

Spieler:

Heldentyp: Spieler/in

Heldenname:

MU:

KL:

IN:

CH:

FF:

GE:

KK:

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

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

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

Handwerk: (2 Steigerungen pro Stufe)			
Abrichten	MU/IN/CH	-3	
Boote Fahren	FF/GE/KK	-2	
Fahrzeuglenken	IN/CHFF	0	
Falschspiel	MU/CH/FF	7	
Heilkunde Gift	MU/KL/IN	2	
Heilkunde Krankheit	MU/KL/CH	1	
Heilkunde Seele	IN/CH/CH	-1	
Heilkunde Wunde	KL/CH/FF	3	
Holzarbeiten	KL/FF/KK	0	
Kochen	IN/KL/FF	0	
Lederarbeiten	KL/FF/FF	1	
Malen & Zeichnen	KL/IN/FF	1	
Musizieren	KL/IN/FF	1	
Schneidern	KL/FF/FF	1	
Schlösser knacken	IN/FF/FF	2	
Singen	KL/IN/CH	0	
Taschendiebstahl	MU/IN/FF	3	
Töpfern	KL/FF/FF	-2	

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

Intuitive Begabungen: (1. Steigerung pro Stufe)			
Gefahreninstinkt	KL/IN/IN	3	
Glücksspiel	MU/IN/IN	7	
Prophezeien	IN/IN/CH	-2	
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	3	
Stimmen Imitieren	KL/IN/CH	0	

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	-2	
Fallenstellern	KL/FF/KK	-2	
Fesseln / entfesseln	FF/GE/KK	2	
Fischen / Angeln	IN/FF/KK	-1	
Pflanzenkunde	KL/IN/FF	-2	
Orientierung	KL/IN/IN	0	
Tierkunde	MU/KL/IN	-2	
Wettervorhersage	KL/IN/IN	-3	
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)			