

HELDENDOKUMENT

Spielwerte

Behinderung (BE)

MU

KL

IN

CH

FF

GE

KO

KK

Körpertalente	MU/GE/KK			Orientierung	L/IN/IN		
Klettern	MU/GE/KK			Pflanzenkunde	KL/FF/KO		
Körperbeherrschung	GE/GE/KO			Tierkunde	MU/MU/CH		
Kraftakt	KO/KK/KK			Wildnisleben	MU/GE/KO		
Selbsbeherrschung	MU/MU/KO			Wissenstalente	KL/KL/IN		
Sinnesschärfe	KL/IN/IN			Geographie	KL/KL/IN		
Einschüchtern	MU/IN/CH			Götter & Kulte	KL/KL/IN		
Motorische Talente	IN/GE/FF			Magiekunde	KL/KL/IN		
Gaukeleien	MU/CH/FF			Sagen & Legenden	KL/KL/IN		
Reiten	CH/GE/KK			Monsterkunde	KL/KL/IN		
Schwimmen	GE/KO/KK			Alchemie	MU/KL/FF		
Taschendiebstahl	MU/FF/GE			Heilkunde	KL/FF/FF		
Verbergen	MU/FF/GE			Handwerkstalente	FF/FF/KO		
Schlösserknacken	IN/FF/FF			Lebensmittelbearbeitung	IN/FF/FF		
Werfen	-			Stoffbearbeitung	KL/FF/FF		
Gesellschaftstalente	IN/CH/CH			Holzbearbeitung	FF/GE/KK		
Singen	KL/CH/KO			Lederbearbeitung	FF/GE/KO		
Musizieren	CH/FF/KO			Steinbearbeitung	FF/FF/KK		
Tanzen	KL/CH/GE			Metallbearbeitung	FF/KO/KK		
Bekehren & Überzeugen	MU/KL/CH			Waffen & Kampf	MU/KK/GE		
Etikette	KL/IN/CH			Willenskraft	MU/IN/CH		
Gassenwissen	KL/IN/CH			Schwertkampf	-		
Menschenkenntnis	KL/IN/CH			Axtkampf	-		
Überreden	MU/IN/CH			Bogenschießen	-		
Verkleiden	IN/CH/GE			Armbrustschießen	-		
Brett- & Glücksspiel	KL/KL/IN			Speerkampf	-		
Handel	KL/IN/CH			Stabkampf	-		
Naturtalente	MU/GE/KO			Raufen	-		
Fähr tensuchen	MU/IN/GE			Kontern	-		
Fesseln	KL/FF/KK			Kampftechnik	-		
Fischen & Angeln	FF/GE/KO			Ausweichschritt	-		