

***Dol Morgul
RPG
Fertigkeiten***

Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	3
Liste der normalen Fertigkeiten.....	4
Körperliche Fertigkeiten.....	4
Geistige Fertigkeiten.....	8
Aura Fertigkeiten.....	11
Sonderfertigkeiten.....	13

Vorwort

Diese Liste beinhaltet eine Aufstellung aller Fertigkeiten des Dol Morgul RPGs sowie ihren Zuordnungen zu den Eigenschaften. Jede Fertigkeit besitzt außerdem eine kleine Erklärung was man mit der entsprechenden Fertigkeit anstellen kann sowie Beispiele für Modifikationen. Zusätzlich gibt es einen kleinen Abschnitt über Werkzeuge welche man für manche Fertigkeiten benötigt sowie ihren Einfluss auf die Probe.

Diese Liste ist wie die Zauberliste nicht abgeschlossen und wer eine Idee für eine weitere Fertigkeit hat mag sich bitte per Mail an teribos@gmx.de bei mir melden.

Viel Spaß beim Lesen der Fertigkeiten

Teribos

Liste der normalen Fertigkeiten

Die nun folgenden Fertigkeiten sind die sogenannten "normalen" Fertigkeiten. Auf diese Fertigkeiten können Proben abgelegt werden, die bestimmen wie gut die Fertigkeit ausgeführt wurde.

Körperliche Fertigkeiten

Die Körperlichen Fertigkeiten bilden die erste Gruppe der Fertigkeiten. Hier kommt es hauptsächlich auf Stärke, Ausdauer und Feingefühl an.

Kraft

Hier findest du alle Fertigkeiten die sich auf die Eigenschaft Kraft beziehen.

Athletik

Wann immer es darum geht sportliche Leistungen zu zeigen die mehr mit Ausdauer und Kraft als mit Gelegigkeit zu tun haben ist Athletik gefragt. Ob es um einen Dauerlauf oder einen Spurt, Gewichtheben oder Weitwurf geht, hier seid ihr richtig.

Auf diese Fertigkeit kann auch eine Probe abgelegt werden wenn man sie nicht beherrscht.

Klettern

Wer ist in seiner Jugend nicht schon mal auf Bäume geklettert oder an Felswänden entlanggekraxelt? Wer Übung darin hat kann nicht nur an schwereren Überhängen oder Steilwänden schnell entlang klettern sondern auch Kletterwege einschätzne.

Auf diese Fertigkeit kann auch eine Probe abgelegt werden wenn man sie nicht beherrscht.

Schmied

Schmiede beschäftigen sich mit dem Formen und veredeln von Metallen. Meistens denkt man dabei an Rüstungen und Waffen, jedoch können Schmiede auch verschiedene Werkzeuge oder Haushaltsgegenstände herstellen.

Schwimmen

Jeder der mit nicht allzuviel Gepäck beladen ist kann sich mit wildem Armwedeln über Wasser halten und sich auch mit der Zeit fortbewegen. Wer jedoch effektiv gegen eine Strömung anschwimmen oder längere Zeit tauchen will sollte vorher ein wenig geübt haben.

Auf diese Fertigkeit kann auch eine Probe abgelegt werden wenn man sie nicht beherrscht.

Beweglichkeit

Hier findest du alle Fertigkeiten die sich auf die Eigenschaft Beweglichkeit beziehen.

Akrobatik

Von Handstand über Purzelbaum bis hin zu Reckturnen wird mit dieser Fertigkeit fast jede turnerische Leistung abgedeckt.

Die Akrobatik-Probe wird normalerweise durch die Kleidung und das mitgeführte Gepäck erschwert.

Auf diese Fertigkeit kann auch eine Probe abgelegt werden wenn man sie nicht beherrscht.

Fliegen

Auch ein sehr hoher Fertigkeitswert in Fliegen erlaubt einem Charakter nicht aufzusteigen. Allerdings benötigt jemand der auf magischen Besen oder Teppischen fliegen will, oder der sich mit Hilfe einer Sonderfertigkeit in die Lüfte erhebt diese Fertigkeit wenn er etwas mehr vorhat als einen "Luftspaziergang". Schnelles Fliegen um Hindernisse, Loopings und andere Manöver erfordern Proben in dieser Fertigkeit.

Gaukeleien

Bälle Jonglieren, Feuerspucken, auf Stelzen laufen und viele andere Möglichkeiten Zuschauer zu unterhalten lernt man mit diesem Talent. Allen diesen Aktionen gemeinsam ist, dass sie nicht für einen Einsatz in Kampfsituationen geübt worden sind.

Rollenspielerisch sollte sich der Charakter auf einige wenige Gaukeleien beschränken.

Schleichen

Wer sich leise fortbewegen will benötigt nicht zwangsweise diese Fertigkeit. Allerdings ist es erheblich schwerer sich in einem Wald leise zu bewegen oder so sehr auf seine Ausrüstung zu achten, dass sie keine Geräusche macht als sich der ungeübte vorstellt. Charaktere mit Punkten in der Fertigkeit Schleichen wissen welche Äste knacken und welche Bodendielen knarzen wenn man auf sie tritt.

Auf diese Fertigkeit kann auch eine Probe abgelegt werden wenn man sie nicht beherrscht.

Tanzen

Sich zu einem Rhythmus zu bewegen benötigt grundsätzlich keine gesonderte Übung. Diese Fertigkeit vermittelt einem jedoch verschiedene Grundschritte bekannter Tänze und auch die Möglichkeit eine Musik auf die Tanzbarkeit hin zu untersuchen und später auch eigene Tanzchoereographien zu entwickeln.

Geschick

Hier findest du alle Fertigkeiten die sich auf die Eigenschaft Geschick beziehen.

Angeln

Die Fertigkeit Angeln beinhaltet nicht nur eine gewisse Grundgeduld, sondern auch das Wissen wie man fischreiche Gewässer erkennt, den Richtigen Köder auswählt und findet und sich schließlich sogar eine behelfsmäßige Rute bauen kann.

Auf diese Fertigkeit kann auch eine Probe abgelegt werden wenn man sie nicht beherrscht.

Bogenbau

Diese Fertigkeit beschäftigt sich wie der Name schon sagt mit dem Herstellen von Bögen. Wer diese Fertigkeit beherrscht weiß welche Hölzer geeignet für den Bogenbau sind und wo man an funktionierende und haltbare Sehnen herankommt und auch wie man all dies bearbeiten muss, damit am Ende ein funktionierender Bogen herauskommt.

Zusätzlich erlaubt einem diese Fertigkeit auch die Herstellung von Pfeilen.

Boote fahren

Auch wer diese Fertigkeit nicht hat schafft es mit der Zeit ein Boot von einem Punkt auf dem Wasser zu einem anderen zu bringen. Doch nur wer Boote fahren gelernt hat schafft dies auch auf dem kürzesten Weg und kommt mit Strömungen, starken Winden und schlecht festgemachter Ladung zurecht.

Auf diese Fertigkeit kann auch eine Probe abgelegt werden wenn man sie nicht beherrscht.

Fahrzeug lenken

Genau wie bei Boote kann auch ein ungeübter einen Ochsenkarren im langsamen Trab auf der richtigen Spur halten. Aber wenn es darum geht einen Vierspanner zu steuern benötigt man grundwissen um Zügelhaltung und gerufene Befehle.

Auf diese Fertigkeit kann auch eine Probe abgelegt werden wenn man sie nicht beherrscht.

Fallenstellen

Um in der Wildniss an etwas Essbares zu kommen gibt es verschiedene Möglichkeiten. Eine davon ist das Fallenstellen. Mit verschiedensten Fallen, von der Schlinge bis zum Schnappeisen können kleine bis mittelgroße Tiere gefangen werden die dann später auf der Kochstellen landen können.

Ab einem Wert von 4 ist der Fallensteller in der Lage seine Fallen so gut zu tarnen, das auch intelligente Lebewesen (also die meisten Menschen und ähnliche) die Fallen fast nicht mehr entdecken können.

Feinmechanik

Die Fertigkeit Feinmeschanik beinhaltet das Wissen um den Umgang mit kleinen Bauteilen und deren Wechselspiel. So kann mit diesem Talen beispielsweise eine Kaputte Taschenuhr repariert werden. Auch kleien Armbrüste für Fallen können mit dieser Fertigkeit hergestellt werden.

Fesseln/Entfesseln

Jeder der sich selbst die Schuhe binden kann weiß wie man einen Knoten macht und diesen wieder öffnet, doch wer einige Ränge in Fesseln/Entfesseln besitzt weiß wie komplexere Knoten zu machen sind, und auch wo diese Anzulegen sind, damit der gefesselte nicht von alleine heran kommt. Genau dieses Wissen gibt einem natürlich auch die Fähigkeiten aus einer entsprechenden Fesselung zu entkommen.

Auf diese Fertigkeit kann auch eine Probe abgelegt werden wenn man sie nicht beherrscht.

Glaskunst

Glas blasen und während des Blasvorganges so zu formen wie man es haben will gehört zu dieser Fertigkeit. Von einfachen Gläsern bei niedrigen Rängen bis hin zu wahren Kunstwerken und wunderbaren Schmuckstücken bei höheren Fertigkeiten ist fast alles möglich.

Holzbearbeitung

Wer sich Abends gerne ans Lagerfeuer setzt und aus Holzklötzen Figuren schnitzt ist bei dieser Fertigkeit gut aufgehoben. Mit entsprechendem Können lassen sich auch stabile Pfeile schnitzen oder Kampfstäbe herstellen.

Auf diese Fertigkeit kann auch eine Probe abgelegt werden wenn man sie nicht beherrscht.

Instrumentenbauer

Von Flöten bis hin zu Konzertflügeln beinhaltet diese Fertigkeit das Wissen um die Herstellung von Instrumenten. Nicht nur das Aussehen, sondern auch die Klangeigenschaften verschiedener Materialien sowie Grundzüge der Harmonielehre und ein entsprechend geschultes Ohr wird einem beim lernen dieser Fertigkeit beigebracht.

Juwelier

Das Bearbeiten von Edelsteinen oder Halbedelsteinen sowie das Formen von passenden Fassungen oder feinen Schmuckstücken aus Silber, Gold und anderen Metallen gehört zu der Juwelier Fertigkeit.

Lederarbeiten

Lederkleidung oder andere Ledergegenstände wie Schwertscheiden oder Lederschmuckstücke ausbessern oder sogar herstellen kann man mit der Fertigkeit Lederarbeiten.

Musizieren

Zum Musizieren gehört das Wissen wie ein Instrument zu behandeln ist und wie man aus diesem auch angenehme Töne und Rhythmen entlocken kann.

Reiten

Wer schon mal auf einem Pferd gesessen hat weiß, dass es etwas schwerer ist auf einem Pferd zu bleiben als auf einem Stuhl. Wer sich im Galopp fortbewegen will oder sein Pferd über Hindernisse springen lassen will muss Proben auf die Fertigkeit Reiten machen.

Auf diese Fertigkeit kann auch eine Probe abgelegt werden wenn man sie nicht beherrscht.

Schlösser knacken

Manchmal ist es nett ein verschlossenes Schloss auch auf nicht-magische Art ohne den passenden Schlüssel öffnen zu können. Wer diese Fertigkeit besitzt und ein Bündel Dietriche dabei hat kann sich daran versuchen.

Schneidern

Wer des öfteren durch Unterhölzer krabbelt wird ab und zu mit seiner Kleidung an einem Dorn oder einem spitzen Ast hängenbleiben und sich so einige Löcher in dem Umhang reißen. Selig ist dann der, der mit ein wenig Nadel und Faden dieses Loch wieder schließen kann. Nach einer etwas längeren Beschäftigung mit dieser Fertigkeit kann man sich auch daran machen neue Klamotten herzustellen.

Steinbearbeitung

Statuen, Mauern oder Steinäxte. All das kann man mit Hilfe dieser Fertigkeit herstellen. Während für die Äxte keine besondere Kunstfertigkeit benötigt wird, ist für eine schön anzusehende Statue sicherlich einiges mehr an Übung nötig.

Stoffe färben

Was wären Schneider ohne farbige Stoffe? Die Kleidung wäre zumindest äußerst langweilig und einfarbig. Färber kennen die Materialien die verschiedene Farben erzeugen und wissen auch wie man diese in den Stoffen haltbar macht.

Taschendiebstahl

Eine Fertigkeit die meist zu den Gesetzlosen gezählt wird. Jedoch kann auch der "Ehrliche" von dieser Fertigkeit profitieren wenn er seinem Gefängniswärter den Schlüsselbund aus der Tasche zieht.

Töpfern

Ton ist eine häufig vorkommende Ressource, und mit Hilfe der richtungen Bearbeitung können damit verschiedenste Gegenstände, von Löffeln und Tellern bis hin zu Schmuckszücken hergestellt werden.

Webkunst

Was wäre ein Schneider ohne Stoffe? Weber haben erlernt wie sie aus verschiedenen Garnen Stoffe herstellen können. Weiterhin werden in dieser Fertigkeit alle Techniken abgehandelt, die aus einzelnen Fäden Stoffe machen, wie Häkeln, Klöppeln oder Stricken.

Zauberstabbau

Zauberstabbau ist eine sehr komplexe Arbeit und benötigt nicht nur das Wissen um die unterschiedlichsten Materialien natürlicher und magischer Natur sondern auch wie man diese verbinden kann und die Macht in ihnen so bündeln und richten kann, das später damit gezaubert werden kann.

Geistige Fertigkeiten

Geistige Fertigkeiten benötigen meist keine großen körperlichen Kräfte. Allerdings ist hier oft gelerntes Wissen gefragt. Auch manche Fertigkeiten, die zwar nicht auf gelerntem Wissen sondern auf situativen Schlussfolgerungen basieren finden sich hier.

Intuition

Hier findest du alle Fertigkeiten die sich auf die Eigenschaft Intuition beziehen.

Falschspiel

Der geschickte Umgang mit gezinkten Karten und Würfeln, sowie das Wissen um den richtigen Zeitpunkt einer Ablenkung gehört genau so zum Falschspiel wie eine grundlegende Fähigkeit seinen Gegenüber und die Situation einzuschätzen um zu wissen ob man weiterspielen kann oder lieber nichts mehr riskieren sollte.

Orientierung

Wenn man sich durch unbekannte Gegenden bewegt ist eine gute Orientierung sehr zweckhaft. Wem eine Orientierung-Probe gelingt der weiß aus welcher Richtung er insgesamt gekommen ist, auch wenn er einige Zeit wild durch die Gegend gelaufen ist, und wie weit er sich etwa von einem bestimmten Punkt entfernt hat.

Schätzen

Schätzen ist eine Art Hilfstalent, dass zusammen mit dem Wissen um das zu schätzende Objekt angewandt wird. Eine gelungene Probe lässt einen auf den Wert oder die Haltbarkeit bzw. Funktionalität des Objektes schließen.

Wettervorhersage

Wird es regnen oder bleibt es trocken? Von der Antwort auf diese Frage kann in manchen Situationen mehr abhängen als kalte Füße. Wer die Fertigkeit Wettervorhersagen erlernt hat kann anhand kleiner Zeichen wie dem Vogelflug oder der Farbe des Morgenrotes erkennen wie das Wetter im restlichen Verlauf des Tages werden wird.

Wildnisleben

Ein trockener und windgeschützter Platz zum schlafen ist für die meisten Personen etwas völlig normales, doch im Wald einen passenden Ort zu finden erweist sich schnell als schwierig. Auch ist in dieser Fertigkeit die Fähigkeit enthalten sich mit Hilfe von kleinen Früchten und Wurzeln am Leben zu halten.

Intelligenz

Hier findest du alle Fertigkeiten die sich auf die Eigenschaft Intelligenz beziehen.

Alchimie

Das Herstellen von nützlichen und tödlichen Tinkturen und vielen anderen Mixturen wird mit dieser Fertigkeit abgehandelt. Man kann von einfachen Duftwässerchen bis hin zu mächtigen Kainitengiften alles zusammenbrauen, sofern man das passende Rezept sowie die entsprechenden Materialien besitzt.

Anatomie

Anatomisch begabte Charaktere wissen nicht wo bei ihrer eigenen Art das Herz am rechten Fleck sitzt sondern kennen sich auch mit den anderen Arten aus. Sie wissen wie der Blutkreislauf funktioniert und das Skellet aufgebaut ist und können daraus auch besonders empfindliche Stellen herausfinden.

Etikette

Jeder weiß wie man mit Messer und Gabel isst, aber nur Personen mit Etikette wissen auch, für welchen Gang der dritte Löffel von Links ist und in welcher Reihenfolge die anwesenden Adligen begrüßt werden sollten. Ein in Etikette geübter Charakter vermeidet geschickt Themen bei denen er nur in Fettnäpfchen treten kann und weiß wie er sich in Gegenwart höhergestellter Personen zu verhalten hat.

Geographie

Es gibt zwei Arten diese Fertigkeit zu erlernen. Entweder indem man lange Stunden in der Bibliothek verbringt, oder indem man lange und weite Reisen durch die unterschiedlichsten Landstriche unternimmt. Die Geographie beschäftigt sich mit dem Aussehen von Landstrichen und Örtlichkeiten, wo die größeren Städte und Flüsse liegen.

Gesteinskunde

Eine Ausbildung in dieser Fertigkeit vermittelt das Wissen welche Gesteinsart für welchen Zweck am besten geeignet ist. Außerdem ermöglicht sie das erkennen von Erzadern und eine grundlegende Kenntniss der Eigenschaften verschiedener Gesteins-, Eerz- und Edelsteinsarten.

Geschichte

Die Geschichte der Welt oder einzelner Völker wird mit Hilfe dieser Fertigkeit vermittelt. Meist wird sich in dieser Fertigkeit auf einzelne Zeitbereiche oder Gruppen spezialisiert.

Heilen

Die Heilunde beschäftigt sich sowohl mit dem Heilen körperlicher Wunden, als auch dem kurieren von Krankheiten und dem neutralisieren von Giften. Heiler kennen die verschiedenen Heilkräuter, aber auch einige Gift kräuter die als Schmerzmittel oder ähnliches genutzt werden können.

Heraldik

Die Heraldik beschäftigt sich mit der Geschichte, Entstehung und Verbreitung von Wappen, Schild- und Feldzeichen, und ähnlichem. So kann ein in Heraldik bewandertes Mitglied schnell erkennen aus welchem Gebiet der Träger eines Wappens kommt, ob er eingeeiratet ist oder ob das Wappen sogar gefälscht ist. Weiterhin kennt er auch die Bedeutungen der unterschiedlichen Symbole und Farben.

Kartographie

Jeder der gerne unterwegs ist und seine Route ein wenig planen möchte benötigt, zumindest halbwegs genaue, Karten. Kartographen wissen wie sie Höhenlinien zu zeichnen haben und an welchen Landschaftsbildern sie sich orientieren können wenn sie eine neue Karte zeichnen. Zusätzlich haben sie ein gutes Gefühl für Entfernungen, welches sie für das Zeichnen genauer Karten unbedingt benötigen.

Kochen

Fleisch genießbar zu machen oder Gemüse so zu würzen, dass es auch einem Vampir schmecken würde, all das gehört in das Feld des Kochens. Außerdem befasst sich diese Fertigkeit mit dem haltbarmachen von Speisen mit Hilfe von Räuchern, Pökeln oder anderen Techniken.

Kryptographie

Die Kryptographie beschäftigt sich mit dem Ver- und Entschlüsseln von Informationen. Meist sind dies geschriebene Texte, die wichtige Botschaften oder Geheimnisse enthalten. Allerdings sind auch Flaggensignale oder ähnliche bekannte Signale in dieser Fertigkeit enthalten.

Mechanik

Die Grundzüge der Mechanik sind Hebelgesetze oder das Gesetz des freien Falls. Diese und ähnliche Formeln benötigt man für die unterschiedlichsten Aktionen und sind fast jedem bekannt. Wer jedoch wirklich mit diesen Gesetzen arbeiten will und auch aus diesen Gesetzen verschiedene Mechaniken wie Flaschenzüge herstellen will benötigt einige Ränge in dieser Fertigkeit.

Rechtskunde

Rechtskunde beschäftigt sich mit den Erlaubnissen und Verboten der magischen Welt. Zusätzlich beizten Kenner dieser Fertigkeit auch das Wissen um die Entstehung dieser Gesetze sowie verschiedener Präzedenzfälle.

Pflanzkunde

Welche Pflanzen haben welche Wirkung auf welche Rassen? Wann bekommt eine bestimmte Pflanze ihre Blüten? Wie kann man Pflanzen konservieren? Die Antwort auf diese und weitere Fragen kann jemand geben der sich mit Pflanzenkunde beschäftigt hat.

Sagen/Legenden

Auch in der magischen Welt gibt es eine große Zahl von Geschichte, vielleicht sogar noch mehr als in der Muggelwelt. Die Geschichten können von Märchengeschichten der Eltern bis hin zu unterschiedlichen Entstehungsgeschichten der Welt reichen und auf unterschiedlichsten mehr oder weniger gut bewiesenen Grundlagen basieren.

Sternkunde

Sterne sind mehr als kleine Lichtkugeln am Himmel. Sie dienen der Navigation auf hoher See, wenn man sonst keine festen Orientierungspunkte hat, man kann sie zum Weissagen oder für Horoskope nutzen. Wer sich damit beschäftigt hat kennt die verschiedenen Sternbilder und weiß wann welcher Planet in welcher Richtung zu suchen ist.

Sprachen und Schriften

Jeder Schüler Dol Morguls kann die Standardsprache seiner Rasse und Deutsch. Wer Kenntniss in der Fertigkeit Sprachen und Schriften hat kann sich gehobener und exakter ausdrücken, findet eher die richtigen Worte und kann auch unbekannte bei unbekanntem Sprachen schnell herausfinden was der Gegenüber von einem will.

Tierkunde

Die Tierkunde beschäftigt sich mit allem was mit Tieren zu tun hat. Von ihren Essgewohnheiten über die Anatomie bis hin zu Tierspezifischen Krankheiten. Die meisten Tierkundler beschränken sich auf eine einzelne Tierart wie Pferde oder Hunde. Nur wenige bauen einen so weitreichenden Wissensschatz auf, dass sie über jede Tierart etwas wissen.

Wahrnehmung

Hier findest du alle Fertigkeiten die sich auf die Eigenschaft Wahrnehmung beziehen.

Fährtsuchen

Abgeknickte Zweige, Fußspuren oder eine leichte Fährte im Wind können verraten wo eine Person langegelaufen ist. Doch nicht jeder erkennt diese Zeichen. Charaktere mit Fährtsuchen wissen wonach sie zu suchen haben und auch wie sie ihre eigenen Spuren verwischen können.

Sinnesschärfe

Manche Personen sind aufmerksamer als andere, andere haben einfach bessere Augen oder eine feine Nase. Allen ist jedoch gemein, dass man seine Wahrnehmungsfähigkeit durch Training verbessern kann. Der Wert in Sinnesschärfe repräsentiert dieses Training. Jemand mit einem hohen Sinnesschärfe-Rang kann verwitterte Reliefs oder auf weite Entfernung schon ausmachen ob in der Staubwolke nur ein Reiter ist oder zehn.

Aura Fertigkeiten

Die eigene Ausstrahlung ist immer dann wichtig, wenn es um die Interaktion mit anderen Lebewesen geht. Sei es beim Aushandeln eines Preises oder wenn man einem Anderen etwas beibringen möchte.

Charisma

Hier findest du alle Fertigkeiten die sich auf die Eigenschaft Charisma beziehen.

Abrichten

Wer einen tierischen Begleiter hat und diesem ein wenig benehmen beibringen will benötigt diese Fertigkeit. Mit mehr Zeit und Einsatz lassen sich dem Begleiter auch verschiedene Tricks beibringen.

Lehren

Dies ist eine Fertigkeit, die eigentlich jeder Lehrer haben sollte. Je höher der Rang dieser Fertigkeit ist, desto besser kann der Lehrer sein Wissen an den Lernenden vermitteln und das ganze auch interessant gestalten.

Menschnekenntnis

Trotz dem Namen dieser Fertigkeit hilft sie einem auch anderen Rassen außer Menschen einzuschätzen. Dies ist oft sehr hilfreich, wenn man herausfinden will ob man belogen wird oder ob man jemandem trauen kann. Diese Fertigkeit dient nicht der Einschätzung der körperlichen Fähigkeiten eines Charakters.

Schauspielern

Nicht nur das darstellen anderer Charaktere sondern auch das passende Verkleiden fällt in diese Fertigkeit. Wer einen entsprechenden Wert in Schauspielerei besitzt kann glaubhaft einen anderen Charakter vorspielen, der auch aus einer anderen Gesellschaftschicht kommen kann. Wenn eine hochgestellte Person dargestellt werden soll ist zusätzlich die Etikette-Fertigkeit sehr von nutzen. Auf diese Fertigkeit kann auch eine Probe abgelegt werden wenn man sie nicht beherrscht.

Aussehen

Hier findest du alle Fertigkeiten die sich auf die Eigenschaft Aussehen beziehen.

Betören

Das Beeinflussen anderer Charaktere im erotischen Sinne ist das Ziel einer Probe auf diese Fertigkeit. Je nach sexueller Orientierung und Rasse des zu betörenden können hier unterschiedlichste Erleichterungen und Erschwernisse auftreten.

Verkleiden

Verkleiden wird oft als ein Unterpunkt der Schauspielerei gesehen, was vom Prinzip her stimmt. Jedoch ist in dieser Fertigkeit nicht nur das Verkleiden in eine andere Person enthalten, sondern auch das Verkleiden um möglichst nicht gesehen zu werden. So kann man mit Hilfe dieser Fertigkeit zum Beispiel auch Tarnanzüge herstellen.

Beeinflussung

Hier findest du alle Fertigkeiten die sich auf die Eigenschaft Beeinflussung beziehen.

Handeln

Wer öfters einkaufen geht aber nicht viel Geld zur Verfügung stehen hat übt sich beinahe automatisch in dieser Fertigkeit. Sie beinhaltet nicht nur das Wissen guter Argumente um einen Preis hoch oder runter zu handeln, sondern auch eine gewisse Menschenkenntnis, so dass der Handelnde weiß wie weit er gehen kann.

Überreden

Wenn der Gegenüber mal wieder nicht der eigenen Meinung ist möchte man ihn natürlich mit wohl gezielten Argumenten von seinem Irrtum wegbewegen. Wer sich in der Kunst des Überredens geübt hat findet schnell heraus mit welchen Hebeln er den anderen von seiner eigenen Meinung überzeugen kann und wie man seine Position gut vertritt.

Sonderfertigkeiten

Sonderfertigkeiten haben nur wenig mit "normalen" Fertigkeiten zu tun. Sie beschreiben verschiedene Volksfertigkeiten oder angelernte Fertigkeiten die jedoch alle eines gemeinsam haben: Man kann sie oder kann sie nicht. Sonderfertigkeiten haben keine Ränge und auf sie werden keine Proben abgelegt. Verschiedene Sonderfertigkeiten variieren jedoch andere Fertigkeiten beziehungsweise ermöglichen sie in manchen Situationen erst.

Durch die Schatten gehen

Manche Vampire haben das Verstecken in den Schatten so sehr gemeistert, dass sie wirklich mit ihnen verschmelzen können. Sie können eine Art Zwischenwelt betreten, die nur im dunkeln existiert und durch sie hindurch an einer anderen Stelle wieder auftauchen.

In die Schatten tauchen

Es gibt einige Personen, die sich so sehr mit der Dunkelheit angefreundet haben, dass die Nacht und die Schatten sie manchmal zu beschützen scheinen. Wer in die Schatten tauchen kann hat eine beinahe unvergleichliche Fähigkeit entwickelt sich im dunkeln zu verstecken und wird manchmal noch nicht einmal von Personen bemerkt, die auf Armeslänge an ihnen vorüber gehen.

Stumm zaubern

Magier, die sich lange mit unterschiedlichen Zaubern beschäftigt haben müssen manchmal das Zauberwort nicht mehr laut aussprechen. Dies kann von einem kleinen Vorteil der Bequemlichkeit bis hin zu einem größeren Vorteil im Kampf hin gehen, wenn der Gegner einfach nicht weiß welcher Zauber gerade auf ihn zu fliegt.

Zauberstablos zaubern

Es gibt Magier und Magierinnen die ohne einen Zauberstab in der Hand Magie wirken können. Bei manchen ist dies aufgrund ihrer Rasse so, meist jedoch das Ergebniss Jahrelangen harten Trainings. Auch wenn oft die Zauber nicht so mächtig werden wie mit einem Zauberstab kann es doch sehr nützlich sein diese Fähigkeit zu besitzen.

Stichwortverzeichnis

Abrichten.....	11
Akrobatik.....	4
Alchimie.....	8
Anatomie.....	8
Angeln.....	4
Athletik.....	4
Betören.....	11
Bogenbau.....	4
Boote fahren.....	4
Durch die Schatten gehen.....	13
Etikette.....	8
Fährtsensuchen.....	8
Fahrzeug lenken.....	4
Fallenstellen.....	5
Falschspiel.....	8
Feinmechanik.....	5
Fesseln/Entfesseln.....	5
Fliegen.....	5
Gaukeleien.....	5
Geographie.....	8
Geschichte.....	8
Gesteinskunde.....	8
Glaskunst.....	5
Handeln.....	11
Heilen.....	9
Heraldik.....	9
Holzbearbeitung.....	5
In die Schatten tauchen.....	13
Instrumentenbauer.....	5
Juwelier.....	6
Kartographie.....	9
Klettern.....	6
Kochen.....	9
Kryptographie.....	9
Lederarbeiten.....	6
Lehren.....	11
Mechanik.....	9
Menschenkenntnis.....	11
Musizieren.....	6
Orientierung.....	9
Pflanzkunde.....	9
Rechtskunde.....	9
Reiten.....	6
Sagen/Legenden.....	10
Schätzen.....	10
Schauspielern.....	11
Schleichen.....	6

Schlösser knacken.....	6
Schmied.....	6
Schneidern.....	6
Schwimmen.....	7
Sinnesschärfe.....	10
Sprachen und Schriften.....	10
Steinbearbeitung.....	7
Sternkunde.....	10
Stoffe färben.....	7
Stumm zaubern.....	13
Tanzen.....	7
Taschendiebstahl.....	7
Tierkunde.....	10
Töpfern.....	7
Überreden.....	11
Verkleiden.....	12
Webkunst.....	7
Wettervorhersage.....	10
Wildnisleben.....	7
Zauberstabbau.....	7
Zauberstablos zaubern.....	13