

Spieler:

Heldentyp: Geweihte/r des Swafnir

Heldenname:

MU:

KL:

IN:

CH:

FF:

GE:

KK:

Kampftechniken: (1. Steigerung pro Stufe)			
Raufen		3	
Boxen		3	
Hruruzat		-7	
Ringern		3	
Äxte / Beile		3	
Dolche		1	
Infanteriewaffen		0	
Linkshändigkeit		0	
Kettenwaffen		-3	
Peitschen		-3	
Hiebwaren Scharf		2	
Schwerter		2	
Speere / Stäbe		2	
Stichwaffen		0	
Hiebwaren Stumpf		2	
Zweihänder		1	
Lanzenreiten		-6	
Schußwaffen		-4	
Wurfwaffen		0	
Schleuder		-2	

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

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

Körperliche Talente: (2 Steigerungen pro Stufe)			
Akrobatik	MU/GE/KK	0	
Fliegen	MU/KL/GE	-3	
Gaukelei	CH/FF/GE	-4	
Klettern	MU/GE/KK	2	
Körperbeherrschung	MU/IN/GE	2	
Reiten	CH/GE/KK	-2	
Schleichen	MU/IN/GE	0	
Schwimmen	MU/GE/KK	7	
Selbstbeherrschung	MU/KK/KK	3	
Sich verstecken	MU/IN/GE	-2	
Tanzen	CH/GE/GE	0	
Zechen	KL/IN/KK	5	

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

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

Optionale Talente: (Beischlaf 2P Persönliche Waffe 3P pro Stufe)			
Persönliche Waffe	MU/GEKK		
Beischlaf	CH/IN/KK	1	

Natur: (2 Steigerungen pro Stufe)			
Fährtenuche	KL/IN/GE	-5	
Fallenstellern	KL/FF/KK	-4	
Fesseln / entfesseln	FF/GE/KK	4	
Fischen / Angeln	IN/FF/KK	5	
Pflanzenkunde	KL/IN/FF	0	
Orientierung	KL/IN/IN	5	
Tierkunde	MU/KL/IN	-2	
Wettervorhersage	KL/IN/IN	6	
Wildnisleben	IN/FF/GE	-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)			