

Spieler:

Heldentyp: Angroschprister/in

Heldenname:

MU:

KL:

IN:

CH:

FF:

GE:

KK:

Kampftechniken: (1. Steigerung pro Stufe)				
Raufen		3		
Boxen		1		
Hruruzat		-8		
Ringn		2		
Äxte / Beile		2		
Dolche		-2		
Infanteriewaffen		1		
Linkshändigkeit		-2		
Kettenwaffen		0		
Peitschen		-1		
Hiebaffen Scharf		2		
Schwerter		0		
Speere / Stäbe		2		
Stichwaffen		-5		
Hiebaffen Stumpf		2		
Zweihänder		2		
Lanzenreiten		-7		
Schußwaffen		3		
Wurfwaffen		0		
Schleuder		0		

Körperliche Talente: (2 Steigerungen pro Stufe)				
Akrobatik	MU/GE/KK	-3		
Fliegen	MU/KL/GE	-8		
Gaukelei	CH/FF/GE	-4		
Klettern	MU/GE/KK	3		
Körperbeherrschung	MU/IN/GE	1		
Reiten	CH/GE/KK	-6		
Schleichen	MU/IN/GE	0		
Schwimmen	MU/GE/KK	-5		
Selbstbeherrschung	MU/KK/KK	5		
Sich verstecken	MU/IN/GE	1		
Tanzen	CH/GE/GE	-3		
Zechen	KL/IN/KK	4		

Gesellschaft: (2 Steigerungen pro Stufe)				
Bekehren / Überzeugen	KL/IN/CH	2		
Betören	IN/CH/CH	-2		
Etikette	KL/CH/GE	1		
Feilschen	MU/KL/CH	1		
Gassenwissen	KL/IN/CH	-4		
Lehren	KL/IN/CH	3		
Lügen	MU/IN/CH	-4		
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	-4		
Schätzen	KL/IN/IN	4		
Verkleiden	MU/FF/GE	-6		

Natur: (2 Steigerungen pro Stufe)				
Fährtensuche	KL/IN/GE	-4		
Fallenstellern	KL/FF/KK	-2		
Fesseln / entfesseln	FF/GE/KK	0		
Fischen / Angeln	IN/FF/KK	-3		
Pflanzenkunde	KL/IN/FF	-2		
Orientierung	KL/IN/IN	1		
Tierkunde	MU/KL/IN	-3		
Wettervorhersage	KL/IN/IN	-4		
Wildnisleben	IN/FF/GE	-2		

Wissenstalente: (3 Steigerungen pro Stufe)				
Alchimie	MU/KL/FF	2		
Alte sprachen	KL/KL/IN	5		
Geographie	KL/KL/IN	-2		
Geschichtswissen	KL/KL/IN	6		
Götter und Kulte	KL/IN/CH	4		
Kriegskunst	MU/KL/CH	-3		
Lesen / Schreiben	KL/KL/FF	6		
Magiekunde	KL/KL/FF	-2		
Mechanik	KL/KL/IN	4		
Rechnen	KL/KL/IN	4		
Rechtskunde	KL/IN/CH	0		
Sprachen kennen	KL/IN/CH	0		
Staatskunst	KL/IN/CH	-1		
Sternkunde	KL/KL/IN	-5		

Handwerk: (2 Steigerungen pro Stufe)				
Abrichten	MU/IN/CH	-4		
Boote Fahren	FF/GE/KK	-5		
Fahrzeuglenken	IN/CHFF	0		
Falschspiel	MU/CH/FF	-3		
Heilkunde Gift	MU/KL/IN	0		
Heilkunde Krankheit	MU/KL/CH	0		
Heilkunde Seele	IN/CH/CH	-2		
Heilkunde Wunde	KL/CH/FF	2		
Holzarbeiten	KL/FF/KK	2		
Kochen	IN/KL/FF	0		
Lederarbeiten	KL/FF/FF	2		
Malen & Zeichnen	KL/IN/FF	3		
Musizieren	KL/IN/FF	-1		
Schneidern	KL/FF/FF	0		
Schlösser knacken	IN/FF/FF	3		
Singen	KL/IN/CH	0		
Taschendiebstahl	MU/IN/FF	-4		
Töpfern	KL/FF/FF	0		

Intuitive Begabungen: (1. Steigerung pro Stufe)				
Gefahreninstinkt	KL/IN/IN	1		
Glücksspiel	MU/IN/IN	-4		
Prophezeien	IN/IN/CH	2		
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	3		
Stimmen Imitieren	KL/IN/CH	-6		

Optionale Talente: (Beischlaf 2P Persönliche Waffe 3P pro Stufe)				
Persönliche Waffe	MU/GEKK			
Beischlaf	CH/IN/KK	0		

Alchimietalente: (2 Steigerungen pro Stufe nur durch Schulung)				
Analyse	KL/IN/FF			
Grundbegriffe	KL/IN/FF			
Gifte und Tränke brauen	KL/IN/FF			
Medizin brauen	KL/IN/FF			

Berufsfertigkeiten: (nur durch Arbeit zu erhöhen)				