

Spieler:  Heldentyp: Ninja  Heldenname:

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

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

<b>Körperliche Talente:</b> (2 Steigerungen pro Stufe)			
Akrobatik	MU/GE/KK	5	
Fliegen	MU/KL/GE	-5	
Gaukelei	CH/FF/GE	-3	
Klettern	MU/GE/KK	3	
Körperbeherrschung	MU/IN/GE	5	
Reiten	CH/GE/KK	0	
Schleichen	MU/IN/GE	3	
Schwimmen	MU/GE/KK	2	
Selbstbeherrschung	MU/KK/KK	5	
Sich verstecken	MU/IN/GE	3	
Tanzen	CH/GE/GE	-5	
Zechen	KL/IN/KK	-5	

<b>Gesellschaft:</b> (2 Steigerungen pro Stufe)			
Bekehren / Überzeugen	KL/IN/CH	-3	
Betören	IN/CH/CH	-5	
Etikette	KL/CH/GE	-4	
Feilschen	MU/KL/CH	-3	
Gassenwissen	KL/IN/CH	1	
Lehren	KL/IN/CH	0	
Lügen	MU/IN/CH	2	
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	3	
Schätzen	KL/IN/IN	-4	
Verkleiden	MU/FF/GE	1	

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

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

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

<b>Intuitive Begabungen:</b> (1. Steigerung pro Stufe)			
Gefahreninstinkt	KL/IN/IN	5	
Glücksspiel	MU/IN/IN	-1	
Prophezeien	IN/IN/CH	-3	
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	4	
Stimmen Imitieren	KL/IN/CH	0	

<b>Optionale Talente:</b> (Beischlaf 2P Persönliche Waffe 3P pro Stufe)			
Persönliche Waffe	MU/GEKK		
Beischlaf	CH/IN/KK	1	

<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)			