

1. Wie baue ich eine Skill Challenge richtig auf?

Einen vorgeschriebenen Aufbau für die Skill Challenge gibt es nicht. Wer eine Richtlinie braucht, sollte sich an den Aufbau im 4E DMG S. 70 ff. halten. Es ist aber auch möglich, hiervon abzuweichen.

Normalerweise besteht eine Skill Challenge aus folgenden Elementen:

- Überschrift
- Einleitung
- Beschreibung
- Aufbau/Setup
- Stufe/Level
- Komplexität/Complexity
- Primäre Fertigkeiten/Primary Skills
- Sekundäre Fertigkeiten/Secondary Skills (wenn anwendbar)
- Erfolg/Success
- Fehlschlag/Failure

Zusätzlich solltet ihr erläutern, wie die Skill Challenge am besten eingebaut werden kann und für welche Stufen sie sich am besten eignet. Ihr könnt aber auf eine exakte Stufenangabe verzichten und euch auf einen Stufenbereich beschränken.

Bitte beachtet, dass es bereits umfangreiche [Errata](#) zu den 4E Skill Challenges gibt. Insbesondere haben sich die DC/SG geändert und die Anzahl der zulässigen Fehlschläge beträgt immer 3.

Es ist nicht notwendig, feste DC/SG für die Skill Challenge festzulegen, sondern es ist ausreichend, die Schwierigkeit mit leicht/mittelschwer/schwer (easy/moderate/hard) anzugeben. Das ermöglicht es, die Skill Challenge praktisch auf jeder Stufe zu verwenden. Ihr könnt natürlich eine Empfehlung abgeben.

Zum Erstellen von 3E Skill Challenges beachtet bitte unbedingt die entsprechenden Tipps weiter unten.

Wir möchten euch zudem mit drei Beispiel-Skill-Challenges behilflich sein. Zum einen eine selbsterdachte Skill Challenge für das Abenteuer Keep on the Shadowfell:

Schwester Linoras Segen

Vor dem Altar von Chauntea steht eine Frau mit langen grauen Haaren. Sie trägt einen Kranz aus Lorbeer-Blättern im Haar und grüne Gewänder. Ihr Blick verrät Weisheit und Intelligenz und sie blickt euch mit ihren grünen, tiefblickenden Augen prüfend an: „Gevorn hat mir von eurer Heldentat erzählt und ich danke euch für euren Einsatz, aber ob ihr tatsächlich die Richtigen seid, uns gegen die Häscher der Nacht zu helfen, müsst ihr auch mir beweisen! Weshalb wünscht ihr uns zu helfen und den Segen Chaunteas zu erlangen?“

Komplexität: 3 (8 Erfolge vor 3 Fehlschlägen) Ist einer der SC offenkundig ein Chauntea-Anhänger (z.B. durch ein offen getragenes Heiliges Symbol), so beginnen die SC die Herausforderung mit einem Erfolg.

Aufbau: Um Schwester Linoras Unterstützung zu gewinnen, müssen die SC sie überzeugen, dass sie die richtigen Helden sind, um den Kult von Shar aufzudecken.

Primäre Fertigkeiten:

Bluffen (schwer): Der SC kann mittels falscher Tatsachen versuchen, Schwester Linora zu überzeugen, z.B. indem er überzeugend vorgibt, Anhänger Chaunteas zu sein oder bereits der Kirche Chaunteas geholfen zu haben. Denkt sich der Spieler einen überzeugenden „Bluff“ aus, so erhält er einen +1- bis +5-Bonus auf den Check.

Diplomatie (mittelschwer): Der SC kann versuchen, überzeugend vorzutragen, warum die SC die richtige Abenteurergruppe sind, den Kult aufzudecken.

Einschüchtern: Die Anwendung dieser Fertigkeit scheitert automatisch.

Geschichtswissen (schwer): Der SC erinnert sich daran, dass die Kirche Chaunteas in Cormyr maßgeblich daran beteiligt war, dass die Kriegsmagier einen mächtigen, uralten Drachen, wel-

cher im Donnergipfelgebirge hauste und Cormyr in seiner Gründungszeit vor vielen Jahrhunderten bedrohte, auf einer fremden Ebene einsperren konnten. Ein erfolgreicher Check gibt auf alle weiteren Checks einen +2-Bonus. Geschichtswissen kann nur einmal eingesetzt werden.

Sekundäre Fähigkeiten:

Einsicht (mittelschwer): Der SC kann versuchen, sich in Schwester Linora einzufühlen und sie so zu überzeugen. Gibt dem SC zu erkennen, dass Naturwissen und Religion als Fertigkeiten eingesetzt werden können.

Naturwissen (mittelschwer): Der SC kann versuchen, mittels seines Wissens über Landwirtschaft und Natur Schwester Linora zu beeindrucken. Die Anwendung zählt nicht als Erfolg bzw. Fehlschlag und kann pro SC nur einmal angewandt werden. Ein Erfolg gibt einen +2-Bonus auf alle weiteren Checks des SC, ein Fehlschlag einen -2-Malus.

Religion (leicht): Der SC kann versuchen, mittels seines Wissens über die Kirche und Lehren Chaunteas Schwester Linora zu beeindrucken, oder erklären, warum sein Handeln im Sinne der Kirche Chaunteas ist. Die Anwendung zählt beim ersten Mal nicht als Erfolg oder Fehlschlag und kann pro SC nur einmal angewandt werden. Ein Erfolg gibt einen +2-Bonus auf alle weiteren Checks des SC, ein Fehlschlag einen -2-Malus. Jeder SC kann weiter versuchen, Religion anzuwenden, um vollwertige Erfolge/Fehlschläge zu erzielen.

Erfolg: Linora beauftragt die SC, den Kult von Shar in Winterhafen aufzudecken, und gibt den SC eine Schriftrolle mit dem Ritual Speak with Dead.

Fehlschlag: Schwester Linora hält die SC nicht für geeignet, den Kult in Winterhafen aufzudecken. Sie wird den SC gegenüber eher ablehnend eingestellt sein und keine Rituale für sie wirken.

Eine weitere Beispiel-Skill-Challenge findet ihr als [Web-Enhancement zu Keep on the Shadowfell](#). Diese Skill Challenge ist als Skill Challenge zu einem Kampf gedacht und zeigt, wie sich so etwas realisieren lässt. Es ist erlaubt, auch eine Skill Challenge rund um eine Kampfbegegnung einzureichen, dazu kann es dann nötig sein, die Kampfbegegnung näher auszuarbeiten.

[Hier](#) findet ihr eine Skill Challenge zu dem AD&D-Klassiker Steading of the Hill Giant Chieftain (G1). Diese Skill Challenge demonstriert, wie man das System abwandeln kann, um es an eine bestimmte Situation anzupassen.

2. Kann ich der Skill Challenge Zusatzmaterial beifügen?

Es ist erlaubt, die Skill Challenge mit Zusatzmaterial anzureichern. Das sollte aber nur geschehen, wenn es sinnvoll erscheint. Hat die Skill Challenge z.B. eine wilde Verfolgungsjagd durch das Hafenviertel zum Thema, dann kann es sich anbieten, eine Karte beizufügen. Auch der Erfolg oder Misserfolg der Skill Challenge kann mit Zusatzmaterial angereichert werden. Wenn die SC z.B. vor der Stadtwache fliehen und bei Misserfolg der Skill Challenge von ihr gestellt werden, dann kann man der Challenge eine Kampfbegegnung beifügen. Hat die Skill Challenge bei Erfolg eine Belohnung als Ergebnis, z.B. einen magischen Gegenstand, so kann dieser näher ausgearbeitet werden und so weiter.

Entscheidend ist, dass diese Ergänzungen sinnvoll erscheinen und nicht aufgesetzt, letzteres würde den Gesamteindruck eher negativ beeinflussen.

3. Wie wichtig sind das Layout und die Bebilderung des Beitrages?

Das Layout trägt zum Gesamteindruck eines Beitrages bei und sollte nicht vernachlässigt werden. Es ist wichtig, dass der Beitrag übersichtlich gestaltet und gut lesbar ist. Dazu ist es empfehlenswert, einen Freund/eine Freundin den eigenen Beitrag lesen zu lassen und ihn konkret nach Lesbarkeit und Übersichtlichkeit zu fragen.

Bilder, Zeichnungen oder Karten sind für eine Skill Challenge nicht notwendig, sie können aber natürlich den Gesamteindruck positiv beeinflussen - aber auch negativ, etwa wenn man es übertreibt oder die Bilder oder Karten schlecht gewählt sind. Wenn ihr euch für eine Bebilderung entscheidet, beachtet bitte folgende Hinweise:

- Es ist nicht notwendig, selber malen oder zeichnen zu können. Im Internet gibt es Karten, Fotos und Bilder, die man verwenden kann. Bitte achtet aber darauf, dass ihr das nur mit Einverständnis des Urhebers tut bzw. ihr freies Material verwendet. Viele Künstler erlauben es, ihr Material zu verwenden, wenn man sie vorher fragt, z.B. [Larry Elmore](#)
- Es ist selbstverständlich erlaubt, mit entsprechender Software Karten oder Bilder zu erstellen oder eigene Fotos zu verwenden.
- Wenn ihr das Gefühl habt, dass ein Bild nicht passt oder nicht gut gelungen ist, dann lasst es lieber sein. Eine Skill Challenge benötigt nicht zwingend eine Bebilderung und man kann auch ohne eine solche gewinnen.

4. Muss ich SG/DC für die Skill Checks bei der Skill Challenge angeben?

Nein, das ist nicht notwendig. Ihr könnt einfach die Schwierigkeit des Checks angeben, wie es im DMG vorgemacht wird, also easy/leicht, moderate/mittelschwer oder hard/schwer. Das ist sogar empfehlenswert, da die Skill Challenge so an jede Stufe angepasst werden kann.

5. Wir kann ich teilnehmen, wenn ich 3.5E spiele oder kein 4E DMG habe?

Ohne Zugriff auf ein 4E DMG zu haben wird die Teilnahme etwas erschwert, sie ist aber nicht unmöglich. Im Internet kursieren diverse Threads und genügend Informationen über Skill Challenges, so dass man das Regelbuch nicht zwingend braucht, um eine Skill Challenge entwerfen zu können. Bitte beachtet auch die drei obigen Beispiel-Skill-Challenges, die euch bereits weiterhelfen sollten. Im Folgenden findet ihr zudem diverse Links zum Thema Skill Challenges:

[Nähere Erläuterungen zu Skill Challenges von WotC](#)

[Keith Baker \(Eberron-Erfinder\) über Skill Challenges](#)

[Playtesting Skill Challenges \(mit weiteren Links\)](#)

[Übersicht der Skill Challenges aus dem Dungeon Magazine \(mit besonderem Dank an Windjammer\)](#)

[Blog über Skill Challenges mit einigen guten Tipps](#)

Ihr werdet etliche Kommentare zu Skill Challenges im Netz finden und jeder sollte mit etwas Aufwand eine ungefähre Vorstellung davon bekommen, wie das Grundprinzip funktioniert.

6. Wie funktioniert überhaupt das Skill-Challenge-System in der 3.5E?

Im Prinzip kann man das System 1:1 übernehmen. Allerdings muss ein SL bei einer 3.5E Skill Challenge darauf achten, dass die ausgewählten Fertigkeiten in der Gruppe vertreten sind bzw. die SC die Fertigkeit untrainiert einsetzen können.

Ihr solltet in einer 3.5E Skill Challenge darauf achten, nicht zu viele exotische Fertigkeiten zu verwenden, so dass die Skill Challenge auch universell eingesetzt werden kann. Zum Beispiel ist es in einer Gerichtsverhandlung völlig in Ordnung, als primäre Fertigkeit Beruf (Rechtsanwalt) zuzulassen, wenn andere häufig eingesetzte Fertigkeiten wie Diplomatie, Bluffen usw. ebenfalls Anwendung finden können. Eine Skill Challenge, die ausschließlich auf exotischen Fertigkeiten aufbaut, sollte dagegen möglichst vermieden werden, da es unwahrscheinlich ist, dass die Challenge von einer nicht genau darauf spezialisierten Gruppe gelöst werden kann. Ihr könnt auch angeben, dass man bestimmte exotische Fertigkeiten durch ähnliche Fertigkeiten tauschen kann. Im obigen Beispiel z.B. Beruf (Rechtsanwalt) durch eine Wissenfertigkeit (Lokales, Geschichte, Adel oder ähnliches).

Des Weiteren muss man als SL bei einer 3.5E Skill Challenge stärker darauf achten, dass die SC die SG überhaupt schaffen können bzw. dass die Checks nicht automatisch geschafft werden. Die Skill Challenge muss herausfordernd sein, daher nicht zu schwer und nicht zu einfach. Im Gegensatz zur 4E steigen ja alle Fertigkeiten nicht automatisch an, insofern muss man die SG individuell an die Gruppe anpassen. Aus diesem Grund reicht es für den Wettbewerb auch, dass in der Skill Challenge die Schwierigkeit der SG mit leicht, mittelschwer und schwer gekennzeichnet wird. Welcher SG dann tatsächlich gewählt wird, hängt von der Stufe der SC ab und liegt im Ermessen des SL.

Entscheidend ist letztlich, dass die Skill Challenge insgesamt für einen Dritten nachvollziehbar und gut spielbar ist. Lasst euch daher nicht durch die (4E-)Regeln abschrecken, sondern seid einfach kreativ und achtet darauf, dass die Spielbarkeit der Skill Challenge gewahrt ist. Es ist empfehlenswert, die Challenge einfach mal in einer Hausrunde auszutesten.



7. Wie konvertiere ich eine 4E Skill Challenge in die 3.5E bzw. umgekehrt?

Das ist ganz einfach, man muss nur die Fertigkeiten entsprechend der folgenden Tabelle anpassen:

3.5E-Fertigkeit	4E-Fertigkeit
Appraise	Je nach Situation Insight oder Streetwise
Balance	Acrobatics
Bluff	Bluff
Climb	Athletics
Concentration	Endurance
Craft	Kein Äquivalent
Decipher Script	Passender 4E Knowledge Skill, z.B. Arcana für magische Runen, History für vergessene, alte Sprache usw.
Diplomacy	Diplomacy
Disguise	Bluff
Escape Artist	Acrobatics
Forgery	Thievery
Gather Information	Streetwise
Handle Animal	Nature
Heal	Heal
Hide	Stealth
Intimidate	Intimidate
Jump	Athletics
Knowledge (arcana)	Arcana
Knowledge (architecture and engineering)	Zur Situation passender 4E Knowledge Skill, z.B. Dungeoneering für Dungeons oder Kellergebäude.
Knowledge (geography)	Nature
Knowledge (history)	History
Knowledge (local)	Nature, Streetwise
Knowledge (nature)	Nature
Knowledge (nobility and royalty)	History, evtl. Streetwise für aktuelle Gerüchte
Knowledge (religion)	Religion
Knowledge (the planes)	Passender 4E Knowledge Skill, normalerweise Arcana oder Religion.
Listen	Perception
Move Silently	Stealth
Open Lock	Thievery
Perform	Kein Äquivalent
Profession	Kein Äquivalent
Ride	Acrobatics (mit dem Feat Mounted Combat), Athletics, Endurance und Stealth
Search	Perception
Sense Motive	Insight
Sleight of Hand	Thievery
Spellcraft	Arcana
Spot	Perception
Tumble	Acrobatics
Use Magical Device	Arcana
Use Rope	Acrobatics



Hinweise und Tipps für das Verfassen einer Skill Challenge

4E-Fertigkeit	3.5E-Fertigkeit
Acrobatics	Balance, Escape Artist, Ride (mit dem Feat Mounted Combat), Tumble, Use Rope
Arcana	Decipher Script (Runen, Schriftrollen, magiebezogen), Knowledge (Arcana, Planes), Spellcraft, Use Magical Device
Athletics	Climb, Jump, Ride (mit dem Feat Mounted Combat), Swim
Bluff	Bluff, Disguise
Diplomacy	Diplomacy
Dungeoneering	Knowledge (Architecture and Engineering, Dungeoneering), Survival
Endurance	Concentration, Ride (mit dem Feat Mounted Combat), Survival
Heal	Heal
History	Decipher Script (alte, vergessene Schriften usw.), Knowledge (History, Nobility and Royalty)
Insight	Appraise, Sense Motive
Intimidate	Intimidate
Nature	Handle Animal, Knowledge (Geography, Local, Nature), Survival
Perception	Listen, Search, Spot
Religion	Decipher Script (religiöse Texte), Knowledge (Religion, Planes)
Stealth	Hide, Move Silently, Ride (mit dem Feat Mounted Combat)
Streetwise	Appraise, Gather Information, Knowledge (Local)
Thievery	Disable Device, Forgery, Open Lock, Sleight of Hand
Kein Äquivalent	Craft, Perform, Profession

4E-Fertigkeit	3.5E-Fertigkeit
Akrobatik	Balancieren, Entfesselungskunst, Reiten (mit dem Talent Berittener Kampf), Turnen, Seil benutzen
Athletik	Klettern, Springen, Reiten (mit dem Talent Berittener Kampf), Schwimmen
Ausdauer	Konzentration, Reiten (mit dem Talent Berittener Kampf), Überlebenskunst
Bluffen	Bluffen, Verkleiden
Diebeskunst	Mechanismus ausschalten, Fälschen, Schlösser öffnen, Fingerfertigkeit
Diplomatie	Diplomatie
Einschätzen	Schätzen, Motiv erkennen
Einschüchtern	Einschüchtern
Gassenwissen	Schätzen, Informationen Sammeln, Wissen (Lokales)
Geschichte	Schriftzeichen entschlüsseln (alte, vergessene Schriften usw.), Wissen (Geschichte, Adels- und Königshäuser)
Gewölbekunde	Wissen (Architektur und Baukunst, Gewölbe), Überlebenskunst
Heilkunde	Heilkunde
Heimlichkeit	Verstecken, Leise bewegen, Reiten (mit dem Talent Berittener Kampf)
Kein Äquivalent	Handwerk, Auftreten, Beruf
Magiewissen	Schriftzeichen entschlüsseln (Runen, Schriftrollen, magiebezogen), Wissen (Arkanes, Die Ebenen), Zauberkunde, Magischen Gegenstand benutzen
Naturkunde	Mit Tieren umgehen, Wissen (Geographie, Lokales, Natur), Überlebenskunst
Religion	Schriftzeichen entschlüsseln (religiöse Texte), Wissen (Religion, Die Ebenen)
Wahrnehmung	Lauschen, Suchen, Entdecken



Hinweise und Tipps für das Verfassen einer Skill Challenge

3.5E-Fertigkeit	4E-Fertigkeit
Auftreten	Kein Äquivalent
Balancieren	Akrobatik
Beruf	Kein Äquivalent
Bluffen	Bluffen
Diplomatie	Diplomatie
Einschüchtern	Einschüchtern
Entdecken	Wahrnehmung
Entfesselungskunst	Akrobatik
Fälschen	Diebeskunst
Fingerfertigkeit	Diebeskunst
Handwerk	Kein Äquivalent
Heilkunde	Heilkunde
Informationen sammeln	Gassenwissen
Klettern	Athletik
Konzentration	Ausdauer
Lauschen	Wahrnehmung
Leise bewegen	Heimlichkeit
Magischen Gegenstand benutzen	Magiewissen
Mit Tieren umgehen	Naturkunde
Motiv erkennen	Einschätzen
Reiten	Akrobatik (mit dem Talent Berittener Kampf), Athletik, Ausdauer und Heimlichkeit
Schätzen	Je nach Situation Einschätzen oder Gassenwissen
Schlösser öffnen	Diebeskunst
Schriftzeichen entschlüsseln	Passende 4E-Wissensfertigkeit, z.B. Magiewissen für magische Runen, Geschichte für vergessene, alte Sprache usw.
Seil benutzen	Akrobatik
Springen	Athletik
Suchen	Wahrnehmung
Turnen	Akrobatik
Verkleiden	Bluffen
Verstecken	Heimlichkeit
Wissen (Adels- und Königshäuser)	Geschichte, evtl. Gassenwissen für aktuelle Gerüchte
Wissen (Architektur und Baukunst)	Zur Situation passende 4E-Wissensfertigkeit, z.B. Gewölbekunde für Dungeons oder Kellergebäude.
Wissen (Arkane)	Magiewissen
Wissen (Die Ebenen)	Passende 4E-Wissensfertigkeit, normalerweise Magiewissen oder Religion.
Wissen (Geographie)	Naturkunde
Wissen (Geschichte)	Geschichte
Wissen (Lokales)	Naturkunde, Gassenwissen
Wissen (Natur)	Naturkunde
Wissen (Religion)	Religion
Zauberkunde	Magiewissen