

Körperliche Talente	Bei Erreichen einer neuen Stufe um 2 Punkte steigerbar
Akrobatik (MU/GE/KK)	Balancieren, Schwingen an Seilen & Trapezen, Rad- & Purzelbaumschläge, Salti... TaW 4+ in Körperbeherrschung Voraussetzung für Proben
Fliegen (MU/KL/GE)	Fluggeräte, gewagte Manöver (durch Fenster, Looping, Steilflug...) → bei Kunstfiguren Zuschlag
Gaukeleien (CH/FF/GE)	Alle Arten kleiner Kunststücke auf Jahrmarkt (Jonglieren, Bauchreden, Feuer schlucken...) → Gaukelei schriftlich niederlegen Mind. 3 Talentpunkte, um 1 Gaukelei zu meistern (Bsp: TaW 6: 1 Gaukelei ziemlich gut oder 2 schlecht & recht)
Klettern (MU/GE/KK)	Je nach Art & Höhe → Zuschlag Kletterhilfen erleichtern Probe Starke Höhenangst → Höhenangst (HA) Probe oder Zuschläge HA umso stärker, je höher
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)	Ausrutscher, Abrollen nach Sturz, Hechtsprung über etwas... Sprünge aus großer Höhe → Zuschlag das doppelte der Höhe in Metern
Reiten (CH/GE/KK)	Scharfer Galopp, Sprünge, unwegsames Terrain, zügelloses Reiten → Zuschläge (bei ausgesprochen großen Taten drastisch) TaW 2: kann sich kaum auf Reittier halten
Schleichen (MU/IN/GE)	Proben abhängig von <ul style="list-style-type: none"> - Terrain (Bodenbeschaffenheit), - Bekleidung (Rüstung), - Schuhwerk
Schwimmen (MU/GE/KK)	Proben abhängig von <ul style="list-style-type: none"> - Bewegtheit des Wassers, - Rüstung (BE 5 oder mehr: gelungene Probe = Rüstung ausgezogen), → Schwimmen in BE5+ nicht möglich
Selbstbeherrschung (MU/KK/KK)	Selbstkontrolle, Fähigkeit, Schmerz/Versuchungen zu widerstehen → Manchmal Jähzorn zu prüfen!
Sich verstecken (MU/IN/GE)	Verdeckt möglich Geeignetes Versteck blitzschnell entdecken & nutzen misslungen: zu lange unschlüssig, Sinnenschärfe Verfolger unterschätzt
Tänzen (CH/GE/GE)	Vorteile bei gelungener Probe Gescheiterte Probe: Lächerlichkeit, kann Ansehen kosten Bei höfischen Tänzen zusätzlich → Etikette
Zechen (KL/IN/KK)	Starkes Zechen: Zugewinn an MU, Verminderung HA, RA, TA, NG, AG, JZ → Abzüge auf alle anderen guten Eigenschaften! gelungen: üble Folgen abwehren, Kater am nächsten Tag weniger

Gesellschaft	Bei Erreichen einer neuen Stufe um 2 Punkte steigerbar
Bekehren (KL/IN/CH)	gelungen: bei richtiger Anwendung, mind. einige Tage andauernde Bewusstseinsänderung → überreden = kurzfristig Zuschläge → abhängig von KL und Lebenseinstellung des „Opfers“
Betören (IN/CH/CH)	Ausstrahlung auf anderes Geschlecht (evtl. Zuschläge) gelungen: Opfer „gewogen“, was zu tun bereit, ist andere Sache
Etikette (KL/CH/GE)	Verdeckt möglich Anrede, wer wird zuerst begrüßt, Wappenkenntnis...
Feilschen (MU/KL/CH)	Spieler kann Zuschläge vorschlagen → je höher, desto mehr Prozente (+1 = 5%, +2 = 10%...) Scheitern: alter Preis oder mehr
Gassenwissen (KL/IN/CH)	Verdeckt möglich Rasche Orientierung in fremder Stadt
Lehren (KL/IN/CH)	< TaW 4 gar nicht/mühsam Kenntnisse weitergeben Lehrender: Probe „Lehren“, Lernender: Probe „zu lernendes Talent“ → um so viele Punkte erleichtert, wie Lehrender bei Probe übrig
Lügen (MU/IN/CH)	Verdeckt möglich Lüge nur möglich, wenn Opfer keine Möglichkeit, Wahrheitsgehalt im Moment zu überprüfen Gelungen: Opfer verzichtet auf Überprüfung der Aussage Lüge durch „Menschenkenntnis“ erkennen
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)	VERDECKT Wahre Absichten einer Meisterperson durchschauen → je nach Gelingen: ausgelöste Gefühle SC beschreiben
Schätzen (KL/IN/IN)	Verdeckt möglich Etwas zu erwartender Preis Markt: wahren Wert erkennen
Sich verkleiden (MU/FF/GE)	Zuschläge nach Art der gewünschten Verkleidung (Thorwaler / Moha...) gelungen: Verkleidung wird von Umgebung abgenommen

Natur	Bei Erreichen einer neuen Stufe um 2 Punkte steigerbar
Fährtensuchen (KL/IN/GE)	Bodenbeschaffenheit! → -7 (frische Schneedecke), +20 (kahler Fels), keine Probe: staubfreier Marmorfußboden
Fallenstellen (KL/FF/KK)	Konstruieren + geschicktes Platzieren + Tarnen einer Wildfalle Beute in Nähe der Falle, von Umgebung abhängig (Zufall) gelungen: Tier verfängt sich TaW 6+ Falle so anlegbar, auch von intelligenten Wesen kaum zu entdecken <i>Fallen entdecken: Sinnenschärfe/Gefahreninstinkt</i> <i>Falkonstruktionen in Gebäuden, Stollen etc. → Mechanik</i>
Fesseln, entfesseln (FF/GE/KK)	Fesseln, die über mehrere Stunden halten sollen → Entfesselungsprobe, um so viele Punkte erschwert, wie Fessler bei Probe übrig Probe 1x pro Stunde Zuschlag sinkt bei jedem Versuch um 1 Punkt
Fischen, angeln (IN/FF/KK)	Mind. TaW 1, um Gewässer zu beurteilen gelungen: Köder geschickt gewählt, ausreichend großer Speisefisch abgebissen
Pflanzenkunde (KL/IN/FF)	VERDECKT Suchgebiet kennen, fremde Pflanzen recht gut einzuschätzen (mit bekannten Gewächsen vgl.) Aus Pflanzen Gifte/Heiltinkturen gewinnen verpatzt: kein Fund gescheitert: bestimmen/brauen kann verhängnisvolle Wirkung haben
Orientierung (KL/IN/IN)	Himmelsrichtungen bestimmen, in unbekanntem Gelände zurechtfinden, auch in großen Gebäuden & unterirdischen Anlagen
Tierkunde (MU/KL/IN)	Verbreitung & Verhalten der häufigsten aventurischen Tierarten Bestimmung der Tierart, Voraussetzungen von Verhalten Bisher unbekannte Tiere einschätzen Kombi Schleichen/Waffenhandhabung → Jagd
Wettervorhersage (KL/IN/IN)	VERDECKT Ungünstige Wetterlagen erkennen, geeignete Vorsichtsmaßnahmen treffen
Wildnisleben (IN/FF/GE)	Verdeckt möglich Auswahl und Einrichtung geeigneter Lagerplatz, Brennmaterial finden (auch in feuchtem Zustand für Lagerfeuer geeignet), Feuer anzünden ... Gescheitert: bsp. Bei Wolkenbruch schwimmt alles davon, da Bächlein unterschätzt...

Intuitive Begabungen	Bei Erreichen einer neuen Stufe um 1 Punkt steigerbar
Gefahreninstinkt (KL/1N/1N)	Gefahren erspüren, Art der Gefahr dadurch nicht enthüllt, gefährliche Situation kann auch ohne Zutun des Helden vergehen Proben von Spieler (auf Wunsch) wie auch Meister (angeordnet) ablegbar TaW 10+: auch ohne Probe Held auf Gefahr aufmerksam machen Instinkt regt sich nur, wenn Gefahr unmittelbar bevorsteht (kein Ausblick auf ferne Zukunft)
Glücksspiel (MU/1N/1N)	Ähnlich wie Falschspiel mißlungen: keine Gefahr für Leib & Leben gelungen: keine so hohen Vorteile wie Falschspiel → Gewinn deutlich niedriger
Prophезеи (1N/1N/CH)	VERDECKT Zukunft, Weg des Schicksals, Willen der Götter erkunden Mitteilen, welche Methode angewendet wird: Handlesen, Orakel aus Mäuseknochen, Teesatz, Vogelflug... Meister gewährt Blick in (richtige/falsche → abhängig von Probe) Zukunft Aussagen möglichst unklar und vieldeutig (da Voraussage einen sehr an Zukunft des Spiels bindet) Je nach Art der Voraussage kann sich Vorbereitung über geraume Zeit ziehen
Sinnenschärfe (KL/1N/1N)	VERDECKT Proben, die sich auf Gesichts- oder Gehörsinn beziehen (sonst Probe auf KL, IN, FF) mißlungen: Keine Wahrnehmung/Täuschung
Stimmen imitieren (KL/1N/CH)	Tierstimmen täuschend nachahmen TaW 3+: Nachahmen von Menschenstimmen ABER: ausreichend Gelegenheit zuvor, um sich speziellen Ton einzuprägen und zu üben TaW 12+: Meisterimitator, kann auf Anhieb Stimme nachmachen

Wissenstalente	Bei Erreichen einer neuen Stufe um 3 Punkte steigerbar
<i>Alchimie</i> (MU/KL/FF)	Herstellung „normaler“ Chemikalien und wundertätiger Mittel Zutaten nötig gescheitert: harmloses, stinkendes Gebräu (grünes Wölkchen), aber auch Urknall möglich Andeuten, was gescheiterte Probe bewirken kann Analyse unbekannter Mixturen > aber auch hier: Irrtum kann fatale Folgen haben! TaW mind. 4 in Rechnen, Schreiben/Lesen, sonst keine Alchimie Probe möglich
<i>Alte Sprachen</i> (KL/KL/IN)	Entziffern und lesen alter Schriftstücke (Ur-Tulamidyä, Alt-Güldenländisch...) Evtl. auch zur Kommunikation mit Geistern lange Verstorbener (Meister-Entscheidung) TaW mind. 6 in Lesen & Schreiben, damit Probe möglich Sprachen unterschiedlich schwer zu erlernen TaW >11: Lernpunktekosten pro Sprache um 1 Punkt verringert - Bosparano (bis ca. BF): 5 (2 wenn Mutterprache Garethi) - Alt Güldenländisch: 4 - Alt- oder Hocheffisch: 7 (3 wenn Muttersprache Isdira) - Angram (Alt-Zwergisch): 4 (1 wenn Muttersprache Rogolan) - Ur-Tulamidyä: 5 (3 wenn Tulamidisch Muttersprache)
<i>Geografie</i> (KL/KL/IN)	Kunde von Land und Leuten Praktische Erfahrung theoretischer vorzuziehen Held evtl. ausgezeichnetes Wissen über manchen Landstrich angeeignet gelingen: passende geographische Fakten Held zur Verfügung stellen hoher TaW: Held kennt sich mit Sitten und Gebräuchen versch. Völker aus
<i>Geschichtswissen</i> (KL/KL/IN)	Held spezielle Infos über zu untersuchendes Gebäude zukommen lassen TaW mind. 5 in Lesen/Schreiben, damit Probe möglich
<i>Götter und Kulte</i> (KL/IN/CH)	v.a. für Geweihte wichtig Kenntnis religiöser Riten und Glaubensdingen der Zwölfgötteranhänger (vornehmlich solcher der eigenen Gottheit) Kenntnis von Göttersagen und Heiligenlegenden, sowie auch geziemende Anreden und Verbeugungen vor Prieser(inne)n TaW meisterlich: Wissen über andere Religionen vertiefbar
<i>Kriegskunst</i> (MU/KL/CH)	Lenken einer Schlacht Terrain/Möglichkeiten des Gegners erkunden Zeitpunkt des Handelns festlegen Gunst der Götter erwerben Anwendungsgebiete: Strategie, Taktik und Entscheidungen des Weibels TaW mind. 7: >10 Krieger kommandieren & ins Gefecht führen (sonst Scheitern des Feldzuges)
<i>Lesen, Schreiben</i> (KL/KL/FF)	TaW 0 oder weniger: Held kann nicht lesen & schreiben TaW 1 oder 2: kurze Sätze abzulesen & niederschreiben TaW 3: fast normale Beherrschung der Fähigkeit → Voraussetzung für Ablegen anderer Proben
<i>Magiekunde</i> (KL/KL/FF)	Erkennen von Handbewegungen und Formeln, so dass sich Held auf Wirkung eines Zaubers vorbereiten kann Identifizieren magischer Gegenstände Lesen/Schreiben TaW mind. 4
<i>Mechanik</i> (KL/KL/IN)	Verdeckt möglich → Funktionsfähigkeit eigener Geräte bei erster Anwendung oder Probelauf bekannt geben Wissen um einfache physikalische Grundlagen wie Hebelgesetze, Reibungskraft, Flaschenzug, schiefe Ebene ... Selbst improvisierte mechanische Gegenstände herstellen (Raumfallen, Schleuderapparate...) → durch gelungene Probe Funktionsfähigkeit des Apparats nachweisen Je komplizierter Gerät, desto höher Zuschlag Rechentalent TaW mind. 4
<i>Rechnen</i> (KL/KL/IN)	TaW 0 oder weniger: Held kann nicht rechnen, unterscheidet zwischen viel/wenig, mehr/weniger TaW 0 - 2: rechnen mühselig, mit Fingern und Zehen TaW 3: Beherrschung Grundrechenarten TaW 4: Voraussetzung für manche andere Proben
<i>Rechtskunde</i> (KL/IN/CH)	Verdeckt möglich Kenntnis des Rechtswesens versch. Länder und Völker Vermeiden von bzw. richtiger Umgang mit Heldentypischen Vergehen (Gifteinsatz, Waffengesetze, Beleidigung von Adeligen/Geistlichen...)
<i>Sprachen kennen</i> (KL/IN/CH)	Ausgehend davon, dass jeder Held Garethi beherrscht (und eigene Sprache) Über TaW 0: Möglichkeit weitere Sprache zu verstehen und zu sprechen Nur wer Sprache mind. 1 Punkt unter Maximalwert beherrscht, auch schriftlich darin ausdrücken (wenn Sprache überhaupt Schrift kennt) Kosten an Talentpunkten für perfekte Beherrschung der Sprache (weniger Punkte = z.B. nur Grundzüge der Sprache werden beherrscht) - Garethi (Sprache Mittelreich): 4 - Isdira (Elfish): 5 - Rogolan (Zwergisch): 3 - Tulamidisch (Novadisch): 4 - Norbardisch (Alaanii): 6 - Nivesisch: 3 - Mohisch: 2 - Zelemja (Selemisch): 6 - Orkisch, Ogrisch: 1

	<ul style="list-style-type: none"> - Goblinisch: 1 - Trollisch: 3 - Echsisch: 6 - Drachisch: 5 (ohne Magie-Einsatz nicht erlernbar) - Koboldisch: 4 (ohne Magie-Einsatz nicht erlernbar) - Zhayad (Magier-Geheimsprache): 4 - Atak (Zeichensprache der Diebe und Bettler): 3 (nur ab FF 12 erlernbar) - Füchsisch (Gauener-Geheimsprache): 1 <p>Ab TaW 11: alle Sprachen um 1 Punkt leichter erlernbar (evtl. freie Punkte dann verfügbar), Kosten mind. jedoch 1 Punkt</p>
Staatskunst (KL/IN/CH)	Kunst, sein eigenes kleines Reich zu verwalten Diplomatischer Umgang mit Nachbarn, Anwesen muss irgendwo würdig vertreten werden...
Sternkunde (KL/KL/IN)	Horoskop erstellen → erfordert solide Kenntnis der Himmelskörper & göttlicher Gesetzmäßigkeit ihrer Bewegungen Hilfestellung bei Navigation Mind. TaW 6 Rechnen

Handwerk	Bei Erreichen einer neuen Stufe um 2 Punkte steigerbar
Abriechen (MU/IN/CH)	Kunststück beibringen > Probe fällig Zuschläge: bei Fehlversuchen (+2 für jede gescheiterte Probe) und Schwierigkeit Keine Proben zulässig: Übungen wg. körperlicher oder intellektueller Beschränkung nicht möglich Pferd zu Schlachtroß ausbilden: Fertigkeit „Zureiter“ nötig
Boote fahren (FF/GE/KK)	Fortbewegung kleiner Wasserfahrzeuge Bei ruhigem Teich Proben unnötig Segeln/Wildwasserfahrten... → nur bei gelungenen Proben Größere Segelschiffe: Fertigkeit „Seefahrer“ nötig
Fahrzeug lenken (IN/CH/FF)	Art des Fahrzeugs und Anzahl Zugtiere bestimmen Schwierigkeit (z.B. vierspännige Kutsche: Probe +4, geduldiger Ochse zieht Bauernkarren: Probe -6...) Verschärfte Proben bei gewagten Manövern Auch „Schlitten führen“ fällt darunter
Falschspiel (MU/CH/FF)	<ol style="list-style-type: none"> 1. rasch Geld verdienen > Schenke > Probe > gelungen: Gewinn (Höhe von/mit Meister abge-/bestimmt) 2. Echtes Würfel-/Kartenspiel Ergebnisse zu eigenen Gunsten verändern > jedes Mal Probe Scheitern: Probleme (kurze Lebenserwartung von Falschspielern) Probe Sinnenschärfe: mögliche Mogelei enttarnen (falsche Bezeichnung: Duellforderung)
Dauer in Bezug auf (Heil)Proben: In dieser Zeit darf der Held natürlich etwas anderes tun, jedoch dürfen in dieser Zeit keine anderen (Heil)Versuche (auch nicht von anderen) unternommen werden. LP, die durch Heilkunde Talent zurückgewonnen werden, werden erst zur nächtlichen Regeneration hinzugezählt (erst nach gewisser Ruhezeit stehen sie zur Verfügung).	
Heilkunde, Gift (MU/KL/IN)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Probe gelungen: Gift wird richtig identifiziert (Meister benennt Art des Gifts & wie Vergiftung zu behandeln ist. → Evtl. erst Kräuter/Zutaten zu beschaffen) 2. Probe (mit Zuschlag in Höhe Stufe des Gifts): gelungen → Wirkung des Gifts gestoppt 3. Weitere gelungene Proben → gibt Vergiftetem LP zurück: entweder 1 LP/gelungene Probe oder so viele LP wie selbst auferlegter Zuschlag auf Talentprobe <p>Scheitern:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Probe (identifizieren): kommt zu keiner Heilung 2. Probe (Stoppen Giftwirkung): kommt zu keiner Heilung 3. Anschließende Proben: Heilung bricht ab, Vergiftete erleidet zusätzlich 3 SP <p>Dauer 1. Probe = 1 Spielrunde Dauer 2. Probe mind. 4 Spielrunden Jede andere Heilungsprobe 4 Spielrunden</p>
Heilkunde, Krankheit (MU/KL/CH)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Probe: Diagnose und Bestimmung der benötigten Salben oder Arzneien 2. Probe: Heilung wird eingeleitet (Kranke so viele LP zurück, wie Punktüberschuss aus gesamter Heilprobe > s. unten) <p>Scheitern 1. Probe: keine Heilung Scheitern weiterer Proben: Stopp Heilung, 3 SP für Patient</p> <p>Dauer 1. Probe = 1 Spielrunde Dauer 2. Probe = 4 Spielrunden</p> <p><u>Beispiel</u> Werte Held: MU 12, KL 13, CH 13, Heilkunde Krankheiten 8 Würfeln: MU 11, KL 10, CH 15 → Verbesserung durch Einsatz von 2 Talentpunkten → 6 Talentpunkte übrig = 6 LP für Kranken</p>
Heilkunde, Seele (IN/CH/CH)	Heilung magischer Anschläge z.B. Befreiung Bann oder Fluch, auch schlechte Eigenschaften von Seelenheiler behandelbar Seelenheilkunde schwer zu beherrschende und (für Patient) gefährliche Kunst Wirkung Magie durch Zuschlag in Höhe doppelter Stufe des Magiers zu belegen, der Zauber bewirkt hat Behandeln schlechter Eigenschaften: Zuschlag = 18 – Eigenschaftswert

	<p>→ erfolgreiche Probe senkt Eigenschaftswert um 1 Punkt</p> <p>Gescheiterte Probe verheerende Wirkung auf Patienten:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ziel der Heilung nicht erreicht 2. MU + KL des Patienten sinken um 1 Punkt (permanent), AG steigt um 1 Punkt (permanent) 3. Erneuter Versuch der Heilung: Zuschlag von +5 zu möglichen anderen Zuschlägen <p>Anmerkung:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Keine körperlichen Schäden aus Zauber kurierbar 2. Seelenheilkunde braucht Zeit und Ruhe, Probe dauert 1 Spieltag (Heiler und Patient in völliger Abgeschiedenheit) 3. Talent nicht auf sich selbst anwendbar 4. Gewinnträchtiges Geschäft → professioneller Seelenheiler: pro Probe zwischen 20-200 D, hängt von sozialer Stellung (nicht von Qualität) des Heilers ab, im Voraus zu zahlen
<i>Heilkunde, Wunden</i> (KL/CH/FF)	Brüche, Schnitte, Stiche ... im Kampf entstanden <ol style="list-style-type: none"> 1. Probe: allgemeine Versorgung der Wunde, verhindert Ausbrechen von Wundfieber 2. Probe: Heilung → Kranke erhält so viele LP, wie Punktüberschuss aus Heilprobe <p>Gescheiterte Probe</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Keine Heilung, Patient erkrankt mit erhöhter Wahrscheinlichkeit (1-15 auf W20) an <i>Wundfieber</i> 2. Heilung wird für 24 Std. unterbrochen, Verletzter erleidet 3 SP <p>Dauer 1. Probe = 4 Spielrunden Dauer 2. Probe = 1 Tag</p>
<i>Holzbearbeitung</i> (KL/FF/KK)	Gelungene Probe: erfolgreiche Herstellung oder Reparatur eines hölzernen Gegenstandes Komplizierte Holzgeräte oder kunstfertige Schnitzereien → Zuschläge
<i>Kochen</i> (TN/KL/FF)	TaW 0 - 2: Held ist in der Lage, genießbare Speisen zuzubereiten TaW 3+: einigermaßen schmackhafte Kost Zuschläge bei Essen, das beeindrucken soll
<i>Lederarbeiten</i> (KL/FF/FF)	Herstellung und Reparatur von Lederware (Schuhwerk, Garderobe...)
<i>Malen, Zeichnen</i> (KL/TN/FF)	Alles zu Zeichnende am Spieltisch von Spielern real zu Papier zu bringen ABER: unterschieden Helden- und Spielerkönnen! z.B. geringer TaW: Plan kann von anderen nicht verstanden/genutzt werden hoher TaW: Kampfesmäder Held als Hofmaler Leben verbringen
<i>Musizieren</i> (KL/TN/FF)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Geld verdienen 2. Feinde beschwichtigen <ul style="list-style-type: none"> - Spezialisierung auf ein Instrument (mind. TaW 4, um Instrument einigermaßen zu spielen) - Beherrschung mehrerer Instrumente - Bemerkenswerte Darbietungen (1 Instrument) ab TaW 7+ möglich
<i>Schneidern</i> (KL/FF/FF)	V.a. Flickschneiderei: abgerissene Knöpfe und Bänder annähen, Flecken aufnähen, Socken stopfen Hoher TaW: Änderungen an (ungeliebter) Garderobe, neue Kleidung herstellen
<i>Schlösser knacken</i> (TN/FF/FF)	Mit Dietrichen, Haarnadeln, Messern... mißlingen: meist bricht Werkzeug im Schloss ab, weitere Öffnungsversuche nur unter erschwerten Bedingungen Bestimmte Arten mechanischer Fallen entschärfbar → scheitern: auslösen der Falle, volle Schadenswirkung
<i>Singen</i> (KL/TN/CH)	Sologesang, Vortrag Heldenepos, Begleitung von Musik...
<i>Taschendiebstahl</i> (MU/TN/FF)	Faktoren für Zuschläge: <ul style="list-style-type: none"> - Rechnet Opfer mit Diebstahl - Wie sperrig ist Beute - Komplize vorhanden - ... <p>Spieler kann Probe beeinflussen, indem er Vorgehensweise beschreibt und speziellen Trick plausibel erfolgsversprechend darstellt Sinnenschärfe Probe → Diebstahl zu entdecken!</p>
<i>Töpfern</i> (KL/FF/FF)	Herstellung erstklassiger Töpferwaren, anfertigen improvisierter Gefäße (z.B. aus ungebranntem Ton)