

Spieler:	Heldentyp: Wildhüter/in	Heldename:
----------	-------------------------	------------

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

Kampftechniken: (1. Steigerung pro Stufe)				
Raufen		2		
Boxen		1		
Hruruzat		-7		
Ringern		3		
Äxte / Beile		1		
Dolche		3		
Infanteriewaffen		0		
Linkshändigkeit		0		
Kettenwaffen		-5		
Peitschen		3		
Hieb Waffen Scharf		2		
Schwerter		1		
Speere / Stäbe		4		
Stichwaffen		-1		
Hieb Waffen Stumpf		2		
Zweihänder		-3		
Lanzenreiten		0		
Schuwaffen		5		
Wurfwaffen		2		
Schleuder		0		

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

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	-1		
Gassenwissen	KL/IN/CH	-4		
Lehren	KL/IN/CH	0		
Lügen	MU/IN/CH	0		
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	0		
Schätzen	KL/IN/IN	1		
Verkleiden	MU/FF/GE	-1		

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

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

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

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

Optionale Talente: (Beischlaf 2P Persönliche Waffe 3P pro Stufe)				
Persönliche Waffe	MU/GEKK			
Beischlaf	CH/IN/KK	0		

Alchimietalente: (2 Steigerungen pro Stufe nur durch Schulung)				
Analyse	KL/IN/FF	-5		
Grundbegriffe	KL/IN/FF	-5		
Gifte und Tränke brauen	KL/IN/FF	-5		
Medizin brauen	KL/IN/FF	-5		

Berufsfertigkeiten: (nur durch Arbeit zu erhöhen)				