

Spieler:

Heldentyp: Zwerg/in

Heldenname:

MU:

KL:

IN:

CH:

FF:

GE:

KK:

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

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

<b>Körperliche Talente:</b> (2 Steigerungen pro Stufe)				
Akrobatik	MU/GE/KK	-2		
Fliegen	MU/KL/GE	-5		
Gaukelei	CH/FF/GE	-2		
Klettern	MU/GE/KK	4		
Körperbeherrschung	MU/IN/GE	1		
Reiten	CH/GE/KK	-5		
Schleichen	MU/IN/GE	0		
Schwimmen	MU/GE/KK	-5		
Selbstbeherrschung	MU/KK/KK	5		
Sich verstecken	MU/IN/GE	3		
Tanzen	CH/GE/GE	-4		
Zechen	KL/IN/KK	6		

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

<b>Gesellschaft:</b> (2 Steigerungen pro Stufe)				
Bekehren / Überzeugen	KL/IN/CH	-5		
Betören	IN/CH/CH	-2		
Etikette	KL/CH/GE	-2		
Feilschen	MU/KL/CH	0		
Gassenwissen	KL/IN/CH	-4		
Lehren	KL/IN/CH	1		
Lügen	MU/IN/CH	-2		
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	-3		
Schätzen	KL/IN/IN	5		
Verkleiden	MU/FF/GE	-6		

<b>Intuitive Begabungen:</b> (1. Steigerung pro Stufe)				
Gefahreninstinkt	KL/IN/IN	2		
Glücksspiel	MU/IN/IN	-4		
Prophezeien	IN/IN/CH	0		
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	4		
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>Natur:</b> (2 Steigerungen pro Stufe)				
Fährtensuche	KL/IN/GE	0		
Fallenstellern	KL/FF/KK	0		
Fesseln / entfesseln	FF/GE/KK	2		
Fischen / Angeln	IN/FF/KK	-1		
Pflanzenkunde	KL/IN/FF	0		
Orientierung	KL/IN/IN	1		
Tierkunde	MU/KL/IN	-3		
Wettervorhersage	KL/IN/IN	-4		
Wildnisleben	IN/FF/GE	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)				