

Talente

Hinweise zur Talentaufwertung <ul style="list-style-type: none"> Die Startwerte sind aus den Beschreibungen der Rassen zu entnehmen. 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 PSI, KK 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							
Lebensenergie							
Magie							
Mut							
Vitalität							
Willensstärke							

Körperliche Talente	
Aussehen	
Motorik	
Reflex	
Saufen	
Sinnesschärfe	
Stärke	

Kampftalente	
Budo	
Fernkampf	
Klingenwaffen	
Nahkampf	
Schlagwaffen	
Schwungwaffen	

Intuitive Talente	
Abrichten	
Charisma	
Etikette	
Handeln	
Instinkt	
Lügen	
Orientierung	
Singen	
Skrupellosigkeit	
Suchen	
Survival	
Verkl. / Schminken	
Verstecken (Dinge)	

Mobilitätstalente	
Kanu	
Kutschfahrt	
Reiten	
Seefahrt	

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

Wissenstalente	
Alchemie	
Arkanes Wissen	
Astronomie	
Gassenwissen	
Fährtenlesen	
Geschichte	
Humanologie	
Intelligenz	
Jura	
Medizin	
Pflanzenkunde	
Pharmazie	
Rechnen	
Sprachen / Schriften	
Staatskunst	
Tierkunde	
Waffenkunde	

Arbeitstalente	
Ackerbau	
Bau-Architektur	
Brauen / Winzen	
Fischen	
Forstarbeit	
Gerben	
Hauswirtschaft	
Holzbearbeitung	
Jagen	
Kochen / Backen	
Malerei	
Metallbau	
Musizieren	
Viehzucht	
Schauspiel	
Steinarbeiten	

?	
---	--