

Midgard 5

Liste aller Fertigkeiten mit Leiteigenschaft und Fertigungsgruppe

Fertigkeitswert, wenn nicht anders angegeben: +8

Abwehr	(Gw)	
Akrobatik	(Gw)	[Halbwelt / Körperbeherrschung]
Alchemie	(In)	[Wissen]
Anführen	(pA)	[Kampf / Sozial]
Athletik	(St)	[Kampf / Körperbeherrschung]
Balancieren	(Gw) +12	[Halbwelt / Körperbeherrschung]
Beidhändiger Kampf	(Gs)	[Kampf]
Beredsamkeit	(pA)	[Sozial]
Betäuben	(Gs)	[Halbwelt / Kampf]
Bootfahren	(Gs) +12	[Alltag]
Erste Hilfe	(Gs)	[Alltag / Wissen]
Etikette	(In)	[Alltag / Sozial]
Fälschen	(In) +12	[Halbwelt]
Fallen entdecken	(In)	[Unterwelt]
Fallenmechanik	(Gs)	[Unterwelt]
Fechten	(Gs)	[Kampf]
Gassenwissen	(In)	[Halbwelt / Sozial / Unterwelt]
Gaukeln	(Gs) +12	[Halbwelt]
Geländelauf	(Gw) +12	[Kampf / Körperbeherrschung]
Gerätekunde	(In)	[Alltag]
Geschäftssinn	(In)	[Alltag]
Glücksspiel	(Gs) +12	[Alltag / Halbwelt]
Heilkunde	(In)	[Wissen]
Kampf in Vollrüstung	(St)	[Kampf]
Klettern	(St) +12	[Alltag Halbwelt / Körperbeherrschung]
Landeskunde	(In)	[Wissen]
Laufen	(Ko)	[Körperbeherrschung]
Lesen von Zauberschrift	(In)	[Wissen]
Meditieren	(Wk)	[Körperbeherrschung / Wissen]
Menschenkenntnis	(In)	[Sozial]
Meucheln	(Gs)	[Unterwelt]
Musizieren	(Gs) +12	[Alltag]
Naturkunde	(In)	[Freiland / Wissen]
Pflanzenkunde	(In)	[Freiland / Wissen]
Reiten	(Gw) +12	[Alltag / Kampf]
Reiterkampf	(Gw) +12	[Kampf]
Resistenz	(In / Ko)	

Fertigkeitswert, wenn nicht anders angegeben: +8

Scharfschießen	(Gs)	[Kampf]
Schleichen	(Gw)	[Freiland / Unterwelt]
Schlösser öffnen	(Gs)	[Unterwelt]
Schreiben	(In)	[Alltag / Wissen]
Schwimmen	(Gw) +12	[Alltag / Körperbeherrschung]
Seilkunst	(Gs) +12	[Alltag]
Sprechen	(In)	[Alltag / Wissen]
Spurensuche	(In)	[Freiland / Unterwelt]
Stehlen	(Gs)	[Halbwelt / Unterwelt]
Tarnen	(Gw)	[Freiland / Unterwelt]
Tauchen	(Ko)	[Körperbeherrschung]
Tierkunde	(In)	[Freiland / Wissen]
Überleben	(In)	[Freiland]
Verführen	(pA)	[Sozial]
Verhören	(pA)	[Sozial]
Verstellen	(pA)	[Sozial]
Wagenlenken	(Gs) +12	[Alltag]
Zauberkunde	(In)	[Wissen]
Zaubern	(Zt)	