

	Tierkunde	Pflanzenkunde	Menschenkunde	Alchemie	Optik und Akustik	Mechanik	Survival
I	Tierkenntnis (1 R) 5 Erkennen d. Art 6 Schwachstellen 8 Beruhigen 10 Füttern/ Heilen (MW Zähmen -1/-2) Mod: Art des Tieres, Situation	Pflanzen finden (variabel) 5 einfache Kräuter 6 seltenere Kräuter 8 seltene Kräuter 10 sehr seltene Kräuter Mod: Gegend, Jahreszeit	Menschenkenntnis (1 R) 5 Erkennen v. Stä, Wid, Ges 6 ... der Stimmung 8 ... aller Werte 10 ... der Vertrauenswürdigkeit Mod: ggf. Qualität d. Täuschung	Stoffkunde (1 RI) 5 Erkennen, ob toxisch 6 Erkennen von Eigenschaften 8 Erkennen des Stoffs Mod: Seltenheit des Stoffs	Verkleiden/ Verstecken (var) 5 etwas verdächtig 6 relativ unverdächtig 8 sehr unverdächtig 10 beinahe unerkennbar	Werkstoffbearbeitung (var.) 5 Holz, Stoff 6 Stein, Leder 8 Metall 10 Glas Mod: Feinheitsgrad, Zeit, Werkzeuge	Orientierungssinn (variabel) 5 Zeitverlust 1/8 6 Zeitgewinn =0 8 Zeitgewinn 1/8 10 Zeitgewinn 1/4 Mod: Überschaubarkeit, Bekanntheit des Gebiets
II	Reiten (0 R) 5 MW Reiten -1 6 ... -2 8 ... -3 10 ... -4/ sicher Reiten Mod: Art und Ausbildung des Reittieres	Bestimmung (1 R) 5 einfache Kräuter 6 seltenere Kräuter 8 seltene Kräuter 10 sehr seltene Kräuter	Aufnahmefähigkeit (variabel) 5 einiges gelernt/ gemerkt 6 Wesentliches ... 8 beinahe alles ... Mod: Art, Komplexität des Lerngegenstandes, Umfeld	Feuer machen (2 R) 5 im Trocknen 6 normale Umstände 8 im Klammern 10 bei Regen	Schätzen (1 R) 5 Wert/ Entfernung 6 Eigenschaften 8 sehen +2 Mod: Beschaffenheit des Gegenstands, Umfeld	Hebel (variabel) 5 Kraftaufwand 3/4 6 Kraftaufwand 1/2 8 Kraftaufwand 1/4 10 Kraftaufwand 1/8	Wildnisleben (variabel) 5 Nahrung finden 6 Rastplatz finden 8 Wetter einschätzen 10 Spuren finden bzw. verwischen Mod: Gegend
III	Tierstimmen imitieren (1 R) 6 relativ authentisch 8 beinahe authentisch 10 ununterscheidbar Mod: Bekanntheit der Tierart	Kräuter-Extrakt (3 R) 6 Gewinnung eines Extrakts: haltbar, einfache Wirkung 8 ... haltbar, Wirkung mal 1,5 benötigt Mörser	Bildung (variabel) 6 Anwendung von Logik, Zeichnen, Lesen, Schreiben, Rhetorik etc in einf. Zusammenhängen 8 ... komplexen ... 10 ... komplizierten ...	Stoffe mischen (3 R) 6 Rauch machen 8 Herstellung einer Mischung: einfache Wirkung 10 Herstellung einer Essenz: Wirkung mal 1,5	Stimmen imitieren (1 R) 6 relativ authentisch 8 beinahe authentisch 10 ununterscheidbar Mod: Bekanntheit der Stimme	Fallenbau (variabel) 6 einfache Fallen 8 komplexere Fallen 10 gefährliche Fallen Mod: Gegend, Material, Größe, Gefährlichkeit	Kulturkenntnis (1 R) 6 Kennen v. kulturellen Besonderheiten 8 Bemerken von Auffälligkeiten 10 kommt bestens in Umfeld zurecht Mod: Bekanntheit der Kultur
IV	Fährtenlesen (1 R) 6 Erkennen der Art 8 Zeit, Gewicht, Geschwindigkeit 10 nähere Informationen	Kräuter-Essenz (3 R) 6 Extrakt zu Essenz: Wirkung mal 1,33 8 ... mal 1,5 10 ... mal 2 12 ... mal 3	Meditation (3 R) 6 Schlafheilung +1LP bzw. Fähigkeit +1 8 ... +2 LP bzw. +2 10 ... +3 LP bzw. +3 12 ... +4 LP bzw. +4 nicht für Cha- und Waffenfäh.	Stoffe härten (variabel) 6 Material ein wenig härter 8 um einiges härter 10 härter und leichter Mod: Werkzeuge, Material	Tarnung (variabel) 6 MW sehen +2 8 MW sehen +3 10 MW sehen +4 12 MW sehen +6	Ballistik (1 R) 6 Fernw. und Ausweichen +1 (f. 3 R) 8 ... +1 (f. 5 R) 10 ... +2 (f. 7 R) 12 ... +3 (f. 10 R)	Seelenkunde (1 R) 6 Cha +0 und Wil +1 8 ... +1 ... +2 10 ... +2 ... +3 12 ... +3 ... +4 nicht im Kampf einsetzbar
V	Zähmen (3 h) 8 für 1 d 10 für 3 d 12 lebenslang Mod: Art des Tieres	Zuranken (1/2 h) 8 1 qm 10 5 qm 12 10 qm erfordert Dünger, Samen	Telekinese (1 R) 8 langsame Beweg. eines Objekts um 10 m 10 50 m 12 100 m Mod: Größe des Objekts	Rutengehen (variabel) 8 Finden von konkretem Objekt 10 Finden von Geheimtüren ... 12 Finden von Verborgenen Mod: Tarnung des Objekts	Hörhilfe (variabel) 8 Hören +1 10 Hören +2 12 Hören +3 14 Hören +4 Mod: verwendeter Ggst.	Waffen schärfen (1/2 h) 8 für 5 Schläge: Schaden +1 10 Schaden +2 12 Schaden +3 14 Schaden +4	Zuflucht (0 R) 8 richtige Reaktion in Problemsituation (Naturgewalt ...): 3/4 des Schadens 10 2/3 des Schadens 12 1/2 des Schadens Mod: Umgebung, Situation
VI (ab Int 7)	Abrichten (3 h) 9 Erlernen eines einf. Befehls durch zahmes Tier und Ausführung bei 1W8 4-8 10 bei 1W8 3-8 12 bei 1W8 2-8 Mod: Befehl, Tierart, Vertrautheit	Wurzelkraft (1/2 h) 9 Spalten von Holz 10 Spalten von Stein erfordert Dünger, Samen	Telepathie (1 R) 9 Vermittlung von Gedanken 10 Empfang ... 12 Zerstörung ... 14 Manipulation ... Mod: Wil, Art des Gedankens	Blausalzsynthese (6 h) 9 50* (gelöst) 10 100* (gelöst) 12 200* (gelöst) 14 400* (gelöst) Mod: Utensilien, Umgebung	Fernglasbau (variabel) 9 sehen +1 +500 m 10 ... +2 +1000 m 12 ... +3 +3000 m 14 ... +4 +5000 m	Waffenherstellung (variabel) 9 einfache Waffen 10 komplexe Waffen 12 bessere Waffen 14 Uniques Mod: Werkzeuge, Material	Unbehagen (1 R) 9 Erfahren, ob eine Gefahr droht 10 ... von wem Gefahr droht 12 ... welche Gefahr droht Mod: Komplexität d. Situation
VII (ab Int 9)	Tiersprache sprechen (1 R) 10 Austausch von 1W4-1 einfachen Informationen 12 ... 1W6-2 einf. Infos 14 ... 1W6 einf. Infos Mod: Tierart und Stimmung	Grüner Daumen (1/2 h) 10 Pflanze wächst auf 10fache Größe 12 ... 30fache Größe 14 ... 60 fache Größe erfordert Dünger, Samen	Hypnose (1 R) 10 Lähmung 12 Gegner bestimmen für 6 R 14 ... für 12 R Mod: Wil MWab	Sprengstoffe (6 h) 10 funktionierend 12 stark 14 verheerend	Hologramm (3 R) 10 relativ echt 12 sehr echt 14 bewegt sich sogar erfordert Linse, Spiegel	Maschinenbau (var.) 10 Bau einfacher Maschinen 12 ... komplexer Maschinen 14 ... komplizierter Maschinen	Wetter beeinflussen (3 R) 10 Wind, Regen, Nebel (30 *) 12 Sturm, Hagel (70 *) 14 Tornado, Schnee (100 *)