



Waffenfertigkeiten

Fertigkeit	Bonus 1	Bonus 2
Abwehrwaffen	Bew 13	Str 16
Artillerie	Ges 11	Str 17
Feuerwaffen	Ges 12	Bew 18
Hiebwaren	Str 14	Bew 17
Projektilwaffen	Ges 14	Str 18
Spezialwaffen	Ges 13	Bew 17
Stichwaffen	Bew 13	Ges 18
Waffenlos	Bew 12	Str 18
Wurfwaren	Ges 13	Bew 17

Spezialisierungen

Abwehrwaffen: Stab, Parierwaffe, Schild
Artillerie: Ausrichten, Bedienen, Warten
Feuerwaffen: Muskete, Pistole
Hiebwaren: Axt, Kette, Klinge, Stumpf
Projektilwaffen: Armbrust, Bogen, Schleuder
Spezialwaffen: Blasrohr, Bola, Netz, Peitsche
Stichwaffen: Fechtwaffe, Klinge, Stange
Waffenlos: Ausweichen, Boxen, Raufen, Ringen
Wurfwaren: Axt, Klinge, Sprengstoff, Stange

Körperliche Fertigkeiten

Fertigkeit	Bonus 1	Bonus 2
Akrobatik	Bew 11	Ges 18
Athletik	Str 11	Bew 17
Ausdauer	Kon 12	Str 18
Fingerfertigkeit	Ges 12	Bew 17
Heimlichkeit	Bew 14	Gst 19
Reiterei	Bew 12	Ges 17
Schwimmen	Bew 13	Kon 17
Trefferpunkte	-	-

Spezialisierungen

Akrobatik: Balancieren, Fangen, Winden
Athletik: Heben, Klettern, Laufen, Rudern, Springen, Werfen
Ausdauer: Erschöpfung, Haltung, Schmerzen
Fingerfertigkeit: Fangen, Feinarbeit, Stehlen, Tricks
Heimlichkeit: Beschatten, Schleichen, Spuren verwischen, Verbergen
Reiterei: Gespann, Reiten
Schwimmen: Schwimmen, Tauchen, Toter Mann
Trefferpunkte: Keine Spezialisierung

Soziale Fertigkeiten

Fertigkeit	Bonus 1	Bonus 2
Kulturenkunde	Bil 11	Cha 18
Kunst	Cha 13	Ges 17
Magiewiderstand	Mag 12	Gst 18
Milieu	Cha 12	Gst 18
Naturkunde	Ges 12	Bil 16
Psychologie	Bil 12	Gst 16
Rhetorik	Cha 13	Bil 16
Verwaltung	Cha 11	Bil 17
Zusammenreißen	Gst 11	Cha 17
<Sprache>	-	-

Spezialisierungen

Kulturenkunde: Brauchtum, Etikette, Legenden, Religion
Kunst: Musizieren, Schauspielerei, Stimme, Tanzen
Magiewiderstand: <Bereich>
Milieu: Militär, Politik, Polizei, Religion, Unternehmen, Unterwelt
Naturkunde: Pflanzen, Spuren deuten, Tiere, Umwelt
Psychologie: Gruppe, Individuum, Therapie
Rhetorik: Führung, Verführen, Verhören, Verspotten
Verwaltung: Bürokratie, Logistik, Recht
Zusammenreißen: Panik, Selbstbeherrschung, Übernatürliches

Geistige Fertigkeiten

Fertigkeit	Bonus 1	Bonus 2
Gesellschaftswissen.	Bil 12	Cha 17
Lesen/Schreiben	Bil 13	Ges 16
Mathematik	Bil 13	Gst 18
Mechanik	Ges 12	Bil 17
Medizin	Bil 14	Ges 18
Naturwissenschaften	Bil 13	Gst 17
Navigation	Gst 12	Bil 18
Okkultismus	Gst 13	Bil 17
<Sprache>	-	-

Spezialisierungen

Gesellschaftswissenschaften: Geschichte, Jura, Kunst, Philosophie, Soziologie, Wirtschaft
Lesen/Schreiben: <Zeichensatz>
Mathematik: Arithmetik, Geometrie, Logik, Stochastik
Mechanik: Bauen, Entwurf, Reparieren
Medizin: Allgemein, Chirurgie, Erste Hilfe
Naturwissenschaften: Biologie, Chemie, Geologie, Physik
Navigation: Astronomie, Orientierung, Taktik
Okkultismus: Alchimie, Artefakte, Dimension, Magie, Meditation, Religion

Magiefertigkeiten

Fertigkeit	Bonus 1	Bonus 2
Beschwören	Gst 13	Cha 19
Bewegung	Bew 13	Ges 17
Binden	Ges 12	Bil 18
Empathie	Gst 12	Cha 18
Gegenmagie	Mag 12	Bil 18
Hypnose	Cha 13	Gst 18
Kontrolle	Mag 12	Gst 18
Körperbewusstsein	Str 13	Kon 16
Natur	Kon 13	Cha 17
Regeneration	Kon 11	Ges 18
Schock	Ges 13	Str 17
Telepathie	Cha 12	Mag 18
Verständnis	Ges 11	Bil 16
Wahrnehmung	Bil 14	Mag 17
Spezialmagie	Bonus 1	Bonus 2
Dimension	Bew 13	Gst 19
Elemente	Kon 12	Mag 18
Illusion	Bew 12	Bil 17
Materietransformation	Str 11	Bew 16