

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

Heldentyp: Nuanaä-Lie

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

<b>Gesellschaft:</b> (2 Steigerungen pro Stufe)				
Bekehren / Überzeugen	KL/IN/CH	-5		
Betören	IN/CH/CH	0		
Etikette	KL/CH/GE	-6		
Feilschen	MU/KL/CH	1		
Gassenwissen	KL/IN/CH	-4		
Lehren	KL/IN/CH	-2		
Lügen	MU/IN/CH	--		
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	-1		
Schätzen	KL/IN/IN	-2		
Verkleiden	MU/FF/GE	0		

<b>Natur:</b> (2 Steigerungen pro Stufe)				
Fährtensuche	KL/IN/GE	4		
Fallenstellern	KL/FF/KK	-1		
Fesseln / entfesseln	FF/GE/KK	2		
Fischen / Angeln	IN/FF/KK	4		
Pflanzenkunde	KL/IN/FF	3		
Orientierung	KL/IN/IN	3		
Tierkunde	MU/KL/IN	4		
Wettervorhersage	KL/IN/IN	3		
Wildnisleben	IN/FF/GE	4		

<b>Wissenstalente:</b> (3 Steigerungen pro Stufe)				
Alchimie	MU/KL/FF	-6		
Alte Sprachen	KL/KL/IN	-6		
Geographie	KL/KL/IN	-4		
Geschichtswissen	KL/KL/IN	-5		
Götter und Kulte	KL/IN/CH	-4		
Kriegskunst	MU/KL/CH	-4		
Lesen / Schreiben	KL/KL/FF	-3		
Magiekunde	KL/KL/FF	-5		
Mechanik	KL/KL/IN	0		
Rechnen	KL/KL/IN	1		
Rechtskunde	KL/IN/CH	-5		
Sprachen kennen	KL/IN/CH	-2		
Staatskunst	KL/IN/CH	-7		
Sternkunde	KL/KL/IN	0		

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

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

<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)				