

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

Heldentyp: Gaukler/in \_\_\_\_\_

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

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

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

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

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

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

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

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

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

<b>Wissenstalente:</b> (3 Steigerungen pro Stufe)				
Alchimie	MU/KL/FF	-2		
Alte sprachen	KL/KL/IN	-4		
Geographie	KL/KL/IN	3		
Geschichtswissen	KL/KL/IN	-4		
Götter und Kulte	KL/IN/CH	1		
Kriegskunst	MU/KL/CH	-6		
Lesen / Schreiben	KL/KL/FF	-2		
Magiekunde	KL/KL/FF	-2		
Mechanik	KL/KL/IN	1		
Rechnen	KL/KL/IN	0		
Rechtskunde	KL/IN/CH	-1		
Sprachen kennen	KL/IN/CH	3		
Staatskunst	KL/IN/CH	-6		
Sternkunde	KL/KL/IN	1		

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

<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	0		
Heilkunde Krankheit	MU/KL/CH	0		
Heilkunde Seele	IN/CH/CH	2		
Heilkunde Wunde	KL/CH/FF	2		
Holzarbeiten	KL/FF/KK	0		
Kochen	IN/KL/FF	1		
Lederarbeiten	KL/FF/FF	1		
Malen & Zeichnen	KL/IN/FF	0		
Musizieren	KL/IN/FF	4		
Schneidern	KL/FF/FF	2		
Schlösser knacken	IN/FF/FF	2		
Singen	KL/IN/CH	2		
Taschendiebstahl	MU/IN/FF	2		
Töpfern	KL/FF/FF	-1		

<b>Gesellschaft:</b> (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	3		
Lehren	KL/IN/CH	2		
Lügen	MU/IN/CH	4		
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	2		
Schätzen	KL/IN/IN	2		
Verkleiden	MU/FF/GE	5		

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

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

<b>Natur:</b> (2 Steigerungen pro Stufe)				
Fährtensuche	KL/IN/GE	-3		
Fallenstellern	KL/FF/KK	-3		
Fesseln / entfesseln	FF/GE/KK	5		
Fischen / Angeln	IN/FF/KK	-3		
Pflanzenkunde	KL/IN/FF	-3		
Orientierung	KL/IN/IN	-1		
Tierkunde	MU/KL/IN	-2		
Wettervorhersage	KL/IN/IN	-3		
Wildnislleben	IN/FF/GE	-3		

<b>Alchimietalente:</b> (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			

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