

Spieler:	Heldentyp: Babar/in	Heldenname:
----------	---------------------	-------------

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

Kampftechniken: (1. Steigerung pro Stufe)				
Raufen		5		
Boxen		-2		
Hruruzat		-7		
Ringern		2		
Äxte / Beile		3		
Dolche		0		
Infanteriewaffen		1		
Linkshändigkeit		3		
Kettenwaffen		0		
Peitschen		-3		
Hieb Waffen Scharf		4		
Schwerter		4		
Speere / Stäbe		2		
Stichwaffen		-2		
Hieb Waffen Stumpf		3		
Zweihänder		2		
Lanzenreiten		-6		
Schußwaffen		-2		
Wurfwaffen		2		
Schleuder		-5		

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

Gesellschaft: (2 Steigerungen pro Stufe)				
Bekehren / Überzeugen	KL/IN/CH	-5		
Betören	IN/CH/CH	-2		
Etikette	KL/CH/GE	-7		
Feilschen	MU/KL/CH	0		
Gassenwissen	KL/IN/CH	-2		
Lehren	KL/IN/CH	-3		
Lügen	MU/IN/CH	-2		
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	-3		
Schätzen	KL/IN/IN	-1		
Verkleiden	MU/FF/GE	-5		

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

Wissenstalente: (3 Steigerungen pro Stufe)				
Alchimie	MU/KL/FF	-7		
Alte sprachen	KL/KL/IN	-4		
Geographie	KL/KL/IN	-3		
Geschichtswissen	KL/KL/IN	-3		
Götter und Kulte	KL/IN/CH	-2		
Kriegskunst	MU/KL/CH	0		
Lesen / Schreiben	KL/KL/FF	-4		
Magiekunde	KL/KL/FF	-4		
Mechanik	KL/KL/IN	-2		
Rechnen	KL/KL/IN	-2		
Rechtskunde	KL/IN/CH	-4		
Sprachen kennen	KL/IN/CH	0		
Staatskunst	KL/IN/CH	-5		
Sternkunde	KL/KL/IN	-5		

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

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

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

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)				