

Spieler:

Heldentyp: Mohaschaman(e)/in

Heldename:

MU:

KL:

IN:

CH:

FF:

GE:

KK:

<b>Kampftechniken:</b> (1. Steigerung pro Stufe)			
Raufen		1	
Boxen		-5	
Hruruzat		3	
Ringen		0	
Äxte / Beile		-1	
Dolche		3	
Infanteriewaffen		-5	
Linkshändigkeit		-1	
Kettenwaffen		-6	
Peitschen		-5	
Hiebwaren Scharf		-3	
Schwerter		-3	
Speere / Stäbe		4	
Stichwaffen		-1	
Hiebwaren Stumpf		3	
Zweihänder		-7	
Lanzenreiten		-8	
Schußwaffen		3	
Wurfwaffen		2	
Schleuder		-4	

<b>Körperliche Talente:</b> (2 Steigerungen pro Stufe)			
Akrobatik	MU/GE/KK	0	
Fliegen	MU/KL/GE	-3	
Gaukelei	CH/FF/GE	0	
Klettern	MU/GE/KK	5	
Körperbeherrschung	MU/IN/GE	3	
Reiten	CH/GE/KK	-3	
Schleichen	MU/IN/GE	3	
Schwimmen	MU/GE/KK	2	
Selbstbeherrschung	MU/KK/KK	6	
Sich verstecken	MU/IN/GE	3	
Tanzen	CH/GE/GE	4	
Zechen	KL/IN/KK	-6	

<b>Gesellschaft:</b> (2 Steigerungen pro Stufe)			
Bekehren / Überzeugen	KL/IN/CH	1	
Betören	IN/CH/CH	-1	
Etikette	KL/CH/GE	-6	
Feilschen	MU/KL/CH	-3	
Gassenwissen	KL/IN/CH	-6	
Lehren	KL/IN/CH	3	
Lügen	MU/IN/CH	-3	
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	2	
Schätzen	KL/IN/IN	-2	
Verkleiden	MU/FF/GE	-2	

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

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

<b>Handwerk:</b> (2 Steigerungen pro Stufe)			
Abrichten	MU/IN/CH	0	
Boote Fahren	FF/GE/KK	-1	
Fahrzeuglenken	IN/CHFF	-5	
Falschspiel	MU/CH/FF	-6	
Heilkunde Gift	MU/KL/IN	6	
Heilkunde Krankheit	MU/KL/CH	5	
Heilkunde Seele	IN/CH/CH	6	
Heilkunde Wunde	KL/CH/FF	3	
Holzarbeiten	KL/FF/KK	2	
Kochen	IN/KL/FF	1	
Lederarbeiten	KL/FF/FF	2	
Malen & Zeichnen	KL/IN/FF	-3	
Musizieren	KL/IN/FF	2	
Schneidern	KL/FF/FF	-1	
Schlösser knacken	IN/FF/FF	-7	
Singen	KL/IN/CH	0	
Taschendiebstahl	MU/IN/FF	-1	
Töpfern	KL/FF/FF	-2	

<b>Intuitive Begabungen:</b> (1. Steigerung pro Stufe)			
Gefahreninstinkt	KL/IN/IN	5	
Glücksspiel	MU/IN/IN	0	
Prophezeien	IN/IN/CH	4	
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	4	
Stimmen Imitieren	KL/IN/CH	-2	

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

<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)			