

Ruf des Warlock - Die Fertigkeiten

Name: Berilia von Widderfels

15	17	13	15	16	18	TAK	16
----	----	----	----	----	----	-----	----

Grundwert
Berufsboni
Attributsboni
FP-Boni
Übersteigerung
aktueller Wert

AUSS	KL	WEI	AUSD	KK	GE							
				18	17	Kampf m. Schuss- und Wurfaffen	7	8	1			16
			18	18	18	Kampf mit Schild	2		0			2
			18	18	18	Kampf zu Pferd	8		0			8
			18	18	18	Kampf mit zwei Waffen	4		0			4
				18	18	Kampf mit "Ersatzwaffen"	7		0			7
			18	18	18	Ringkampf	7		0			7
	18				18	Instandsetzung von Waffen	7		0			7

AUSS	KL	WEI	AUSD	KK	GE							
			18	18	18	Laufen	8		0			8
			17	18		Schwimmen und Tauchen	7		0			7
			18	18	18	Klettern und Balancieren	8		0			8
					16	Reiten	8	9	2			19
					16	Geräuschloses Handeln	9	11	2			22
					17	Taschendiebstahl	8		1			9
					16	Verbergen*	7	7	2			16
					16	Schlösser öffnen	7		2			9
			16			Marschieren	10		0			10
			17			Saufen	8		0			8

AUSS	KL	WEI	AUSD	KK	GE							
	18	17				Geschmack/Geruch identifizieren	8		0			8
		17				Lauschen	8		0			8
		18				Übersinnliche Wahrnehmung*	8		0			8
		16				Naturbeobachtung*	8	8	0			16
		16				Nahrung beschaffen	8		0			8
17					20	Tarnen*	8		0			8
	17	17				Orientierungskunst	8		0			8
					16	Fallen stellen	8		2			10
	16					Fährten lesen	8		1			9
(Reiten+Tiere zähmen+Naturbeob.):3						Wagen lenken						14

AUSS	KL	WEI	AUSD	KK	GE							
	17	18				Lesen und Schreiben	7		0			7
	18	18			20	Technisches Verständnis	6	12	0			18
	20	24			22	Segeln	5		0			5
	18	17				Völker und Landeskunde	8	5	0			13
	18	18				Menschenkenntnis	8		0			8
	18	18				Pflanzenkenntnisse*	8	5	0			13
	18	18				Gifte und Tränke identifizieren	7		0			7
	18	18				Gift und Gegengift herstellen*	7		0			7
		16				Heilmittel erkennen	7	9	0			16
	16				18	Wunden behandeln	7	4	1			12
	17				22	Krankheiten behandeln	7	8	0			15
	16					Heiltränke herstellen*	7	9	1			17

AUSS	KL	WEI	AUSD	KK	GE							
16						Überredungskunst	7		0			7
17		17				Verhandlungskunst	7		0			7
16	20					Erzählkunst/Sprachgewandtheit	7		0			7
18	17					Zeichensprache/Scharaden	7		0			7
16						Verführungskünste	7		0			7
16						Handeln*	7		0			7
16						Tiere zähmen	8		0			8
18					17	Glücksspiel	7		1			8

						TAK		<-- Restpunkte
--	--	--	--	--	--	-----	--	----------------

www.imdacil.de

* Proben werden vom Master durchgeführt