

Spieler:

Heldentyp: Halbfelf/e

Heldename:

MU:

KL:

IN:

CH:

FF:

GE:

KK:

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

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

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

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

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

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

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

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

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)				