

## **Geänderte Attribute**

### **Intelligenz**

Intelligenz beschreibt die intellektuelle Leistungsfähigkeit und das Auffassungs- und Konzentrationsvermögen (**Streichen: und die allgemeine Belesenheit deines Charakters**). Intelligenz ist für Psioniker und Magier ein wichtiges Attribut, wenn sie versuchen, mit ihren paranormalen Fertigkeiten Dinge zu analysieren. Aber auch für alle anderen Charaktere ist Intelligenz natürlich ein wichtiges Attribut: *Intelligenz + Kreativität* lassen deinen Charakter auf aberwitzige Ideen kommen, die dir im Traum nicht einfallen würden und *Intelligenz + Logik* lassen ihn denken wie Mr. Spock.

Besonders intelligente Charaktere können entweder Naturtalente mit einer schnellen Auffassungsgabe oder Gelehrte sein, die einen Großteil ihres Lebens in Bibliotheken und mit dem Lösen von kniffligen mathematischen Problemen verbringen. (**Streichen: Wenn dein Charakter eine herausragende Intelligenz besitzt, hat er vielleicht eine besonders gute Schulbildung genossen oder besitzt sogar einen Universitätsabschluss. Jedenfalls verbringt er in der Regel nicht viel Zeit im Freien, ist vielleicht blass oder dicklich wegen des mangelnden Sonnenlichtes und zu wenig Bewegung.**)

**Anmerkung: Intelligenz hat nichts mit Wissen zu tun. Auch ein ungebildeter Mensch kann hochintelligent sein. Im übrigen gehen dadurch spezifische „1880“-Fertigkeiten und Möglichkeiten unter. Siehe dazu neue Fertigkeit „Bildung“.**

## **Neue Fertigkeiten**

### **Bildung**

Diese Fertigkeit stellt die Summe der Schulbildung und des Allgemeinwissens dar. Hierunter fällt jedoch nicht eine etwaige handwerkliche Berufsausbildung (Fertigkeit Handwerk) oder ein wissenschaftliches Studium (Fertigkeit Wissenschaft), sondern vielmehr das Wissen, das man in der Schule, aus der Zeitung, in Vorträgen, Büchern, Ausstellungen und Theateraufführungen erhalten hat.

Ein Abenteurer mit einem hohen Wert in Bildung hat je nach seinem Hintergrund detaillierte Kenntnisse z.B. über moderne Kunst und Kultur (Literatur, Theater, Musik, Malerei), Politik und Gesellschaftstheorie (Parteien, Regierung, Staatstheorien) oder Gesellschaft (Klatsch und Tratsch, Tanz, „who is who?“).

Mit einem erfolgreichen Check Intelligenz + Bildung fällt einem wieder ein, wie die Hauptstadt von Abessinien heißt, kennt die Namen der modernen Philosophen wie Marx und Nietzsche, hat gehört, dass der Tango ein sehr verwegener Tanz aus Argentinien ist, hat gewisse Dinge über den König von Bayern gehört oder kann die im Reichstag vertretenen Parteien aufzählen.

### **Kann – zum Ausgleich für neue Fertigkeit „Bildung“ – entfallen: (Fallenkunde**

Diese Fertigkeit gibt die Fähigkeit und die Kenntnisse deines Charakters im Umgang mit jeglicher Art von Sicherheitssystemen wider, von der Bärenfalle bis zum Bewegungsmelder. Wann immer es gilt, solche Dinge zu finden, zu umgehen oder zu entschärfen, kommt Fallenkunde ins Spiel. Manchmal kann Fallenkunde auch durch Handwerk ersetzt werden, wenn die Mechanismen der Falle sehr grob und sehr offensichtlich sind.)

**Anmerkung: Es gibt 1880 zum einen nur grobe, offensichtliche Fallen (z.B., um Tiere zu fangen), moderne Fallen (Stromschlag), die so neu sind, dass sie einmalig sein dürften oder mechanische Fallen, die z.B. in alten Tempeln und Pyramiden ausgelöst werden könnten. Es dürfte jedoch für letzere keine „Lehrer“ geben. Um Fallen nicht auszulösen, reicht m.E. ein CHECK Intelligenz + Logik bzw. Handwerk bzw. Wissenschaft. Als Beispiel erwähne ich hier Indiana Jones, als er die goldene Statue gegen einen Sack mit Sand einwechselt.**

**Durch einen Wegfall bleibt die Anzahl der Fertigkeiten, die dem Attribut Intelligenz zugeordnet sind, konstant; dies ist wegen der Punkteverteilung bei der Charaktererschaffung von Bedeutung.**

## **geänderte/neue Checks**

### **Auto fahren wird ersetzt durch:**

#### **Fahrzeug fahren**

Geschicklichkeit + Fahrzeuge

Jeder Charakter kann unter normalen Bedingungen ein einfaches Fahrzeug fahren. Sobald jedoch die Bedingungen sich verschlechtern (z. B. Verfolgungsjagd auf Glatteis), muss ein Check gemacht werden.

Prinzipiell kann mit dieser Chance auch jedes einfache, mechanisch betriebene Fahrzeug gesteuert werden. Je nach Schwierigkeit sollten jedoch Mali auf den Check angerechnet werden. Welche Fahrzeuge dein Charakter ohne Schwierigkeiten steuern kann muss aus seiner Hintergrundgeschichte hervorgehen.

Beispielhafte Fahrzeuge: Ruderboot, Kanu, Kajak, Segelboot, Fahrrad, Schlitten, Kutsche, Planwagen.

### **und**

#### **Maschine/Fahrzeug bedienen**

Intelligenz + Handwerk

Um Maschinen zu bedienen, benötigt man zumindest ein solides Grundwissen. Jeder Charakter kann nach kurzer Einweisung unter normalen Bedingungen auch eine Lokomotive fahren oder eine Dampfmaschine anwerfen. Sobald jedoch die Bedingungen sich verschlechtern (z. B. beim Anlegen oder Bremsen), muss ein Check gemacht werden. Ist man jedoch ein technischer Laie und fehlt eine entsprechende Einweisung müsste man vorher noch durch einen Check Intelligenz+Wissenschaft/Logik die Funktionsweise herausfinden.

Prinzipiell kann mit dieser Chance auch jedes maschinell betriebene Fahr- oder Flugzeug oder Fahrzeuge, die eine komplexe Bedienung haben, gesteuert werden. Je nach Schwierigkeit sollten jedoch Mali auf den Check angerechnet werden. Welche Fahrzeuge dein Charakter ohne Schwierigkeiten steuern kann muss aus seiner Hintergrundgeschichte hervorgehen.

Mögliche Maschinen: Dampfmaschine, Elektromotor.

Mögliche Fahrzeuge: Lokomotive, Zeppelin, Flugzeug, Segelflugzeug, Dampfschiff, Segelschiff, elektrische Straßenbahn, Ballon.

**neu:**

**Sechter Sinn**

Wahrnehmung + Empathie

Auch Nicht-Psioniker können die Anwesenheit un- oder überirdischer Dinge wie Geister, Magie oder Flüche spüren. Der Charakterer verspürt ein Gefühl von Kälte oder Unbehagen, ohne es eingrenzen zu können.

**Der CHECK „Hacking/Decking“ kann entfallen. Bei Thyria gibt es einen Check für „Lochkarten lochen“, der dafür genommen werden könnte.**