

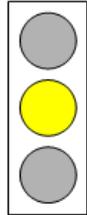
MYRME



Kurzbeschreibung: Die Myrme ist eine Art Ameisenmensch, mit 4 Armen und einer chitinhaltigen Torsoplatte. Myrmen haben ein militärisch veranlagtes Wesen und leben in einer Monarchie unter einer Königin.

Klasse: Insektoid

Gestalt: Die Myrme hat das Aussehen eines Ameisenmenschens. Sie hat vier Arme und verfügt über hohe Kräfte. Ihre Haut hat einen chitinhaltigen Zellstoff, der sie vor umweltbedingten Einflüssen schützt. An Brust, Bauch und Rücken schützt der Chitinpanzer gegen Angriffe. Das Gesicht gleicht einer Ameise, mit zwei großen, schwarzen Augen und einem nach vorne gezogenen Gesicht. Die Nase hat zwei kleine Löcher und der Mund ist mit einer Vielzahl kleiner Zähne ausgestattet. Auf dem Kopf befinden sich zwei schwarze Fühler. Junge Myrmen besitzen Flügel. Sie verlieren ihre Flügel nach ihrer sexuellen Triebphase. Neben ihren kräftigen vier Armen besitzen die Myrmen eine Giftdrüse am Hinterleib, aus der sie ätzende Carbonsäure ausschießen können.



Wesen: Myrmen haben eine militärische Lebenseinstellung. Sie organisieren ihren Tagesablauf straff, verhalten sich respektvoll, stehen stramm, wenn sie sich begrüßen, vertragen gut den militärischen Befehlston, halten alles in Ordnung und führen ihre Aufträge treu zu Ende aus.

Sprache: Myrmen sprechen myrmisch. Als Fremdsprache beherrschen viele von ihnen die odonische Sprache, die von anderen Spezies auf Green-Grass gesprochen wird.

Namen: Myrmen haben Namen wie Pretgo, Tatra und tragen oft einen militärischen Rang vorweg.

Lebensweise: Myrmen essen alles, was bereits gestorben ist. Sie verabscheuen lebendige Nahrung und nehmen ihre Nahrung am liebsten getrocknet zu sich. Zu ihrer Nahrung gehören auch tote Säugetiere, Vögel und Insekten. Sollte Nahrungsknappheit bestehen, gehen die Myrmen auf die Jagd nach Lebewesen, die dann später verzehrt werden. Sie lieben auch Süßspeisen.

Myrmen durchlaufen in ihrem Leben verschiedene Lebensphasen. In der ersten Lebensphase, der Kindheit, sind Myrmen geschlechtslose Larven, die innerhalb eines Jahres schlüpfen. Die Myrmenlarve ist ungefähr 20 – 30 cm groß. Als Larve wird sie von myrmischen Hebammen versorgt. Nach einem Jahr schlüpft die Myrme. In der zweiten Lebensphase wächst das geschlechtliche Myrmenkind heran. Männliche Myrmen gibt es nur wenige. In den nächsten 10 Jahren wird es 1,60 – 1,80 Meter groß. Die Myrme bekommt Staatskunde-Unterricht bis zum 20. Lebensjahr und wird auf ihre entsprechende Arbeit vorbereitet, die den Fähigkeiten der Myrme entsprechen soll. In der dritten Lebensphase, der Jugend, ist der Geschlechtstrieb voll entwickelt. In dieser Phase besitzen männliche und weibliche Myrmen Flügel. Gemeinsam arbeiten die Myrmen für den Staat und für das Allgemeinwohl aller Myrmen. Der Militärdienst ist eine dieser Aufgaben, wobei die jungen Männer nicht gerne für den Militärdienst eingesetzt werden, weil sie selten sind und in dieser Lebensphase zur Befruchtung genutzt werden. Die Flügel der Myrmen dienen in dieser Lebensphase ursprünglich der Suche nach neuen Territorien, was bei einem bevölkerten Planeten nicht mehr nötig ist. In dieser Phase suchen sich die wenigen männlichen Myrmen ihre Frauen, die sie begatten. Nur beflügelte Myrmen sind geschlechtsreif. Einmal in ihrem Leben können die männlichen Myrmen begatten, danach nie wieder. Die männlichen Myrmen dürfen ihre Partnerinnen frei wählen, aber die meisten männlichen Myrmen suchen sich angesehene und erfolgreiche Frauen aus. Das ist vom Staat her auch so gewünscht. Und einer der männlichen Myrmen wird das Glück haben, die Königin zu begatten, deren weiblichen Nachkommen in die führenden Staatsdienste gehen können oder eine von ihnen wird die nachfolgende Königin. Eine weiblich befruchtete Myrme legt nach ca. einer Woche 1 – 6 Larveneier. Die weiblichen Myrmen, die nicht befruchtet wurden, führen ihren Dienst wie gewohnt fort. Das Myrmenpaar genießt für das nächste Jahr eine Auszeit vom Staatsdienst und zieht die Myrmenlarven auf. Die Eier liegen ein Jahr im Brutkasten, die vom Paar behütet werden, bevor die jungen Myrmen schlüpfen. Bei den Larven besteht eine Chance von 1 : 6, dass es eine männliche Myrme wird. Nach dem Jahr wird das Myrmenkind in staatliche Obhut gegeben. Myrmenweibchen können bis ins hohe Alter immer wieder befruchtet werden, auch wenn sie keine Flügel mehr besitzen. Es gibt bei den Myrmen keine Ehe oder dauerhaften Beziehungen. Myrmen sind Einzelgänger in einem kollektiven Staatsgebilde. Nur vorübergehend pflegen sie eine Beziehung, mit dem Ziel gemeinsame junge Myrmen aufzuziehen. Von der Königin stammen die intelligenten, kräftigeren und größeren weiblichen Myrmen. An dieser Größe erkennt man das Königshaus, das von Generation zu Generation fortgeführt wird. Sie werden in der Bildung, wie auch im Kampf extrem stark gefördert. Die dritte, geschlechtliche Phase endet ungefähr mit dem 25. Lebensjahr. Die jungen Myrmen verlieren ihre Flügel und sind erwachsen.

Lebensraum: Das Myrmen-Reich befindet sich im Xam-Sektor (G4). Der Xam-Sektor ist ein Sternensystem mit einem Roten Riesen und drei Planeten. Herausragend ist der P3-Klasse-Planet Green-Grass, von dem die insektoiden Spezies Araner, Libraner, Mantis, Myrmen und die Anuren und Plantoiden her stammen. Auf dem riesigen Planeten existiert eine Insekten- und Pflanzenwelt, die überdimensional groß gewachsen ist. Anstelle von Bäumen existieren dort eher riesengroße und breite Gräserkulturen. Es ist den Spezies dort nie gelungen, ein einheitliches Staatensystem zu errichten. Gründe dafür waren Kriege und natürliche Gefahren, wie die Kreatur Arachnide. Die Myrmen besiedelten darum in ihrer Interstellaren Epoche den benachbarten Planeten Ems, der für die Myrmen ideale Lebensbedingungen bietet. Einige Myrmen leben aber auch noch in den humanoiden Kolonien auf Green Grass. Durch den Kontakt mit anderen Spezies, leben Myrmen inzwischen auch an anderen Orten der Galaxis, was aber eher selten der Fall ist, weil Myrmen stark an ihr staatliches System auf Ems gebunden sind.

Geschichte: Auf dem riesigen Planeten Green-Grass haben sich verschiedene Spezies entwickelt, vorrangig Insektoiden. Schon in der Frühzeit war die Bildung von größeren Staaten schwer möglich. Um sich gegen die natürlichen Probleme des Planeten zu wehren, fehlten die technischen Möglichkeiten. Die Arachniden-Kreatur, die grausame Spezies der Mantis und andere Gefahren machten die Entwicklung auf dem Planeten schwer. Die Größe des Planeten ermöglichte es aber den Spezies, sich immer wieder in sichere Nischen zurück zu ziehen und dort allmählich fortschrittliche Kleinstaaten zu gründen. In vielen Fällen kamen in solchen Staatengebilden völlig unterschiedliche Spezies zusammen. Bis heute existieren auf Green-Grass so genannte Kolonien mit verschiedenen Spezies, die für Fortschritt und extraterrestrische Besucher offen sind.

Die Myrmen konnten sich schon immer stark organisieren und sie gehörten, neben den Mantis, zu den ersten Staaten, die fortschrittlich genug waren, um sich auf Green-Grass zu behaupten und sich in die Digitale Epoche und schließlich auch in die Interstellare Epoche hinein zu begeben. Zuvor haben es die Myrmen als ihre Pflicht angesehen, die grausame Spezies der Mantis aufzuhalten, die sich radikal über andere Völker hermachte. Nachdem sich die mantischen Völker einten, stand das Myrmische Reich den Mantis in Kriegen gegenüber. Die Kriege konzentrierten sich vor allem nur noch zwischen den beiden Völkern. So entstand auch ein Wettstreit um das Weltall. Es gelang beiden Völkern ziemlich zeitgleich, das Weltall zu erkunden und beide Völker fanden jeweils einen bewohnbaren Planeten, der ideale Lebensbedingungen bot und den sie für sich beanspruchten. Die Myrmen besiedelten den Planeten Ems und zogen sich fast vollständig von dem gefährlichen Planeten Green-Grass zurück. Die Mantis tat das gleiche auf ihrem Planeten Nurgan. Und der Krieg zwischen den beiden Völkern hielt an und wurde zu einem interplanetaren Krieg, der noch lange verhinderte, dass die beiden Spezies weiter ins All expandieren konnten.

Im Jahr 106 der Kosmischen Epoche entdeckte das Allianz-Explorerschiff Excelsior den Xam-Sektor und nahm Kontakt mit den Myrmen auf. Das Myrmen-Reich steht seitdem in Kooperation und Freundschaft mit der Allianz und allmählich expandieren die Myrmen ins Weltall. Vor allem im Militärdienst kommt es immer wieder zum Austausch von Soldaten mit der Allianz.

Im Jahr 122 veranlasste die Manti-Nation Friedensverhandlungen mit unterschiedlichen Staaten, zu denen auch die Allianz und der Myrmen-Staat gehörten. Zwischen den Mantis und den Myrmen wurde ein Waffenstillstand vereinbart. Dennoch kommt es immer mal wieder vor, dass sich Mantis und Myrmen bei einer zufälligen Begegnung angreifen, weil ihre emotionalen Wunden noch sehr tief sitzen.

Politik: Das Myrmen-Reich auf Ems wird monarchisch von einer Königin geführt. Die Myrmen sind zwar sehr militärisch veranlagt und pflegen ein national-kollektives Bewusstsein, sie arbeiten aber auch kooperativ mit anderen Staaten zusammen, vor allem mit der Allianz. Die einzelne Myrme lebt für ihren Staat und für das myrmische Gemeinwohl. Selbst die Myrmen, die ihr System aus irgendwelchen Gründen verlassen, führen einen militärischen Lebensstil. Ihre Staatsform ist dynastisch-monarchisch. Die Königin bildet die Spitze des Staates und aus ihrem Erbgut wird auch die neue Königin von der alten Königin in ihr Amt berufen. Untergliederte Regionen, also die Kontinente auf Ems, werden von Prätorinnen geführt, die aus der Familie der Königin stammen.

Gesellschaftliches: Im Myrmen-Reich wird mit der Währung Dot's gehandelt. Diese Währung ist eine Art E-Währung, die auf ein moral-ethisches und kapitalistisches Punktesystem basiert. Die Myrmen erhalten sie in ihrem Staat durch die Ausübung verschiedener Arbeiten und Verhaltensweisen. Die Umrechnung der Dot's in andere Währungssysteme ist kompliziert und wird bisher nur mit der Synkretis'en Syk-Notenbank ausgeführt. Die Allianz hat dem Myrmen-Reich durch Wertverkäufe Kapital in Credits zur Verfügung gestellt, das von Myrmen genutzt werden kann.

Kultur: Die Myrmen haben eine ungewöhnliche und für andere Humanoiden oft auch abscheuliche Bestattungskultur. Die Leichen werden in Massengräbern verscharrt. Eine einfache Tafel beschreibt, wer dort alles begraben ist. Besondere Persönlichkeiten kommen mit ihren Familien in VIP-Massengräbern. Die Form dieser Bestattung ist schon seit Urzeiten unter den Myrmen angelegt. Für die Myrmen ist es nur wichtig, dass ihr Leichnam nach dem Tod in die kollektive Gemeinschaft und zurück in die Natur überführt wird. Auch in den vielen Jahren der Kriege hat sich diese Bestattungsart bewährt.

Rituale: Das Feiern von Volks- oder Familienfesten ist den Myrmen relativ fremd. Solche Feiern widerstreben dem staatlichen System. Sie besitzen allerdings Feiertage wie den Volkstrauertag, an dem an gefallene Soldaten gedacht wird und den Veteranen-Tag, an dem die Veteranen geehrt werden. Nationale Militäraufmärsche finden außerdem zum Geburtstag der Königin statt.

Image: Myrmen sind bei anderen Völkern, außer bei den Mantis, gerne gesehen. Ihr militärisches Bewusstsein dient anderen Staaten häufig als Vorbild. Gesellschaftlich freundschaftliche Treffen mit Myrmen sind hingegen eher langweilig, weil sie beim Feiern selten eine entspannte Atmosphäre aufbauen.

Rollenspiel: Der Charakter braucht einen Grund dafür, wenn er nicht mehr dem Myrmen-Staat angehört. Er könnte beispielsweise den militärischen Austausch mit der Allianz pflegen und dort in der Force tätig sein. Einige wenige Myrmen leben auch außerhalb des Myrmen-Reiches. Der Myrme muss immer militärisch gespielt werden. Wenn sich Mantis und Myrmen irgendwo begegnen, kann es schnell zu aggressiven Feindseligkeiten kommen. Es geschieht äußerst selten, dass Mantis und Myrmen harmonisch miteinander klarkommen. Schon die Form der Mahlzeiten unterscheidet sie. Während Mantis die lebendige Nahrung bevorzugen, empfinden Myrmen das als abartig.

Fähigkeiten: Myrmen besitzen eine große Stärke und können mit ihren 4 Armen besonders effektiv kämpfen. Zudem schützt ihr chitinhaltiger Körper vor leichten Strahlungen und der Torso ist gerüstet. Myrmen können an glatten Wänden laufen und darum gut klettern. In jungen Jahren besitzen Myrmen Flügel, mit denen sie geringe Strecken weit fliegen können. Außerdem besitzen die Myrmen an ihrem After eine Giftdrüse, die gefährliche Säure ausstoßen kann. Dafür müssen die Myrmen allerdings ihren After von ihrer Bekleidung freilegen.

Regelhinweise:

- Junge Myrmen: Sollte bei der Ermittlung des Alters 2 – 4 gewürfelt worden sein, ist die Myrme zwischen 20 und 25 Jahre alt und befindet sie sich in der Jugend- und Befruchtungsphase. In dieser Phase konzentriert sich die Myrme darauf, einen Partner zu finden; evtl. hat das Paar auch schon Larven bekommen, die sie noch hüten. In der Zeit wirkt eine weibliche Myrme auch anziehender. Die männlichen Myrmen besitzen in dem Alter Flügel, mit denen sie fliegen können. Sie verwendet dafür das Talent Fliegen. Das Fliegen kostet ihnen nach je 5 Min. – 1 VIT.
- Größe: Sollte die Myrme besonders groß sein, kann sie aus königlicher Familie stammen.
- 4 Arme: Die Myrme kann im Kampf stets zwei Arme gleichzeitig nutzen, nämlich einen unteren und einen oberen Arm. Wenn sie sich auf das beidhändige Kämpfen konzentriert, kann sie sogar alle 4 Armen gleichzeitig nutzen.
- Stärke: Myrmen sind recht kräftig und haben einen hohen Startwert in ST. Ihre Muskulatur ermöglicht es, doppelt so viel zu tragen, wie sonstige Humanoiden.
- Chitinpanzer: Der chitinhaltige Körper schützt vor Strahlung (1 Std. lang) und Hitze. Der Chitinpanzer schützt außerdem den Torsobereich, also den kompletten Rücken, den Bauch und die Brust, mit + 1 BS und + 2 RS. Kriminelle Kopfgeldjäger machen gelegentlich Jagd auf Myrmen, um ihnen den Torsopanzer abzuschneiden und diesen dann zu verkaufen. Die Chitinpanzer werden als Trophäen oder als Schilde genutzt. Die Myrme stirbt dadurch.
- Kälte und Wärme: Die meisten Humanoiden leben in einem Temperaturbereich von 15 – 25 °. Wird es kälter oder wärmer, kann das dem Körper schaden (siehe Sekundärregeln, „Hitze und Kälte“!)
 - Myrmen haben allerdings eine Komfortzone von 15 – 30 °.
 - Sinkt bei Myrmen in der Kälte die VIT unter 7, fallen sie in eine Kältestarre und schlafen ein. Sie erleiden dann keine weiteren Abzüge mehr durch Kälte; erst wieder ab einer Temperatur von – 50 °.
- Sinne: Der Myrme erhält im Düstern keine negativen WM.
- Strahlung: Der chitinartige Zellstoff der Myrme schützt sie eine Stunde lang vor leichter atomarer Strahlung.
- Klettern: Myrmen können an Wänden laufen. Ihre Füße und Hände bieten den Halt an glatten Untergründen. Das Talent Klettern wird dann + 2 WM.
- Fliegen: Flugfähige Myrmen benötigen zum Abheben und Landen eine extra Bewegung. Nach 5 Min. Flugzeit verlieren sie – 1 VIT. Sie können eine Person transportieren und verbrauchen dann – 1 VIT mehr. Der Transport von Personen verlangt einen TW auf ST. Die Myrme fliegt 10 Felder schnell; mit einem 18er-Wert fliegt sie 15 Felder schnell. Das Fliegen stellt eine dauerhafte Bewegung dar. Soll eine Myrme in der Luft angegriffen werden, wird die Attacke – 2 WM. Wenn die Myrme einen Angriff im Flug durchführt, wird er aufgrund der Bewegung auch – 2 WM.
- Giftdrüse: Myrmen besitzen eine Giftdrüse am After. Diese Giftdrüse wird nur selten eingesetzt, weil sich die Myrme dafür entkleiden müsste. Einige Myrmen tragen allerdings Bekleidungen mit Hosenschlüssen am After. Wenn die Myrme ihr Gift ausspritzt, erleidet ein Geschädigter – W6 TP und einen Schock. Der Schuss hat eine Reichweite von 3 m. Für den Ausschuss muss der TW auf MOT gelingen. Dieses Gift greift auch Chitinpanzer und vergleichbare Schutzanzüge an.



ERMITTLUNGEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG

Alter

Das Alter wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 18 Jahre	6 = 28 Jahre	11 = 38 Jahre	16 = 50 Jahre
2 = 20 Jahre	7 = 30 Jahre	12 = 40 Jahre	17 = 55 Jahre
3 = 22 Jahre	8 = 32 Jahre	13 = 42 Jahre	18 = 60 Jahre
4 = 24 Jahre	9 = 34 Jahre	14 = 45 Jahre	19 = 65 Jahre
5 = 26 Jahre	10 = 36 Jahre	15 = 48 Jahre	20 = 70 Jahre

- Bis zum 25. Lebensjahr, bzw. wenn beim Alter eine 2 – 4 gewürfelt wurde, besitzt die Myrme noch Flügel und befindet sich in der Geschlechtsphase.
- Wurde 18 – 20 gewürfelt, werden aus Altersgründen alle TW – 2 WM, bei denen sich der alte Charakter bewegen muss.

Größe

Die Größe wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 1,50 m	6 = 1,72 m	11 = 1,78 m	16 = 1,86 m
2 = 1,60 m	7 = 1,74 m	12 = 1,79 m	17 = 1,88 m
3 = 1,65 m	8 = 1,75 m	13 = 1,80 m	18 = 1,90 m
4 = 1,68 m	9 = 1,76 m	14 = 1,82 m	19 = 1,95 m
5 = 1,70 m	10 = 1,77 m	15 = 1,84 m	20 = 2 m

Familiäre Verhältnisse

Mit dem W20 werden dreimal die Familiären Verhältnisse ermittelt.

W20	Sippe
1 – 9	Keinen Familienkontakt: Die Eltern, Familie oder Sippe lebt nicht mehr. Die Gründe dafür kann sich der Spieler frei ausdenken.
10 – 11	Kontakt zu Geschwistern: Der Charakter hat Kontakt zu einem Bruder oder einer Schwester oder zu mehreren Geschwistern. Ein Kontakt zu Eltern besteht ohnehin kaum. Die Anzahl der Geschwister kann sich der Spieler frei ausdenken.
12 – 13	Kontakt zur Hebamme: Die Myrme hat den Kontakt zu seiner staatlichen Hebamme behalten und pflegt den Kontakt.
14 – 15	Kontakt zu Pflege-Eltern: Die Myrme ist nicht im Myrmen-Staat aufgezogen, sondern von Pflegeeltern einer anderen Spezies erzogen worden, zu denen sie noch Kontakt hält.
16 – 17	Kontakt zu Eltern: Myrmen haben keinen Familienbezug. Die Myrme pflegt jedoch noch Kontakt zu einem oder beiden Elternteilen, weil dieser Elternteil oder beide Eltern in der Gesellschaft was Besonderes sind.
18 – 20	Freie Wahl!

W20	Partnerschaft
1 – 14	Keinen Partner: Der Charakter ist Single. Er kann seinen Partner auch tragisch verloren haben.
15 – 17	Partner: Die Myrme hat einen Partner, mit dem sie in nächster Zeit die Befruchtung durchführen möchte oder dies vor kurzem getan hat. Das Paar bleibt so lange zusammen, bis das Myrmenkind ein Jahr alt ist. In der Zeit ist das Paar von den staatlichen Pflichten entbunden. Danach wird das Kind in staatliche Obhut gegeben. Dies ist nur bei einem Alter von 20 – 25 möglich, sonst muss der Wurf wiederholt werden.
18 – 20	Freie Wahl!

...

W20	Kinder
1 – 10	Keine Kinder: Der Charakter hat keine Kinder
11 – 12	Pflegekind: Die Myrme zieht ein Kind aus einer anderen Spezies groß oder hat es bereits groß gezogen. Die Gründe dafür und die Spezies und ob das Kind noch erzogen wird oder ob nur noch ein guter Kontakt zueinander besteht, das denkt sich der Spieler selbst aus. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
13 – 15	Kind oder Kinder: Die Myrme zieht W6 Kinder auf. Die Kinder bleiben bis zum Abschluss des 1. Lebensjahres bei der Myrme, bis sie in die Obhut des Staates abgegeben werden. In der Zeit ist die Myrme auch von den staatlichen Pflichten entbunden. Mit dem W12 wird ermittelt, wie alt die Kinder in Monaten sind. Myrmen können nur dann Kinder haben, wenn sie max. 25 Jahre alt sind. Wenn die Myrme schon älter ist, muss der Wurf wiederholt werden.
16 – 17	Kontakt zu einem oder mehreren Kindern: Die Myrme hat noch Kontakte zu einem oder mehreren Kinder, die sie mal bekommen hat und dieses oder diese in staatliche Obhut abgegeben wurden. Für den Kontakt muss ein guter Grund bestehen. Die Anzahl der Kinder entscheidet der Spieler. Das Alter der Kinder muss sich am Alter des Charakters orientieren.
18 – 20	Freie Wahl!

Persönlichkeitsmerkmale

- Es werden drei PM ausgewürfelt, die allerdings auch abgelehnt werden können, wenn der Spieler dafür jeweils 50 Talentpunkte opfert oder wenn ein anderes bereits erhaltendes PM dafür um 3 Punkte aufgewertet wird; in dem Fall müssen die PM aber steigerbar sein.

Talente

Im Folgenden sind die Startwerte der Talente aufgelistet und Besonderheiten, die sich bei der Spezies ergeben. Eine genaue Beschreibung zu den Talenten findet sich in Teil A, unter „Talente“.

Regenerative Talente		Weitere Hinweise zu Talenten
Glück	5	<ul style="list-style-type: none"> • Klettern: Die Myrme kann an glatten Wänden klettern. Sie erhält auf den TW stets + 2 WM. • Motorik: Um das Gift aus dem After zu verschießen, wird das Talent MOT verwendet. • Fliegen: Die männliche kann Fliegen, wenn sie zwischen 20 und 25 Jahre alt ist.
Lebensenergie	5	
Mut	5	
Psinetik	/	
Vitalität	5	
Willensstärke	7	

Bewegungstalente	
Akrobatik	5
Boarden	5
Feinmotorik	5
Fliegen	3
Klettern	7
Reiten	3
Rennen	5
Schleichen	5
Schwimmen	5
Springen	5
Tanzen	5
Tarnen	5
Werfen / Fangen	5

Arbeitstalente	
Bau-Architektur	7
Elektrik	5
Handeln	5
Hauswirtschaft	7
Holzbearbeitung	5
Kochen / Backen	5
Landwirtschaft	7
Mechanik	5
Viehzucht	5

Wissenstalente	
Astronomie	5
Botanik	7
Geschichte	5
Humanologie	5
Informatik	5
Intelligenz	5
Jura	5
Kommunik.-technik	5
Kunst	5
Mathematik	7
Medizin	5
Naturwissenschaften	5
Parapsychologie	5
Pharmazie	5
Profiling	5
Psychol. / Pädagogik	5
Raumschiffkunde	5
Sprachen / Schriften	5
Staatskunst	7
Waffenkunde	7
Zoologie	7

?	
---	--

Körperliche Talente	
Aussehen	3
Motorik	5
Reflex	5
Saufen	3
Scitech	3
Sinnesschärfe	5
Stärke	10

Kampftalente	
Artillerie	5
Fernkampf	5
Kampfkunst	5
Klingenwaffen	5
Nahkampf	7
Schlagwaffen	5
Schwungwaffen	5

Intuitive Talente	
Abriechen	3
Charisma	5
Erste Hilfe	5
Etikette	5
Fischen	5
Instinkt	5
Jagen	5
Lügen	3
Malen / Zeichnen	5
Musik	5
Orientierung	5
Recherchieren	5
Singen	5
Skrupellosigkeit	5
Spuren	5
Suchen	5
Survival	7
Verkl. / Schminken	3
Verstecken	5

Mobilitätstalente	
Fahrzeuge	5
Flugzeuge	5
Kanu	5
Motorräder	5
Nautik	5
Navigation	5
Panzer	7
Raumschiffführung	5
Robale	3
Sphäriker	5