

Spieler: Heldentyp: Schelm/in Heldenname:

MU: KL: IN: CH: FF: GE: KK:

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

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

Gesellschaft: (2 Steigerungen pro Stufe)			
Bekehren / Überzeugen	KL/IN/CH	-5	
Betören	IN/CH/CH	1	
Etikette	KL/CH/GE	-2	
Feilschen	MU/KL/CH	1	
Gassenwissen	KL/IN/CH	4	
Lehren	KL/IN/CH	-5	
Lügen	MU/IN/CH	6	
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	-2	
Schätzen	KL/IN/IN	-1	
Verkleiden	MU/FF/GE	5	

Natur: (2 Steigerungen pro Stufe)			
Fährtsuche	KL/IN/GE	-3	
Fallenstellern	KL/FF/KK	-3	
Fesseln / entfesseln	FF/GE/KK	4	
Fischen / Angeln	IN/FF/KK	-3	
Pflanzenkunde	KL/IN/FF	-4	
Orientierung	KL/IN/IN	0	
Tierkunde	MU/KL/IN	-3	
Wettervorhersage	KL/IN/IN	-1	
Wildnisleben	IN/FF/GE	-2	

Wissenstalente: (3 Steigerungen pro Stufe)			
Alchimie	MU/KL/FF	-5	
Alte sprachen	KL/KL/IN	-6	
Geographie	KL/KL/IN	-1	
Geschichtswissen	KL/KL/IN	-6	
Götter und Kulte	KL/IN/CH	-1	
Kriegskunst	MU/KL/CH	-6	
Lesen / Schreiben	KL/KL/FF	0	
Magiekunde	KL/KL/FF	-1	
Mechanik	KL/KL/IN	0	
Rechnen	KL/KL/IN	0	
Rechtskunde	KL/IN/CH	-2	
Sprachen kennen	KL/IN/CH	0	
Staatskunst	KL/IN/CH	-3	
Sternkunde	KL/KL/IN	-6	

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

Intuitive Begabungen: (1. Steigerung pro Stufe)			
Gefahreninstinkt	KL/IN/IN	0	
Glücksspiel	MU/IN/IN	3	
Prophezeien	IN/IN/CH	-3	
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	1	
Stimmen Imitieren	KL/IN/CH	4	

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