

Spieler:

Heldentyp: Zwerg/in Kavalier

Heldenname:

MU:

KL:

IN:

CH:

FF:

GE:

KK:

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

Wissenstalente: (3 Steigerungen pro Stufe)				
Alchimie	MU/KL/FF	0		
Alte sprachen	KL/KL/IN	0		
Geographie	KL/KL/IN	-1		
Geschichtswissen	KL/KL/IN	3		
Götter und Kulte	KL/IN/CH	1		
Kriegskunst	MU/KL/CH	1		
Lesen / Schreiben	KL/KL/FF	2		
Magiekunde	KL/KL/FF	1		
Mechanik	KL/KL/IN	3		
Rechnen	KL/KL/IN	4		
Rechtakunde	KL/IN/CH	0		
Sprachen kennen	KL/IN/CH	1		
Staatskunst	KL/IN/CH	-3		
Sternkunde	KL/KL/IN	-4		

Körperliche Talente: (2 Steigerungen pro Stufe)				
Akrobatik	MU/GE/KK	-1		
Fliegen	MU/KL/GE	-4		
Gaukelei	CH/FF/GE	-2		
Klettern	MU/GE/KK	4		
Körperbeherrschung	MU/IN/GE	2		
Reiten	CH/GE/KK	-3		
Schleichen	MU/IN/GE	2		
Schwimmen	MU/GE/KK	-5		
Selbstbeherrschung	MU/KK/KK	3		
Sich verstecken	MU/IN/GE	4		
Tanzen	CH/GE/GE	-1		
Zechen	KL/IN/KK	6		

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

Gesellschaft: (2 Steigerungen pro Stufe)				
Bekehren / Überzeugen	KL/IN/CH	-4		
Betören	IN/CH/CH	2		
Etikette	KL/CH/GE	0		
Feilschen	MU/KL/CH	1		
Gassenwissen	KL/IN/CH	-4		
Lehren	KL/IN/CH	0		
Lügen	MU/IN/CH	0		
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	-2		
Schätzen	KL/IN/IN	5		
Verkleiden	MU/FF/GE	-5		

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

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)				