

Hinweise zur Talentaufwertung

- Alle Talente starten mit dem Wert 5
- Die Anhebung ab 12 (Kategorie 1) kostet jeweils 3 Punkte
- Die Anhebung ab 15 (Kategorie 2) kostet jeweils 5 Punkte
- Die Anhebung ab 18 (Kategorie 3) kostet jeweils 10 Punkte
- In INTEL muss die Kategorie bereits vor der Punktevergabe feststehen
- MAG und Sprachen werden entsprechend der Werte vergeben

Talentpunkte	
300 + (3W20 x 10) Punkte	
Minus mögl. Abzüge? (je 50 Punkte)	
Verbleibende Talentpunkte:	

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

Regenerative Talente	Vorübergehende Werteveränderungen		
Glück			
Kampfkunst			
Lebensenergie			
Mut			
Schamanismus			
Vitalität			
Willensstärke			

Körperliche Talente	
Aussehen	
Motorik	
Reflex	
Saufen	
Sinnesschärfe	
Stärke	

Kampftalente	
Bogenwaffen	
Klingenwaffen	
Nahkampf	
Schlagwaffen	
Schusswaffen	
Schwungwaffen	

Intuitive Talente	
Abrichten	
Charisma	
Etikette	
Fährtenlesen	
Fischen	
Handeln	
Instinkt	
Jagen	
Lügen	
Malen / Zeichnen	
Musik	
Orientierung	
Schauspiel	
Singen	
Skrupellosigkeit	
Suchen	
Survival	
Verkl. / Schminken	
Verstecken	

Mobilitätstalente	
Kanu	
Kutschfahrt	
Reiten	
Schiffahrt	
Zugfahrt	

Bewegungstalente	
Akrobatik	
Feinmotorik	
Klettern	
Rennen	
Schleichen	
Schwimmen	
Springen	
Tanzen	
Tarnen	
Werfen / Fangen	

Wissenstalente	
Biologie	
Botanik	
Chemie	
Geologie	
Geschichte	
Intelligenz	
Jura	
Mathematik	
Medizin	
Pharmazie	
Physik	
Rassenkunde	
Religion	
Sprachen / Schriften	
Staatskunst	
Waffenkunde	
Zoologie	

Arbeitstalente	
Ackerbau	
Bau-Architektur	
Brauen / Winzern	
Elektrik	
Forstarbeit	
Gerben	
Hauswirtschaft	
Holzbearbeitung	
Kochen / Backen	
Mechanik	
Metzarbeiten	
Schmieden	
Viehzeit	