

# Ruf des Warlock

## Die Fertigkeiten

13	12	15	17	18	17	Tapferkeit: 17	Name: Bress
----	----	----	----	----	----	----------------	-------------

AUSS	KL	WEIS	AUSD	KK	GE	Waffenfertigkeiten	Jetzt	Gesteigert			Ursprung	
				18	17	Kampf mit Schuss und Wurfaffen	6			6		6
			18	18	18	Kampf mit Schild	12			12		12
			18	18	18	Kampf zu Pferd	8			8		8
			18	18	18	Kampf mit zwei Waffen	13			13		13
				18	18	Kampf mit "Ersatzwaffen"	2			2		2
			18	18	18	Ringkampf	10			10		10
	18				18	Instandsetzung von Waffen	13			13		13

AUSS	KL	WEIS	AUSD	KK	GE	Körperfertigkeiten	Jetzt	Gesteigert			Ursprung	
			18	18	18	Laufen	9			9		9
			17	18		Schwimmen und Tauchen	7			7		7
			18	18	18	Klettern und Balancieren	8			8		8
					16	Reiten	9			8		8
					16	Geräuschloses Handeln	6			5		5
					17	Taschendiebstahl	3			3		3
					16	Verbergen*	6			5		5
					16	Schlösser öffnen	7			6		6
			16			Marschieren	9			8		8
			17			Saufen	10			10		10

AUSS	KL	WEIS	AUSD	KK	GE	Wahrnehmungs- und Wildnisfertigkeiten	Jetzt	Gesteigert			Ursprung	
	18	17				Geschmack/Geruch identifizieren*	10			10		10
		17				Lauschen	5			5		5
		18				Übersinnliche Wahrnehmung*	8			8		8
		16				Naturbeobachtung*	8			8		8
		16				Nahrung beschaffen	4			4		4
17					20	Tarnen*	8			8		8
	17	17				Orientierungskunst	8			8		8
					16	Fallen stellen	10			9		9
	16					Fährten lesen	9			9		9
(Reiten+Tiere zähmen+Naturbeob.):3						Wagen lenken	7			7		

AUSS	KL	WEIS	AUSD	KK	GE	Wissens- und Heilfertigkeiten	Jetzt	Gesteigert			Ursprung	
	17	18				Lesen und Schreiben	2			2		2
	18	18			20	Technisches Verständnis	10			10		10
	20	24			22	Segeln	2			2		2
	18	17				Völker und Landeskunde	5			5		5
	18	18				Menschenkenntnis	4			4		4
	18	18				Pflanzenkenntnisse*	4			4		4
	18	18				Gifte und Tränke identifizieren	3			3		3
	18	18				Gift und Gegengift herstellen*	2			2		2
		16				Heilmittel erkennen	5			5		5
	16				18	Wunden behandeln	3			3		3
	17				22	Krankheiten behandeln	4			4		4
	16					Heiltränke herstellen*	1			1		1

AUSS	KL	WEIS	AUSD	KK	GE	Charismatische Fertigkeiten	Jetzt	Gesteigert			Ursprung	
16						Überredungskunst	5			5		5
17		17				Verhandlungskunst	3			3		3
16	20					Erzählkunst und Sprachgewandtheit	6			6		6
18	17					Zeichensprache/Scharaden	5			5		5
16						Verführungskünste	6			6		6
16						Handeln*	10			10		10
16						Tiere zähmen	5			5		5
18					17	Glücksspiel	8			8		8

						Restpunkte	Tapferkeitspunkte:	
--	--	--	--	--	--	------------	--------------------	--

\* Proben werden vom Master durchgeführt