

Die Fertigkeiten

Name: Quotlibet Herrgottsack

Typus: Ritter-Barde

Berufe: Barbier, Wahrsager

Waffenfertigkeiten:		I/I	AUSS	KL	WEI	AUSD	KK	GE	Beruf	Bonus
Kampf mit Schuss- & Wurfaffen	8	10						18	17	
Kampf mit Schild	6	7					18	18	18	
Kampf zu Pferd	7	8					18	18	18	
Kampf mit zwei Waffen	8	9					18	18	18	
Kampf mit Ersatzwaffen	8	9						18	18	
Ringkampf	9	10					18	18	18	
Instandsetzung von Waffen	9	9		18					18	

Körperfertigkeiten:		I/I	AUSS	KL	WEI	AUSD	KK	GE	Beruf	Bonus
Laufen	9	10					18	18	18	
Schwimmen / Tauchen	8	9					17	18		
Klettern / Balancieren	8	9					18	18	18	
Reiten (I)	10	12							16	
Geräuschloses Handeln	7	9							16	
Taschendiebstahl	5	6							17	
Verbergen	6	8							16	
Schlösser öffnen	4	6							16	
Marschieren	7	7					16			
Saufen	7	7					17			

Wahrnehmungs- & Wildnisfertigkeiten:		I/I	AUSS	KL	WEI	AUSD	KK	GE	Beruf	Bonus
Geschmack / Geruch erkennen	5	5		18	17					
Lauschen	9	9			17					
Übersinnliche Wahrnehmung	8	15			18					7
Naturbeobachtung (II)	8	9			16					
Nahrung beschaffen	5	6			16					
Tarnen	8	10		17					20	
Orientierungskunst	7	8		17	17					
Fallen stellen	3	5							16	
Fährtenlesen	4	6			16					
Wagen lenken (I+II+III):3				-	-	-	-	-	-	

Wissens- & Heilfertigkeiten:		I/I	AUSS	KL	WEI	AUSD	KK	GE	Beruf	Bonus
Lesen / Schreiben	9	10		17	18					
Technisches Verständnis	4	11		18	18			20	7	
Segeln	2	2		20	24			22		
Völker-/Landeskunde	10	10		18	17					
Menschenkenntnis	8	16		18	18					8
Pflanzenkenntnisse	6	6		18	18					
Gifte / Tränke identifizieren	3	3		18	18					
Gifte / Tränke herstellen	2	2		18	18					
Heilmittel erkennen	6	7			16					
Wunden behandeln	5	7		16					18	
Krankheiten behandeln	6	7		17					22	
Heiltränke herstellen	3	5		16						

Charismatische Fertigkeiten:		I/I	AUSS	KL	WEI	AUSD	KK	GE	Beruf	Bonus
Überredungskunst	6	12		16						3
Verhandlungskunst	8	19		17	17					9
Erzählkunst / Sprachgewandtheit	10	20		16	20					7
Zeichensprache / Scharaden	9	14		18	17					3
Verführungskünste	9	12		16						
Handeln	8	16		16						5
Tiere zähmen (III)	5	8		16						
Glücksspiel	5	7		18				17		

Besondere Fertigkeiten:		I/I	AUSS	KL	WEI	AUSD	KK	GE	Beruf	Bonus
Bekehren										je WEP-Stufe +1
Musizieren	17									je AUSS- & KL-Anstieg +1
Erkennen										je WEP-Stufe +1