

<b>Fertigkeiten</b>	<b>Pkt.</b>	<b>Wert</b>	<b>Mod.</b>
<b>ALLGEMEIN</b>			
Anspornen*	1	CH	2
Atmung verlangsamen*	1	n.a.	n.a.
Beobachtungsgabe*	1	IN	0
Beredsamkeit*	1	CH	varia
Bergbau	2	WE	-3
Betteln*	1	CH	varia
Boote lenken*	1	WE	1
Braukunst	1	IN	0
Dichtkunst*	1	IN	-2
Entfernungen einschätzen*	1	WE	0
Falknerei*	1	WE	-1
Feuer machen	1	WE	-1
Fischen	1	WE	-1
Gefahrenespür*	2	WE	1
Geräusche auswerten*	1	WE	0
Gerberei \ Sattlerei	1	IN	0
Holzarbeiten	1	ST	0
Instrumentenbau*	2	GE	-2
Kartographie*	1	IN	-1
Käseherstellung*	1	IN	0
Kleider machen (primitiv)*	1	IN	-1
Kochen	1	IN	0
Künstlertalent	1	WE	0
Landwirtschaft	1	IN	0
Lyrik*	1	IN	-2
Marschlieder*	1	CH	2
Masseneinfluß*	1	CH	0
Menge manipulieren*	1	CH	2
Nähen \ Schneidern	1	GE	-1
Navigation (unterirdisch)*	1	IN	0
Orientierungssinn	1	WE	1
Pfeifen \ Summen*	1	GE	2
Pilzkunde*	1	IN	3
Plündern*	1	GE	0
Reiten (am Boden)	1	WE	3
Reiten (im Wasser)*	2	GE	-2
Reiten (in der Luft)	2	WE	-2
Saufen*	1	KO	0
Schauspielern*	1	CH	-1
Schlingen*	1	KO	0
Schmiedekunst	1	ST	0
Schustern	1	GE	0
Schwimmen	1	ST	0
Seemannschaft	1	GE	1
Seilkunst	1	GE	0
Signale übermitteln*	1	IN	-2
Singen	1	CH	0
Sprache (lebende)	1	IN	0
Steinarbeiten	1	ST	-2
Stimmen nachahmen*	2	CH	0
Tanzen	1	GE	0
Tiere abrichten	1	WE	0
Tiere ausweiden*	1	GE	1
Tiere führen	1	WE	-1
Tierstimmen*	1	WE	-1
Töpferei	1	GE	-2
Überleben (unterirdisch)*	1	IN	0
Überreden*	1	CH	0
Umgangsformen	1	CH	0
Verstecken*	2	IN	1
Wachsamkeit*	1	WE	1
Wahrsagerei*	2	CH	2
Wappenkunde	1	IN	0
Weben	1	IN	-1
Wein keltern*	1	IN	0
Wetterkunde	1	WE	-1
Zeichen geben*	1	IN	-2

Zeichensprache*	1	GE	0
Zwergenrunen*	1	IN	2
Zwergische Lokalggeschichte*	1	CH	2

### KRIEGER

Anführerschaft*	1	CH	0
Ausdauer	2	KO	0
Beengt kämpfen*	2	GE	0
Bersteigen	1	n.a.	n.a.
Blind kämpfen	2	n.a.	n.a.
Bogen&Pfeile schnitzen	1	GE	-1
" & " (primitiv)*	1	GE	0
Dauerlauf	1	KO	-6
Einschüchtern*	1	ST-CH	0
Fährte markieren*	1	WE	0
Fährtenzeichen*	1	IN	-1
Fallen stellen	1	GE	-1
Höhlen erforschen*	1	IN	-2
Horde herbeirufen*	2	CH	-2
Jagen	1	WE	-1
Lanzenstechen	1	GE	-2
Leichter Schlaf*	1	KO	-1
Natürlicher Kampfstil*	2	ST	1
Navigation	1	IN	-2
Rasend kämpfen*	2	KO	0
Rüstungsmacher	2	IN	-2
(primitiv)*	1	IN	-1
Sammeln*	1	IN	-2
Spiele	1	CH	0
Spuren lesen	2	WE	0
Tarnung*	1	WE	0
Tierkunde	1	IN	0
Überleben	2	IN	0
(Hügel,Berge)*	1	n.a.	n.a.
Waffen improvisieren*	1	WE	-1
Waffen schmieden	3	IN	-3
Waffen schmieden, grobes*	1	WE	-3
Wagen lenken	1	GE	2
Wilder Kampf*	2	KO	0

### MAGIER

Altertumskunde	1	IN	-1
Astrologie	2	IN	0
Baumeister	2	IN	-3
Edelsteine schleifen	2	GE	-2
Kräuterkunde	2	IN	-2
Lesen und Schreiben	1	IN	1
Navigation	1	IN	-2
Recht	1	WE	0
Religionskunde	1	WE	0
Sprache (alte)	1	IN	0
Zauberkunde	1	IN	-2

### NEKROMANTEN - HB

Anatomie	1	IN	0
Nekrologie	1	WE	0
Dämonologie	1	WE	-3
Seelenmythology	2	CH	-4
Giftlehre	1	WE	-2

### PSIONIKER

Edelsteine schleifen*	2	GE	-2
Erneuerung*	1	WE	-1
Hypnose*	1	CH	-2
Lesen und Schreiben	1	IN	0
Meditativer Fokus*	1	WE	1
Musikinstrument	1	GE	-1
Religionskunde	1	WE	0
Unterbewußtsein zähmen*	2	WE	-1

### SPITZBUBE

Altertumskunde	1	IN	-1
Balancieren	1	GE	0
Bauchreden	1	IN	-2
Beengt kämpfen*	2	GE	0
Blind kämpfen	2	n.a.	n.a.
Edelsteine schleifen	2	GE	-2
Fallen stellen	1	GE	-1
Fährtenzeichen*	1	IN	-1
Fälschung	1	GE	-1
Jonglieren	1	GE	-1
Lippenlesen	2	IN	-2
Lokalggeschichte	1	CH	0
Musikinstrument	1	GE	-1
Nachforschung*	1	IN	varia
Sammeln*	1	IN	-2
Schädlinge bekämpfen*	1	WE	0
Schätzen	1	IN	0
Schauspielern*	1	CH	-1
Schlösser schmieden*	1	GE	0
Spiele	1	CH	0
Springen	1	ST	0
Tarnung*	1	WE	0
Turnen	1	GE	0
Verfolgen*	1	GE	spez.
Verkleidung	1	CH	-1

### PRIESTER

Altertumskunde	1	IN	-1
Astrologie	2	IN	0
Baumeister	2	IN	-3
Diagnose (PaladinHB)	1	WE	-1
Heilkunde	2	WE	-2
Kräuterkunde	2	IN	-2
Lesen und Schreiben	1	IN	1
Lokalggeschichte	1	CH	0
Musikinstrument	1	GE	-1
Navigation	1	IN	-2
Tauschhandel*	1	IN	-2
Religionskunde	1	WE	0
Sprache (alte)	1	IN	0
Tierheilkunde*	1	WE	-3
Wahrsagekunst*	2	IN	0
Zauberkunde	1	IN	-2

### Fertigkeitspunkte: Anf. Zus.

Krieger	3	3
Magier	4	3
Priester	4	3
Spitzbube	3	4
Psioniker	4	3

### KLASSE: FERTIGKEITSGRUPPEN:

Kämpfer:	Allgemein, Krieger
Paladin:	Allgemein, Krieger, Priester
Waldläufer:	Allgemein, Krieger, Magier
Kleriker:	Allgemein, Priester
Druide:	Allgemein, Krieger, Priester
Magier:	Allgemein, Magier
Dieb:	Allgemein, Spitzbube
Barde:	Allgemein, Krieger, Magier, Spitzbube
Psioniker	Allgemein, Psioniker

-Normalgedruckte Fertigkeiten stammen aus dem Spielerhandbuch

-Fertigkeiten mit einem Stern stammen aus einem der Alles über ...Handbücher

-Kursivgedruckte Fertigkeiten müssen auf ein Gebiet spezialisiert werden

[www.MAGUAR.DE](http://www.MAGUAR.DE)