

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

Heldentyp: Dieb/in \_\_\_\_\_

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

<b>Handwerk:</b> (2 Steigerungen pro Stufe)			
Abrichten	MU/IN/CH	-3	
Boote Fahren	FF/GE/KK	-2	
Fahrzeuglenken	IN/CHFF	0	
Falschspiel	MU/CH/FF	4	
Heilkunde Gift	MU/KL/IN	2	
Heilkunde Krankheit	MU/KL/CH	1	
Heilkunde Seele	IN/CH/CH	-1	
Heilkunde Wunde	KL/CH/FF	3	
Holzarbeiten	KL/FF/KK	2	
Kochen	IN/KL/FF	0	
Lederarbeiten	KL/FF/FF	2	
Malen & Zeichnen	KL/IN/FF	2	
Musizieren	KL/IN/FF	1	
Schneidern	KL/FF/FF	2	
Schlösser knacken	IN/FF/FF	6	
Singen	KL/IN/CH	0	
Taschendiebstahl	MU/IN/FF	2	
Töpfern	KL/FF/FF	-2	

<b>Intuitive Begabungen:</b> (1. Steigerung pro Stufe)			
Gefahreninstinkt	KL/IN/IN	4	
Glücksspiel	MU/IN/IN	1	
Prophezeien	IN/IN/CH	-2	
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	3	
Stimmen Imitieren	KL/IN/CH	0	

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

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

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