

Spieler: \_\_\_\_\_

Heldentyp: Schalatan/in \_\_\_\_\_

Heldenname: \_\_\_\_\_

MU: \_\_\_\_\_

KL: \_\_\_\_\_

IN: \_\_\_\_\_

CH: \_\_\_\_\_

FF: \_\_\_\_\_

GE: \_\_\_\_\_

KK: \_\_\_\_\_

**Kampftechniken:** (1. Steigerung pro Stufe)

Raufen		4		
Boxen		1		
Hruruzat		-5		
Ringern		1		
Äxte / Beile		-3		
Dolche		4		
Infanteriewaffen		-5		
Linkshändigkeit		0		
Kettenwaffen		-5		
Peitschen		2		
Hieb Waffen Scharf		-2		
Schwerter		-4		
Speere / Stäbe		2		
Stichwaffen		3		
Hieb Waffen Stumpf		1		
Zweihänder		-5		
Lanzenreiten		-6		
Schuwaffen		0		
Wurfwaffen		2		
Schleuder		1		

**Wissenstalente:** (3 Steigerungen pro Stufe)

Alchimie	MU/KL/FF	1		
Alte Sprachen	KL/KL/IN	1		
Geographie	KL/KL/IN	3		
Geschichtswissen	KL/KL/IN	0		
Götter und Kulte	KL/IN/CH	1		
Kriegskunst	MU/KL/CH	-6		
Lesen / Schreiben	KL/KL/FF	3		
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	3		
Staatskunst	KL/IN/CH	-6		
Sternkunde	KL/KL/IN	3		

**Handwerk:** (2 Steigerungen pro Stufe)

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

**Körperliche Talente:** (2 Steigerungen pro Stufe)

Akrobatik	MU/GE/KK	2		
Fliegen	MU/KL/GE	-2		
Gaukelei	CH/FF/GE	3		
Klettern	MU/GE/KK	2		
Körperbeherrschung	MU/IN/GE	2		
Reiten	CH/GE/KK	1		
Schleichen	MU/IN/GE	2		
Schwimmen	MU/GE/KK	1		
Selbstbeherrschung	MU/KK/KK	1		
Sich verstecken	MU/IN/GE	1		
Tanzen	CH/GE/GE	2		
Zechen	KL/IN/KK	3		

**Gesellschaft:** (2 Steigerungen pro Stufe)

Bekehren / Überzeugen	KL/IN/CH	2		
Betören	IN/CH/CH	2		
Etikette	KL/CH/GE	1		
Feilschen	MU/KL/CH	1		
Gassenwissen	KL/IN/CH	3		
Lehren	KL/IN/CH	2		
Lügen	MU/IN/CH	5		
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	3		
Schätzen	KL/IN/IN	3		
Verkleiden	MU/FF/GE	4		

**Intuitive Begabungen:** (1. Steigerung pro Stufe)

Gefahreninstinkt	KL/IN/IN	1		
Glücksspiel	MU/IN/IN	2		
Prophezeien	IN/IN/CH	1		
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	1		
Stimmen Imitieren	KL/IN/CH	3		

**Optionale Talente:** (Beischlaf 2P Persönliche Waffe 3P pro Stufe)

Persönliche Waffe	MU/GEKK			
Beischlaf	CH/IN/KK	2		

**Natur:** (2 Steigerungen pro Stufe)

Fährtensuche	KL/IN/GE	-3		
Fallenstellern	KL/FF/KK	-4		
Fesseln / entfesseln	FF/GE/KK	0		
Fischen / Angeln	IN/FF/KK	-2		
Pflanzenkunde	KL/IN/FF	1		
Orientierung	KL/IN/IN	1		
Tierkunde	MU/KL/IN	-2		
Wettervorhersage	KL/IN/IN	-2		
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)
