

Charaktererstellung – Talente

Inhalt	Seite
Die Talente	1
Die Regenerativen Talente	2
Körperliche Talente	6
Kampftalente	8
Intuitive Talente	9
Mobilitätstalente	11
Bewegungstalente	12
Wissenstalente	16
Arbeitstalente	20
Besondere Talente im Überblick	22

1. Die Talente

Der Spieler erstellt nun für seinen Charakter die Talente. Die Talente kommen im Spiel in verschiedenen Situationen zum Einsatz. Immer wenn der Spieler etwas tun möchte oder muss, wird ein Talentwurf gemacht, der darüber entscheidet, wie erfolgreich der Charakter in seinem Tun war.

- Die Talente bewegen sich im Rahmen von 1 – 20.
- Unter 7 ist der Wert so primitiv, dass der Charakter damit eigentlich kaum was anfangen kann. Der Wert sollte auf mind. 7 angehoben werden, sofern der Spieler nicht einen guten Grund hat, dieses Talent unter 7 zu belassen.
- Ab dem Wert 7 ist ein Wert humanoidisch, aber immer noch schlecht.
- Erst ab 10 ist der Wert normal.
- Ab 12 ist der Wert gut. Ab 15 ist der Wert überdurchschnittlich gut. Ab 18 ist der Wert außerordentlich herausragend.

Werte	1 – 3	4 – 6	7 – 9	10 – 11	12 – 14	15 – 17	18 – 20
Bedeutung	Kritisch	Primitiv	Schlecht	Normal	Gut	Sehr gut	Außerordentl.

- Als Kategoriebereiche werden die Sprünge auf 12, 15 und 18 bezeichnet. Diese Bereiche können bei einigen Talenten im Spiel besondere Auswirkungen haben.

Die Punkte

- Der Spieler erhält zur Charaktererstellung 300 Punkte + $3W20 \times 10$ Punkte.
 - Er konnte bereits bei der Biographie und bei den Persönlichkeitsmerkmalen Punkte davon einsetzen.
 - Die restlichen Punkte hat er nun zur Verfügung, um die Talente nach seinen Vorstellungen zu steigern.



Talente steigern

- Jedes Talent hat einen Startwert. Diese Startwerte finden sich bei den jeweiligen Rassen-Beschreibungen.
- Jede Anhebung eines Talentens in einen höheren Kategoriebereich (12, 15, 18) kostet mehr Punkte.
 - Jeder Punkt ab 12 kostet 3 Punkte
 - Jeder Punkt ab 15 kostet 5 Punkte
 - Jeder Punkt ab 18 kostet 10 Punkte.
- In „Intelligenz“ musste die Kategorie bereits vor der Punktevergabe feststehen. Der Wert darf hier dennoch höher bepunktet werden, als ursprünglich festgelegt. Es ändert allerdings nichts mehr am Bildungsstand.
- Wurde das Talent Magie auf mind. 12 aufgewertet, erhält der Charakter die Fähigkeit Magie. Nur bestimmte Rassen können magisch begabt sein.
 - Kobolde erhalten einen Zauber mehr.
 - Magier, die sich einer Zaubergruppe zugehörig fühlen, erhalten einen Zauber aus dieser Gruppe zusätzlich.
 - Während der Abenteurer erhält der Charakter einen neuen Zauber, wenn der MAG-Wert eine neue Kategorie erreicht (15, 18) und virtuell weiter bei 21, 24 usw.

- Wird das Talent Budo auf mind. 12 aufgewertet, erhält der Charakter ab 12 je Wert einen Budo-Kampftrick. Voraussetzung: In NK muss der Charakter hier mind. den Wert 12 haben. Nur Nihona oder bei Nihona lebende Personen können Budo beherrschen.

Einfluss durch die Rasse

- Die Startwerte der Talente finden sich in den Rassen-Beschreibungen.
- Beim Lykaner und Panthera verändern sich einige Werte, wenn sich diese verwandeln. Dies ist bei den jeweiligen Talenten und bei der Beschreibung der Rassen beschrieben.
- Bei der Mantode und beim Piscaven verändern sich einige Werte, wenn diese im Wasser sind. Dies ist bei den jeweiligen Talenten und bei der Beschreibung der Rassen beschrieben.
- Der Kobold erhält einen Zauber zusätzlich, wenn der Charakter ein Magier sein soll.
- Nur Nihona oder Personen, die bei Nihonas leben, können Budo beherrschen.

2. Die Regenerativen Talente

- Die Regenerativen Talente regenerieren täglich um je einen Punkt. Die Regeneration findet nach dem Aufstehen statt.
- Alle Regenerativen Talente steigen endgültig + 1, wenn der Charakter ein Magier ist und in dessen Umfeld von 11 x 11 m ein anderer Magier stirbt. Außerdem erhält der Charakter dadurch einige Stücke an Erinnerungen und Wissen vom Verstorbenen.

Budo	Fertigkeiten und Techniken zur ernsthaften körperlichen Auseinandersetzung mit einem Gegner.
Allgemein:	Nur Nihona besitzen diese Fähigkeit oder in sehr großen Ausnahmefällen Personen, die bei Nihona gelernt haben bzw. dort aufgezogen wurden. Solche Humanoiden haben dann aber auch die Lebensweise der Nihona angenommen. <ul style="list-style-type: none"> • Um Budo zu beherrschen, muss der Charakter in NK und Budo mind. den Wert 12 haben. • Ab dem Wert 12 erhält der Charakter je Talentwert einen Kampftrick. • Um auf Budo zu parieren, muss man in REFL mind. den Wert 15 haben. Oder man pariert mit einem entsprechenden Kampftrick dagegen. Oder man hat den Zauber Superagilität-Tempo aktiviert.
Das Talent sinkt vorübergehend ...	<ul style="list-style-type: none"> • - 1, wenn der Charakter einen Kampftrick einsetzt; auch bei einem Misserfolg.

Glück (GL)	Hoher Lebenserfolg und Rettungshilfe in Notlagen.
Allgemein:	In besonderen Lebenslagen kann der TW auf GL darüber entscheiden, ob der Charakter sich noch aus der Situation befreien kann. GL wird auch bei Glücksspielen eingesetzt.
Das Talent sinkt vorübergehend ...	<ul style="list-style-type: none"> • - 1, wenn der Charakter eine ihm wichtige Person verloren hat oder er ein unglückliches Ereignis erlebt, z. B. auch wenn ein Kampf verloren wurde. • - W4, wenn die Finanzen des Charakters ins Minus gerutscht sind und er nicht mehr genug Nahrung besitzt. • durch die Wirkung von Pharmazeutika.
Das Talent steigt vorübergehend ...	<ul style="list-style-type: none"> • + 1 durch ein positives Erlebnis. • durch die Wirkung von Pharmazeutika.
Ab 15:	<u>Glück im Kampf</u> : Dies ist eine dauerhafte Fähigkeit. Der Spieler muss das Anliegen jedoch rechtzeitig bekanntgeben. Wenn der Charakter die Attacke eines Gegners gegen ihn bemerkt, darf der Spieler (vor der ausgeführten Attacke!), einmal in einem Kampf, einen TW auf GL fordern. Der Gegner erhält daraufhin - 2 WM auf seine Attacke. Diese Wirkung darf auch ausgespielt werden, wenn der Charakter einen Schock hat.
Ab 18:	<u>Meisterhafter TW auch bei einer 2</u> : Dies ist eine dauerhafte Fähigkeit. Der Charakter erhält auch dann eine meisterhafte Aufwertung, wenn der TW eine 2 ergibt.
Unter 10:	<u>Pech</u> : Auch im Kampf leidet der Charakter an Pech. Die Gegner konzentrieren sich eher auf ihn. Wenn der SM für seine NSC auswürfelt, auf wen sie losgehen wollen, wird auf den Pechvogel einen weiteren Würfelwert gelegt. <i>Beispiel: Der Gegner hat die Wahl auf einen von drei Gegner vorzugehen. Dies kann mit dem W4 ausgewürfelt werden, wobei der Pechvogel zwei Würfelziffern erhält.</i>
Unter 7:	<u>Depressiv</u> : Der Charakter ist depressiv veranlagt; auch leicht suizidal.

Lebensenergie (LE)	LE ist die Stärke des Organismus.
Allgemein:	Auf LE wird selten ein TW gemacht, aber LE entscheidet über den Lebensstand des Charakters. <ul style="list-style-type: none"> • Der Oger kann seine LE auf über 20, max. auf den Wert 30 ansteigen lassen. • Einige Rassen haben besondere Fähigkeiten in Bezug auf LE, so können Mantoden und Piscaven beispielsweise ihre LE anheben, wenn sie mit ausreichend Wasser benetzt werden oder der Vampir kann LE überaus schnell regenerieren.
Das Talent sinkt vorübergehend ...	<ul style="list-style-type: none"> • wenn TP zu Lasten des Charakters gehen. • - 1, wenn der Charakter 12 Std. lang nichts gegessen hat. Hat der Charakter wieder genug gegessen, regeneriert in diesem Fall LE stündlich um je einen Punkt. • - 2, wenn der Charakter 12 Std. lang nichts getrunken hat. Hat der Charakter wieder genug getrunken, regeneriert in diesem Fall LE stündlich um je einen Punkt. • bei offenen (mittleren) Wunden je ¼ Std. - 1. • bei schweren Wunden je 5 Min. - 1. • durch Gesundheitsstörungen wie Erbrechen, Kopfschmerzen, Bauchschmerzen, Fieber und Krämpfen, - 1 bis - 3. • wenn der Charakter zu starker Hitze oder Kälte ausgesetzt ist. In solchen Fällen sind TW auf WS nötig. • durch die Wirkung von Pharmazeutika.
Das Talent steigt vorübergehend ...	<ul style="list-style-type: none"> • durch die Wirkung von Pharmazeutika.
Ab 15:	NRS + 1: Der Charakter erhält einen dauerhaften Natürlichen Rüstungsschutz von + 1. Mögliche übrige TP gehen zu Lasten des Charakters. Die entsprechende Körperpartie ist nach einem Treffer nicht mehr gerüstet. Die NRS regeneriert täglich, jedoch nur wenn keine offene Wunde besteht.
Ab 18:	NBS: Der Charakter erhält einen dauerhaften Natürlichen Barrierschutz in Höhe von 10 % seiner aktuellen LE (gerundet). Der NBS wirkt vor dem NRS. Das Auge (empfindliche Körperpartie) erhält nur so lange einen NBS, bis die LE auf die Hälfte des ursprünglichen Wertes gesunken ist.
Unter 4:	Ohnmacht: Der Charakter kann W6 x ¼ Std. lang ohnmächtig werden, wenn der TW auf WS misslingt. Außerdem sinkt dadurch VIT - 1.
Auf oder unter 0:	Tot: Der Charakter kann nur noch durch Rettungsmaßnahmen wiederbelebt werden. Außerdem sinkt dadurch VIT - 1.

Magie (MAG)	Übernatürliche Geistesfähigkeit; Zauberei, mit der auf Personen und Umgebung durch Willenskraft Einfluss ausgeübt werden kann.
Allgemein:	Um MAG zu beherrschen, muss der Charakter das Talent auf mind. 12. Der Charakter erhält ab dem Wert 12 je Talentwert einen Zauber. Gehört der Charakter einer Zaubergruppe an, erhält er aus dieser Gruppe zusätzlich einen Zauber. Innerhalb der Abenteuer erhält der Charakter einen neuen Zauber, wenn der Wert eine neue Kategorie erreicht. Folgende Rassen können Magie besitzen: Amazone, Anthrop, Dunkelalb, Elb, Grauelb, Halbelb, Halbork, Kobold, Negorianer, Nihona, Ork, Ratze, Sauraner, Slinger und Vampir. <ul style="list-style-type: none"> • Der Kobold erhält einen zusätzlichen Zauber, wenn er Magier sein soll.
Das Talent sinkt vorübergehend ...	<ul style="list-style-type: none"> • durch den Einsatz von MAG; unterschiedlich viel. Bei einem misslungenen Versuch stets - 1. • durch die Wirkung von Pharmazeutika.
Das Talent steigt vorübergehend ...	<ul style="list-style-type: none"> • durch die Wirkung von Pharmazeutika.
Das Talent steigt dauerhaft ...	<ul style="list-style-type: none"> • + 1, wenn man sich häufig mutig den Gefahren stellt.
Ab 15:	Der Charakter kann einen neuen Zauber erhalten.
Ab 18:	Der Charakter kann einen neuen Zauber erhalten.
Über 20:	Der Charakter kann über 20 hinaus virtuelle MAG-Punkte sammeln, um weitere Zauber zu erhalten. Einen neuen Zauber erhält der Charakter immer dann, wenn er 3 Punkte (virtuell) gesammelt hat; nämlich ab 21, 24 usw. Der MAG-Wert bleibt dabei aber immer auf max. 20. Sollte er durch eine Abwertung sinken und man erreicht danach wieder eine Kategorie, die man bereits hatte, erhält man keinen neuen Zauber.


Mut (MUT)	Kühnheit, Tapferkeit und Courage des Charakters.
Allgemein:	MUT entscheidet darüber, ob sich der Charakter in eine gruselige oder gefährliche Situation hinein traut. MUT wird auch häufig als Gegen-TW gegen Ängste eingesetzt. Auch die Begegnung mit beängstigenden Kreaturen fordert oft einen TW auf MUT (sofern man sich so einer Kreatur noch nie gestellt hatte). Misslingt dieser TW, erleidet der Charakter einen Schreck.
Das Talent sinkt vorübergehend ...	<ul style="list-style-type: none"> - 1, wenn man sich einer Gefahr wiederholt nicht stellen konnte. - W4 durch einen Schreck. durch die Wirkung von Pharmazeutika.
Das Talent sinkt dauerhaft ...	<ul style="list-style-type: none"> - 1, wenn der Charakter ein Nahtoderlebnis hatte. <p>Außerdem erhält der Charakter dann auch eine Angststörung, die sich auf das Erlebte bezieht, wodurch er gestorben ist.</p>
Das Talent steigt vorübergehend ...	<ul style="list-style-type: none"> durch die Wirkung von Pharmazeutika.
Das Talent steigt dauerhaft ...	<ul style="list-style-type: none"> endgültig + 1, wenn man sich häufig mutig den Gefahren stellt.
Ab 15:	<u>Provokation</u> : Der Charakter tritt er so provokativ-mutig auf, dass sich mögliche Gegner so provoziert fühlen, dass sie einen Kampf eingehen und in einem Umfeld von 11 x 11 Metern gehen sie dann zuerst auf ihn los. Um diese Fähigkeit auszuspielen, muss dem Charakter der TW auf MUT gelingen und er muss Inplay provokant auftreten. Seine Gegner müssen zu Beginn einen Gegen-TW auf WS schaffen, um sich nicht provozieren zu lassen.
Ab 18:	<u>Kampfrausch</u> : Der Charakter konzentriert sich darauf in einen Kampfrausch zu fallen. Dieser Kampfrausch hält bis zum Ende des Kampfes an. Bei dem Kampfrausch will der Charakter seine Feinde erledigen. Im Nahkampf verursachen seine Attacken + W6 TP mehr. Außerdem erleidet er keine Schocks und Schrecken. Allerdings will er auch, dass alle Gegner zu Boden gehen und bei einem SKR-Wert von 15 will er sie auch töten und bei einem SKR-Wert von 18 sind ihm auch Freunde und Liebende egal, wenn diese dabei beispielsweise im Weg stehen. Der Charakter ist mit diesem Wert generell leichtsinnig und würde stets zuerst in brenzlige Lagen gehen und Kämpfe eingehen.
Unter 10:	<u>Mögliche Angst vor Kämpfen</u> : Der Charakter traut sich nur dann an einem Kampf teilzunehmen, wenn ihm der bewusste TW auf MUT gelingt (Kognition). Allgemein gilt, dass der Charakter mit diesem Wert ein vorsichtiger und ängstlicher Typ ist, der schon bei einfachen Problemen einen TW auf MUT schaffen muss und der Konfrontationen lieber aus dem Weg.
Unter 7:	<u>Angst vor Kämpfen</u> : Der Charakter traut sich nicht, an einem Kampf teilzunehmen. Er geht dem Kampf aus dem Weg bzw. beteiligt sich in keiner Weise daran.
Unter 4:	<u>Akute Angststörung</u> : Der Charakter ist fast handlungsunfähig und würde vor einem Kampf immer flüchten.

Vitalität (VIT)	Gesundheit des Charakters in Bezug auf die physische Verfassung.
Allgemein:	VIT spiegelt das körperliche Wohlbefinden des Charakters wider. In schmutziger oder pathogen verunreinigter Umgebung muss der TW auf VIT gelingen, sonst fängt sich der Charakter einen Erreger ein.
Das Talent sinkt vorübergehend ...	<ul style="list-style-type: none"> - 1, nach jeder Kampfrunde, wenn der Charakter aktiv war. - 1, wenn der Charakter leicht müde oder erschöpft ist. Das tritt nach 16 Std. ohne Schlaf auf oder wenn sein Schlaf gestört war oder er zu lange gearbeitet hat, besonderen Eindrücken ausgesetzt war, einen Jetlag hatte u. ä. - 1, wenn der Charakter schwer müde ist. - 1, wenn die LE in den kritischen Bereich oder auf 0 gesunken ist. - 1, bei einem Schock, Schreck oder Wahn. bei Gesundheitsstörungen, wie Übelkeit, Kopfschmerzen u. ä. wenn der Charakter zu starker Hitze oder Kälte ausgesetzt ist. In solchen Fällen sind TW auf WS nötig. durch die Wirkung von Pharmazeutika.
Das Talent regeneriert auch ...	<ul style="list-style-type: none"> + 1 durch verschiedene Formen der Erholung (siehe Sonderregeln „Gesundheit“!) + 1 durch ein Nickerchen. Dies ist einmal am Tag möglich. Leichte Müdigkeit wird dadurch aufgehoben. durch Schlaf. Allerdings werden dadurch nur Abzüge durch Müdigkeit regeneriert, dafür aber sofort und komplett. Der Charakter muss dafür mind. 8 Std. lang schlafen.
Das Talent steigt vorübergehend ...	<ul style="list-style-type: none"> durch die Wirkung von Pharmazeutika. Werden Mantoden oder Piscaven übermäßig mit Wasser benetzt, erhalten sie sofort VIT-Aufschläge, die sich nach jeder Stunde um einen Punkt zurück regenerieren. Die Mantode erhält sofort + 2 VIT und die Piscave + 4 VIT. Diese Fähigkeit funktioniert einmal am Tag. Dafür verlieren Mantoden und Piscaven auch außerhalb von Wasser nach einem Tag - 1 VIT und VIT regeneriert nur im Wasser.

Ab 15:	Alle TW werden + 1 WM.
Ab 18:	Alle TW werden + 2 WM.
Unter 10:	Alle TW werden - 1 WM.
Unter 7:	Alle TW werden - 2 WM.
Unter 4:	Der Charakter wird W6 x ¼ Std. lang ohnmächtig.
Bei 0:	Der Charakter fällt ins Koma.

Willensstärke (WS)	Psychische Verfassung und Widerstandskraft (Resilienz).
Allgemein:	WS stellt das psychische Gleichgewicht des Charakters dar. WS wird z. B. eingesetzt, um sich mit einem Gegen-TW gegen psychische Zauber zu wehren oder um seine Skrupellosigkeit zu unterdrücken oder um sich mit einem Gegen-TW gegen die eigene Sucht zu wehren. Es kann aber auch dazu dienen, um einer Folter auszuhalten. Und schließlich schützt die WS vor dem Wahnsinn, den man erleiden kann, wenn man in eine verstörende Situation kommt, z. B. wenn man einen brutal blutigen Tatort entdeckt oder wenn eine liebende Person gestorben ist.
Das Talent sinkt vorübergehend ...	<ul style="list-style-type: none"> - 1, wenn der Charakter leicht müde ist. Das tritt normalerweise nach 16 Std. ohne Schlaf auf oder wenn sein Schlaf gestört war oder er zu lange gearbeitet hat, besonderen Eindrücken ausgesetzt war, einen Jetlag hatte u. ä. - 1, wenn der Charakter eine skrupellose Tat ausgeübt hat, die nicht seinem eigentlichen Wert entspricht. - 3, wenn der Charakter 24 Std. lang nicht geschlafen hat. Er ist dann schwer müde. - W4, wenn man einem Wahn erliegt. durch die Wirkung von Pharmazeutika.
Das Talent regeneriert auch ...	<ul style="list-style-type: none"> + 1 durch ein Nickerchen. Dies ist einmal am Tag möglich. Leichte Müdigkeit wird dadurch aufgehoben. durch Schlaf. Allerdings werden dadurch nur Abzüge durch Müdigkeit regeneriert, dafür aber sofort und komplett. Der Charakter muss dafür mind. 8 Std. lang schlafen.
Das Talent steigt vorübergehend ...	<ul style="list-style-type: none"> durch die Wirkung von Pharmazeutika.
Ab 15:	Beidhändigkeit: Der Charakter konzentriert sich darauf, beidhändig zu kämpfen. Ihm muss dafür der TW auf WS gelingen. Bei der kommenden Attacke kann der Charakter beide Hände nutzen und somit zwei Attacken durchführen, die auf ein oder unterschiedliche Ziele gerichtet sein können. Der Einsatz mit der ungeübten Hand wird - 2 WM. Die Beidhändigkeit kann über die Aktion hinausgehalten werden und gilt so lange, bis die Kognition unterbrochen oder umgesetzt wird. Unterbrochen wird sie beispielsweise dadurch, wenn der Charakter sich stark bewegt (rennen, springen usw.)
Ab 18:	Schock-Resilienz: Der Charakter kann einem Schock widerstehen, wenn ihm der automatische TW auf WS gelingt.
Unter 10:	Unkonzentriert: Arbeitstalente, Intuitive Talente, Mobilitätstalente und Wissenstalente werden - 2 WM. Der Charakter ist unkonzentriert, abwesend, ein wenig lethargisch. Er ist gereizt, vergisst leicht Dinge, ist in sich gekehrt und macht Fehler. TW in konzentrierten Situationen werden - 2 WM.
Unter 7:	Paranoia + 3: Der Charakter erleidet das PM Paranoia (Startwert 12) oder erhält in dem PM + 3. Paranoia verursacht Wahnvorstellungen und Verschwörungsängste. <ul style="list-style-type: none"> Androiden sind vom paranoiden Verhalten ausgenommen.
Unter 4:	Paranoia + 3: Der Charakter erleidet erneut im PM Paranoia + 3. Neben den Wahnvorstellungen und den Verschwörungsängsten treten auch leichte Halluzinationen auf.

3. Körperliche Talente

Aussehen (AUSS)	Erscheinungsbild einer Person.	
Allgemein:	Wer einen unschönen Charakter hat, kann sich die Gründe dafür ausdenken. Das kann z. B. eine Gesichtsverbrennung sein. Eine Narbe hingegen kann einen Charakter auch positiv markant machen.	
Das Talent sinkt vorübergehend ...	<ul style="list-style-type: none"> - 1, wenn der Charakter übermüdet ist. Der gesunkene Wert hält so lange an, wie der Charakter müde erscheint - 1, wenn der Charakter verdreckt oder schlecht angezogen ist. Der gesunkene Wert hält so lange an, wie der Charakter so aussieht. 	
Das Talent sinkt endgültig ...	<ul style="list-style-type: none"> wenn der Charakter dauerhaft Drogen konsumiert. 	
Das Talent steigt vorübergehend ...	<ul style="list-style-type: none"> + 1 bis + 3, wenn der Charakter sich besonders gut schminkt und kleidet. Hierfür muss der TW auf Verkleiden / Schminken gelingen. Der gesteigerte Wert hält so lange an, wie die Veränderung wirkt. Danach regeneriert der Wert sofort (siehe Talent „Verkleiden / Schminken“). + 1, wenn der Charakter Wellness durchführt. Der gesteigerte Wert hält 24 Std. lang an. 	
Ab 15:	Betören und Verführen: Besitzt der Charakter in AUSS und CHAR mind. den Wert 15, kann er jemanden betören, leicht überreden und auch sexuell verführen, wenn ihm der TW auf CHAR gelingt.	
Ab 18:	Wunderschön: Der Charakter ist so schön wie ein Modell. Er erntet relativ viele Blicke. So einem schönen Charakter mag man nur dann schaden, wenn der TW auf SKR gelingt; auch im Kampf.	
Unter 10:	Unschön: Der Charakter sieht unschön aus. Umso tiefer der Wert liegt, desto abscheulicher sieht der Charakter aus.	

Motorik (MOT)	Bewegungsfähigkeit.
Allgemein:	MOT ermöglicht es dem Charakter, wendige Bewegungen auszuführen. Im Nahkampf wird es zum Ausweichen genutzt. Will der Charakter ausweichen, muss er die TW auf REFL und MOT schaffen. Fällt man zu Boden, muss ein automatischer TW auf MOT gelingen, sonst liegt man danach am Boden.
Das Talent sinkt vorübergehend ...	<ul style="list-style-type: none"> durch die Wirkung von Pharmazeutika.
Das Talent steigt vorübergehend ...	<ul style="list-style-type: none"> durch die Wirkung von Pharmazeutika.
Ab 15:	Ausbalancieren der Waffe: Der Charakter balanciert seine Waffe. Ihm muss dafür der TW auf MOT gelingen. Die kommende Attacke mit dieser Waffe wird dann + 1 WM. Das Ausbalancieren der Waffe kann über die Aktion hinausgehalten werden und gilt so lange, bis die Handlung unterbrochen oder umgesetzt wird. Unterbrochen wird sie beispielsweise dadurch, wenn der Charakter sich stark bewegt (rennen, springen usw.)
Ab 18:	Behände Bewegungen: Der Charakter kann einer mittelgroßen und großen Waffe auf einem Feld ausweichen, ohne dabei das Feld zu verlassen und er kann in die Sicherheitszone eines Gegners eindringen, auch wenn dem Gegner bereits die Impuls-Parade gelungen ist; danach müssen dem Charakter jedoch noch die TW auf REFL und MOT gelingen.
Unter 10:	Unbeweglich: Der Charakter ist ein unbeweglicher Typ.

Reflex (REFL)	Neuronal vermittelte, unwillkürliche, rasche Reaktion auf einen Reiz.
Allgemein:	Immer wenn der Charakter auf etwas schnell reagieren muss, kommt REFL zum Einsatz. Im Kampf wird REFL zum Ausweichen genutzt. Will der Charakter ausweichen, muss er die TW auf REFL und MOT schaffen. Ebenso kann REFL erforderlich sein, wenn der Charakter Gegenstände abschlagen will, beiseite springen will usw. REFL wird genutzt, um die Reihenfolge im Kampf festzulegen. <ul style="list-style-type: none"> • Der Goblin erhält bei der Ermittlung der Kampfreihenfolge + W6 Punkte zusätzlich. • Werden Mantoden oder Piscaven übermäßig mit Wasser benetzt, erhalten sie sofort REFL-Aufschläge, die sich nach jeder Stunde um einen Punkt zurück regenerieren. Die Mantode erhält sofort + 2 REFL und die Piscave + 4 REFL. Diese Fähigkeit funktioniert einmal am Tag.
Das Talent sinkt vorübergehend ...	<ul style="list-style-type: none"> • durch die Wirkung von Pharmazeutika.
Das Talent steigt vorübergehend ...	<ul style="list-style-type: none"> • durch die Wirkung von Pharmazeutika.
Ab 15:	<u>Kampftricks parieren</u> : Der Charakter ist in der Lage Kampftricks zu parieren.
Ab 18:	<u>Kampfreihenfolge + W6</u> : Bei der Ermittlung der Kampfreihenfolge erhält der Charakter + W6 Punkte zusätzlich. <u>Leichten Fernkampfwaffen ausweichen</u> : Der Charakter kann einem Schuss von einem Bogen, einem Blasrohr, einer Zwillie parieren, wenn ihm die TW auf REFL und auf das entsprechende Parade-Talent gelingen. Einer Bola und Schüsse von einem Compound-Bogen oder einer Schleuder kann er nicht parieren.
Unter 4:	<u>Vorübergehend gelähmt</u> : Der Charakter ist vorübergehend gelähmt und somit bewegungs- und handlungsunfähig.
Bei 0:	<u>Ohnmächtig</u> : Der Charakter wird W6 x ¼ Std. lang ohnmächtig.

Saufen	Langes Aushalten beim alkoholischen Trinkgelage.
Allgemein:	Der starke Konsum alkoholischer Getränke beeinflusst die Talentwerte. Häufiger Konsum kann zur Alkoholsucht führen. Beim Wettsaufen erschwert sich der TW mit jeder Runde um - 1 WM.

Sinnesschärfe (SINN)	Riechen, Sehen, Hören, Schmecken und Fühlen.
Allgemein:	Dieses Talent kann gut eingesetzt werden, um Geräusche oder anschleichende Personen wahrzunehmen oder Dinge auf Distanz zu erkennen. Es wird auch beim Zielen eingesetzt. Wenn dem Charakter der TW auf SINN gelingt, kann er bei einer Entfernung ab 10 Metern eine gewünschte Körperzone treffen. Bei einer Entfernung von unter 10 Metern kann er eine gewünschte Körperpartie treffen. Außerdem kann der Charakter entscheiden, ob die Attacke im Ergebnis der Kategorie geringer ausfallen soll. Das Zielen kann über die Aktion hinausgehalten werden und gilt so lange, bis die Kognition unterbrochen oder umgesetzt wird. Unterbrochen wird sie beispielsweise dadurch, wenn der Charakter sich stark bewegt. <ul style="list-style-type: none"> • Anuren, Araner, Chelonianer, Dunkelalben, Elben, Goblins, Grauelben, Halbelben, Halborks, Krokonen, Lykaner als Werwölfe, Mantoden, Myrmen, Oger, Oktowesen, Orks, verwandelte Pantheras, Piscaven und Vampire erhalten im Düstern keine negativen WM. • Wasser-Humanoiden können im Wasser sehen. Der TW auf SINN wird nicht negativ WM. • Libraner erhalten auf SINN + 2 WM, wenn sie sich auf etwas visuell konzentrieren, z. B. beim Zielen.
Das Talent sinkt vorübergehend ...	<ul style="list-style-type: none"> • durch die Wirkung von Pharmazeutika.
Das Talent steigt vorübergehend ...	<ul style="list-style-type: none"> • durch die Wirkung von Pharmazeutika.
Ab 15:	<u>Zielen bewirkt + 1 WM</u> : Bei einem gelungenen TW wird eine anschließende Attacke + 1 WM.
Ab 18:	<u>Zielen bewirkt + 2 WM</u> : Bei einem gelungenen TW wird eine anschließende Attacke + 2 WM. <u>Kein unbemerktes Anschleichen</u> : Dem Charakter kann man sich nicht unbemerkt von hinten anschleichen. Auch im Dunkeln hört der Charakter feindliche Nahkampfattacken rechtzeitig.
Unter 10:	<u>Schlechte Sinne</u> : Die Sinne des Charakters sind vermindert. Beim Zielen wird der TW auf SINN - 2 WM.

Stärke (ST)	Körperliche Kraft.
Allgemein:	Der Charakter kann mit ST etwas aufgebrochen, etwas beiseiteschieben, schwere Dinge tragen usw. Ab dem Wert 12 gilt der Charakter als kräftig und kann über 100 kg im Gewichtheben stemmen. Ab dem Wert 15 kann er 130 Kg stemmen. Ab dem Wert 18 kann er 150 Kg stemmen. Umso höher der Wert ist, desto länger kann er schweres Gepäck tragen, bis er erschöpft ist. <ul style="list-style-type: none"> Werden Mantoden oder Piscaven übermäßig mit Wasser benetzt, erhalten sie sofort ST-Aufschläge, die sich nach jeder Stunde um einen Punkt zurück regenerieren. Die Mantode erhält sofort + 2 ST und die Piscave + 4 ST. Diese Fähigkeit funktioniert einmal am Tag.
Das Talent sinkt vorübergehend ...	<ul style="list-style-type: none"> durch die Wirkung von Pharmazeutika.
Das Talent steigt vorübergehend ...	<ul style="list-style-type: none"> durch die Wirkung von Pharmazeutika.
Ab 15:	<u>Powerschlag + W4 TP</u> : Der Charakter konzentriert sich darauf, mit seiner folgenden Nahkampf-Attacke oder einem Wurf einen Powerschlag einzusetzen, der dann + W4 TP mehr anrichtet, wenn der TW auf ST gelingt. Der Powerschlag kann über die Aktion hinausgehalten werden und gilt so lange, bis die Kognition unterbrochen oder umgesetzt wird. Unterbrochen wird sie beispielsweise dadurch, wenn der Charakter sich stark bewegt. <ul style="list-style-type: none"> Oger richten mit dem Powerschlag + W6 TP an.
Ab 18:	<u>Powerschlag + W6 TP</u> : Der Powerschlag richtet + W6 TP mehr an. Siehe oben! <ul style="list-style-type: none"> Oger richten mit dem Powerschlag + W10 TP an.
Unter 10:	<u>Schwach</u> : Der Charakter gilt ist ein schwacher Typ. Das Tragen von schweren Rüstungen, Waffen oder Gerätschaften verursachen VIT-Abzüge.

4. Kampftalente

Fernkampf (FK)	Fähigkeit im Umgang mit sämtlichen Fernkampfwaffen, wie Armbrust, Bogen oder auch der Donnerbüchse.
Allgemein:	Artilleriewaffen werden ebenso mit diesem Talent geführt. Zuvor muss nämlich der TW auf Waffenkunde gelingen, um die entsprechende Artilleriewaffe bedienen zu können. Ist das gelungen, muss der TW bei dieser Waffengattung in Zukunft nicht mehr durchgeführt werden. Die Bola und die Schleuder werden mit dem Talent SCHWW geführt.
Ab 15:	<u>Attacke + 1 TP</u> : Der Charakter richtet mit seiner Attacke + 1 TP mehr an (außer bei Taserwaffen).
Ab 18:	<u>Attacke + W6 TP</u> : Der Charakter richtet mit seiner Attacke + W6 TP mehr an (außer bei Taserwaffen).

Klingenwaffen (KLW)	Nahkampf mit Klingenwaffen, wie Messer, Dolche, Schwerter, Säbel usw.
Ab 15:	<u>Attacke + 1 TP</u> : Der Charakter richtet mit seiner Attacke + 1 TP mehr an.
Ab 18:	<u>Attacke + W6 TP</u> : Der Charakter richtet mit seiner Attacke + W6 TP mehr an.

Nahkampf (NK)	Körperlicher, waffenloser Nahkampf, der mit der Faust, mit dem Fuß, mit dem Kopf, durch Anrennen, Würgen usw. ausgeführt werden kann.
Allgemein:	Die Attacke durch eine Kopfnuss richtet 1 TP Selbstschaden an. Die Attacke durch einen Ellbogenschlag wird - 2 WM. Um Budo zu können, muss der Charakter auch in NK mind. den Wert 12 haben.
Ab 15:	<u>Attacke + 1 TP</u> : Der Charakter richtet mit seiner Attacke + 1 TP mehr an.
Ab 18:	<u>Attacke + W6 TP</u> : Der Charakter richtet mit seiner Attacke + W6 TP mehr an.

Schlagwaffen (SCHLW)	Nahkampf mit Schlagwaffen, wie Stuhlbeine, Keulen usw. Auch die Axt und das Beil werden mit diesem Talent geführt; ebenso der Schild.
Allgemein:	Bei klingenartigen Schlagwaffen sind die Auswirkungen des Schadens in der Trefferliste in der Liste der Klingenwaffen abzulesen.
Ab 15:	<u>Attacke + 1 TP</u> : Der Charakter richtet mit seiner Attacke + 1 TP mehr an.
Ab 18:	<u>Attacke + W6 TP</u> : Der Charakter richtet mit seiner Attacke + W6 TP mehr an.

Schwungwaffen (SCHWW)	Umgang mit Nah- und Fernkampfwaffen, die zentrifugal geschleudert, gewirbelt und rotiert oder auch gepeitscht werden. Dazu gehören Lasso, Kette, Peitsche, Schleuder, Bola usw.
Ab 15:	<u>Attacke + 1 TP:</u> Der Charakter richtet mit seiner Attacke + 1 TP mehr an.
Ab 18:	<u>Attacke + W6 TP:</u> Der Charakter richtet mit seiner Attacke + W6 TP mehr an.

5. Intuitive Talente

Abrichten	Talent zur Aufzucht und zum Abrichten von Tieren.
Allgemein:	Ab dem Wert 12 gehorcht einem das abgerichtete Tier gut und versteht auch einige Tricks. Amazonen, Elben und Nomas richten gerne Pferde ab. Kobolde züchten und richten gerne verschiedene Kreaturen ab, auch wenn sie nicht besonders gut darin sind und nicht gut mit ihnen umgehen. Lykaner richten gerne Hunde ab. Nomas richten auch Kamele ab. Orks richten gerne Goronen ab oder Trolle. Skarden richten gerne Papageien ab. Pantheras richten gerne Katzenwesen ab. Piscaven richten gerne Delphine ab. Sauraner richten gerne Echsen ab. Vampire richten gelegentlich Gargoyles ab. Für einige extreme Kreaturen, wie Goronen, Trolle, Dinosaurier o. ä. benötigt man hohe Werte.

Charisma (CHAR)	Ausstrahlungskraft, mit der man Humanoiden überreden und anführen kann.
Allgemein:	CHAR ist wichtig für Führungspersonen. Besitzt man in CHAR und AUSS mind. den Wert 15, kann man jemanden betören oder sexuell verführen, wenn der TW auf CHAR gelingt.
Ab 15:	<u>Charismatische Ansage:</u> Der Charakter führt im Kampf eine charismatische kurze Ansage, z. B.: „Schnappt euch die Schweine!“ Dem Charakter muss dafür der TW auf CHAR gelingen. Die charismatische Ansage wirkt so lange, bis der Charakter in der nächsten Kampfrunde wieder an der Reihe ist. Alle seine ernsthaften Verbündeten (und auch der Charakter selbst) erhalten für den Zeitraum auf alle TW + 1 WM.
Ab 18:	<u>Charismatische Rede:</u> Der Charakter führt außerhalb eines Kampfes eine charismatische Rede. Dem Charakter muss dafür der TW auf CHAR gelingen. Die charismatische Rede wirkt für den ganzen Kampf. Alle seine ernsthaften Verbündeten (und auch der Charakter selbst) erhalten für den Zeitraum auf alle TW + 2 WM.
Unter 10:	<u>Uncharismatisch:</u> Der Charakter wird nicht als Anführer anerkannt und er wird bei Gruppenentscheidungen schnell übergangen.
Unter 7:	<u>Unrespektiert:</u> Der Charakter wird kaum respektiert.

Etikette	Verhaltensweisen und Tischmanieren.
Allgemein:	Etikette spielt vor allem in privilegierten Kreisen eine Rolle. Etikette kann auch bei diplomatischen Treffen wichtig sein oder wenn man zu Gast in einem Gutshaus oder in einer Burg ist. Bei einer misslungenen Etikette fällt der Charakter negativ auf.

Handeln	Kenntnisse und Fähigkeit im Umgang mit Handelswaren, dem gezielten Ein- und Verkauf und für Logistik, also zum Ein- und Auslagern von Waren, z. B. auf Kutschen.
Allgemein:	Dieses Talent kann auch genutzt werden, um einen Preis hinunter oder hinauf zu handeln. Die Handelsspanne liegt bei 10 – 20 %. Gelingt ein normaler TW und dem Handelspartner misslingt sein TW, erhält der Charakter 10 % Erlass. Gelingt ein guter TW und dem Handelspartner misslingt sein TW, erhält der Charakter 20 % Erlass. Sollte dem Charakter ein guter TW gelingen und der Handelspartner schafft nur einen normalen TW, bewirkt das lediglich 10 % Erlass. Sinnvoll ist es für dieses Talent auch das Wissenstalent Rechnen zu beherrschen. Auch ein Lagerarbeiter muss dieses Talent beherrschen, wenn er Frachtgut vernünftig verstauen will. Wenn ihm beispielsweise in einem Schiff der TW misslingt, kann es passieren, dass die Fracht bei Wellengang durch den Frachtraum fliegt.

Instinkt (INST)	Gedanken oder Eingaben des Unterbewusstseins (Intuition).
Ab 10:	<u>Lüge entlarven</u> : Der Charakter kann einen TW auf INST machen, um eine Lüge zu entlarven. Ist für den Gegner zuvor ein TW auf Lügen gelungen, muss dem Charakter ein Gegen-TW auf INST gelingen.
Ab 12:	<u>Gefahren einschätzen</u> : Der Charakter kann einen TW auf INST machen, um eine Lage einzuschätzen. Der SM gibt daraufhin grobe Hinweise preis.
Ab 15:	<u>Kampfsituation einschätzen</u> : Der Charakter kann zu Beginn oder während eines Kampfes einen TW auf INST einsetzen (Kognition), um zu erfahren, wie sich die Gegner ungefähr verhalten werden. (Werden sie planlos oder geplant angreifen; werden sie sich auf jemanden besonders konzentrieren; würden sie flüchten, wenn sie in der Minderheit sind ...)
Ab 18:	<u>Vorwarnung</u> : Der Charakter erhält automatisch die Vorwarnung durch den SM, wenn er plötzlich von hinten oder aus einem Versteck heraus angegriffen werden soll. Auch vor besonderen Gefahren kann er eine Vorwarnung erhalten. Er spürt auch, wenn er oder seine Gruppe heimlich beobachtet wird.

Lügen	Bewusst dargestellte unwahre Aussagen machen.
Allgemein:	Wenn der Charakter einfach so lügt, kann ein anderer mit einem TW auf INST versuchen, die Lüge zu entlarven. Hat der Charakter aber einen TW auf Lügen gemacht, muss die andere Person einen Gegen-TW auf INST machen, um die Lüge zu entlarven.
Ab 15:	Es gehört zur Art des Charakters, hin und wieder zu lügen.

Orientierung (OR)	Zurechtfinden in einer fremden Umgebung, ohne oder mit Karte.
--------------------------	---

Singen	Musikalischer Gebrauch der Stimme.
Allgemein:	Die beeindruckenden Pfeiftöne der Avesen werden mit dem Talent Singen durchgeführt.
Ab 15:	Der Charakter ist ein guter Sänger, der auch als Barde oder in Chören auftreten kann.
Ab 18:	Der Charakter ist ein guter Sänger, der darin auch seine Profession haben kann.

Skrupellosigkeit (SKR)	Fähigkeit, rasche, bedenkenlose, teils grausame Entscheidungen zu treffen und diese durchzuführen, die anderen schaden können.
Allgemein:	SKR dient dem Charakter, um einem Wesen Leid zuzufügen, ohne dabei oder danach ein schlechtes Gewissen zu haben. Sittliche Werte werden während der Tat aus dem Bewusstsein verdrängt. Als skrupellose Taten gelten auch das Verlassen von geliebten Personen oder das Hintergehen von gut bekannten Personen. Der Spieler muss die skrupellose Art seines Charakters gegenüber anderen Menschen ausspielen. Will der Charakter eine skrupellose Tat durchführen, die nicht seinem Wert entspricht, muss er einen TW auf SKR schaffen. Eine Tat durchzuführen, die nicht der SKR des Charakters entspricht, verursacht – 1 VIT und – 1 WS und – 1 SKR. Will der Charakter in bestimmten Situationen seiner SKR widerstehen, muss der Charakter einen Gegen-TW auf WS schaffen.
Ab 12:	<u>Bedenkenhaft skrupellos</u> : Der Charakter ist in der Lage, sich so zu verteidigen, dass er anderen dadurch tödlich schaden könnte. Ein Soldat braucht mind. diesen Wert.
Ab 15:	<u>Mörderisch skrupellos</u> : Der Charakter geht im Kampf skrupellos, ungerecht und achtlos vor. Er ist in der Lage, jemanden heimtückisch von hinten zu töten und auch Unschuldige und Wehrlose anzugreifen. Um seine Belange zu schützen, würde er auch seine Verbündeten hintergehen.
Ab 18:	<u>Grausam skrupellos</u> : Der Charakter geht im Kampf besonders skrupellos und grausam vor. Er tötet ohne Skrupel Unschuldige und auch Verbündete und hat Gefallen am Tod vieler Personen. Er kann ein grausamer Mörder und eiskalter Killer sein, der auch Mehrfach- und Massenmorde durchführen würde.
Unter 10:	<u>Harmonisch-friedlich</u> : Der Charakter ist harmonisch und friedlich und setzt sich dafür ein, Kämpfe zu unterlassen und würde sich nur dann an einem Kampf beteiligen, wenn es nicht anders möglich ist. Dafür muss ihm aber der TW auf SKR gelingen.
Unter 7:	<u>Pazifistisch</u> : Der Charakter ist grundsätzlich friedliebend und geht Konflikten aus dem Weg und setzt sich dafür ein, dass auch andere den friedlichen Weg anstreben.

Suchen	Suchen und schließlich auch das Finden von versteckten Dingen, Fallen, Türen usw.
Allgemein:	Um Personen zu finden, wird das Talent SINN genutzt. Suchen kann als Gegen-TW zu Verstecken eingesetzt werden. Zum Durchsuchen eines Raumes benötigt man ca. 15 Min. Möchte man nur oberflächlich und schnell suchen, wird der TW – 2 WM und dauert dann nur 5 Min. Man findet dann aber vielleicht nicht alles. Bei der Suche ermöglicht ein guter TW mehr Funde und ein meisterhafter TW offenbart alles.

Survival (SURV)	Überleben in der Wildnis oder in extremen Situationen, auch ohne besondere Hilfsmittel.
Allgemein:	Mit dem Talent Survival kann man beispielsweise Feuer machen, ein Zelt aufbauen, Fallen stellen, Alarmbänder spannen, das Wetter deuten usw. SURV wird genutzt, um in der Wildnis nach Lebensmitteln zu suchen. Siehe unter den Sonderregeln, bei „Survival“!

Verkleiden / Schminken	Das eigene oder fremde Äußere durch andere Kleidung oder Kostümierung zu verändern, bis hin zur Unkenntlichkeit. Das Schminken betrifft die Maskerade von Haut und Gesicht.
Allgemein:	Verkleiden / Schminken wird beim Theater genutzt, kann aber auch bei Spionageaktivitäten sinnvoll genutzt werden. Es dient aber auch dazu, sich bei entsprechenden Anlässen gut zu gewöhnen. Mit dem gelungenen TW kann man damit sein Aussehen vorübergehend aufwerten. Ein normal gelungener TW bewirkt + 1, ein gut gelungener TW + 2 und ein meisterhaft gelungener TW + 3. Ein Patzer hingegen – 1.

Verstecken	Dinge so ablegen, dass sie von anderen nicht gefunden werden sollen.
Allgemein:	Das Gegen-Talent zu Verstecken ist Suchen.

6. Mobilitätstalente

Kanu	Fähigkeit mit einem Kanu zu rudern und zu lenken. Das Talent beinhaltet aber auch das Rudern von Kajaks und das Paddeln von Paddelbooten und das Floßfahren.
-------------	--

Kutschfahrt	Fähigkeit eine Kutsche oder einen Planwagen zu führen.
--------------------	--

Reiten	Fortbewegung auf dem Rücken eines Tieres, z. B. auf einem Pferd.
Allgemein:	Nomas reiten auf Kamelen oder Pferden. Orks reiten häufig auf Goronen. Sauraner können ab dem Wert 18 auf Drachen oder Dinosauriern reiten, wenn diese dafür abgerichtet wurden. Tiere spüren die bedrohliche Situation durch einen Vampir oder Lykaner und werden sich nicht von ihnen reiten lassen, sondern flüchten vor ihnen.
Ab 15:	Der Reiter kann das Tier ohne Sattel reiten.

Seefahrt	Kenntnisse und Fähigkeiten mit dem Umgang von Booten und Schiffen und entsprechende nautische Fähigkeiten.
-----------------	--

7. Bewegungstalente

Akrobatik (AKR)	Turnerische und gymnastische Fähigkeit. Wird auch genutzt, um gelenkig über Hindernisse zu klettern (Parcours) oder auf Seilen zu laufen, Yoga auszuüben oder Limbo zu tanzen.
Allgemein:	Um sich im Kampf um 180 ° oder mehr drehen zu wollen, ist ein TW auf AKR nötig.
Ab 12:	<u>Rollen:</u> Der Charakter kann besondere Bewegungen vollführen. Beispiele: <ul style="list-style-type: none"> - Sollte er auf dem Boden liegen, kann er mit einem gelungenen TW zur Seite rollen. - Sollte er auf dem Boden liegen, kann er mit einem gelungenen TW eine Rückwärts-Rolle ausführen und dadurch wieder zum Stehen kommen. - Im Laufen oder Rennen kann sich nach hinten drehen. Entweder stoppt er dadurch das Rennen oder er rennt rückwärts weiter. Dadurch werden die Felder, die er durchs Rennen noch erreichen könnte um die ½ reduziert.
Ab 15:	<u>Drehen:</u> Der Charakter kann sich während des Laufens oder Rennens nach hinten umdrehen. Entweder stoppt er dadurch das Rennen oder er rennt rückwärts weiter. Dadurch werden die Felder, die er durchs Rennen noch erreichen könnte, um die ½ reduziert. Wenn der Charakter im Laufen ist, wird der TW auf AKR – 2 WM. Im Rennen wird der TW auf AKR – 4 WM. Diese Fähigkeit ist keine Doppelaktion. Sie kann aber zu einer werden, wenn der Charakter z. B. nach dem Umdrehen im Rennen noch eine Waffe einsetzen möchte. Auch dieser TW wird dann – 4 WM.
Ab 18:	<u>Umkreisen:</u> Der Charakter kann sich um einen Gegner, der sich direkt vor oder neben ihm befindet, durch eine behände Bewegung umkreisen, so dass der Charakter dann hinter oder neben ihm steht. Er kann auf diese Weise die Person, die als Hindernis im Weg steht, umgehen. Ebenso könnte er eine Doppelaktion nutzen und die Person daraufhin vom neuen Standort aus angreifen. Die Attacke würde aus der Bewegung heraus – 2 WM. Da der Gegner durch die Umkreisung noch nicht direkt angegriffen wird, kann er sich dagegen nur mit einer Impuls-Parade wehren, sofern in dieser Kampfunde noch keine Impuls-Parade stattfand.

Feinmotorik (FM)	Handwerklich filigranes Geschick.
Allgemein:	Uhrmacher benötigen dieses Talent. Es wird auch verwendet, um Knoten zu lösen und zu binden, Personen zu fesseln und um Taschendiebstahl zu begehen. Nachdem eine Person gefallen ist, wird ein TW auf FM gemacht, um zu ermitteln, ob er die Dinge, die er in seinen Händen gehalten hat, durch den Sturz fallen gelassen wurden. <ul style="list-style-type: none"> • Der Lykaner als Werwolf und der Panthera als Werkatze verlieren während ihrer Mutation – 3 in FM und in allen Talenten, die ihre Handfertigkeit betreffen.
Ab 12:	<u>Taschendiebstahl:</u> Der Charakter kann Jemandem etwas aus der Tasche klauen, wenn ihm der TW auf FM gelingt. Das Opfer kann einen Gegen-TW auf SINN machen, um den Diebstahl zu bemerken. <u>Schlösser knacken:</u> Der Charakter kann Türen und andere Schlösser knacken.
Ab 15:	<u>Behändigkeit:</u> Der Charakter kann sich aus Fesseln befreien (Handschnellen, Kabelbinder, Stricke) und er beherrscht einige Kartenspieler- und Zaubertricks, die auf Feinmotorik beruhen.
Ab 18:	<u>Schnelles Nachladen:</u> Der Charakter lädt seine Waffe schneller nach, nämlich um die ½ an Aktionen (gerundet). Dem Charakter muss dafür der TW auf FM gelingen.

Fliegen (FL)	Talent, mit dem eigenen Körper zu fliegen.
Allgemein:	<p>Dieses Talent beherrschen nur einige Rassen. Zum Abheben vom Boden benötigt der Charakter eine Bewegung und der TW auf Fliegen muss gelingen. Danach befindet er sich in der Luft. Besondere Flugmanöver können weitere TW erfordern. Zum Landen wird ebenfalls eine Bewegung aufgewendet. Flugfähige Charaktere sind Avesen, Libraner, Mantis oder der junge Myrmen mit Flügel.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Charakter fliegt auf dem Kampffeld je Aktion 10 Felder weit. • Durch einen meisterhaften TW kann der Charakter 5 Felder weiter fliegen. • Fliegen ist eine Bewegung. Parallele Handlungen werden darum – 2 WM. • Die Attacke auf einen fliegenden Charakter wird – 2 WM. • Libraner braucht zum Landen und Abheben keine extra Bewegung. Er kann direkt in den Flugmodus übergehen. Ebenso kann er ständig akrobatisch fliegen und während des Fluges spontan seine Richtung ändern. <p>Ein Charakter, der sich durch den Zauber Metamorphose zu einem fliegenden Wesen verwandelt hat, benötigt ebenso dieses Talent. Es steht mit der Charaktererstellung allerdings vermutlich noch auf einen so tiefen Stand, dass ihm das Fliegen damit noch sehr schwerfallen dürfte.</p>
Das Talent sinkt vorübergehend ...	<ul style="list-style-type: none"> • – 1, wenn der Charakter 5 Min. lang fliegt. Avesen erst nach einer ¼ Std.
Ab 15:	Der Charakter fliegt 1 Feld weiter.
Ab 18:	Der Charakter fliegt 5 Felder weiter (also 15 Felder). Der Charakter kann besonders akrobatische fliegen.

Klettern (KL)	Hinaufsteigen auf Bäumen und auf Bergen oder an Fassaden hangeln.
Allgemein:	<p>Der TW auf KL muss zu Beginn des Kletterns gemacht werden und dann stets nach 5 Metern.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Je Aktion bzw. Sek. klettert man 1 Meter hoch. Bei einem meisterhaften TW schafft er 1 Meter mehr. • Fällt man aus geringer Höhe hinunter, liegt man danach am Boden, wenn der automatische TW auf MOT misslingt und mit dem TW auf FM wird ermittelt, ob man die Dinge aus den Händen fallen lässt, die man mit sich trägt. • Ab einem Sturz aus 2 Metern Höhe erleidet man – 1 TP, ab einem Sturz aus 3 Metern Höhe W6 TP, ab 5 Metern Höhe W6 TP, ab 7 Metern Höhe 2 W6 TP, ab 9 Metern Höhe 3 W6 TP usw. • Schweres Klettern verursacht Erschöpfung. • Araner, Mantis, Myrmen, Sauraner und Oktowesen können an glatten Wänden klettern. Sie erhalten beim normalen Klettern + 2 WM. • Ratzen können einige Meter an Wänden hochklettern und erhalten + 2 WM. • Der Panthera kann als Panther gut klettern, z. B. auf Bäume hinauf, und erhalten + 2 WM. • Der Torone erhält – 4 WM.
Ab 15:	Der Charakter schafft je Aktion 1 Meter mehr. Der Charakter kann gekonnt Bouldern und in den Bergen klettern.
Ab 18:	Der Charakter schafft je Aktion 2 Meter mehr. Der Charakter kann an Fassaden klettern.

Rennen (RENN)	Schnelles Laufen.
Allgemein:	<ul style="list-style-type: none"> • Der TW auf RENN muss zu Beginn des Rennens gemacht werden. Misslingt der TW startet der Charakter erst nur 1 Meter weit. Im Kampf rennt der Charakter bei einem gelungenen TW 5 Meter (Felder) weit. Bei einem meisterhaften TW schafft man es 1 Meter weiter (also 6 Felder). • Wenn der Charakter in der nächsten Kampfrunde weiterrennen will, ist kein TW erforderlich. Er rennt so lange, bis er das Rennen stoppt. • Im Kampf kann der Charakter zu Beginn des Rennens die Richtung um max. 90 ° ändern oder während des Rennens max. 2 x bis zu 45 ° ändern. • Während des Rennens werden parallele Handlungen – 2 WM. • Die Attacke auf einen rennenden Gegner wird – 2 WM. • Rennen ermöglicht die Attacke „Rammen“. • Intensives Rennen kann Erschöpfung verursachen: Nach 1 Min. muss der TW VIT gelingen, sonst verliert der Charakter – 1 VIT und muss das Rennen aufgeben. Nach jeder weiteren Min. ist ein erneuter TW fällig, der jeweils – 1 WM wird. • Oger und Plantoiden rennen aufgrund ihrer Größe 1 Feld weiter. • Der verwandelte Panthera (Panther) und der Werwolf und der Torone rennen doppelt so weit.
Ab 15:	Der Charakter rennt zusätzlich 1 Meter weiter (6 Felder). Erschöpfung tritt erst nach 5 Min. auf.
Ab 18:	Der Charakter rennt zusätzlich 2 Meter weiter (7 Felder). Erschöpfung tritt erst nach 10 Min. auf.
Unter 10:	Der Charakter rennt 1 Meter weniger weit (4 Felder). Erschöpfung tritt schon nach 30 Sek. auf.
Unter 7:	Der Charakter rennt 2 Meter weniger weit (3 Felder). Erschöpfung tritt schon nach 15 Sek. auf.

Schleichen (SCHL)	Sich möglichst unentdeckt und heimlich fortbewegen.
Allgemein:	<ul style="list-style-type: none"> • Misslingt der TW, wird man entdeckt. • Gelingt der TW, schleicht man im Kampf je Aktion einen ½ Meter weit, also erreicht man das nächste Feld erst in der darauffolgenden Aktion. Gelingt der TW meisterhaft, schleicht man einen ½ Meter weiter, also ein volles Feld. • Mit einem Gegen-TW auf SINN kann man schleichende Personen aufspüren. • Oger, Toronen und Plantoiden erhalten auf das Talent Schleichen immer – 2 WM. • Pantheras als Panther erhalten + 2 WM.
Ab 15:	Der Charakter schleicht einen halben Meter weiter, also ein volles Feld.
Ab 18:	Der Charakter schleicht erneut einen halben Meter weiter. Der Charakter kann sich auch unbemerkt an Personen anschleichen, die in SINN einen Wert von mind. 18 haben.

Schwimmen (SCHW)	Fähigkeit zu Schwimmen und zu Tauchen.
Allgemein:	<p><u>Schwimmen:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Der TW muss zu Beginn gelingen. • Misslingt der TW, schluckt man versehentlich Wasser, kommt nicht weiter, benötigt einen neuen Versuch, der – 2 WM wird. • Ist man einer Gefahr ausgesetzt, z. B. weil man ins Wasser gestürzt ist, geht man bei einem misslungenen TW unter. • Strömungen oder Kälte können den TW negativ WM. • Schwimmt man eine ¼ Std., ist erneut ein TW nötig. Misslingt der TW, tritt Erschöpfung auf und der Charakter könnte untergehen. • Je Aktion schwimmt der Charakter einen ½ Meter weit. Im Kampf käme der Charakter somit erst in der übernächsten Aktion ins nächste Feld. • Beim Schwimmen kann der Charakter die Richtung je Aktion um max. 45 ° ändern. • Chelonianer können in einer Aktion 2 x soweit schwimmen. • Anuren, Krokonen und Mantoden können in einer Aktion 3 x soweit schwimmen. • Piscaven können in einer Aktion 5 x soweit schwimmen. • Plantoiden treiben auf dem Wasser und können nicht untergehen. <p>...</p>

	<p>Tauchen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der TW muss zu Beginn gelingen. • Mislingt der TW, schluckt man versehentlich Wasser, kommt nicht weiter, benötigt einen neuen Versuch, der - 2 WM wird. • Ist man einer Gefahr ausgesetzt, z. B. weil man durch eine Höhle hindurchtaucht, kann man bei einem misslungenen TW ertrinken. • Strömungen, Düsternis, Dunkelheit oder Kälte können den TW negativ WM. • Der Charakter schafft entsprechend seines Wertes eine gewisse Strecke. Möchte er dann noch weiter tauchen, schafft er max. erneut die 1/2 seiner vorherigen Reichweite, wenn ihm der TW gelingt. Schafft er den TW nicht, muss er auftauchen oder würde ertrinken. <ul style="list-style-type: none"> ○ Wert ab 7: Der Charakter taucht 5 m. Mit einem erneuten TW schafft er 2,50 m. Er kann unter Wasser max. 15 Sek. lang die Luft anhalten. ○ Wert ab 10: Der Charakter taucht 10 m. Mit einem erneuten TW schafft er 5 m. Er kann unter Wasser max. 30 Sek. lang die Luft anhalten. ○ Wert ab 12: Der Charakter taucht 20 m. Mit einem erneuten TW schafft er 10 m. Er kann unter Wasser max. 1 Min. lang die Luft anhalten. ○ Wert ab 15: Der Charakter taucht 40 m. Mit einem erneuten TW schafft er 20 m. Er kann unter Wasser max. 2 Min. lang die Luft anhalten. ○ Wert ab 18: Der Charakter taucht 80 m. Mit einem erneuten TW schafft er 40 m. Er kann unter Wasser max. 4 Min. lang die Luft anhalten. • Beim Tauchen kann der Charakter die Richtung je Aktion um max. 45 ° ändern. • Chelonianer können in einer Aktion 2 x soweit tauchen. • Anuren, Krokonen und Mantoden können in einer Aktion 3 x soweit tauchen. • Piscaven können in einer Aktion 5 x soweit tauchen. • Plantoiden erhalten beim Tauchen - 4 WM. • Anuren, Chelonianer, Krokonen, Mantoden und Piscaven sind Unterwasser-Humanoiden, die im und unter Wasser im Düstern ohne WM sehen.
--	--



Springen (SPR)	Der Charakter kann nach vorne springen, nach dem Rennen weiter springen, nach oben springen oder über Hindernisse hinwegspringen.
Allgemein:	<ul style="list-style-type: none"> • Der Charakter kann aus dem Stand heraus einen Meter weit springen, auch wenn der TW mislingt. • Wenn der TW mislingt, fällt er danach zu Boden und erleidet - 1 TP oder er springt irgendwo gegen und erleidet - W6 TP. Ein weiterer TW auf FM entscheidet danach darüber, ob er die Dinge fallen lässt, die er in der Hand gehalten hatte. • Gelingt der TW, springt der Charakter 1 Meter weit; gelingt der TW meisterhaft, schafft er es 1 Meter weiter. Ist der Charakter zuvor gerannt, schafft er es außerdem noch 1 Meter weiter. • Der Charakter kann aus dem Stand heraus 50 cm hoch springen, auch wenn der TW mislingt. Wenn der TW mislingt, fällt der Charakter danach zu Boden oder irgendwo gegen. • Gelingt der TW, springt der Charakter einen 1/2 Meter hoch; gelingt der TW meisterhaft, schafft er es noch einen 1/2 Meter höher. Ist der Charakter zuvor gerannt, schafft er es außerdem noch einen 1/2 Meter höher. • Anuren können 10 m weit und 5 m hochspringen, aus dem Stand und aus dem Rennen heraus. • Oger und Plantoiden springen einen Meter höher und weiter. • Mantis, Pantheras als Panther und Werwölfe springen doppelt so weit und hoch.
Ab 15:	Der Charakter schafft den Sprung aus dem Stand noch 1 Meter weiter. Der Charakter schafft den Sprung in die Höhe noch einen 1/2 Meter weiter.
Ab 18:	Der Charakter schafft den Sprung aus dem Stand erneut 1 Meter weiter. Der Charakter schafft den Sprung in die Höhe erneut einen 1/2 Meter höher.

Tanzen	Partnertanz, Turniertanz, Dorftanz usw.
Allgemein:	Langes Tanzen kann Erschöpfung verursachen.
Ab 15:	Der Charakter kann mit seinem Tanzkönnen an Auftritten teilnehmen. Für das Tanzen zu Hofe braucht man in Tanzen mind. den Wert 15.

Tarnen (TARN)	Sich selbst oder jemand anderen zu so verstecken, dass man nicht gesehen oder gefunden wird.
Allgemein:	Wenn man sich unter einer Laubdecke verbergen möchte oder hinter einer Deckung unentdeckt sein will, wird das Talent eingesetzt. Um eine getarnte Person zu erkennen, muss der Gegen-Talent auf SINN gelingen. <ul style="list-style-type: none"> • Pantheras als Panther erhalten + 2 WM. • Der Plantoid kann sich nur schlecht tarnen; außer im Wald: Wenn er sich als Baum darstellt, wird der TW auf Tarnen + 4 WM. • Wenn der Sauraner sich tarnen will, indem er die Hintergrundfarbe annimmt, muss ihm der TW auf Tarnen gelingen. Sein TW wird dann + 2 WM.

Werfen / Fangen (WF)	Gegenstände werfen, um damit auch zu treffen oder Gegenstände fangen.
Allgemein:	Ein Humanoid wirft Gegenstände ca. 150 Km/h schnell und mind. 10 Meter weit. Danach wird der Wurf je Meter – 1 TP reduziert und geht dann zu Boden. Die Schwere eines Gegenstandes kann den TW modifizieren.
Ab 15:	Im Kampf richtet ein geworfener Gegenstand + 1 TP mehr an. Der Charakter kann Gegenstände 20 Meter weit werfen (danach – 1 TP je m und zu Boden). Er kann einen Bumerang führen.
Ab 18:	Im Kampf richtet ein geworfener Gegenstand + W6 TP mehr an. Der Charakter kann Gegenstände 30 Meter weit werfen (danach – 1 TP je m und zu Boden).

8. Wissenstalente

Alchemie	Die Lehre von den Eigenschaften der Stoffe und ihren Reaktionen.
Allgemein:	Inhaltlich beschäftigen sich Alchemisten beispielsweise mit der Umwandlung bzw. Herstellung von Metallen, Mineralien und Salzen. Die meisten Alchemisten sind Gelehrte am Hof. Um eine chemische Erfindung zu machen, muss dem Charakter mehrere Abenteuer lang die Arbeit daran gelingen und er braucht die entsprechenden Räume und Gerätschaften. Vorstellbar wäre die Herstellung von Schwarzpulver. Herauszufinden, dass Dinge im Wasser auftauchen, wenn dem Wasser genügend Salz beigegeben wird, kann schneller gehen.

Arkane Wissen	Das sogenannte „geheime Wissen“ ist ein umstrittener Forschungszweig, der sich mit jenseitigen psychischen Fähigkeiten beschäftigt, die das normale Erkenntnisvermögen überschreiten, wie auch mit Para-Phänomenen und -kreaturen und mit Zauberei und Zauber-Artefakten und -Büchern (Grimoires).
Allgemein:	Viele dieser Forscher sind selbst Magier, was in der Gesellschaft hoch umstritten ist. Solche Magier werden selten am Hof als Gelehrte eingesetzt. Oft üben sie auch die Tätigkeit eines Alchemisten oder Astronomen aus. Für die Gesellschaft werden sie schnell als Hexer abgetan. Für das Wissen über bestimmte Para-Phänomene und -kreaturen, benötigt man entsprechend hohe Werte.

Astronomie	Lehre von den Zusammenhängen im Weltall, von Gestirnen, Planeten und Monden und den Einfluss auf diese Welt.
Allgemein:	Über den Zusammenhang von Sonne, Mond und Sterne ist nur wenig bekannt. Viele der Astronomen vermuten einen unmittelbaren Einfluss der Gestirne auf das Leben der Humanoiden und gehen davon aus, dass die Gestirne um den bewohnten Planeten kreisen. Astronomen sind häufig Gelehrte am Hof.

Gassenwissen	Kenntnisse über Geschäfte und Leute und wo man was beschaffen kann und wo sich was befindet und welche Orte auch gefährlich sein könnten oder wenn ein Ort ideale Geheimverstecke ermöglichen würde.
Allgemein:	Wer dieses Talent entsprechend beherrscht, kann sich auch in fremden Städten schnell auskennen. Das Talent schützt nicht davor, dass man sich nicht verlaufen kann. Um an einen gewünschten Ort zu kommen oder um sich nicht zu verlaufen, ist das Talent Orientierung nötig.
Ab 15:	Der Charakter erhält besondere Kenntnisse zur eigenen Stadt.

Fährtenlesen	Spurenlesen, die Fähigkeit Spuren zu folgen, Tatorte zu analysieren und auch Spuren zu verwischen.
Allgemein:	Das Talent wird häufig in der Wildnis genutzt, um Tierfährten ausfindig zu machen oder wenn man erkennen möchte, welche humanoide Rasse sich wo lang bewegt hat oder wie viele es waren. Hat jemand mit einem TW Spuren beseitigt, kann ein anderer mit einem Gegen-TW auf Spuren versuchen die Spuren zu analysieren.

Geschichte	Lehre der Vergangenheit, in Bezug auf den politischen, kulturellen und gesellschaftlichen Werdegang und Entwicklungsprozesses einer geografisch bestimmten Kultur.
Allgemein:	Geschichtsschreiber sind oft Gelehrte am Hof und benötigen in diesem Talent mind. den Wert 15.

Humanologie	Wissen über die verschiedenen humanoiden Rassen und deren Verhalten.
--------------------	--

Intelligenz (INTEL)	Wissen und Denken des Charakters.
Allgemein:	Das Talent wird auch genutzt, wenn der Charakter Dinge erlernen möchte oder wenn er etwas erfinden möchte. INTEL beeinflusst den Bildungsgrad des Charakters. Vor der Talenterstellung muss der Spieler für seinen Charakter bestimmen, in welcher Kategorie er INTEL mind. festsetzen wird. Ab dem Wert 10 kann der Spieler für seinen Charakter Erinnerungshilfen vom SM erbitten, um sich an Situationen, Dinge oder Namen zu erinnern. Hierfür muss ihm der TW auf INTEL gelingen. <ul style="list-style-type: none"> • Ab dem Wert 12 ist man in der Lage, andere in einem Training anzuleiten. Der TW entscheidet darüber, wie gut das Training verlief und ob der Schüler dadurch WM erhält. Außerdem muss der Trainer im entsprechenden Fachbereich mind. einen Wert von 15 habe. <ul style="list-style-type: none"> ○ Gelingt dem Trainer in Psychologie / Pädagogik ein normaler TW, wird der TW des Schülers + 1 WM, bei einem guten TW des Trainers, wird der TW des Schülers + 2 WM und bei einem meisterhaften TW des Trainers wird der TW des Schülers + 3 WM.
Das Talent sinkt vorübergehend ...	<ul style="list-style-type: none"> • durch die Wirkung von Pharmazeutika.
Das Talent steigt vorübergehend ...	<ul style="list-style-type: none"> • durch die Wirkung von Pharmazeutika.
Ab 15:	Der Charakter kann sich besondere Erfindungen einfallen lassen.
Ab 18:	Der Charakter kann eine Lösung auf ein komplexes Problem erhalten, wenn ihm der TW auf INTEL gelingt.

Medizin (MED)	Wissenschaft über den Umgang von Krankheiten und Verletzungen; auch bei Tieren. Ebenso die Fähigkeit, eine notärztliche Versorgung durchzuführen.
Allgemein:	<p>Das Talent wird praktisch genutzt, um Verwundungen zu heilen, operative Eingriffe vorzunehmen und Krankheiten zu erkennen und gesundheitliche Beeinträchtigungen besiegen zu können.</p> <p>Der Medikus muss im Talent MED mind. den Wert 12 besitzen.</p> <p>Um eine ärztliche oder notärztliche Versorgung durchzuführen, muss der Medikus Ruhe und geeignetes und möglichst steriles medizinisches Material haben. Eine notärztliche Versorgung kann nicht während eines Kampfes durchgeführt werden. Lediglich Feldscher versorgen Krieger hinter den Feldlinien. Zur notärztlichen Versorgung kann auch die Wiederbelebung gehören. Die muss möglichst sofort geschehen.</p> <p>Sollte das Material nicht steril sein oder die Hände des Behandlenden sind nicht geschützt, muss für den Betroffenen bald der TW auf VIT gemacht werden, der darüber entscheidet, ob und wie schwer eine Fäulnis ausbricht. Ebenso müssen Verbände täglich gewechselt werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bei einem normal gelungenen TW auf MED regeneriert der Betroffene + 1 LE. • Bei einem gut gelungenen TW auf MED regeneriert der Betroffene + 2 LE. • Bei einem meisterhaften TW auf MED regeneriert der Betroffene + 3 LE. • Eine leichte Wunde ist dadurch versorgt und geheilt. • Eine mittlere Wunde ist dadurch versorgt und es entstehen keine weiteren Abzüge mehr. • Eine schwere Wunde ist dadurch so versorgt, dass sie vorübergehend zu einer mittleren Wunde wird. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Die versorgte schwere Wunde verursacht W6 Std. lang nur noch je ¼ Std. – 1 LE. • Bei einem misslungenen TW auf MED erleidet der Betroffene – 1 LE. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Ein erneuter Versuch wird dann – 2 WM oder der Ersthelfer wartet eine ¼ Std. ab oder eine andere Person versucht die notärztliche Versorgung. • Bei einem verpatzten TW auf EH entscheidet die Patzertabelle über die Folgen.
Ab 15:	Der Charakter kann in einem Teilbereich spezialisiert und tätig sein, z. B. als Zahnarzt, als Veterinärarzt.

Pflanzenkunde	Wissen über Gattungen, über Nutzpflanzen und über Inhaltsstoffe (Heilkunde).
Allgemein:	Pflanzenkunde kann auch beim Survival, bei der Suche nach Nahrungspflanzen und bei der Erkennung von Pilzen, eingesetzt werden.

Pharmazie	Wissenschaft von der Beschaffenheit, Wirkung, Prüfung, Herstellung und Abgabe von Arzneimitteln und Kosmetika.
Allgemeines:	Apotheker brauchen hier einen guten Wert.

Rechnen	Fähigkeit der Kalkulation, dem Erstellen mathematischer Formeln bis hin zum Entwickeln geometrischer Figuren.
Allgemeines:	Dieses Talent ist für alle Personen wichtig, die mit Geld und Handel zu tun haben.

Rechtskunde	Das Wissen über rechtliche Belange und politische Ordnungen.
Ab 15:	Ein Richter benötigt diesen Wert.

Sprachen / Schriften (SS)	Das Beherrschen der eigenen Sprache, die Fähigkeit zu Schreiben, fremde Sprachen und Schriften zu beherrschen, kryptische Schriften zu entschlüsseln, wie auch die Fähigkeit der Dichterei.
Allgemein:	Zu den Sprachen können auch die Gebärdensprache, die taktisch-militärische Handzeichen-Sprache gehören, wie auch Alt-Anthropisch oder Alt-Nichar. Es existieren folgende Sprachen: Die menschliche Sprache, die avesische Lautsprache, das dunkelelbische Do-Nichar, das elbische Nichar, goblinisch, die Koboldsprache, mantisch, mantodisch, myrmisch, negorianische Subsprachen, nihonisch, nomaisch, odonisch, oktowesisch, orkisch, die niederorkische Sprache, piscavisch, das Plant der Plantoiden, die Ratzen-Sprache, die Lautsprache der Ratzen, das Srrahh der Reptiloiden und das plattmenschliche skardisch. Daneben existiert noch das Alt-Anthropisch, eine alte Gelehrten-Schrift. <ul style="list-style-type: none"> • Mit dem Wert 10 beherrscht man die eigene Sprache flüssig. • Ab dem Wert 11 beherrscht man eine Fremdsprache, ab 12 eine weitere usw. Bei dem Talent muss sich der Charakter auch an seine schulische Bildung orientieren. • Wenn der Charakter lesen und schreiben können soll, muss hier ein Wert geopfert werden, den man ansonsten für eine Fremdsprache eingesetzt hätte. Lesen und Schreiben können nur Charaktere mit einem mittleren oder höheren Bildungsstand.
Ab 15:	Der Charakter kann Schriften analysieren und zuordnen und nachahmen. Ab 15 kann der Charakter dichten und reimen, wenn er hierfür auf eine Fremdsprache verzichtet.
Ab 18:	Der Charakter kann kryptische Schriften und Runen entschlüsseln, wenn er hierfür auf eine Fremdsprache verzichtet.

Staatskunst	Diplomatisches Geschick im Umgang mit staatlichen Fragen, Politik und die Fähigkeit diplomatische Gespräche zu führen.
Allgemein:	Diplomaten, Konsuls, Gelehrte, Fürsten und Könige benötigen in diesem Talent mind. den Wert 15.

Tierkunde	Wissen über Tiere, über die Zucht von Nutztieren und die Fähigkeit mit Tieren umzugehen.
Allgemein:	Um Tiere abzurichten, muss auch dieses Talent aufgewertet werden. Bestimmte Kreaturen verlangen in Tierkunde einen bestimmten Grundwert, um zu wissen, mit was für einer Kreatur man es zu tun hat.

Waffenkunde (WK)	Kenntnisse über die verschiedenen Waffen, ihrer Konstruktion, Lagerung und Nutzung.
Allgemein:	Um Kenntnisse und den Umgang mit Artilleriewaffen zu beherrschen, und Bögen zu beherrschen, benötigt der Charakter in diesem Talent mind. benötigt der Charakter in diesem Talent mind. den Wert 12. Für den Umgang mit Sprengstoff müsste er den Wert 15 vorweisen. Ein TW auf Waffenkunde ist im Vorfeld erforderlich, wenn der Charakter mit einer Artilleriewaffe oder einer anderen seltenen Waffe hantiert und er es noch nie getan hat. Im Charakterbogen kann der Spieler unter Erfahrungen eintragen, wenn er diese Waffe schon beherrscht hat. Dieses Talent wird auch genutzt, um eine Waffe zu reinigen.

9. Arbeitstalente

Ackerbau	Landwirtschaftliches Talent zur Arbeit auf dem Felde. Hierzu gehören auch Kenntnisse über Saatgut, Anbau, Ernte usw. Auch die Arbeit mit einem Nutzgarten fällt in dieses Talent.
Bau-Architektur	Kenntnisse und Fähigkeiten im Bereich Ausbau von Gräben und Mauern, Brückenbau, Hausbau, Vermessung, Architektur und Mauern.
Brauen / Winzern	Fähigkeit und Kenntnisse über das Brauen, Destillieren, Keltern und Winzern.
Fischen	Angeln, Netze auswerfen; auch das Ausnehmen von Fischen. Kenntnisse über Fanggebiete.
Ab 15:	Der Charakter beherrscht das Hochseeangeln.
Forstarbeiten	Tätigkeiten zur Pflege und Nutzung eines Waldes; Neupflanzung, Kulturpflege, Holzernte, Wegebau, wie auch Techniken zur Rodung und das praktische Baumfällen.
Gerben	Das Abziehen von Tierhäuten und Fellen und das Verarbeiten zu Leder.
Allgemein:	Abdecker, Jäger, Gerber und Lederer sollten dieses Talent entsprechend anheben.
Ab 15:	Der Charakter kann professionalisiert sein, z. B. als Gürtler, Gerber, Sattler, Kürschner, Schuster.
Hauswirtschaft	Hygiene halten, Wäsche waschen, Haushaltsführung, Schneidern, Nähen, Stopfen usw.
Allgemein:	Ab dem Wert 15 kann der Charakter auch in einem Bereich professionalisiert sein, z. B. als Färber, Weber, Zeltmacher, Seiler, Schneider, Hutmacher, Kürschner oder als Magd oder Zofe eingesetzt werden.
Holzbearbeitung	Dieses Talent umfasst verschiedene handwerkliche Geschicke rund ums Holz, die für Handwerker wie Beinschnitzer, Bildhauer, Böttcher, Dachdecker, Drechsler, Flößer, Knopfmacher, Schnitzer, Schreiner, Tischler und Zimmerer nötig sind.
Allgemein:	Beinschnitzer arbeiten mit Knochen und Horn. Der Charakter, der dieses Talent nutzen will, entscheidet sich auch, in welchem Bereich er begabt oder professionalisiert sein will. Ab dem Wert 12 kann er einen Beruf in einem Fachbereich ausführen.
Ab 15:	Der Charakter kann ein Meister in seinem Fach sein oder ein weiteres Handwerk beherrschen.
Jagen	Fähigkeit, in freier Wildbahn Tiere aufzuspüren und dann zu erlegen.
Allgemein:	Zum Aufstellen von Fallen wird das Talent Survival genutzt und während der Jagd selbst können Talente wie „Werfen / Fangen“ oder Fernkampf eingesetzt werden. Das Talent Jagen entscheidet also eher darüber, ob man und wie viele Tiere man entdeckt.
Kochen / Backen	Zubereiten von Gerichten.
Allgemein:	Neben dem Kochen von Speisen fällt darunter auch das Backen, Garen, Dünsten, Grillen usw. Dieses Talent kann auch einfach genutzt werden, wenn ermittelt werden soll, ob der Charakter einen Kaffee kochen kann.
Malerei	Künstlerische Fähigkeit, im Sinne von Bildermalen, Zeichnen, Tattoos erstellen usw.

Metallbau	Dieses Talent umfasst verschiedene handwerkliche Geschicke rund um Metall, die für Handwerker wie Böttcher, Schlosser, Gießer, Feinschmiede, Goldschmiede, Hufschmiede, Waffenschmiede und allgemeine Schmiede nötig sind.
Allgemein:	Der Charakter der dieses Talent nutzen will, entscheidet sich auch in welchem Bereich er begabt oder professionalisiert sein will. Ab dem Wert 12 kann er einen Beruf in einem Fachbereich ausführen.
Ab 15:	Der Charakter kann ein Meister in seinem Fach sein oder beherrscht ein weiteres Handwerk.

Musizieren	Das Beherrschen von Musikinstrumenten, Notenlesen, Musikstile zuordnen usw.
Ab 10:	Der Charakter beherrscht 1 Musikinstrument.
Ab 12:	Der Charakter beherrscht 2 – 3 Musikinstrumente und kann Akkorde und leicht Notenlesen.
Ab 15:	Der Charakter beherrscht 4 – 5 Musikinstrumente und kann gut Notenlesen. Der Charakter wäre ein guter Spieler in einer Band oder Mitglied in einem Orchester.
Ab 18:	Der Charakter beherrscht mehrere Musikinstrumente und kann ein Orchester leiten.

Viehzucht	Kenntnisse und Tätigkeiten rund um die Aufzucht von Schlacht- und Nutztieren und Kleintieren.
------------------	---

Schauspiel	Künstlerische Darbietungen auf der Bühne.
Allgemein:	Das Talent kann auch genutzt werden, wenn man sich als jemand anderes ausgibt.

Steinarbeiten	Schlagen und Hauen von Steinen, um daraus Formen zu erhalten.
Allgemein:	Das Talent dient zum Herstellen von steinernen Bauwerken, Grabsteinen usw.

10. Besondere Talente im Überblick

Talent	Unter 4	Unter 7	Unter 10	Ab 12	Ab 15	Ab 18
AKR				Auf- und Umrollen vom Boden	Drehung im Laufen oder Rennen	Umkreisen des Gegners
AUSS			Unschön		Betören und Verführen	Wunderschön: Gegner müssen TW auf SKR schaffen.
Budo				KK möglich	Einen weiteren Kampftrick	Einen weiteren Kampftrick
CHAR		Unrespektiert	Uncharismatisch		Charismatische Ansage = + 1 WM	Charismatische Rede = + 2 WM
FM				Taschendiebstahl	Behändigkeit: Aus Fesseln lösen.	Schnelles Nachladen: Um die ½.
GL		Depressiv	Pech: Gegner konzentrieren sich auf ihn.		Gegnerische Attacke wird - 2 WM.	Meisterwürfe bei einer 2.
INST				Ab 10: Lüge entlarven. Ab 12: Gefahren-einschätzung.	Kampfsituation einschätzen	Vorwarnung
INTEL				Ab 10: Erinnerungshilfen	Erfindungen möglich. Training + 1 WM	Lösungshilfe für Problem. Training + 1 WM.
Kampftalente					+ 1 TP	+ W6 TP
LE	Ohnmacht Bei 0: Tot				NRS + 1.	NBS
MAG				Ein Zauber	Einen weiteren Zauber	Einen weiteren Zauber
MOT			Unbeweglich		Waffe ausbalancieren; für Aktion	Behände Bewegungen gegen Waffen
MUT	Akute Angststörung	Angst vor Kämpfen	Mögliche Angst vor Kämpfen		Provokation: Gegner werden provoziert und konzentrieren sich auf ihn.	Kampfrausch: + W6 TP; keine Schocks und Schrecken.
REFL	Vorübergehend gelähmt Bei 0: Ohnmacht				Kampftricks parieren	Kampfreiherfolge + W6. Leichten FK-Waffen ausweichen.
RENN		- 1 m	- 2 m		+ 1 m	+ 2 m
SINN			Zielen - 2 WM		Zielen bewirkt + 1 WM	Zielen bewirkt + 2 WM
SKR	Pazifistisch	Harmonisch-friedlich		Bedenkenhaft skrupellos	Mörderisch skrupellos	Grausam skrupellos
SS				Ab 10: flüssig reden Ab 11: Fremdsprache ...	Schriften analysieren ...	Kryptische Schriften / Runen entziffern
ST			Schwach		Powerschlag + W4 TP	Powerschlag + W6 TP
VIT	Ohnmacht Bei 0: Koma	TW - 2 WM	TW - 1 WM		TW + 1 WM	TW + 2 WM
WF					+ 1 TP	+ W6 TP
WS	Paranoia + 3	Paranoia + 3	Unkonzentriert: - 2 WM		Beidhändigkeit	Schock-Resilienz