



Fertigkeiten: Überblick Mindestwürfe und Zeitaufwand

Fertigkeitsanwendung	MW ¹	Zeitaufwand
Abrichten: Verhaltenstraining+	domestiziertes Tier: 100, wildes Tier: 200	6 Std.
Abrichten: Prägung+	domestiziertes Tier: 50 wildes Tier: 100	1 Std.
Akrobatik: Balancieren	10-40, siehe Tabelle 15 (S. 39)	
Akrobatik: Turnen (Fallschaden vermeiden)	12, pro Erfolgsgrad -1W Fallschaden	
Alchemie+	siehe Tabelle 26 (S. 55) und Tabelle 27 (S. 56)	8 Std.
Athletik: Ausdauer	12-40, siehe Tabelle 69 (S. 270)	
Athletik: Klettern	8-40, siehe Tabelle 16 (S. 39)	
Athletik: Kraftakte (Fesseln sprengen)	Seile: 32, Handschellen 45; schwere Ketten: 60	2 Kampfrunden
Athletik: Springen	siehe Tabelle 17 (S. 40)	
Fallenkunde: Fallen entschärfen	siehe Tabelle 72 (S. 272)	10 Kampfrunden, -2 pro Zusatzerfolgsgrad
Fallenkunde: Fallen bauen+	siehe Tabelle 72 (S. 272)	1 Std.
Fallenkunde: Fallen platzieren	10	5 Min., -1 pro Zusatzerfolgsgrad
Fälschen	Fälschen oder Wachsamkeit	
Feilschen	Feilschen	
Fingerfertigkeit: Fesseln/entfesseln	Fingerfertigkeit	2 Min. fesseln, 5 Min. entfesseln
Fingerfertigkeit: Schlösser öffnen	11-40, siehe Tabelle 18 (S. 41)	5 Kampfrunden, -1 pro Zusatzerfolgsgrad
Fingerfertigkeit: Stehlen	Wachsamkeit	
Fingerfertigkeit: Beutezüge	18, 5 SM pro Erfolgsgrad × Siedlungsfaktor (siehe S. 42)	1W/2 Std.
Foltern	Mentales Training	30 Min.
Heimlichkeit	Wachsamkeit, Hilfen & Erschwernisse siehe Tabelle 19 (S. 43)	
Heilkunde: Erkrankung/ Vergiftung feststellen	12, -E×2 wenn Krankheit in Inkubationsphase/Gift noch nicht wirkt	5 Min.
Heilkunde: Erste Hilfe	15, pro Erfolgsgrad 10% LK zurück	
Heilkunde: Krankheiten bekämpfen (Behandlung)	10+Krankheitsstufe, pro Erfolgsgrad +1 auf Verlaufswurf	
Heilkunde: Regeneration beschleunigen	18	15 Min., -5 pro Zusatzerfolgsgrad
Heilkunde: Stabilisieren	18, bei kritischem Misserfolg 1W/2* Schaden	5 Min., -2 pro Zusatzerfolgsgrad
Lippen lesen	18 für Thema, 28 für genauen Inhalt, bei kritischem Misserfolg wird das Thema falsch verstanden	
Monsterkunde: Eigenschaften kennen	15	1 Min. oder 1 Kom- plexaktion (mit -E×2)



Monsterkunde: Zutaten ernten	15, pro Erfolgsgrad Extraktion von Zutaten im Wert von Level × 2 GM	10 Min. + 5 Min. pro GK über 0
Naturkunde: Eigenschaften kennen	10	1 Min. oder 1 Kom- plexaktion (mit -E×2)
Naturkunde: Wettervorhersage	15	1 Min.
Naturkunde: Zutaten sammeln	10, in verschneiter Landschaft 20	1W/2 Std.
Reiten: Reittier kontrollieren	15, 24/30 wenn Reittier verwundet/schwer verwundet	
Schauspielkunst: Publikum unterhalten	12, 2 SM pro Erfolgsgrad × Siedlungsfaktor (siehe S. 62)	3 Std.
Schauspielkunst: Stimmen imitieren	Wachsamkeit	
Schauspielkunst: Verkleiden	Wachsamkeit	30 Min. bei Imitation einer Person
Schauspielkunst: Hübsch machen	18	30 Min.
Schauspielkunst: Täuschung	Sozialkompetenz	
Schwimmen	10-35, siehe Tabelle 20 (S. 44)	
Sozialkompetenz: Sympathie erkennen/ Täuschung (durchschauen)/ Überzeugen	Sozialkompetenz	
Sozialkompetenz: Umhören	10	je nach Siedlungs- größe (siehe S. 52)
Verführen	Mentales Training	
Wachsamkeit: ungewöhnliches bemerken	6-40, siehe Tabelle 32 (S. 68)	
Wachsamkeit: verstecktes entdecken (Spielfiguren)	Heimlichkeit	
Waffenherstellung+	siehe Waffen- und Rüstungslisten (S. 160-163).	4 Std.
Wildnisleben: Gefahren vermeiden	wenig gefährlich: 18, gefährlich 25, sehr gefährlich 35	
Wildnisleben: Nahrung finden	12-30, siehe Tabelle 30 (S. 65)	1W/2 Std.
Wildnisleben: Spuren lesen	10+2× Spuralter in Tagen, Hilfen & Erschwernisse siehe Tabelle 34 (S. 66)	
Wildnisleben: Spuren verbergen	Wildnisleben	
Wildnisleben: Tierstimmen imitieren	Wachsamkeit	

+: Bei diesen Fertigkeiten wird die ausgedehnte Probe verwendet.

1: Bei vergleichenden Proben steht in dieser Spalte kein MW sondern die vom Kontrahenten verwendete Fertigkeit.