

Spieler:

Heldentyp:

Heldenname:

MU:

KL:

IN:

CH:

FF:

GE:

KK:

Kampftechniken: (1. Steigerung pro Stufe)				
Raufen				
Boxen				
Hruruzat				
Ringen				
Äxte / Beile				
Dolche				
Infanteriewaffen				
Linkshändigkeit				
Kettenwaffen				
Peitschen				
Hieb Waffen Scharf				
Schwerter				
Speere / Stäbe				
Stichwaffen				
Hieb Waffen Stumpf				
Zweihänder				
Lanzenreiten				
Schußwaffen				
Wurfwaffen				
Schleuder				

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

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

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

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

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

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

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

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)				