

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

Heldentyp: Schöne der Nacht

Heldename: \_\_\_\_\_

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

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

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

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

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

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

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

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

<b>Körperliche Talente:</b> (2 Steigerungen pro Stufe)			
Akrobatik	MU/GE/KK	-2	
Fliegen	MU/KL/GE	3	
Gaukelei	CH/FF/GE	0	
Klettern	MU/GE/KK	2	
Körperbeherrschung	MU/IN/GE	2	
Reiten	CH/GE/KK	-1	
Schleichen	MU/IN/GE	3	
Schwimmen	MU/GE/KK	1	
Selbstbeherrschung	MU/KK/KK	2	
Sich verstecken	MU/IN/GE	2	
Tanzen	CH/GE/GE	5	
Zechen	KL/IN/KK	0	

<b>Gesellschaft:</b> (2 Steigerungen pro Stufe)			
Bekehren / Überzeugen	KL/IN/CH	-2	
Betören	IN/CH/CH	5	
Etikette	KL/CH/GE	-3	
Feilschen	MU/KL/CH	2	
Gassenwissen	KL/IN/CH	-2	
Lehren	KL/IN/CH	5	
Lügen	MU/IN/CH	3	
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	2	
Schätzen	KL/IN/IN	-1	
Verkleiden	MU/FF/GE	4	

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

<b>Wissenstalente:</b> (3 Steigerungen pro Stufe)			
Alchimie	MU/KL/FF	0	
Alte sprachen	KL/KL/IN	-2	
Geographie	KL/KL/IN	0	
Geschichtswissen	KL/KL/IN	0	
Götter und Kulte	KL/IN/CH	1	
Kriegskunst	MU/KL/CH	-6	
Lesen / Schreiben	KL/KL/FF	0	
Magiekunde	KL/KL/FF	2	
Mechanik	KL/KL/IN	-3	
Rechnen	KL/KL/IN	0	
Rechtskunde	KL/IN/CH	0	
Sprachen kennen	KL/IN/CH	0	
Staatskunst	KL/IN/CH	-7	
Sternkunde	KL/KL/IN	2	

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

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

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

<b>Alchimietalente:</b> (2 Steigerungen pro Stufe nur durch Schulung)			
Analyse	KL/IN/FF	0	
Grundbegriffe	KL/IN/FF	0	
Gifte und Tränke brauen	KL/IN/FF	0	
Medizin brauen	KL/IN/FF	0	

<b>Berufsfertigkeiten:</b> (nur durch Arbeit zu erhöhen)			