

Spieler:

Heldentyp: Hofmusicus

Heldenname:

MU:

KL:

IN:

CH:

FF:

GE:

KK:

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

Wissenstalente: (3 Steigerungen pro Stufe)			
Alchimie	MU/KL/FF	-5	
Alte sprachen	KL/KL/IN	2	
Geographie	KL/KL/IN	3	
Geschichtswissen	KL/KL/IN	4	
Götter und Kulte	KL/IN/CH	3	
Kriegskunst	MU/KL/CH	-4	
Lesen / Schreiben	KL/KL/FF	4	
Magiekunde	KL/KL/FF	-2	
Mechanik	KL/KL/IN	0	
Rechnen	KL/KL/IN	2	
Rechtskunde	KL/IN/CH	1	
Sprachen kennen	KL/IN/CH	3	
Staatskunst	KL/IN/CH	-6	
Sternkunde	KL/KL/IN	-2	

Handwerk: (2 Steigerungen pro Stufe)			
Abrichten	MU/IN/CH	0	
Boote Fahren	FF/GE/KK	-1	
Fahrzeuglenken	IN/CHFF	1	
Falschspiel	MU/CH/FF	0	
Heilkunde Gift	MU/KL/IN	-1	
Heilkunde Krankheit	MU/KL/CH	1	
Heilkunde Seele	IN/CH/CH	1	
Heilkunde Wunde	KL/CH/FF	2	
Holzarbeiten	KL/FF/KK	3	
Kochen	IN/KL/FF	1	
Lederarbeiten	KL/FF/FF	1	
Malen & Zeichnen	KL/IN/FF	1	
Musizieren	KL/IN/FF	5	
Schneidern	KL/FF/FF	1	
Schlösser knacken	IN/FF/FF	0	
Singen	KL/IN/CH	5	
Taschendiebstahl	MU/IN/FF	1	
Töpfern	KL/FF/FF	0	

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

Gesellschaft: (2 Steigerungen pro Stufe)			
Bekehren / Überzeugen	KL/IN/CH	1	
Betören	IN/CH/CH	3	
Etikette	KL/CH/GE	6	
Feilschen	MU/KL/CH	2	
Gassenwissen	KL/IN/CH	3	
Lehren	KL/IN/CH	2	
Lügen	MU/IN/CH	3	
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	2	
Schätzen	KL/IN/IN	1	
Verkleiden	MU/FF/GE	3	

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