

Fertigkeiten

Akrobatik

Springen	SG
Weitsprung (1,5m)	5
Weitsprung (weiter als 1,5m)	+5 je 1,5m
Hochsprung (30 cm)	4
Hochsprung (höher als 30 cm)	+4 je 30 cm
Balanzieren	SG
Weiter als 1 m	0
31 cm - 100 cm breit	5
16 cm – 30 cm breit	10
5 cm – 15 cm breit	15
Weniger als 5cm	20
Einflussfaktoren auf Akrobatik	SG
Leichte Behinderung (Schotter, Sand)	+2
Schwere Behinderung (Höhle, Geröll)	+5
Leichte Glätte (nass)	+2
Starke Glätte (vereist)	+5
Leichter Abhang	+2
Steiler Abhang	+5
Etwas instabil	+2
Instabil	+5
Sehr instabil	+10
Normale Geschwindigkeit auf engem Raum	+5

Klettern

Oberfläche oder Aktion	SG
Ein steiler Hang oder ein Seil mit Knoten	0
Ein Seil an einer Wand oder ein Seil mit Knoten	5
Oberfläche mit Vorsprüngen, unebene Wand	10
Oberfläche mit Handhalten, ein Baum	15
Unebene Oberfläche mit schmalem Halt	20
Raue Oberfläche, wie Felswand, Ziegelmauer	25
Überhang oder Decke mit Handhalten	30
An 2 gegenüberliegenden Wänden abstützen	-10
Oberfläche ist rutschig	+5

Schwimmen

Wasser	SG
Ruhiges Wasser	10
Aufgewühltes Wasser	15
Stürmisches Wasser	20

Reiten

Aufgabe	SG
Mit den Knien lenken	5
Im Sattel bleiben	5
Auf einem Schlachtrösschen kämpfen	10
Deckung	15
Weiche Landung	15
Sprung	15

Wahrnehmung

Detail	SG
Kampfgeräusche	-10
Geruch von Rauch, Gespräch, sichtbare Kreatur	0
Schritte eines Gehenden	10
Details eines geflüsterten Gespräches	15
Durchschnittlich versteckte Tür	15
Schlüssel wird im Schloss umgedreht	20
Durchschnittliche Geheimtür	20
Grabende Kreatur unter dir bemerken	25
Kreatur bemerken die Heimlichkeit einsetzt	Heimlichk.
Verborgene Falle finden	Falle
Kräfte des Tranks durch Geschmack erkennen	15+Zauberstufe
Entfernung zum Ausgangspunkt	+1 je 3 m
Durch eine geschlossene Tür	+5
Durch eine Wand	+10 pro 30 cm
Günstige Umstände	-2
Ungünstige Umstände	+2
Kreatur ist abgelenkt	+5
Kreatur schläft	+10
Kreatur oder Gegenstand ist unsichtbar	+20

Bluffen

Umstände (gegen Motiv erkennen)	SG
Das Ziel möchte dir glauben	+5
Die Lüge ist glaubwürdig	+0
Die Lüge ist unwahrscheinlich	-5
Die Lüge ist unmöglich wahr	-20
Zielperson ist betrunken oder beeinträchtigt	+5
Du bist im Besitz überzeugender Beweise	bis zu +10

Diplomatie

Anfängliche Einstellung	SG
Feindlich	25+CH-Mod
Unfreundlich	20+CH-Mod
Gleichgültig	15+CH-Mod
Freundlich	10+CH-Mod
Hilfsbereich	0+CH-Mod
Forderung	SG
Rat erteilen oder Richtung weisen	-5
Ausführlichen Rat oder einfache Hilfe geben	+0
Unwichtiges Geheimnis verraten	+5
Gefahrvolle Hilfeleistung erbringen	+10
Wichtiges Geheimnis enthüllen	+10
Strafbare Hilfeleistung erbringen	+15

Mechanismus ausschalten

Mechanismus	SG
Einfach , ein Schloss blockieren (1 Runde)	10
Raffiniert , Wagenrad sabotieren (1w4 Rd.)	15
Schwierig , Falle entschärfen (2w4 Runden)	20
Extrem , komplexe Falle (2w4 Runden)	25
Schloss knacken ohne Diebeswerkzeug	+10
Schloss: Einfach SG20, Durchschnitt SG25, Gut SG 30	
Falle entschärfen verfehlt um 5 oder mehr, wird ausgelöst	

Motiv erkennen

Anfängliche Einstellung	SG
Verdacht	20
Verzauberung erkennen	25 od 15
Geheime Botschaft erkennen	Variiert

Wissen

Aufgabe	SG
Einfache / Grundlegende / Schwierige Frage	10 / 15 / 20
Auren mit Magie entdecken identifizieren	15+Zaubergr.
Wirkenden Zaubereffekt identifizieren	20+Zaubergr.
Gefahr identifizieren (Gewölbekunde)	15+HG
Konstruktion identifizieren (Baukunst)	10
Historisches Ereignis kennen (Geschichte)	20
Gesetze, Herrscher, Örtlichkeiten (Lokales)	10
Fähigkeiten und Schwächen eines Monsters	10+HG