

Spieler:

Heldentyp: Geweihte/r der Rahja

Heldenname:

MU:

KL:

IN:

CH:

FF:

GE:

KK:

Kampftechniken: (1. Steigerung pro Stufe)				
Raufen		3		
Boxen		2		
Hruruzat		-6		
Ringern		2		
Äxte / Beile		-4		
Dolche		2		
Infanteriewaffen		-4		
Linkshändigkeit		1		
Kettenwaffen		-4		
Peitschen		-2		
Hieb Waffen Scharf		-2		
Schwerter		-3		
Speere / Stäbe		0		
Stichwaffen		1		
Hieb Waffen Stumpf		0		
Zweihänder		-5		
Lanzenreiten		-5		
Schußwaffen		1		
Wurfwaffen		1		
Schleuder		-2		

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

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

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

Gesellschaft: (2 Steigerungen pro Stufe)				
Bekehren / Überzeugen	KL/IN/CH	5		
Betören	IN/CH/CH	5		
Etikette	KL/CH/GE	2		
Feilschen	MU/KL/CH	1		
Gassenwissen	KL/IN/CH	2		
Lehren	KL/IN/CH	4		
Lügen	MU/IN/CH	2		
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	4		
Schätzen	KL/IN/IN	2		
Verkleiden	MU/FF/GE	4		

Intuitive Begabungen: (1. Steigerung pro Stufe)				
Gefahreninstinkt	KL/IN/IN	1		
Glücksspiel	MU/IN/IN	4		
Prophezeien	IN/IN/CH	1		
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	3		
Stimmen Imitieren	KL/IN/CH	-5		

Optionale Talente: (Beischlaf 2P Persönliche Waffe 3P pro Stufe)				
Persönliche Waffe	MU/GEKK			
Beischlaf	CH/IN/KK	6		

Natur: (2 Steigerungen pro Stufe)				
Fährtensuche	KL/IN/GE	-5		
Fallenstellern	KL/FF/KK	-5		
Fesseln / entfesseln	FF/GE/KK	3		
Fischen / Angeln	IN/FF/KK	-4		
Pflanzenkunde	KL/IN/FF	2		
Orientierung	KL/IN/IN	0		
Tierkunde	MU/KL/IN	-2		
Wettervorhersage	KL/IN/IN	-4		
Wildnisleben	IN/FF/GE	-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)				