

Spieler:

Heldentyp: Waldelf/e

Heldenname:

MU:

KL:

IN:

CH:

FF:

GE:

KK:

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

Wissenstalente: (3 Steigerungen pro Stufe)				
Alchimie	MU/KL/FF	-6		
Alte Sprachen	KL/KL/IN	2		
Geographie	KL/KL/IN	-2		
Geschichtswissen	KL/KL/IN	-1		
Götter und Kulte	KL/IN/CH	-2		
Kriegskunst	MU/KL/CH	-5		
Lesen / Schreiben	KL/KL/FF	0		
Magiekunde	KL/KL/FF	0		
Mechanik	KL/KL/IN	-2		
Rechnen	KL/KL/IN	1		
Rechtswunde	KL/IN/CH	-5		
Sprachen kennen	KL/IN/CH	1		
Staatskunst	KL/IN/CH	-7		
Sternkunde	KL/KL/IN	1		

Körperliche Talente: (2 Steigerungen pro Stufe)				
Akrobatik	MU/GE/KK	1		
Fliegen	MU/KL/GE	-2		
Gaukelei	CH/FF/GE	0		
Klettern	MU/GE/KK	5		
Körperbeherrschung	MU/IN/GE	3		
Reiten	CH/GE/KK	0		
Schleichen	MU/IN/GE	4		
Schwimmen	MU/GE/KK	-2		
Selbstbeherrschung	MU/KK/KK	2		
Sich verstecken	MU/IN/GE	5		
Tanzen	CH/GE/GE	4		
Zechen	KL/IN/KK	0		

Handwerk: (2 Steigerungen pro Stufe)				
Abrichten	MU/IN/CH	2		
Boote Fahren	FF/GE/KK	-1		
Fahrzeuglenken	IN/CHFF	-2		
Falschspiel	MU/CH/FF	0		
Heilkunde Gift	MU/KL/IN	3		
Heilkunde Krankheit	MU/KL/CH	4		
Heilkunde Seele	IN/CH/CH	4		
Heilkunde Wunde	KL/CH/FF	3		
Holzarbeiten	KL/FF/KK	4		
Kochen	IN/KL/FF	2		
Lederarbeiten	KL/FF/FF	3		
Malen & Zeichnen	KL/IN/FF	1		
Musizieren	KL/IN/FF	3		
Schneidern	KL/FF/FF	2		
Schlösser knacken	IN/FF/FF	-4		
Singen	KL/IN/CH	5		
Taschendiebstahl	MU/IN/FF	-3		
Töpfern	KL/FF/FF	2		

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

Intuitive Begabungen: (1. Steigerung pro Stufe)				
Gefahreninstinkt	KL/IN/IN	2		
Glücksspiel	MU/IN/IN	0		
Prophezeien	IN/IN/CH	1		
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	5		
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)				
Fährtsuche	KL/IN/GE	4		
Fallenstellern	KL/FF/KK	4		
Fesseln / entfesseln	FF/GE/KK	1		
Fischen / Angeln	IN/FF/KK	0		
Pflanzenkunde	KL/IN/FF	4		
Orientierung	KL/IN/IN	3		
Tierkunde	MU/KL/IN	2		
Wettervorhersage	KL/IN/IN	1		
Wildnisleben	IN/FF/GE	4		

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)				