

Wahrnehmung

(eine optionale Regel für D&D 1st von [Michael Barth](#))

Wahrnehmung ist ein Charakterattribut, das aus den Werten von Intelligenz, Weisheit und Konstitution gebildet wird. Dazu werden diese drei Attribute zusammenaddiert und durch drei geteilt (mathematisch runden), der dabei errechnete Wert zwischen 3 und 18 entspricht der Wahrnehmung des Charakters.

Wert	Bonus/ Malus
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	---
13-15	+1
16-17	+2
18	+3

Die Wahrnehmung zeigt an, wie gut ein Charakter Objekte, Kreaturen und Ähnliches auf größere Distanzen wahrnehmen und deuten kann. Es mag sein, dass ein Charakter aufgrund eines hohen Wertes in Konstitution sehr gute Augen hat, nichtsdestotrotz gehört zur Wahrnehmung auch, aus den durch die Sinnesorgane erhaltenen Informationen folgerichtige Schlüsse zu ziehen. Hierbei kommt es weniger auf die Sehschärfe als auf die Intelligenz (Bildung) und Weisheit an. Der Bonus oder der Abzug auf die Wahrnehmung wird auch beim Wurf für Horchen (an Türen etwa) angewendet. Ein Charakter mit einem Bonus von 1 auf Wahrnehmung hört Geräusche statt nur bei einer 1 auf 1w6 dann bei 1-2 auf 1w6 (Halbmenschen dementsprechend durch ihren natürlichen Bonus bei 1-3 auf 1w6).

Ein Charakter mit hoher Wahrnehmung ist außerdem leichter in der Lage, Geheimgängen, Geheimfächer und andere versteckte Dinge zu finden. Die in der Tabelle aufgeführten Abzüge und Boni gelten dabei auf den normalen Wurf von 1w6, um Geheimgängen oder -fächer zu entdecken. Hat beispielsweise ein Charakter einen Bonus von 1 auf seine Wahrnehmung, findet er versteckte Türen statt nur bei einer 1 auf 1w6 dann mit 1-2 auf 1w6 (bei Elfen dementsprechend dann bei 1-3 auf 1w6). Bei Abzügen gilt dasselbe, allerdings bleibt die normale Chance von 1 auf 1w6 immer bestehen. Die Abzüge kommen nur dann zur Geltung, wenn es sich bei dem versteckten Objekt um ein besonders leicht zu findendes handelt. Der SL kann den versteckten Objekten nach Schwierigkeitsgrad andere Wahrscheinlichkeiten als 1 in 1w6 zuordnen, z.B. 1-3 in 1w6 für besonders leicht zu entdeckende Geheimfächer, oder er legt fest, dass eine bestimmte Geheimgang nur mit einem Abzug von 1 auf den Wurf gefunden werden kann (dieser Abzug gilt aber nur, wenn der Charakter über einen Bonus in Wahrnehmung verfügt, ansonsten bleibt immer die Grundchance von 1 auf 1w6 bestehen).

Elfen, Zwerge und Halblinge

Halbmenschen haben eine bessere Wahrnehmung als die meisten Menschen (siehe Buch S. 209 "Horchen" und S. 214 "Geheimgängen"). Diese Vorteile werden als Boni auf die Wahrnehmung ausgedrückt. Ein Elf erhält einen Wahrnehmungsbonus von 1 auf alle Würfe gegen Wahrnehmung, wie Geheimgängen oder -fächer suchen und Horchen.

Zwerge und Halblinge erhalten einen eingeschränkten Bonus auf Wahrnehmung, der nur auf Würfe gegen Horchen gilt.

Wenn ein Halbmann einen Abzug oder Bonus auf Wahrnehmung durch einen hohen oder niedrigen Wert hat, werden die natürlichen Boni damit verrechnet. Hat beispielsweise ein Halbling einen Abzug von 1 auf die Wahrnehmung, wird dieser Abzug mit seinem natürlichen Bonus von 1 auf Horchen verrechnet. Wenn der Halbling an einer Tür lauscht, hat er weder Abzug noch Bonus, es gilt die Chance von 1 auf

1w6. Beim Suchen nach Geheimgängen hat der Halbling einen Abzug von 1, sofern die Wahrscheinlichkeit zum Finden dieser Tür nicht sowieso schon bei 1 auf 1w6 liegt.

Diebe

Die Wahrnehmung wirkt sich auf die Fähigkeit "Geräusche hören" des Diebes aus. Diebe mit besserer Wahrnehmung, können Geräusche besser identifizieren, bzw. hören als Diebe mit schlechter Wahrnehmung. Für jeden Bonuspunkt in Wahrnehmung des Diebes erhöht sich die Fähigkeit "Geräusche hören" um 3%. Für jeden Abzug in Wahrnehmung vermindert sich die Fähigkeit "Geräusche hören" um 3%. Ein Dieb der 7. Stufe mit einem Bonus von 1 auf Wahrnehmung hat z.B. statt der angegebenen Wahrscheinlichkeit von 58% nun eine Wahrscheinlichkeit von 61% Geräusche zu hören. Im umgekehrten Fall hat der Dieb der 7. Stufe mit einem Abzug von 1 auf Wahrnehmung nicht mehr die genannten 58% auf "Geräusche hören" sondern nur noch 55%.

Gruppenwahrnehmung

Abzüge und Boni bei der Wahrnehmung gelten für die ganze Gruppe, wenn die Charaktere als Gruppe agieren, beispielsweise wenn die Gruppe einen Verliesraum durchsucht. Hier untersucht nicht jeder Charakter für sich, es handelt sich vielmehr um eine Gruppenaktivität, bei der ein Charakter mit schlechterer Wahrnehmung von einem Charakter mit besserer Wahrnehmung profitieren kann (indem er ihn zum Beispiel beim flüchtigen Schauen auf die untersuchte Wand auf einen verdächtigen Vorsprung aufmerksam macht, den der Charakter mit der geringeren Wahrnehmung übersehen hat). Alle Abzüge und Boni werden gegeneinander verrechnet, der dabei entstehende Wert ist der für die gesamte Gruppe geltende Wert für Wahrnehmung. Haben beispielsweise alle Gruppenmitglieder bis auf eines keinen Bonus in Wahrnehmung, der verbleibende Charakter aber einen Bonus von 1, gilt dieser Bonus auf alle Würfe der Gruppe. Horchen ist keine Gruppenaktivität und es gilt demnach der persönliche Wert für Wahrnehmung des lauschenden Charakters.