

CHARAKTERERSTELLUNG – TALENTE

Inhalt	Seite
Die Talente	1
Die Regenerativen Talente	2
Körperliche Talente	6
Kampftalente	9
Intuitive Talente	10
Mobilitätstalente	13
Bewegungstalente	14
Wissenstalente	17
Arbeitstalente	20
Sonder-Charakterklassen	22
Talentveränderungen für Sonder-Charakterklassen	24
Besondere Talente im Überblick	25

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 menschlich, 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 oder wenn sein Charakter ein Psinetiker sein sollte 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 von 5 Punkten.
 - Bei einigen Sonder-Charakterklassen erhalten einige Werte noch Aufschläge oder Abzüge. Siehe ab Seite 7!
- Jede Anhebung eines Talent 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 gepunktet werden, als ursprünglich festgelegt. Es ändert allerdings nichts mehr am Bildungsstand.

...

- Wurde das Talent Psinetik auf mind. 12 aufgewertet, erhält der Charakter die magische Fähigkeit Psinetik. Die Psinetiken werden nach der Talenterstellung ermittelt.
 - Der Spieler musste dafür außerdem 50 Punkte opfern.
 - Ab dem Wert 12 erhält der Charakter eine Psinetik, ab dem Wert 15 zwei und ab dem Wert 18 drei.
 - Ist oder war der Charakter Mitglied in Larnach Castle, erhält er eine zusätzliche Psinetik.
- Wird das Talent Kampfkunst auf mind. 12 aufgewertet, erhält der Charakter ab 12 je Wert einen Kampftrick. Voraussetzung: In NK muss der Charakter hier mind. den Wert 12 haben.
 - Ist oder war der Charakter Mitglied des Fo Guang Shan-Ordens, erhält er einen zusätzlichen Kampftrick.

Sonder-Charakterklassen

Einige Charakterklassen haben andere Startwerte oder erhalten WM auf ihre Talente. Die veränderten Werte finden sich am Ende des Dokuments.

Die Sonder-Charakterklassen sind:

- Fo Guang Shan-Krieger
- volkstümliche Māori
- Ex-Tuatahi
- Psinetiker von Larnach Castle.

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 Psinetiker ist und in dessen Umfeld von 11 x 11 m ein anderer Psinetiker stirbt. Außerdem erhält man dadurch einige Stücke an Erinnerungen und Wissen vom Verstorbenen.

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. Ein guter oder schlechter Wert in VIT beeinflusst nicht den TW auf GL.
Das Talent sinkt vorübergehend ...	• - 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 ...	• + 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.

Kampfkunst (KK)	Fertigkeiten und Techniken zur ernsthaften körperlichen Auseinandersetzung mit einem Gegner.
Allgemein:	Die Stile wurden vor der Apokalypse in Vereinen erlernt. Die Fo Guang Shan-Krieger in Auckland lehren es in ihrem Tempel. Dabei spielt die philosophisch-religiöse Einheit von Geist, Körper und Seele eine große Rolle. Wenn der Charakter Fähigkeiten aus der Kampfkunst beherrscht, muss dies in der Biographie begründet werden. • Um KK zu beherrschen, muss der Charakter in NK und KK mind. den Wert 12 haben. • Ab dem 12 Wert erhält der Charakter je Talentwert einen Kampftrick. • Um auf einen Kampftrick zu parieren, muss man in REFL mind. den Wert 15 haben. Oder man pariert mit einem entsprechenden Kampftrick dagegen. • Mitglieder oder Ex-Mitglieder der Fo Guang Shan erhalten bei der Auswahl einen Kampftrick zusätzlich.
Das Talent sinkt vorübergehend ...	• – 1, wenn der Charakter einen Kampftrick einsetzt; auch bei einem Misserfolg.

Lebensenergie (LE)	LE ist die Stärke des Organismus.
Allgemein:	Auf LE wird selten ein TW gemacht, aber LE entscheidet über den Lebensstand des Charakters.
Das Talent sinkt vorübergehend ...	• 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 ...	• 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.

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 ...	– 1, wenn man sich einer Gefahr wiederholt nicht stellen konnte. – W4 durch einen Schreck. - durch die Wirkung von Pharmazeutika.
Das Talent sinkt dauerhaft ...	– 1, wenn der Charakter ein Nahtoderlebnis hatte. Außerdem erhält der Charakter dann auch eine Angststörung, die sich auf das Erlebte bezieht, wodurch er gestorben ist.
Das Talent steigt vorübergehend ...	durch die Wirkung von Pharmazeutika.
Das Talent steigt dauerhaft ...	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.

Psinetik (PSI)	Übernatürliche Geistesfähigkeit, mit der auf Menschen und Umgebung durch Willenskraft Einfluss ausgeübt werden kann.
Allgemein:	Um Psinetik zu beherrschen, muss der Charakter das Talent auf mind. 12 anheben und zusätzlich 50 Talentpunkte opfern. Der Charakter erhält ab den Kategorien 12, 15 und 18 jeweils eine Psinetik. PSI kann virtuell über den Wert 20 angehoben werden, um weitere Psinetiken zu erlangen. Die Mitglieder oder Ex-Mitglieder der Psinetiker von Larnach Castle erhalten eine Psinetik zusätzlich. Soll der Charakter ein Ex-Tuatahi sein und der Spieler möchte ihn dennoch zu einem Psinetiker machen, sind seine Psinetik zunächst noch inaktiv. Die ermittelten Psinetiken würden dann jeweils einzeln erst nach jedem Abenteuer zum Vorschein kommen. Ein Nephrit-Jadestein kann einem Psinetiker weitere Kräfte verleihen.
Das Talent sinkt vorübergehend ...	- durch den Einsatz von Psinetiken; unterschiedlich viel. Bei einem misslungenen Versuch stets – 1. - durch die Wirkung von Pharmazeutika.
Das Talent steigt vorübergehend ...	durch die Wirkung von Pharmazeutika.
Das Talent steigt dauerhaft ...	+ 1, wenn man sich häufig mutig den Gefahren stellt.

...

Ab 15:	Der Charakter kann eine neue Psinetik erhalten.
Ab 18:	Der Charakter kann eine neue Psinetik erhalten.
Über 20:	Der Charakter kann über 20 hinaus virtuelle PSI-Punkte sammeln, um weitere Psinetiken zu erhalten. Eine neue Psinetik erhält der Charakter immer dann, wenn er 3 Punkte (virtuell) gesammelt hat; nämlich ab 21, 24 usw. Der PSI-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 keine neue Psinetik.

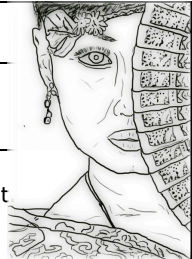
Vitalität (VIT)	Gesundheit des Charakters in Bezug auf die physische Verfassung.
Allgemein:	VIT spiegelt das körperliche Wohlbefinden des Charakters wider. In schmutziger oder pathogen verunreinigter Umgebung muss der TW auf VIT gelingen, sonst fängt sich der Charakter einen Erreger ein.
Das Talent sinkt vorübergehend ...	- 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 ...	+ 1 durch verschiedene Formen der Erholung (siehe Sonderregeln „Gesundheit“!) + 1 durch ein Powernapping. 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 ...	durch die Wirkung von Pharmazeutika.
Ab 15:	Alle TW werden + 1 WM (außer GL).
Ab 18:	Alle TW werden + 2 WM (außer GL).
Unter 10:	Alle TW werden - 1 WM (außer GL).
Unter 7:	Alle TW werden - 2 WM (außer GL).
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 Psinetiken 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 ...	- 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 ...	+ 1 durch ein Powernapping. 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 ...	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.
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 ...	– 1, wenn der Charakter übermüdet ist. Der gesunkene Wert hält so lange an, wie der Charakter müde erscheint – 1, wenn der Charakter verdeckt oder schlecht angezogen ist. Der gesunkene Wert hält so lange an, wie der Charakter so aussieht.	
Das Talent sinkt endgültig ...	wenn der Charakter dauerhaft Drogen konsumiert.	
Das Talent steigt vorübergehend ...	+ 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.	
Das Talent steigt endgültig ...	+ 1 durch dauerhafte Schönheitsveränderungen (z. B. einer Schönheits-OP).	
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 ...	durch die Wirkung von Pharmazeutika.
Das Talent steigt vorübergehend ...	durch die Wirkung von Pharmazeutika.
Ab 15:	<u>Ausbalancieren der Waffe</u> : 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:	<u>Behände Bewegungen</u> : 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:	<u>Unbeweglich</u> : 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.
Das Talent sinkt vorübergehend ...	durch die Wirkung von Pharmazeutika.
Das Talent steigt vorübergehend ...	durch die Wirkung von Pharmazeutika.
Ab 15:	<u>Kampfricks parieren</u> : Der Charakter ist in der Lage Kampfricks zu parieren.
Ab 18:	<u>Kampfreihefolge + W6</u> : Bei der Ermittlung der Kampfreihefolge 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.
Das Talent sinkt vorübergehend ...	durch die Wirkung von Pharmazeutika.
Das Talent steigt vorübergehend ...	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.
Das Talent sinkt vorübergehend ...	durch die Wirkung von Pharmazeutika.
Das Talent steigt vorübergehend ...	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. Der Ex-Tuatahi richtet + W6 TP an.
Ab 18:	<u>Powerschlag + W6 TP:</u> Der Powerschlag richtet + W6 TP mehr an. Siehe oben! Der Ex-Tuatahi richtet + 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 Fernkampfaffen, wie Armbrust, Bogen, Zwillie, Pistole, Revolver, Gewehr ...
Allgemein:	Um mit archaischen, neuartigen Waffen oder Artilleriewaffen umzugehen, muss der Charakter auch einen entsprechenden Wert in Waffenkunde besitzen und der TW in WK muss gelingen.
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.

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 Anrempeln, 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 KK 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, das Beil, das Haumesser, die Kettensäge 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 Fernkampfaffen, 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.

Charisma (CHAR)	Ausstrahlungskraft, mit der man Menschen 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.

Erste Hilfe (EH)	Notärztliche Versorgung am Unfallort.
Allgemein:	EH kann zunächst von fast jeder Person durchgeführt werden. Dadurch können leichte und mittlere Wunden versorgt werden. EH muss in Ruhe durchgeführt werden und funktioniert nicht während eines Kampfes. In besonders extremen Situationen kann im Vorfeld ein TW auf WS gefordert werden. Eine Wiederbelebung muss möglichst sofort geschehen. Für EH ist entsprechend medizinisches Material nötig. 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 Sepsis ausbricht. Ebenso müssen Verbände täglich gewechselt werden. • Bei einem normal gelungenen TW auf EH regeneriert der Betroffene + 1 LE. • Bei einem gut gelungenen TW auf EH regeneriert der Betroffene + 2 LE. • Bei einem meisterhaften TW auf EH 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. ◦ Die versorgte schwere Wunde verursacht W6 Std. lang nur noch je ¼ Std. – 1 LE. • Bei einem misslungenen TW auf EH erleidet der Betroffene – 1 LE. ◦ 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.

Etikette	Verhaltensweisen und Tischmanieren.
Allgemein:	Etikette spielt vor allem in privilegierten Kreisen eine Rolle. Bei einer misslungenen Etikette fällt der Charakter negativ auf.

Fischen	Angeln, Netze auswerfen; auch das Ausnehmen von Fischen. Kenntnisse über Fanggebiete.
----------------	---

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>Gefahreinschätzung</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.

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.

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.

Malen / Zeichnen (MZ)	Künstlerische Fähigkeit, im Sinne von Bildermalen, Zeichnen, Tattoos erstellen usw.
Ab 18:	Der Charakter kann auf die Schnelle ein Phantombild erstellen.

Musik	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 Profi-Musiker sein.

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

Singen	Musikalischer Gebrauch der Stimme.
Ab 15:	Der Charakter ist ein guter Sänger, der auch in Chören Auftritte begleiten 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.

Spuren	Spurenlesen, die Fähigkeit Spuren zu folgen, Tatorte zu analysieren und auch Spuren zu verwischen.
Allgemein:	Hat jemand mit einem TW Spuren beseitigt, kann ein anderer mit einem Gegen-TW auf Spuren versuchen die Spuren zu analysieren.

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 Hilfsinstrumente.
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:	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

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

Fahrradfahren	Fortbewegung auf einem Fahrrad.
----------------------	---------------------------------

Fahrzeuge	Fähigkeit und Kenntnisse zum Fahren von Kraftfahrzeugen aller Arten, von nostalgischen Oldtimern bis hin zu Lastkraftwagen.
Allgemein:	Zum Start der Fahrt muss ein TW gemacht werden. • Misslingt der TW, fährt der Charakter schlecht Auto; evtl. würgt er das Fahrzeug ab. • Bei einem Patzer schrammt oder knallt das Fahrzeug irgendwo gegen. • Gelingt der TW gut, schafft man die berechnete Strecke 5 % schneller. • Gelingt der TW meisterhaft, schafft man die berechnete Strecke 10 % schneller. In riskanten Situationen (oder bei Wettfahrten) muss ein TW gemacht werden. • Misslingt bei einer riskanten Situation der TW, findet ein Unfall statt. Der W4 kann am Anfang eines Abenteuers entscheiden, wie voll der Tank des Fahrzeugs noch ist, also leer, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{2}$ oder $\frac{3}{4}$ voll.

Flugzeuge	Fähigkeit und Kenntnisse zum Fliegen von Luftfahrzeugen, vom einmotorigen Propellerflugzeug bis hin zum Helikopter.
Ab 15:	Der Charakter ist spezialisiert auf ein Flugzeug-Typ, beispielsweise auch in Ballonfahrt.
Ab 18:	Der Charakter beherrscht auch den Umgang mit Flugzeugen mit Strahlantrieben oder Zeppelin.

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 zu führen.
--------------------	-----------------------------------

Motorräder	Fähigkeit und Kenntnisse zum Fahren von Motorrädern.
Allgemein:	Siehe auch unter Fahrzeuge!

Zugfahrt	Fähigkeit und Kenntnisse zum Fahren von Schienenfahrzeugen und den Kenntnissen zum Schienenverkehr.
-----------------	---

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: - 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.

Boarden	Brettsportarten, wie Surfen, Kitesurfen, Skateboarden, Snowboarden, Wakeboarden, Waveboarden usw.
----------------	---

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.
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 (Stricke) und er beherrscht einige Kartenspieler- und Zaubertricks, die auf Feinmotorik beruhen. Um sich aus metallischen Handschellen und Kabelbindern zu befreien, benötigt er allerdings den Wert 18.
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.

Klettern (KL)	Hinaufsteigen auf Bäumen und auf Bergen oder an Fassaden hangeln.
Allgemein:	Der TW auf KL muss zu Beginn des Kletterns gemacht werden und dann stets nach 5 Metern. • 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. • Ex-Tuatahi können doppelt so schnell klettern und erhalten auf das Talent + 2 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.

Reiten	Fortbewegung auf dem Rücken eines Tieres, z. B. auf einem Pferd.
---------------	--

Rennen (RENN)	Schnelles Laufen.
Allgemein:	• 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. • Ex-Tuatahi können doppelt so weit rennen.
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:	• 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.
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:	<u>Schwimmen:</u> • 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. <u>Tauchen:</u> • 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 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 ½ seiner vorherigen Reichweite, wenn ihm der TW gelingt. Schafft er den TW nicht, muss er auftauchen oder würde ertrinken. ◦ 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.



Springen (SPR)	Der Charakter kann nach vorne springen, nach dem Rennen weiter springen, nach oben springen oder über Hindernisse hinwegspringen.
Allgemein:	• Der Charakter kann aus dem Stand heraus einen Meter weit springen, auch wenn der TW misslingt. • Wenn der TW misslingt, 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 misslingt. Wenn der TW misslingt, fällt der Charakter danach zu Boden oder irgendwo gegen. • Gelingt der TW, springt der Charakter einen ½ Meter hoch; gelingt der TW meisterhaft, schafft er es noch einen ½ Meter höher. Ist der Charakter zuvor gerannt, schafft er es außerdem noch einen ½ Meter höher. • Ex-Tuatahi können doppelt so weit und hoch springen.
Ab 15:	Der Charakter schafft den Sprung aus dem Stand noch 1 Meter weiter. Der Charakter schafft den Sprung in die Höhe noch einen ½ 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 ½ Meter höher.

Tanzen	Altklassischer Partnertanz, Turniertanz, Diskotanz, Ballett usw.
Allgemein:	Langes Tanzen kann Erschöpfung verursachen.
Ab 15:	Der Charakter kann mit seinem Tanzkönnen an Auftritten teilnehmen. Professionelle Ballettkünstler starten mit diesem Wert.

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.

Werfen / Fangen (WF)	Gegenstände werfen, um damit auch zu treffen oder Gegenstände fangen.
Allgemein:	Ein Mensch 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

Biologie	Wissenschaft von den Lebewesen.
Allgemein:	Für Laboruntersuchungen (Blut-, Gewebe-, Speichel- und andere Proben) wird das Talent Biologie genutzt.
Ab 15:	Der Charakter kann in einem Teilbereich spezialisiert und tätig sein, z. B. in Biogenetik oder Mikrobiologie.

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

Chemie	Wissenschaft vom Aufbau, den Eigenschaften und der Umwandlung von Stoffen.
Ab 15:	Der Charakter kann in einem Teilbereich spezialisiert und tätig sein, z. B. in Biochemie (Genetik).

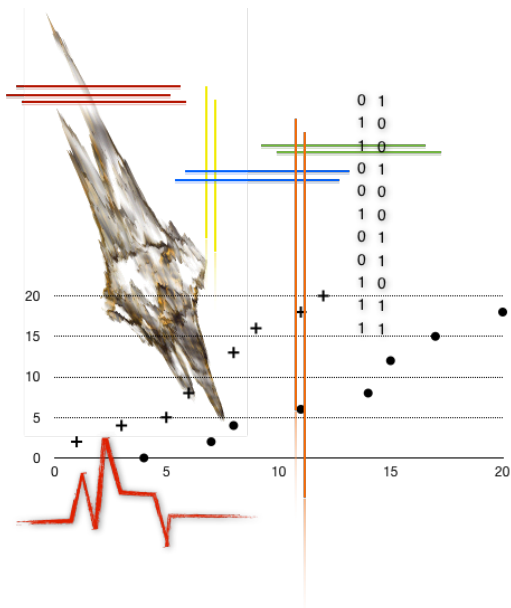
Geschichte	Lehre der Vergangenheit, in Bezug auf den politischen, kulturellen und gesellschaftlichen Werdegang und Entwicklungsprozesses einer geografisch bestimmten Kultur.
Ab 15:	Der Charakter kann in einem Teilbereich spezialisiert und tätig sein, z. B. in Archäologie.

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.
Das Talent sinkt vorübergehend ...	durch die Wirkung von Pharmazeutika.
Das Talent steigt vorübergehend ...	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.

Jura	Rechtskunde. Auch das Wissen über rechtliche Belange.
Ab 15:	Der Charakter kann spezialisiert und tätig sein, z. B. als Anwalt, Richter oder Steuerberater.

Kunst	Kunstwissenschaft, die sich mit der historischen Entwicklung der bildenden Künste beschäftigt und ihrer ikonographischen und ikonologischen Bestimmung.
--------------	---

Mathematik	Wissenschaft zur Untersuchung von geometrischen Figuren und dem Rechnen mit Zahlen.
Ab 15:	Der Charakter kann in einem Teilbereich spezialisiert und tätig sein.



Medizin (MED)	Wissenschaft über den Umgang von Krankheiten und Verletzungen; auch bei Tieren.
Allgemein:	Das Talent wird praktisch genutzt, um Verwundungen, vor allem schwere Wunden zu heilen und um damit Krankheiten und andere gesundheitliche Beeinträchtigungen besiegen zu können. Der Arzt muss im Talent MED mind. den Wert 12 besitzen. Praktizierende Ärzte benötigen in diesem Talent allerdings mind. einen Wert von 15. Für den Umgang mit medizinisch-technischen Geräten ist in MED mind. der Wert 12 nötig. Für eine ärztliche Versorgung, wie für eine Operation, sind ein steriler Raum und entsprechende medizinische Gerätschaften nötig. Sollte das Material nicht steril sein oder die Hände des Behandelnden sind nicht geschützt, muss für den Betroffenen bald der TW auf VIT gemacht werden, der darüber entscheidet, ob und wie schwer eine Sepsis ausbricht. Ebenso müssen Verbände täglich gewechselt werden. Nur ein Arzt kann ein Koma stationär behandeln. Wenn der TW auf MED gelingt, konnte der Arzt ihn aus dem Koma befreien. Koma stellt in der postapokalyptischen Welt eine große Gefahr dar. • Bei einem normal gelungenen TW auf MED regeneriert der Betroffene + 2 LE. • Bei einem gut gelungenen TW auf MED regeneriert der Betroffene + 3 LE. • Bei einem meisterhaften TW auf MED regeneriert der Betroffene + 4 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. ◦ 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. ◦ Ein erneuter Versuch wird dann – 2 WM oder der Arzt wartet eine ¼ Std. ab oder eine andere Person versucht die ärztliche Versorgung. • Bei einem verpatzten TW auf MED entscheidet die Patzertabelle über die Folgen.
Ab 15:	Der Charakter kann in einem Teilbereich spezialisiert und tätig sein, z. B. in der Chirurgie, Pathologie, Veterinärmedizin.

Pharmazie	Wissenschaft von der Beschaffenheit, Wirkung, Prüfung, Herstellung und Abgabe von Arzneimitteln und Kosmetika.
------------------	--

Physik	Wissenschaft von den Eigenschaften und dem Verhalten von Materie und Energie und der Wechselwirkung in Raum und Zeit.
Ab 15:	Der Charakter kann in einem Teilbereich spezialisiert und tätig sein, z. B. in der Quantenphysik

Profiling	Der Profiler beschäftigt sich mit der Kriminologie, mit Kriminaltechniken, Verhaltensanalysen und der Verbrechensaufklärung.
Allgemein:	Kriminologen verwenden das Talent bei der Aufklärung eines Verbrechens. Aufgrund kriminalistischer Erkenntnisse und anhand von Indizien, der Tatortuntersuchung, den forensischen Ergebnissen, möglichen psychologischen Erkenntnissen und Täterprofilen und den Umständen der Straftat, kann durch das Profiling die Tat aufgeklärt werden. Der TW auf Profiling hilft dabei, die Fallanalyse vorzunehmen, um daraus Schlüsse zu ziehen.

Psychologie / Pädagogik	Wissenschaft zur Beschreibung und Erklärung menschlichen Erlebens und Verhaltens; sowie die Erziehungswissenschaft.
Allgemein:	Das Talent kann eingesetzt werden, um das Verhalten von Menschen zu analysieren und auch um sie psychologisch zu beraten oder zu beruhigen. Auch Lehrer benötigen dieses Talent. • 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 haben. ◦ 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.

Sprachen / Schriften	Das Beherrschen der eigenen und vor allem fremder Sprachen und Schriften.
Allgemein:	Zu den Sprachen können auch die Gebärdensprache und die taktisch-militärische Handzeichen-Sprache gehören. • Mit dem Wert 10 beherrscht man die eigene Sprache flüssig und kann durchschnittlich gut schreiben und lesen. • 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.
Ab 15:	Der Charakter kann Schriften analysieren und zuordnen und nachahmen.
Ab 18:	Der Charakter kann längst vergangene Schriften, wie auch Runden entschlüsseln.

Staatskunst	Diplomatisches Geschick im Umgang mit staatlichen Fragen, Politik und die Fähigkeit diplomatische Gespräche zu führen.
Allgemein:	Diplomaten, Politiker, Politologen oder Politik-Korrespondenten benötigen in diesem Talent mind. den Wert 15.

Waffenkunde (WK)	Kenntnisse über die verschiedenen Waffen, ihrer Konstruktion, Lagerung und Nutzung.	
Allgemein:	Um Kenntnisse und den Umgang mit archaischen Waffen, wie Armbrust und Bögen zu beherrschen, benötigt der Charakter in diesem Talent mind. den Wert 12. Ein TW kann erforderlich sein. Um Kenntnisse und den Umgang mit Sprengstoffen, Zündern usw. zu beherrschen, benötigt der Charakter in diesem Talent mind. den Wert 15. Ein TW kann erforderlich sein. Dieses Talent wird auch genutzt, um seine Waffe zu reinigen. Misslingt der TW, weiß der Spieler das zwar im Outplay, aber im Inplay ist die Waffe möglichen Ladehemmungen ausgesetzt. Im Einsatz entscheidet dann ein TW auf GL, ob der Schuss eine Ladehemmung oder einen Querschläger erleidet.	

Zoologie	Tierkunde; auch die Fähigkeit mit Tieren umzugehen.
Allgemein:	Um Tiere abzurichten, muss auch dieses Talent aufgewertet werden.

9. Arbeitstalente

Bau-Architektur	Kenntnisse und Fähigkeiten im Bereich Ausbau, Hochbau, Tiefbau, Vermessung, Architektur, Bautechnik und Mauern.
------------------------	---

Brauen / Winzern	Fähigkeit und Kenntnisse über das Brauen, Destillieren, Keltern und Winzern.
-------------------------	--

Elektrik	Umgang und Kenntnisse über elektrische und elektronische Arbeiten, Montage, Verkabelungen.
Allgemein:	Seit der Katastrophe stellt Elektrik eine herausfordernde Tätigkeit, da ständig neue Geomagnetische Pulse zu erwarten sind.

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 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.

Handeln	Kenntnisse und Fähigkeit im Umgang mit Handelswaren, dem gezielten Ein- und Verkauf und für Logistik, also zum Ein- und Auslagern von Waren.
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.

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 Hauswirtschaftsmeister eingesetzt werden.

Holzbearbeitung	Dieses Talent umfasst verschiedene handwerkliche Geschicke rund ums Holz, die für Handwerker wie Bildhauer, Dachdecker, Drechsler, Schreiner, Tischler und Zimmerer 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 ein weiteres Handwerk beherrschen.

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.

Landwirtschaft	Dieses Talent wird für die Landwirtschaft verwendet, wie auch für das Bearbeiten eines Nutzgartens.
Allgemein:	Professionelle Farmer benötigen in diesem Talent mind. den Wert 15, um sich mit Saatgut und Ackerbau auszukennen.

Mechanik	Talent zum Bauen und Auseinandernehmen von Maschinen, Bauteilen und technischen Geräten, auch zur Wartung und Reparatur.
Allgemein:	Mechaniker werden im Bereich Kfz, Industrie, auf Schiffen und in Raffinerien eingesetzt.

Metallbau	Dieses Talent umfasst verschiedene handwerkliche Geschicke rund um Metall, die für Handwerker wie 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 Talent 12 kann er einen Beruf in einem Fachbereich ausführen.
Ab 15:	Der Charakter ist ein Meister in einem Fachgebiet oder kann ein weiteres Handwerk.

Viehzucht	Kenntnisse und Tätigkeiten rund um die Aufzucht von Schlacht- und Nutztieren und Kleintieren.
Allgemein:	Rancher benötigen in diesem Talent mind. den Wert 12. Professionelle Rancher besitzen mind. den Wert 15.

10. Sonder-Charakterklassen

Wird einer der folgenden Sonder-Charakterklassen gespielt, erhält dieser entsprechende Veränderungen bei den Talenten.

Fo Guang Shan

Die Fo Guang Shan ist eine militante Vereinigung mit Personen chinesischer und japanischer Herkunft, die im Tempel Fo Guang Shan in Auckland leben. Sie leben dort ihre buddhistische Lebensweise im Einklang von Körper, Geist und Seele und haben diese mit einer kriegerischen Mentalität vereint. Dieser Tempelorden hat sein Zentrum in Auckland. Der Charakter muss jedoch nicht zwingend in Auckland leben und es besteht ebenso die Möglichkeit, dass er dem Tempelorden nicht mehr angehört. Sollte er aber nicht mehr dem Tempelorden angehören, hat er sich die Fo Guang Shan zu Feinden gemacht. Fo Guang Shan haben sich seit der Katastrophe militarisiert und üben sich in der Ausbildung zum Ninja. Ihre Lebensweise ist archaisch geprägt und orientiert sich an den alten japanischen Samurai-Prinzipien. Sie nutzen auch entsprechende Waffen.



- Veränderte Startwerte bei den Talenten: Siehe untere Liste!
- Der Charakter erhält bei der Auswahl der Kampfkunst einen Kampftrick zusätzlich.

Volkstümliche Māori

Als volkstümliche Māori werden die Māori bezeichnet, die sich seit der Katastrophe in die Wälder oder auf Inseln zurückgezogen haben und ihr archaisches, kultisches Leben wieder leben und sich dem Fortschritt entsagt haben. Diese Māori sind anderen Menschen gegenüber, vor allem den europäisch geprägten Menschen (Pakeha) feindlich gesonnen. Sie können aber auch untereinander Krieg führen. Die Māori nutzen als Kampfweise vor allem den Kriegstanz Taiaha.

- Auf der Insel Mahineque Island (Nordinsel) leben zurückgezogen die Ngā Uri o Whakakii. Sie fördern ihre kultische Vergangenheit und ihren Schamanismus. Unter ihnen soll es einen mächtigen Tohunga (Propheten) geben.
- In der Whangaroa Bay (Nordinsel) hat sich der aggressive Ngāpuhi-Stamm niedergelassen, deren Anhänger als Menschenfresser bekannt sind.
- Im Hochgebirge Coromandel (Nordinsel) leben gefährliche Māori, die auch im Krieg gegen die Kaimai-Māori stehen.
- Im Hochgebirge Kaimai (Nordinsel) leben die Māori, die im Krieg gegen die Coromandel-Māori stehen.
- Veränderte Startwerte bei den Talenten: Siehe untere Liste!

Ex-Tuatahi

Während der Katastrophe verursachten Geomagnetische Pulse eine Strahlung, die bei fast der Hälfte der Menschen eine Anomalie der Gehirnsynapsen auslösten. Die Betroffenen veränderten sich und nahmen Verhaltensweisen wie Primaten an. Man sprach darum von einer Re-Primatisierung. In nur wenigen Tagen rannten animalisch wirkende Menschen schreiend und aggressiv durch Häuser, Straßen und Felder. Allgemein wurden diese „Wilden“ als Tuatahi bezeichnet. In der Sprache der Māori bedeutet es „zuerst“ und bezeichnet Primaten. Sie sind zurückentwickelte, affenähnliche Menschen, die primitiv animalisch und brutal sein können, vor allem wenn man ihr Revier betritt. Sie sind Menschen gegenüber feindlich gesonnen, greifen sie an, rauben ihnen die Nahrung oder töten oder verschleppen sie, um sie zu fressen. Ausgehend von diesen Primaten existieren selten intelligente Tuatahi, von denen auch einige zurück in die menschliche Zivilisation kehren und dort Ex-Tuatahi genannt werden. Für weitere Informationen, siehe unter Kreaturen!

- Intelligente Tuatahi, die sich der menschlichen Zivilisation wieder zuwenden, lösen oder haben sich bereits von ihrer Primatengruppe gelöst und versuchen ihre animalische Lebensweise wieder abzulegen, um sich der menschlichen Gesellschaft wieder anzupassen. Sie werden jedoch immer animalische Allüren beibehalten.
- Ex-Tuatahi haben anfangs noch eine Art Amnesie und können sich an ihr früheres Leben erst nach und nach erinnern und auch ihre Verwandlung und was sie dann getan haben, tritt erst später wieder in Erinnerung. Allmählich tritt auch das frühere Wissen wieder ein, wie auch Lesen und Schreiben kehrt wieder zurück.
- Ex-Tuatahi beherrschen schon in gewisser Weise den Umgang mit Gerätschaften. Sie lernen schnell wieder den Umgang mit den verschiedensten Techniken.

...

- Ex-Tuatahi bleiben noch viele Jahre lang auf ihre Weise animalisch. Man hört und merkt ihnen auch an ihrer gebrochenen Sprachweise, ihrer reizbaren, auch aggressiven Stimmung und ihren manchmal noch wilden Gestiken und Mimiken ihre animalische Vergangenheit an. Für den Ex-Tuatahi ist es anfangs schwer, wieder unter Menschen zu leben. Sie vermissen zunächst noch das animalische Leben mit seinen einfachen Gesellschaftsregeln, das Gefühl von Macht und auch die Liebe zur Natur. Dennoch ist der Tuatahi fasziniert von den technischen Möglichkeiten, dem Komfort und der gemeinschaftlichen und freundschaftlichen Beziehung zwischen Menschen.
- Ex-Tuatahi behalten ihre körperlichen Fähigkeiten bei. Sie können doppelt so weit rennen und doppelt so weit und hoch springen und klettern und sie sind stärker. Der Ex-Tuatahi richtet beim Powerschlag mit dem Wert 15 + W6 TP an und mit dem Wert 18 + W10 TP.
- Ex-Tuatahi sind nicht mehr immun gegen psychische Psinetiken. Möchte der Spieler dennoch, dass sein Ex-Tuatahi Psinetiker sein soll, kommt erst nach jedem Abenteuer eine seiner Psinetiken zum Vorschein, die ermittelt werden.
- Ex-Tuatahi können nicht wieder durch einen GMP zu einem Tuatahi gewandelt werden.
- Veränderte Startwerte bei den Talenten: Siehe untere Liste!

Psinetiker von Larnach Castle

Seit der Katastrophe haben sich bei einigen wenigen Menschen übernatürliche Geistesfähigkeiten heraus entwickelt. Diese sogenannten Psinetiker werden unterschiedlich gesehen. Die meisten Menschen fürchten sich vor dieser Macht, einige bewundern oder verehren diese Menschen auch. Auf der Südinsel haben sich in der Villa Larnach Castle Psinetiker eingefunden, die als Kommunität zusammenleben. Anfangs kommen diese Psinetiker an diesen Ort, um Antworten auf ihre Veränderungen zu finden. Die Psinetiker von Larnach Castle leben als Gemeinschaft, arbeiten miteinander und lernen wie in einem Studium. Sie nehmen aber auch, ähnlich wie Söldner, externe Aufträge an, bei denen es oft um den Schutz von Menschen geht.

- Veränderte Startwerte bei den Talenten: Siehe untere Liste!
- Der Charakter erhält bei der Auswahl eine zusätzliche Psinetik.

11. Talentveränderungen für Sonder-Charakterklassen

Sonder-Charakterklassen / Talente	Fo Guang Shan	Volkstümliche Māori	Ex-Tuatahi	Psinetiker von Larnach Castle
Regenerative Talente	KK 7 (und einen Kampftrick mehr) Mut 7 Willensstärke 7	Mut 7	KK 3 Lebensenergie 10 Mut 10 Willensstärke 3 (Psinetik ist anfangs nicht vorhanden)	Psinetik 7 (und eine Psinetik mehr)
Körperliche Talente	Motorik 7 Reflex 7	Motorik 7 Reflex 7 Sinnesschärfe 7	Aussehen 3 Motorik 10 Reflex 10 Sinnesschärfe 10 Stärke 10 (Powerschlag richtet mehr TP an)	
Kampftalente	Alle Kampftalente: 7	Klingenwaffen 7 Nahkampf 7 Schlagwaffen 7	Nahkampf 10 Alle anderen Kampftalente: 3	
Intuitive Talente	Lügen 3 Skrupellosigkeit 7	Etikette 3 Fischen 7 Instinkt 7 Jagen 7 Malen / Zeichnen 7 Musik 7 Orientierung 7 Singen 7 Skrupellosigkeit 7 Spuren 7 Survival 7 Verkl. / Schminken 7	Abrichten 3 Erste Hilfe 3 Etikette 3 Fischen 10 Instinkt 10 Jagen 10 Malen / Zeichnen 3 Musik 3 Orientierung 10 Singen 3 Skrupellosigkeit 10 Survival 10 Verkl. / Schminken 3	Etikette 7 Musik 7 Singen 7
Mobilitätstalente		Kanu 7	Alle Mobilitätst.: 3	
Bewegungstalente	Akrobatik 7 Schleichen 7 Springen 7 Tarnen 7 Werfen / Fangen 7	Akrobatik 7 Feinmotorik 7 Klettern 7 Rennen 7 Rudern 7 Schleichen 7 Tanzen 7	Akrobatik 10 Boarden 3 Feinmotorik 3 Klettern 10 Reiten 3 Rennen 10 Schwimmen 3 Springen 10 Tanzen 3 Werfen / Fangen 10 (er kann doppelt so weit rennen, springen und klettern)	Tanzen 7
Wissenstalente		Botanik 7 Pharmazie 7	Alle Wissenst.: 3	Ein Wissenstalent der Wahl startet mit 10.
Arbeitstalente		Gerben 7	Alle Arbeitstalente: 3	Ein Arbeitstalent der Wahl startet mit 10.

12. 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.
CHAR		Unrespektiert	Uncharismatisch		Charismatische Ansage = + 1 WM für Kampfrunde	Charismatische Rede = + 2 WM für Kampf
FM				Taschen- diebstahl	Behändigkeit: Aus Fesseln lösen.	Schnelles Nachladen: Um die ½.
GL		Depressiv	Pech: Gegner konzentrieren sich eher auf ihn.		Gegnerische Attacke wird – 2 WM; für Kampfrunde.	Meisterwürfe bei einer 2.
INST				Ab 10: Lüge entlarven. Ab 12: Gefahren- einschätzung.	Kampfsituation einschätzen	Vorwarnung
Kampftalente					+ 1 TP	+ W6 TP
KK				KK möglich	Ab 12, je Talentwert einen weiteren Kampftrick.	
LE	Ohnmacht Bei 0: Tot				NRS + 1.	NBS
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 Charakter.	Kampfrausch: + W6 TP; keine Schocks und Schrecken; für Kampf.
PSI				Eine Psinetik	Eine weitere Psinetik	Eine weitere Psinetik
Psych. / Päd.					Training bewirkt + 1 WM.	Training bewirkt + 2 WM.
REFL	Vorübergehend gelähmt Bei 0: Ohnmacht				Kampftricks parieren	Kampfreihefolge + 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
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; bis zur Tätigkeit.	Schock-Resilienz