

Spieler: _____

Heldentyp: Geweite/r des Boron _____

Heldename: _____

MU: _____

KL: _____

IN: _____

CH: _____

FF: _____

GE: _____

KK: _____

Kampftechniken: (1. Steigerung pro Stufe)				
Raufen		2		
Boxen		1		
Hruruzat		-7		
Ringen		1		
Äxte / Beile		-3		
Dolche		3		
Infanteriewaffen		-5		
Linkshändigkeit		0		
Kettenwaffen		-4		
Peitschen		-1		
Hieb Waffen Scharf		-2		
Schwerter		1		
Speere / Stäbe		0		
Stichwaffen		2		
Hieb Waffen Stumpf		2		
Zweihänder		-3		
Lanzenreiten		-5		
Schußwaffen		-2		
Wurfwaffen		-2		
Schleuder		1		

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

Gesellschaft: (2 Steigerungen pro Stufe)				
Bekehren / Überzeugen	KL/IN/CH	1		
Betören	IN/CH/CH	-3		
Etikette	KL/CH/GE	1		
Feilschen	MU/KL/CH	-2		
Gassenwissen	KL/IN/CH	0		
Lehren	KL/IN/CH	1		
Lügen	MU/IN/CH	-2		
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	6		
Schätzen	KL/IN/IN	0		
Verkleiden	MU/FF/GE	-1		

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

Wissenstalente: (3 Steigerungen pro Stufe)				
Alchimie	MU/KL/FF	3		
Alte sprachen	KL/KL/IN	2		
Geographie	KL/KL/IN	-1		
Geschichtswissen	KL/KL/IN	4		
Götter und Kulte	KL/IN/CH	4		
Kriegskunst	MU/KL/CH	-6		
Lesen / Schreiben	KL/KL/FF	5		
Magiekunde	KL/KL/FF	2		
Mechanik	KL/KL/IN	1		
Rechnen	KL/KL/IN	2		
Rechtskunde	KL/IN/CH	3		
Sprachen kennen	KL/IN/CH	3		
Staatskunst	KL/IN/CH	-7		
Sternkunde	KL/KL/IN	1		

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

Intuitive Begabungen: (1. Steigerung pro Stufe)				
Gefahreninstinkt	KL/IN/IN	1		
Glücksspiel	MU/IN/IN	2		
Prophezeien	IN/IN/CH	3		
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	2		
Stimmen Imitieren	KL/IN/CH	-10		

Optionale Talente: (Beischlaf 2P Persönliche Waffe 3P pro Stufe)				
Persönliche Waffe	MU/GEKK			
Beischlaf	CH/IN/KK	-4		

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)				