zu werfen und punktgenau ankommen zu lassen. Unter Umständen kann diese Fertigkeit auch als Offensivbonus eingesetzt werden.

Wetterkunde (Statisches Manöver/ IT) Mit Hilfe dieses Bonus kann man eine recht zuverlässige Prognose der Wetterverhältnisse innerhalb der nächsten 24 Stunden treffen.

Winden (Statisches Manöver/ GE) Mit Hilfe dieses Bonus kann man den eigenen Körper so verdrehen das er auch durch kleine Öffnungen passt.

Wissen um Fabelwesen (Statisches Manöver/ ER) Hilft bei der Erkennung und Identifikation der wesentlichen Kräfte und Eigenschaften von Fabelwesen sowie zu ihnen gehöriger Dinge (Wohnstätten, Gegenstände usw.).

Yado (Yado-Mejutsu) (Bewegungsmanöver/ RE) Diese Fertigkeit ermöglicht es geworfene Gegenstände oder Geschosse mit dem eigenen Körper, Waffen oder einem Schild abzuwehren. Der Erfolg eines Manövers wird mit einem offenen Wurf plus dem Fertigkeitbonus für Yado überprüft. Angewendet wird die Tabelle für Bewegungsmanöver wobei der entsprechende Schwierigkeitsgrad stets unterschiedlich ist (richtet sich nach Größe und Geschwindigkeit des Objektes) und in jeder Situation vom Spielleiter festgelegt werden sollte. Eine geworfene Axt ist beispielsweise *Sehr schwer* einzustufen während ein abgeschossener Pfeil, Bolzen oder ein sehr kleines Wurfgeschoss durchaus auch als *Absurd* eingestuft werden kann. In einer Runde kann der Charakter pro fünf Fertigkeitwerten (Kreuze) je eine Waffe oder ein Wurfgeschoss abwehren. Alle Objekte müssen im Blickfeld des Angegriffenen sein, denn jeder Abwehrversuch wird einzeln ausgewürfelt und der Versuch ein Geschoss blind abzuwehren unterliegt einem weiteren Malus von -70. Erreicht ein Charakter sogar einen vollkommenen Erfolg (Endergebnis 176 oder höher) ist das entsprechende Objekt nicht abgewehrt sonder gefangen und kann beispielsweise in einem Gegenangriff zurückgeworfen werden.

Zechen (Statisches Manöver/ KO) Bonus um überdurchschnittliche Mengen Alkohol im Blut gut verkräften zu können. Durchaus kann an einem „lustigen

Abend“ häufiger ein Manöverwurf fällig werden, allerdings mit steigendem Schwierigkeitsgrad (steigendem Alkoholkonsum vorausgesetzt).

Zeichensprache (Statisches Manöver/ ER) Bonus für die Nonverbale Kommunikation.

Zeitgefühl (Statisches Manöver/ IT) Bonus für die Bestimmung der Tageszeit oder der Zeitspanne, die seit einer bestimmten Situation vergangen ist.

Zirkelkunde (Statisches Manöver/ ER) Bonus bei einem Gebrauch und der Manipulation von Kreisen und Zirkeln im Zusammenhang mit der entsprechende Magie. Erlaubt auch die nichtmagische Nachforschung zur Bestimmung und Identifikation neuer Zirkel die ins Repertoire aufgenommen werden.

Diese Liste bzw. dieses Kompendium aller Nebenfertigkeiten zum Rollenspiel M.E.R.S. in Verbindung mit dem Universalregelwerk Rolemaster erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit und wird bei Bedarf erweitert.

© by Jan Hendrik Kleffmann