

4.1

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

4.2

Kampftechniken (Steigern: max. +1 pro Stufe)

Waffenlose Kampftechniken

Laufen				
Bewaffnete Kampftechniken				
Äxe und Beile				
Messer und Dolche				
Scharfe Hiebswaffen				
Schwerter				
Speere und Stäbe				
Stichwaffen				
Stumpfe Hiebswaffen				
Zweihänder				

Fernkampftechniken

Schusswaffen ()				
Wurfaffen ()				

Körperliche Talente (Steigern: max. +2 pro Stufe)

Akrobatik (MU/GE/KK)				
Fliegen (MU/KL/GE)				
Gaukeltänze (CH/FF/GE)				
Klettern (MU/GE/KK)				
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)				
Reiten (CH/GE/KK)				
Schleichen (MU/IN/GE)				
Schwimmen (MU/GE/KK)				
Selbstbeherrschung (MU/KK/IN)				
Sich Verstecken (MU/IN/GE)				
Tanzen (CH/GE/GE)				
Zeichen (KL/IN/KK)				

Gesellschaft (Steigern: max. +2 pro Stufe)

Bekehren (KL/IN/CH)				
Belören (IN/CH/CH)				
Einkette (KL/CH/GE)				
Fälschen (MU/KL/CH)				
Gassenwissen (KL/IN/CH)				
Lehren (KL/IN/CH)				
Lügen (MU/IN/CH)				
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)				
Schätzen (KL/IN/IN)				
Sich Verkleiden (MU/FF/GE)				

Natur (Steigern: max. +2 pro Stufe)

Fähigkeitsuchen (KL/IN/GE)				
Fallenstellen (KL/FF/KK)				
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)				
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)				
Pflanzenkunde (KL/IN/FF)				
Orientierung (KL/IN/IN)				
Tierkunde (MU/KL/IN)				
Wettervorhersage (KL/IN/IN)				
Wildnisleben (IN/FF/GE)				

Wissenstaleute (Steigern: max. 3 Punkte pro Stufe)

Alchimie (MU/KL/FF)				
Alte Sprachen (KL/KL/IN)				
Geographie (KL/KL/IN)				
Geschichtswissen (KL/KL/IN)				
Ödter und Ruhe (KL/IN/CH)				
Kriegskunst (MU/KL/CH)				
Lesen/Schreiben (KL/KL/FF)				
Magiekunde (KL/KL/FF)				
Mechanik (KL/KL/IN)				
Rechnen (KL/KL/IN)				
Rechtskunde (KL/IN/CH)				
Sprachen Kennen (KL/IN/CH)				
Stadtkunst (KL/IN/CH)				
Sternkunde (KL/KL/IN)				

Handwerk (Steigern: max. 2 Punkte pro Stufe)

Abrichten (MU/IN/CH)				
Boote Fahren (FF/GE/KK)				
Fahrzeug Lenken (IN/CH/FF)				
Fälschspiel (MU/CH/FF)				
Heilkunde, Gift (MU/KL/IN)				
Heilkunde, Krankh. (MU/KL/CH)				
Heilkunde, Seele (IN/CH/CH)				
Heilkunde, Wunden (KL/CH/FF)				
Holzbearbeitung (KL/FF/KK)				
Kochen (IN/KL/FF)				
Lederarbeiten (KL/FF/FF)				
Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)				
Minizieren (KL/IN/FF)				
Schneidern (KL/FF/FF)				
Schönher Knacken (IN/FF/FF)				
Singen (KL/IN/CH)				
Taschendiebstahl (MU/IN/FF)				
Töpfern (KL/FF/FF)				

Intuitive Begabungen (steigern: max. +1 pro Stufe)

Gefahreninstinkt (KL/IN/IN)				
Glücksspiel (MU/IN/IN)				
Prophezeien (IN/IN/CH)				
Sinneshärte (KL/IN/IN)				
Stimmen Imitieren (KL/IN/CH)				

Berufsfertigkeiten/Sonstige Talente

Sprachen:

--	--	--	--	--

Alle Sprachen:

--	--	--	--	--

4.3