

Spieler: _____

Heldentyp: Geweihte/r des Praios _____

Heldenname: _____

MU: _____

KL: _____

IN: _____

CH: _____

FF: _____

GE: _____

KK: _____

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

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

Gesellschaft: (2 Steigerungen pro Stufe)			
Bekehren / Überzeugen	KL/IN/CH	7	
Betören	IN/CH/CH	1	
Etikette	KL/CH/GE	3	
Feilschen	MU/KL/CH	0	
Gassenwissen	KL/IN/CH	-2	
Lehren	KL/IN/CH	3	
Lügen	MU/IN/CH	-7	
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	1	
Schätzen	KL/IN/IN	0	
Verkleiden	MU/FF/GE	-4	

Natur: (2 Steigerungen pro Stufe)			
Fährtsuche	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	0	
Orientierung	KL/IN/IN	2	
Tierkunde	MU/KL/IN	-1	
Wettervorhersage	KL/IN/IN	3	
Wildnisleben	IN/FF/GE	-4	

Wissenstalente: (3 Steigerungen pro Stufe)			
Alchimie	MU/KL/FF	-2	
Alte sprachen	KL/KL/IN	3	
Geographie	KL/KL/IN	1	
Geschichtswissen	KL/KL/IN	3	
Götter und Kulte	KL/IN/CH	6	
Kriegskunst	MU/KL/CH	-3	
Lesen / Schreiben	KL/KL/FF	5	
Magiekunde	KL/KL/FF	3	
Mechanik	KL/KL/IN	0	
Rechnen	KL/KL/IN	3	
Rechtskunde	KL/IN/CH	7	
Sprachen kennen	KL/IN/CH	4	
Staatskunst	KL/IN/CH	0	
Sternkunde	KL/KL/IN	3	

Handwerk: (2 Steigerungen pro Stufe)			
Abrichten	MU/IN/CH	0	
Boote Fahren	FF/GE/KK	0	
Fahrzeuglenken	IN/CHFF	4	
Falschspiel	MU/CH/FF	-7	
Heilkunde Gift	MU/KL/IN	4	
Heilkunde Krankheit	MU/KL/CH	3	
Heilkunde Seele	IN/CH/CH	0	
Heilkunde Wunde	KL/CH/FF	1	
Holzarbeiten	KL/FF/KK	0	
Kochen	IN/KL/FF	1	
Lederarbeiten	KL/FF/FF	0	
Malen & Zeichnen	KL/IN/FF	0	
Musizieren	KL/IN/FF	1	
Schneidern	KL/FF/FF	0	
Schlösser knacken	IN/FF/FF	-2	
Singen	KL/IN/CH	2	
Taschendiebstahl	MU/IN/FF	-7	
Töpfern	KL/FF/FF	-3	

Intuitive Begabungen: (1. Steigerung pro Stufe)			
Gefahreninstinkt	KL/IN/IN	0	
Glücksspiel	MU/IN/IN	-2	
Prophezeien	IN/IN/CH	3	
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	2	
Stimmen Imitieren	KL/IN/CH	-5	

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

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)			