

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