

Optionale Regel: Kompetenzstufen von Fertigkeiten

Bei einigen Fertigkeiten geht es bei einem Würfelwurf um alles oder nichts, den gewünschten Erfolg oder völliges Scheitern. Dazu zählen insbesondere Fertigkeiten, die für den Kampf relevant sind, wie *Kämpfen*, *Nahkampfwaffen* und *Schusswaffen*. Entweder man trifft seinen Gegner, oder man verfehlt ihn. Dagegen gibt es jedoch andere Kategorien von Fertigkeiten, bei denen eine gewisse Abstufung sinnvoll sein kann. Wer auf einem bestimmten Gebiet besonders gut ist, wird auch bei einem misslungenen Würfelwurf nie so komplett versagen, wie dies vielleicht bei einer unerfahreneren Person der Fall wäre. Beispiele sind handwerkliche und künstlerische Tätig-

keiten, aber auch der Einsatz kommunikativer Fähigkeiten oder wissenschaftliche Expertise. Egal, ob man etwas anfertigt, mit jemanden diskutiert oder wissenschaftliche Analysen erstellt bzw. Publikationen verfasst, Erfolg und Misserfolg sind hier oft relativ und hängen von der Erfahrung des Charakters ab.

Um diesen Umstand regeltechnisch umzusetzen, könnte man die entsprechenden Fertigkeiten in vier Kompetenzstufen einteilen. Bei jeder Stufe ist angegeben, was ein Erfolg oder ein Misserfolg bedeutet. Kritische Ergebnisse bedeuten, dass man auf der nächsthöheren bzw. -niedrigeren Stufe erfolgreich war oder gescheitert ist.

Prozentwert	Kompetenzstufe	Erfolg	Misserfolg
01-50%	amateurhaft	Der Charakter erreicht das erwünschte Ergebnis, ohne dabei allzu elegant vorzugehen. Das Ergebnis wirkt eher wie ein Zufallstreffer.	Kompletter Murks. Der Charakter hat sich völlig blamiert, aber zum Glück nicht allzu viel Schaden angerichtet, wenn der Fehlschlag nicht kritisch war.
51-70%	kompetent	Ein solides Ergebnis, das von Sachkenntnis zeugt, aber nicht allzu elegant oder innovativ wirkt.	Ein herber Rückschlag, aber kein komplettes Scheitern. Der Charakter hat eine Idee, wie er es besser machen könnte, auch wenn dafür ein ganz neuer Ansatz nötig sein könnte.
71-90%	erfahren	Ein sehr schönes Ergebnis, das Originalität und Kreativität sowie eine kluge Vorgehensweise erkennen lässt.	Der Charakter befindet sich auf einem Irrweg, was er aber noch rechtzeitig erkennt. Den Fehler auszubügeln erfordert Einiges an Zeit und Ressourcen.
ab 91%	spezialisiert	Ein bewundernswertes Ergebnis, das die Brillanz des Charakters erkennen lässt und von wenigen anderen Personen wiederholt werden kann. Bei einem kritischen Erfolg hat der Charakter sich selbst übertroffen und Neuland betreten.	Ein knapper Fehlschlag. Der Charakter hat sein Ziel (noch) nicht ganz erreicht. Die Erfüllung der Aufgabe erfordert mehr Zeit und Anstrengung als erwartet.