

Spieler:

Heldentyp: Walfänger/in

Heldenname:

MU:

KL:

IN:

CH:

FF:

GE:

KK:

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

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

Körperliche Talente: (2 Steigerungen pro Stufe)				
Akrobatik	MU/GE/KK	-1		
Fliegen	MU/KL/GE	-3		
Gaukelei	CH/FF/GE	-1		
Klettern	MU/GE/KK	3		
Körperbeherrschung	MU/IN/GE	4		
Reiten	CH/GE/KK	0		
Schleichen	MU/IN/GE	1		
Schwimmen	MU/GE/KK	5		
Selbstbeherrschung	MU/KK/KK	3		
Sich verstecken	MU/IN/GE	0		
Tanzen	CH/GE/GE	0		
Zechen	KL/IN/KK	4		

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

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

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

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

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

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)				