

Spieler: Heldentyp: Krieger/in Heldenname:

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

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

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

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

Natur: (2 Steigerungen pro Stufe)			
Fährtsuche	KL/IN/GE	-1	
Fallenstellern	KL/FF/KK	-3	
Fesseln / entfesseln	FF/GE/KK	-2	
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	-4	
Wildnisleben	IN/FF/GE	2	

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

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

Intuitive Begabungen: (1. Steigerung pro Stufe)			
Gefahreninstinkt	KL/IN/IN	0	
Glücksspiel	MU/IN/IN	2	
Prophezeien	IN/IN/CH	-3	
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	1	
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)			