

# Ruf des Warlock - Die Fertigkeiten

Name: Antreju Waldgespenst

27 30 27 29 30 30 TAK 29

Grundwert  
Berufsboni  
Attributsboni  
FP-Boni  
Übersteigerung  
aktueller Wert

AUSS	KL	WEI	AUSD	KK	GE						
				18	17	<b>Waffenfertigkeiten</b>					
				18	18	Kampf m. Schuss- & Wurfwaffen	12		25		27
				18	18	Kampf mit Schild	2		35		27
				18	18	Kampf zu Pferd	8		35		27
				18	18	Kampf mit zwei Waffen	3		35		27
				18	18	Kampf mit "Ersatzwaffen"	5		24		27
				18	18	Ringkampf	1		35		27
	18				18	Instandsetzung von Waffen	7		24		27

AUSS	KL	WEI	AUSD	KK	GE						
				18	18	<b>Körperfertigkeiten</b>					
				17	18	Laufen	9		35		27
				18	18	Schwimmen und Tauchen	8		24		27
					16	Klettern und Balancieren	9		35		27
					16	Reiten	9		14		23
					16	Geräuschloses Handeln	8		14	5	27
					17	Taschendiebstahl	2		13		15
					16	Verbergen*	9		14	4	27
					16	Schlösser öffnen	2		14		16
				16		Marschieren	2		13	8	23
				17		Saufen	1		12		13

AUSS	KL	WEI	AUSD	KK	GE						
	18	17				<b>Wahrnehmungs- und Wildnisfertigkeiten</b>					
		17				Geschmack/Geruch identifizieren	8		22		27
		17				Lauschen	8		10		18
		18				Übersinnliche Wahrnehmung*	8		9	6	23
		16				Naturbeobachtung*	8		11	8	27
		16				Nahrung beschaffen	8		11	8	27
17					20	Tarnen*	8		20		27
	17	17				Orientierungskunst	8		23		27
					16	Fallen stellen	8		14		22
	16					Fährten lesen	8		14	5	27
					3	(Reiten+Tiere zähmen+Naturbeob.):3 Wagen lenken					22

AUSS	KL	WEI	AUSD	KK	GE						
	17	18				<b>Wissens- und Heilfertigkeiten</b>					
	18	18			20	Lesen und Schreiben	7		22		27
	20	24			22	Technisches Verständnis	6		31		27
	18	17				Segeln	7		21		27
	18	18				Völker und Landeskunde	5		22		27
	18	18				Menschenkenntnis	3		21		24
	18	18				Pflanzenkenntnisse*	7		21		27
	18	18				Gifte und Tränke identifizieren	6		21		27
	18	18				Gift und Gegengift herstellen*	2		21	2	25
		16				Heilmittel erkennen	2		11	11	24
	16				18	Wunden behandeln	3		26		27
	17				22	Krankheiten behandeln	2		21	4	27
	16					Heiltränke herstellen*	1		14	12	27

AUSS	KL	WEI	AUSD	KK	GE						
16						<b>Charismatische Fertigkeiten</b>					
17		17				Überredungskunst	2		11		13
16	20					Verhandlungskunst	3		20		23
18	17					Erzählkunst/Sprachgewandtheit	5		21		26
16						Zeichensprache/Scharaden	5		22		27
16						Verführungskünste	6		11		17
16						Handeln*	2		11		13
16						Tiere zähmen	5		11		16
18					17	Glücksspiel	1		22		23

TAK <-- Restpunkte

[www.imdacil.de](http://www.imdacil.de)

\* Proben werden vom Master durchgeführt



