



## 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:** Gewehr, 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
Pilot	Ges 13	Gst 18
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  
**Pilot:** Automobil, Boot, Flugzeug, Rakete  
**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:** Medien, Militär, Politik, Polizei, 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
Technik	Bil 14	Ges 18
<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  
**Technik:** Dampf, Gas, Elektrizität, Licht

## Magiefertigkeiten

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