

Spieler:

Heldentyp: Geweihte/r der Hesinde

Heldenname:

MU:

KL:

IN:

CH:

FF:

GE:

KK:

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

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

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

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

<b>Gesellschaft:</b> (2 Steigerungen pro Stufe)			
Bekehren / Überzeugen	KL/IN/CH	2	
Betören	IN/CH/CH	0	
Etikette	KL/CH/GE	2	
Feilschen	MU/KL/CH	0	
Gassenwissen	KL/IN/CH	0	
Lehren	KL/IN/CH	4	
Lügen	MU/IN/CH	0	
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	0	
Schätzen	KL/IN/IN	2	
Verkleiden	MU/FF/GE	0	

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

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

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

<b>Alchimietalente:</b> (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		

<b>Berufsfertigkeiten:</b> (nur durch Arbeit zu erhöhen)			