



Lernen und Steigern

Ein Hauptziel beim Rollenspiel ist das Verbessern und Erweitern der Fähigkeiten deines Abenteurer. Hier erfährst du, wie deine Spielerfigur ihre beim Spielen gesammelte Erfahrung zum Steigern von Fertigkeitswerten oder zum Lernen neuer Fertigkeiten oder Zaubersprüche einsetzen kann.

Lernkosten

Zum Lernen und Verbessern muss dein Abenteurer im Spiel Erfahrung in Form von **Erfahrungspunkten (EP)** gesammelt haben. Dann kann er **Lehrmeister** aufsuchen und eine Zeit lang bei ihnen üben, um seine Kenntnisse vervollkommen zu können. Das findet zwischen den eigentlichen Abenteuern statt. Passende Lehrmeister für viele Fähigkeiten gibt es in Morvill und auf Burg Irensrod. Manche von ihnen musst du aber als Teil der Spielhandlung erst einmal finden und dann überzeugen, dass du ein würdiger Schüler bist.

Lehrmeister kosten Geld! Der Lohn für den Waffenmeister, Abgaben an den Tempel, Kosten für magische Zutaten zum Üben oder was sonst noch so anfällt, sind für diese Kosten verantwortlich. Von daher ist es notwendig, dass dein Abenteurer im Spiel nicht nur Erfahrung gewonnen hat, sondern auch durch Schätze zu Geld in Form von **Goldstücken (GS)** gekommen ist.

Die EP und die GS, die du im Spiel einsammeln konntest, hast du ja auf deinem Spielerbogen festgehalten. Mit ihnen kannst du jetzt **Lernpunkte** kaufen. Wie viel EP und GS ein Lernpunkt zum **Verbessern** einer alten Fertigkeit wie z.B. *Schleichen*, *Spurenlesen* oder *Sagenkunde* kostet, findest du in der **Tabelle Lernkosten**. Hierin ist auch schon die Gruppe der sozialen Fertigkeiten enthalten, die erst in dem dritten Band der RUNENKLINGEN-Reihe *Finstermal* vorgestellt wird.

Die Lernkosten hängen von deinem Abenteurertyp und von der Art der Fertigkeit ab. Einem Barbaren fällt das Lernen von Wissensfertigkeiten zum Beispiel deutlich schwerer als einem Priester, und daher sind Lernpunkte in diesem Bereich für ihn teurer.

Tipp: Am effektivsten ist es, sich auf die Gruppen von Fertigkeiten zu konzentrieren, bei denen die Lernpunkte für deine Spielerfigur besonders billig im Vergleich zu anderen Abenteurertypen sind. Eine Ausnahme sind Waffenfertigkeiten: bessere Trefferchancen im Kampf kann jeder gebrauchen.

Elfen und Zwerge müssen als Ausgleich für ihre Vorteile gegenüber menschlichen Abenteuerern etwas mehr an EP bzw. Geld bezahlen. Spieler von Tharon oder Myriel müssen ihre Lernkosten aus den Zeilen „Zwergenpriester“ und „Elfen-

walddäufer“ ablesen. Außerdem dürfen Elfen keine Lernpunkte im Bereich Halbwelt erwerben, und Zwerge dürfen nie *Kampf zu Pferd* lernen.

Verbessern von Fertigkeitswerten

Für Lernpunkte, die dein Abenteurer erworben hat, kann er seine Fertigkeitswerte verbessern. Zuerst suchst du in den Lernlisten eine Gruppe, in der die Fertigkeit, die du verbessern willst, vorkommt. Dabei sind die Fertigkeiten in leichte, normale, schwere und sehr schwere aufgeteilt. Davon hängt es dann ab, wie viel Lernpunkte du für das Steigern des Fertigkeitswerts um **+1** auf den nächsthöheren Wert bezahlen musst.

Tipp: Einige Fertigkeiten gehören zu mehreren Gruppen. Du darfst dir zum Lernen und Verbessern die für dich billigste Möglichkeit aussuchen.

Schwimmen gehört zum Beispiel zu Alltags- und zu Bewegungsfertigkeiten. Das Verbessern von *Schwimmen+12* auf *Schwimmen+13* kostet jeweils 1 Lernpunkt. Für Hexer ist es günstiger, *Schwimmen* als Alltagsfertigkeit zu verbessern, da sie hier 1 Lernpunkt nur 40 EP und 80 GS statt 60 EP und 120 GS kostet. Barbaren entscheiden sich besser für die Bewegungsfertigkeit, da sie dabei nur 20 EP und 40 GS für den Lernpunkt zahlen müssen.

In den Listen sind alle erreichbaren Fertigkeitswerte, alle bisher eingeführten Fertigkeiten und auch die erst in *Finstermal* beschriebenen Fertigkeiten enthalten. In einem kleinen Dorf wie Morvill kann man aber nicht erwarten für alles einen Lehrmeister zu finden, und besonders hohe Fertigkeitswerte wirst du hier auch nicht lernen können. Aber die kannst du dir sowieso erst nach vielen Abenteuern leisten, und bis dahin bist du weit genug in der Welt herumgekommen und hast wahre Meister ihres Fachs kennen gelernt.

Lernen neuer Fertigkeiten

Um **neue Fertigkeiten** zu lernen, braucht dein Abenteurer ebenfalls Lernpunkte. Doch in diesem Fall werden die Kosten anders berechnet: Ein **Lernpunkt** zum Lernen einer neuen Fertigkeit kostet deinen Abenteurer das **Dreifache** an EP und das **Zehnfache** an GS wie beim Verbessern der Fertigkeit. Wie viele Lernpunkte du brauchst und mit welchem anfänglichen Fertigkeitswert du die neue Fertigkeit beherrschst, findest du in jeder Fertigkeitsgruppe unter „Lernen“. Allerdings kannst du nur Fertigkeiten lernen, für die du stark, geschickt oder intelligent genug bist. Die Mindestanforderungen an eine Eigenschaft, die dein Abenteurer erfüllen muss, stehen jeweils in Klammern.



Tabelle: Lernkosten

Abenteurer	Alltag	Bewegung	Entdeckung	Freiland	Halbwelt	Kampf	Sozial	Wissen	Waffen
Barbar	40 EP 80 GS	20 EP 40 GS	40 EP 80 GS	20 EP 40 GS	40 EP 80 GS	40 EP 80 GS	40 EP 80 GS	60 EP 120 GS	40 EP 80 GS
Glücksritter	40 EP 80 GS	20 EP 40 GS	40 EP 80 GS	40 EP 80 GS	20 EP 40 GS	40 EP 80 GS	20 EP 40 GS	40 EP 80 GS	40 EP 80 GS
Hexenjäger	40 EP 80 GS	40 EP 80 GS	40 EP 80 GS	60 EP 120 GS	60 EP 120 GS	40 EP 80 GS	20 EP 40 GS	40 EP 80 GS	40 EP 80 GS
Hexer	40 EP 80 GS	60 EP 120 GS	60 EP 120 GS	60 EP 120 GS	80 EP 160 GS	80 EP 160 GS	40 EP 80 GS	40 EP 80 GS	80 EP 160 GS
Priester	40 EP 80 GS	60 EP 120 GS	60 EP 120 GS	60 EP 120 GS	80 EP 160 GS	80 EP 160 GS	40 EP 80 GS	40 EP 80 GS	80 EP 160 GS
Söldner	40 EP 80 GS	40 EP 80 GS	60 EP 120 GS	60 EP 120 GS	60 EP 120 GS	20 EP 40 GS	40 EP 80 GS	80 EP 160 GS	20 EP 40 GS
Zwergenpriester	40 EP 90 GS	60 EP 130 GS	60 EP 130 GS	60 EP 130 GS	80 EP 180 GS	80 EP 180 GS	40 EP 90 GS	40 EP 90 GS	80 EP 170 GS

neu in *Wolfswinter* als Abenteurtypen hinzugekommen:

Druide	40 EP 80 GS	40 EP 80 GS	60 EP 120 GS	20 EP 40 GS	80 EP 160 GS	80 EP 160 GS	40 EP 80 GS	20 EP 40 GS	80 EP 160 GS
Schamane	40 EP 80 GS	40 EP 80 GS	60 EP 120 GS	20 EP 40 GS	80 EP 160 GS	80 EP 160 GS	40 EP 80 GS	40 EP 80 GS	80 EP 160 GS
Waldläufer	40 EP 80 GS	20 EP 40 GS	40 EP 80 GS	20 EP 40 GS	40 EP 80 GS	40 EP 80 GS	60 EP 120 GS	40 EP 80 GS	40 EP 80 GS
Elfenwaldläufer	50 EP 80 GS	25 EP 40 GS	50 EP 80 GS	25 EP 40 GS	----	50 EP 80 GS	70 EP 120 GS	50 EP 80 GS	50 EP 80 GS



Alltag

Lernen:

leicht: **1** *Glücksspiel+12 (Gs61), Schreiben+12 (In21), Sprache+12 (In31)*

normal: **1** *Fangen+12 (Gs31), Klettern+12 (Gw61), Reiten+12 (Gw21), Schwimmen+12 (Gw11), Wagenlenken+12 (Gs21)*

schwer: **1** *Baukunde+8 (In31), Erste Hilfe+8 (Gs31)*

Verbessern		+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	
leicht		-	-	-	-	1	1	2	2	4	8	
normal		-	-	-	-	1	1	2	4	8	15	
schwer		1	2	2	4	4	8	8	15	15	20	

Bewegung

Lernen:

normal: **1** *Balancieren+12 (Gw61), Fangen+12 (Gs31), Geländelauf+12 (Gw31), Klettern+12 (Gw61), Rudern+12 (St21), Schwimmen+12 (Gw11), Springen+12 (St31)*

schwer: **2** *Akrobatik+12 (Gw61), Tauchen+12 (Ko61)*

Verbessern						+13	+14	+15	+16	+17	+18	
normal						1	1	2	4	8	15	
schwer						2	4	8	15	20	20	

Entdeckung

Lernen:

normal: **2** *Suchen+8 (In31), Verbergen+8 (In61)*

schwer: **4** *Fallen entdecken+8 (In61), Geheimmechanismen öffnen+8 (In61), Lippenlesen+8 (In31), Spurenlesen+8 (In31)*

Verbessern		+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	
normal		2	2	4	4	8	8	15	15	20	20	
schwer		8	8	15	15	20	20	30	30	50	50	



Freiland

Lernen:

- leicht: **1** *Himmelskunde+12 (In21), Überleben+12 (In21)*
 normal: **2** *Naturkunde+8 (In61), Pflanzenkunde+8 (In61), Tierkunde+8 (In61)*
 schwer: **4** *Fallenstellen+8 (Gs31), Schleichen+8 (Gw61), Spurenlesen+8 (In31), Tarnen+8 (Gw31)*

Verbessern		+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	
leicht		-	-	-	-	1	1	2	2	4	8	
normal		2	2	4	4	8	8	15	15	20	20	
schwer		8	8	15	15	20	20	30	30	50	50	

Halbwelt

Lernen:

- leicht: **1** *Akrobatik+12 (Gw61), Balancieren+12 (Gw61), Glücksspiel+12 (Gs61), Klettern+12 (Gw61), Springen+12 (St31)*
 normal: **2** *Gassenwissen+8 (In61), Stehlen+8 (Gs61)*
 schwer: **4** *Fallen entdecken+8 (In61), Schleichen+8 (Gw61), Schlösser öffnen+8 (Gs61), Tarnen+8 (Gw31)*
 s. schwer: **6** *Fallenmechanik+8 (Gs61), Meucheln+8 (Gs61),*

Verbessern		+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	
leicht		-	-	-	-	1	1	2	4	8	15	
normal		2	2	4	4	8	8	15	15	20	20	
schwer		8	8	15	15	20	20	30	30	50	50	
s. schwer		8	15	15	20	20	30	30	30	50	50	

Kampf

Lernen:

- leicht: **1** *Geländelauf+12 (Gw31), Kampf zu Pferd+12 (Gw21), Reiten+12 (Gw21)*
 normal: **1** *Athletik+8 (St31), Kampftaktik+8 (In31)*
 schwer: **10** *Beidhändiger Kampf+8 (Gw61)*

Verbessern		+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	
leicht		-	-	-	-	1	1	2	4	8	15	
normal		1	2	2	4	4	8	8	15	15	20	
schwer		8	8	15	15	30	50	50	50	100	100	



Sozial

Lernen:

leicht: **1** *Schauspielern+10 (-), Verführen+10 (-)*
 normal: **2** *Beredsamkeit+8 (In61), Beschatten+8 (Gw61), Gassenwissen+8 (In61), Verhören+8 (-)*
 schwer: **5** *Menschenkenntnis+8 (In31)*

Verbessern		+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	
leicht		-	-	2	2	4	4	8	8	15	15	
normal		2	2	4	4	8	8	15	15	20	20	
schwer		8	8	15	15	15	15	20	20	30	30	

Waffen

Lernen:

leicht: **1** *Dolch+7 (-), Keule+7 (-), leichter Speer+7 (-), Magierstab+7 (Gs61)*
 normal: **2** *Axt+7 (St11), Kriegshammer+7 (St61), Kurzschwert+7 (-), Ochsenzunge+7 (Gs31), Streitkolben+7 (St31)
 - Wurfaxt+7 (St31), Wurfkeule+7 (Gs31), Wurfmesser+7 (Gs61), Wurfspeer+7 (St31), Wurfspieß+7 (St61)*
 schwer: **3** *Stabkeule+7 (St81), Stoßspeer+7 (St31), Streitaxt+7 (St61) - leichte Armbrust+7 (Gs31)*
 s.schwer: **4** *Barbarenstreitaxt+7 (St81), Bihänder+7 (St61), Magierstecken+7 (Gs61), Morgenstern+7 (Gs61), Langschwert+7 (St31) - Werfen+7 (Gs21) - Bogen+7 (Gs31), Langbogen+7 (St61), Schleuder+7 (Gs61), schwere Armbrust+7 (St61)*

Verteidigungswaffen:

2 *Parierdolch+2 (Gs61), Schild+2 (St31)*

Verbessern	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	
leicht	1	1	2	2	8	15	20	30	50	50	100	
normal	1	1	2	4	8	15	30	50	50	100	100	
schwer	1	2	2	8	15	20	30	50	100	100	150	
sehr schwer	1	2	4	8	15	30	50	100	150	150	200	
Verteidigungswaffen			+3	+4	+5	+6	+7	+8				
			2	8	20	30	50	100				



Wissen

Lernen:

leicht: **1** *Himmelskunde+12 (In21), Lesen von Zauberschrift+12 (In21), Schreiben+12 (In21), Sprache+12 (In31)*
 normal: **1** *Erste Hilfe+8 (Gs31)*
 schwer: **2** *Alchimie+8 (In81), Giftmischen+8 (In61), Heilkunde+8 (In61), Kräuterkunde+8 (In61), Landeskunde+8 (In31), Naturkunde+8 (In61), Pflanzenkunde+8 (In61), Sagenkunde+8 (In61), Tierkunde+8 (In61), Zauberkunde+8 (In61)*

Verbessern		+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	
leicht		-	-	-	-	1	1	2	2	4	8	
normal		1	2	2	4	4	8	8	15	15	20	
schwer		2	2	4	4	8	8	15	15	20	20	



Beispiel: Daergal möchte als Hexenjäger *Spurenlesen* lernen. Die nötige Mindestintelligenz 31 hat er. Die Fertigkeit findet er in den Gruppen *Entdeckung* und *Freiland* für jeweils **4 Lernpunkte**. Als Hexenjäger muss er für Lernpunkte aus der Gruppe der Entdeckungsfertigkeiten weniger bezahlen. Für das Verbessern sind die Grundkosten pro Lernpunkt hier **40 EP** und **80 GS**, wie Daergals Spieler aus der **Tabelle Lernkosten** (S. 2) ablesen kann. Zum Lernen muss er daher pro Lernpunkt 120 EP (3×40 EP) und 800 GS (10×80 GS) bezahlen, d.h. die für *Spurenlesen* nötigen 4 Lernpunkte kosten ihn insgesamt 480 EP und 3200 GS. Kann und will der Hexenjäger diesen Preis bezahlen, beherrscht er fortan *Spurenlesen+8*.

Lernen neuer Zauber

Ein **Lernpunkt** zum Erlernen eines neuen **Zaubers** kostet alle zauberkundigen Abenteurer **100 EP** und **1000 GS**, so lange es sich um Menschen handelt. Elfen müssen **120 EP** und **1000 GS** und Zwerge **100 EP** und **1100 GS** zahlen. Wie viele Lernpunkte dein Abenteurer für einen neuen Zauberspruch aufwenden muss, kannst du aus den folgenden Listen ablesen. Bei wem er welche Zauber lernen kann, wirst du im Spiel von deinem Spielleiter erfahren.

DRUIDE

1 Lernpunkt: Angst, Dschungelwand, Kälteschutz, Macht über das Selbst, Macht über die belebte Natur, Schlaf, Sehen in Dunkelheit, Unsichtbarkeit

2 Lernpunkte: Fesselbann

4 Lernpunkte: Beeinflussen, Erdfessel, Tiersprache

HEXENJÄGER

1 Lernpunkt: Angst, Austreibung des Bösen, Bannen von Zauberwerk, Erkennen der Aura, Erkennen von Zauberei, Flammenkreis, Hören der Geister, Macht über das Selbst, Macht über Menschen, Sehen von Verborgenem, Zauber schlüssel

2 Lernpunkte: Beeinflussen, Leuchtspur, Schutzgeste

HEXER

1 Lernpunkt: Angst, Bannen von Licht, Besänftigen, Erkennen von Zauberei, Feuerkugel, Flammenkreis, Hitzeschutz, Kälteschutz, Macht über das Selbst, Macht über Unbelebtes, Schlaf,

Schmerzen, Sehen in Dunkelheit, Sehen von Verborgenem, Stimmenwerfen, Unsichtbarkeit, Verfluchen, Verwirren, Zauber schlüssel

2 Lernpunkte: Bannen von Zauberwerk, Beeinflussen, Dschungelwand, Eiswand, Fesselbann, Hören der Geister, Macht über die belebte Natur

3 Lernpunkte: Ver dorren

4 Lernpunkte: Erdfessel, Tiersprache, Todeshauch

PRIESTER

1 Lernpunkt: Angst, Austreibung des Bösen, Bannen von Dunkelheit, Bannen von Gift, Bannen von Zauberwerk, Besänftigen, Erkennen der Aura, Erkennen von Krankheit, Feuerkugel, Flammenkreis, Handauflegen, Heilen von Krankheit, Heilen von Wunden, Heiliger Zorn, Hitzeschutz, Kälteschutz, Schlaf, Schmerzen, Segnen, Unsichtbarkeit, Verfluchen, Zauber schlüssel

2 Lernpunkte: Dschungelwand, Fesselbann, Göttlicher Schutz vor Magie, Heilen schwerer Wunden

3 Lernpunkte: Göttlicher Blitz, Macht über Menschen

SCHAMANE

1 Lernpunkt: Angst, Bannen von Licht, Hitzeschutz, Hören der Geister, Kälteschutz, Macht über das Selbst, Schlaf, Schmerzen, Unsichtbarkeit, Verfluchen

2 Lernpunkte: Fesselbann, Macht über die bel. Natur

4 Lernpunkte: Beeinflussen, Erdfessel

5 Lernpunkte: Ver dorren

8 Lernpunkte: Tiersprache

In RUNENKLINGEN können auch **Spruchrollen** gefunden werden, von denen ein Zauberer den darauf geschriebenen Spruch direkt lernen kann. In diesem Fall muss der Abenteurer nur die **EP** für den Lernpunkt bezahlen, und er spart sich das Gold. Er muss zum Lernen von einer Spruchrolle aber *Lesen von Zauberschrift* beherrschen, und ihm muss ein **EW:Lesen von Zauberschrift** gelingen. Scheitert er dabei, versteht er den Inhalt nicht gut genug, um den Zauber in Zukunft selbst wirken zu können; allerdings können andere Zauberkundige noch ihr Glück versuchen. Nach Ende des erfolgreichen Lernvorgangs verblasst die Zauberschrift auf der Spruchrolle.



Das Erreichen neuer Grade

Alle Erfahrungspunkte, die dein Abenteurer im Laufe der Zeit zum Lernen ausgibt, werden zusammengezählt und bilden seinen **Erfahrungsschatz (ESch)**. Nach dem Lernen wird dieser neue Wert auf deinem Spielerbogen vermerkt. Zwei Dinge müssen ebenfalls notiert werden: einmal die restlichen EP, die dein Abenteurer während seiner Abenteuer gewonnen hat, die du aber noch nicht für Lernpunkte ausgegeben hast; zum anderen die GS, die du nach dem Erwerb von Lernpunkten noch übrig hast.

Jedes Mal, wenn die Höhe des Erfahrungsschatzes bestimmte Grenzen überschreitet, steigt der Grad deines Abenteurers um 1. Wann dies der Fall ist, siehst du in der Tabelle.

Beim Erreichen bestimmter neuer Grade erhöhen sich die Fertigkeitswerte für *Abwehr*, *Resistenz* und *Zaubern* automatisch und kostenlos zu festgelegten Zeitpunkten. Der Erfolgswert für Zaubern steigt beim Erreichen jedes neuen Grades um **+1**, allerdings nur bis zum 10. Grad. Bei Erreichen des **4., 6., 8. ... Grades** steigen die Erfolgswerte für Abwehr und Resistenz um **+1**.

Außerdem erhält dein Abenteurer bei Erreichen eines neuen Grades eine bestimmte Zahl **Schicksalsgunst (SG)**, mit der er sich als Rettung in letzter Not die Wiederholung bestimmter Würfelwürfe erkaufen kann (s. »*Die Gunst des Schicksals*«).

Wenn dein Abenteurer einen neuen Grad erreicht, erhält er auch mehr **Ausdauerpunkte**. Er würfelt dafür **zweimal** mit so viel Würfeln, wie sein neuer Grad beträgt. Das bessere Würfelergebnis zählt. Dann addiert er einen Bonus, der von seiner Stärke und seiner Konstitution abhängt, seinen so genannten **Ausdauerbonus**:

+ Konstitution/10 + Stärke/20 – 7

Die Gunst des Schicksals

Schicksalsgunst (**SG**) kann eingesetzt werden, um deinen Abenteurer aus einer Notlage zu retten. Er hat einfach das Mehr an Glück, das außergewöhnliche Personen gegenüber ihren normalen Mitmenschen auszeichnet. Opfert dein Abenteurer einen Punkt an Schicksalsgunst, so wird **ein** eigener Erfolgs- oder Widerstandswurf oder **ein** Schadenswurf, der ihn direkt betrifft, wiederholt. Damit sind ausdrücklich auch die W6-Würfe gemeint, mit denen die Folgen einer ernsten Verletzung bestimmt werden (s. *Klingensucher*, S. 131). Es ist nicht möglich, eigene Schicksalsgunst für andere Personen einzusetzen.

Du musst die Entscheidung, ob du mit Schicksalsgunst die Wiederholung eines Wurfes erkaufen willst, sofort nach dem Würfeln treffen. Du darfst nicht abwarten, bis weitere Zufallsentscheidungen gefallen sind. Es ist ausdrücklich möglich, den Erfolg einer eigenen Aktion mit der Gunst des Schicksals zu erkaufen! Allerdings wird SG so selten vergeben, dass du sie in erster Linie als letzte Rettung in lebensbedrohlichen Situationen einsetzen solltest.

Bruchteile werden jeweils weggelassen. Schließlich zählt er noch einen festen Betrag hinzu, der vom Abenteurertyp abhängt:

Barbaren, Söldner, Waldläufer:
+ das Dreifache des neuen Grades

Glücksritter, Hexenjäger, Schamane:
+ das Doppelte des neuen Grades

Druide, Hexer, Priester:
+ das Einfache des neuen Grades

Das ist eigentlich alles, was du rund um das Lernen und Steigern zu wissen brauchst. Alles weiter erfährst du im Spiel von deinem Spielleiter. Wenn dir noch etwas unklar geblieben sein sollte, kann er dir bestimmt weiter helfen.

Tabelle: Erreichen eines neuen Grades

ESch	300	1000	2000	4000	8000	15000	30000	40000	50000	60000	75000	90000
Grad	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Zaubern	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1					
Abwehr	+1		+1		+1		+1		+1		+1	
Resistenz	+1		+1		+1		+1		+1		+1	
Schicksals- gunst	+1	+1	+1	+2	+2	+2	+3	+3	+3	+3	+3	+3