FERTIGKEITEN

Der Basiswert aller Fertigkeiten ist der halbe Wert abgerundet von GL plus den danebenstehenden Bezugsattributen.
Eine Fertigkeitsprobe gilt als gelungen, wenn der aktuelle Wert mit W100 erwürfelt wird. Der Meister kann die Probe angesagt oder verborgen um bis zu +/- 25 Prozentpunkte erleichtern oder erschweren.
ALLE Fertigkeiten können direkt nach einer misslungen Probe mit einem Steigerungsversuch (aktuellen Wert überwürfeln) gesteigert werden.

B = Basiswerte inkl. Boni und Mali durch den Hintergrund. M = Manuelle Zuschläge oder Abzüge für ein Talent, zB für den Abenteurer. B + M ergeben den Fertigkeitswert.

Fertigkeit	Attr.	B	M	%
Gesellschaft				
Auftreten	+GT+CH+CH			
Blenden	+GT+CH+CH			
Bürokratie	+GT+GT+CH			
Etikette	+GT+CH+CH			
Handeln	+GT+CH+CH			
Manipulation	+GT+CH+CH			
Menschenkenntnis	+GT+GT+CH			
Unterhalten	+CH+CH+CH			
Wissen				
Artefaktkunde	+PR+GT+GT			
Himmelskunde	+PR+GT+GT			
Ingenieurskunst	+PR+GT+GT			
Lehren *)	+PR+GT+GT			
Lesen	+PR+GT+GT			
Mathematik	+PR+GT+GT			
Orientierung	+PR+GT+GT			
Pflanzenkunde	+PR+GT+GT			
Religionen	+PR+GT+GT			
Sagenkunde	+PR+GT+GT			
Seefahrt	+PR+GT+GT			
Sprachen	+GT+GT+CH			
Stadtkunde	+GE+GT+CH			
Tierkenntnis	+GT+GT+CH			
Wildniskunde	+KÖ+GE+GT			
Militär				
Artillerie	+KÖ+PR+GT			
Befehlskunst	+GT+CH+CH			
Diplomatie	+GT+GT+CH			
Kriegskunde	+PR+GT+GT			

Fertigkeit	Attr.	B	M	%
Können				
Alchemie	+PR+PR+GT			
Diebstahl	+GE+PR+PR			
Fallen	+PR+PR+GT			
Heilkunst Geist	+GT+CH+CH			
Heilkunst Gifte	+PR+GT+GT			
Heilkunst Krankheit	+PR+GT+GT			
Heilkunst Wunden	+KÖ+PR+GT			
Holzbearbeitung	+KÖ+PR+PR			
Jagen	+KÖ+GE+GT			
Kochen	+KÖ+PR+GT			
Lederbearbeitung	+KÖ+PR+PR			
Metallbearbeitung	+KÖ+PR+PR			
Schlösser	+PR+PR+GT			
Schreiben	+PR+PR+GT			
Selbstbeherrschung	+KÖ+GT+GT			
Spielen	+GT+CH+GL			
Verhör	+PR+GT+CH			
Körper (-BE !)				
Fesseln	+GE+GE+PR			
Körperbeherrschung	+KÖ+GE+GE			
Reiten	+KÖ+GE+CH			
Schleichen	+GE+GE+GL			
Schwimmen	+KÖ+GE+GE			
Wahrnehmung				
Gefahreninstinkt	+GT+GT+GL			
Magische Wahrnehmung	+GT+GT+GL			
Schätzen	+GT+GT+GL			
Sinnesschärfe Allgemein	+GT+GT+GL			
Spurenlesen	+PR+GT+GT			

*) Es ist möglich, einem anderen Spielercharakter eine Fertigkeit beizubringen, solange man sie besser beherrscht als der Lehrling. Nach jeder Stunde des gemeinsamen Lernens (maximal 5x pro Tag) kann die Fertigkeit um einen Prozent angehoben werden, WENN sowohl dem Lehrer seine Lehren-Probe gelingt, als auch dem Schüler sein Steigerungsversuch durch überwürfeln des aktuellen Werts gelingt. Lässt man sich die Fähigkeit von einem NSC-Lehrer beibringen, so entfällt die Lehrenprobe des Lehrers.

SPRACHEN:

SONSTIGES: