

Waffenfertigkeiten

• Bihänder	Str	10/15
• Breitschwert	Str	10/16
• Langschwert	Ges	5/13
• Krummsäbel	Ges	6/14
• Degen	Ges	7/15
• Kurzschwert	Ges	6/14
• Dolch	Ges	6/12
• Keule	Str	4/18
• Streitkolben	Str	6/15
• Kriegshammer	Str	6/14
• Streitaxt	Str	6/14
• Schlachtbeil	Str	10/15
• Zweihandhammer	Str	9/14
• Kriegsflügel	Str	6/14
• Morgenstern	Ges	8/16
• Lanze	Str	9/16
• Hellebarde	Str	5/11
• Speer	Ges	5/13
• Kampfstab	Ges	8/15
• Netz	Ges	9/16
• Peitsche	Ges	10/18
• Parierdolch	Ges	7/14
• Schild	Str	4/12
• Armbrust	Ges	8/14
• Bogen	Ges	8/15
• Bola	Ges	10/16
• Schleuder	Ges	6/14
• Speerschleuder	Ges	8/16
• Wurfspeer	Ges	6/14
• Wurfmesser	Ges	7/14
• Wurfpeil	Ges	8/16
• Wurfstern	Ges	9/18
• Wurfaxt	Str	5/14
• Blasrohr	Ges	10/17

Körperliche Fertigkeiten

• Heben	Str	12/18
• Athletik	Str	8/16
• Laufen	Kon	6/15
• Springen	Ges	6/14
• Schleichen	Ges	9/17
• Verbergen	Ges	9/17
• Gespann lenken	Ges	6/14
• Reiten	Ges	4/13
• Balancieren	Ges	9/17
• Tanzen	Ges	7/14
• Boxen	Str	9/15
• Ringen	Ges	10/16
• Bootfahren	Str	8/14
• Fingerfertigkeit	Ges	8/16
• Klettern	Ges	8/15
• Schwimmen	Kon	7/15
• Winden	Ges	7/15
Trefferpunkte	1 LP = 1 TP	

Regeln

Eine Linie zwischen zwei Punkten verringert den höheren Fertigkeitswert um zwei. Dadurch sind auch negative Stufen möglich, die durch die prioritätsbedingte Grenze beschränkt werden.

Ab Stufe 11 verdoppeln sich die Lernpunkt-kosten, dies gilt auch für die Trefferpunkte.

Geistige Fertigkeiten

• Psychologie	Wis	7/16
• Führung	Cha	10/17
• Rhetorik	Cha	9/17
• Schauspielerei	Cha	11/18
• Stimme	Cha	10/17
• Verwaltung ¹	Cha	9/16
• Fälschen ^{1 2}	Ges	10/18
• Mechanik	Wis	6/14
• Schlösser öffnen ²	Ges	9/17
• Tierkunde	Wis	6/14
• Naturkunde	Wis	7/15
• Kräuterkunde	Wis	6/14
• Giftkunde	Wis	9/16
• Kulturenkunde	Wis	6/14
• Sagenkunde	Wis	6/14
• Alchimie ¹	Wis	10/17
• Astronomie	Wis	8/16
• Mathematik ¹	Wis	8/16
• Medizin	Wis	5/15
• Glücksspiel ²	Cha	8/17
• Hauswirtschaft	Ges	6/15
• Milieu	Cha	5/15
• Musizieren ²	Ges	8/16
• Seilkunst ²	Ges	7/15
• Spuren lesen	Wis	6/13
• Dimensionskunde	Wis	8/16
• Magiethorie	Wis	11/18
• Meditation	Psi	6/15
• PSI-Widerstand ³	Cha	4/13
• Lesen / Schreiben	Wis	7/15
• »Sprache«	Wis	5/13

PSI-Fertigkeiten

PSI-Einsatz
Beschwören
Bewegung
Binden
Dimension
Elemente
Empathie
Gegenmagie
Hypnose
Illusion
Kontrolle
Körperbewußtsein
Materietransformation
Natur
Regeneration
Schock
Telepathie
Verständnis
Wahrnehmung

Anmerkungen

¹ **Lesen / Schreiben** wird vorausgesetzt.

² **Fingerfertigkeit** gewährt einen Bonus in Höhe der halben Stufe (abgerundet, der Bonus wird nicht beachtet) auf diese Fertigkeit. Dieser zusätzliche Bonus darf die Stufe der Fertigkeit nicht überschreiten.

³ **PSI-Widerstand** hat jeder Charakter zu Beginn auf Stufe 0.