

Spieler:

Heldentyp: Medicus

Heldenname:

MU:

KL:

IN:

CH:

FF:

GE:

KK:

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

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

Körperliche Talente: (2 Steigerungen pro Stufe)			
Akrobatik	MU/GE/KK	0	
Fliegen	MU/KL/GE	-1	
Gaukelei	CH/FF/GE	3	
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	1	
Tanzen	CH/GE/GE	0	
Zechen	KL/IN/KK	2	

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

Gesellschaft: (2 Steigerungen pro Stufe)			
Bekehren / Überzeugen	KL/IN/CH	0	
Betören	IN/CH/CH	0	
Etikette	KL/CH/GE	0	
Feilschen	MU/KL/CH	2	
Gassenwissen	KL/IN/CH	2	
Lehren	KL/IN/CH	3	
Lügen	MU/IN/CH	3	
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	4	
Schätzen	KL/IN/IN	0	
Verkleiden	MU/FF/GE	0	

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

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

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