

CHARAKTERERSTELLUNG – TÄLENTE

Inhalt	Seite
Die Talente	1
Die Regenerativen Talente	2
Körperliche Talente	7
Mobilitätstalente	10
Kampftalente	11
Gesellschaftstalente	13
Bewegungstalente	14
Intuitive Talente	17
Handwerkliche Talente	20
Wissenstalente	20
Überblick über Talente im Kampf	24

1. Die Talente

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

- Die Talente befinden sich im Rahmen von 1 – 20.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Kritisch				Schlecht				Normal				Gut				Super			

- Als Kategorien gelten die jeweiligen 4 Wertebereiche. Die Kategorien haben bei einigen Talenten besondere Auswirkungen.

Die Punkte

- Der Spieler erhält zur Charaktererstellung 350 Punkte + 3W20 x 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

- Die Talente haben durchschnittliche Startwerte von 5 Punkten. Allerdings weichen viele Talente von diesem Wert ab, entsprechend der Spezies. Dies ist bei den jeweiligen Spezies beschrieben.
 - Androiden haben bei fast allen Talenten einen Startwert von 10. Die Steigerung der Talente wird durch ein eigenes System (Androides Modul-System) aufgewertet.
 - Der Trafone erhält die Werte seiner Primärgestalt.
 - Bei einigen Spezies können sich Talentwerte im Spiel verändern. Lykaner und Pantheras können sich verwandeln, Mantoden und Piscaven werden leistungsstärker, wenn sie im Wasser sind.
- Jede Anhebung eines Talentens in eine höhere Kategorie kostet mehr Punkte.
 - Jeder Wert ab 9 kostet 3 Punkte
 - Jeder Wert ab 13 kostet 5 Punkte
 - Jeder Wert ab 17 kostet 10 Punkte.
- Im Talent „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 Psinetik auf mind. 9 aufgewertet, erhält der Charakter die Fähigkeit Psinetik. Die Psinetiken werden nach der Talenterstellung ermittelt.
 - Mit jeder Kategorie (ab 9, ab 13, ab 17) erhält der Charakter eine Psinetik.
 - Der Kobold erhält eine Psinetik zusätzlich, wenn er Psinetik beherrscht.
- Wird das Talent Budo (und das Talent Nahkampf) auf mind. 13 aufgewertet, erhält der Charakter je Wert einen Kampftrick.
 - Der Nihona erhält einen Kampftrick zusätzlich, wenn er Budo beherrscht.
- Wird das Talent Scitech auf mind. 13 aufgewertet, erhält der Charakter je Wert eine Modifikation.

2. Die Regenerativen Talente

- Die Regenerativen Talente kommen im Spiel häufig zum Einsatz. Diese 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. <ul style="list-style-type: none"> • Ein hoher oder schlechter Wert in VIT beeinflusst nicht den TW auf GL.
Das Talent sinkt vorübergehend ...	<ul style="list-style-type: none"> • - 1 durch ein Unglück (z. B. eine wichtige Person verloren). • - 1, wenn ein Kampf verloren wurde. • - W4 bei Existenzängsten, z. B. wenn die Finanzen des Charakters ins Minus gerutscht sind oder er nicht mehr genug zum Essen hat. • durch die Wirkung von Pharmazeutika.
Das Talent steigt vorübergehend ...	<ul style="list-style-type: none"> • + 1 durch bestimmte positive Ereignisse. • durch die Wirkung bestimmter Pharmazeutika.
Super Kategorie (17 – 20)	<ul style="list-style-type: none"> • Meisterhafte TW bei 2. Ein meisterhafter Talentwurf findet auch bei einer gewürfelten 2 statt; ebenso die Aufwertung in diesem Talent.
Schlechte Kategorie (5 – 8)	<ul style="list-style-type: none"> • Pech! Dem Charakter passiert mehr Pech als den anderen. Auch im Kampf konzentrieren sich die Gegner eher auf ihn. Wenn der SM für seine NSC auswürfelt, auf wen sie losgehen wollen, wird auf den Pechvogel einen weiteren Würfelwert gelegt.
Kritische Kategorie (1 – 4)	<ul style="list-style-type: none"> • Depressiv und lethargisch: W6 Std. lang ist der Charakter deprimiert und antriebslos. In jeder dieser ermittelten Stunden sinkt auch WS - 1.

Lebensenergie (LE)	LE ist die Stärke des Organismus.
Allgemein:	<p>Auf LE wird selten ein TW gemacht, aber LE entscheidet über den Lebensstand des Charakters.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Androiden regenerieren ihre LE durch Reparatur. Der Androide kann seine LE durch Module auf 30 LE ausbauen. • Elesas regenerieren ihre LE durch die Aufnahme von Strom. Sie nehmen sonst keine Nahrung zu sich. Sie verlieren täglich - 1 LE. • Der Oger kann seine LE auf über 20, max. auf den Wert 30 ansteigen lassen. • Einige Spezies 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 und der Lykaner als Werwolf können LE überaus schnell regenerieren.
Das Talent sinkt vorübergehend ...	<ul style="list-style-type: none"> • wenn TP zu Lasten des Charakters gehen. • bei offenen (mittleren) Wunden je ¼ Std. - 1. • bei schweren Wunden je 5 Min. - 1. • - 1, wenn der Charakter am Tag nichts getrunken oder gegessen hat. Hat der Charakter wieder getrunken oder gegessen, regeneriert in diesem Fall diese verlorenen LE stündlich um je einen Punkt. • durch bestimmte Gesundheitsstörungen (unterschiedlich viel LE). • wenn der Charakter zu starker Hitze oder Kälte ausgesetzt ist. • durch die Wirkung von Pharmazeutika.
Das Talent steigt vorübergehend ...	<ul style="list-style-type: none"> • durch die Wirkung von Pharmazeutika.
Super Kategorie (17 - 20)	<ul style="list-style-type: none"> • NRS + 1 Der Charakter erhält einen dauerhaften Natürlichen Rüstungsschutz (NRS) von + 1. Jeder Angriff auf ihn wird also um 1 Punkt dezimiert. Die Körperpartie, die getroffen wurde, verliert daraufhin aber auch den NRS. Der NRS regeneriert jedoch je Std. und wäre danach wieder vorhanden.
Kritische Kategorie (1 - 4)	<ul style="list-style-type: none"> • Ohnmacht oder Tod Sinkt LE in den kritischen Bereich, kann der Charakter ohnmächtig werden, wenn ihm der TW auf WS misslingt. Sinkt LE auf oder unter 0, ist der Charakter tot. Nur durch Rettungsmaßnahmen kann er noch wiederbelebt werden, wenn das dazu ausreicht, dass LE wieder mind. auf den Wert 1 kommt. Der Tod löst ein Nahtoderlebnis aus.

Mut (MUT)	Kühnheit, Tapferkeit und Courage des Charakters.
Allgemein:	MUT entscheidet darüber, ob sich der Charakter in eine gruselige oder gefährliche Situation hineintraut. MUT wird auch als Gegen-TW gegen Ängste eingesetzt. Auch wenn ein Schreck entstehen könnte, z. B. wenn man eine beängstigende Kreatur erblickt, ist ein TW auf MUT erforderlich.
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. durch die Wirkung von Pharmazeutika.
Gute Kategorie (13 – 16)	Für den Charakter muss vor einem Kampf kein TW auf MUT gemacht werden, um zu ermitteln, ob er sich in einen Kampf trauen würde.
Super Kategorie (17 – 20)	<ul style="list-style-type: none"> Kampfrausch Der Charakter kann sich darauf konzentrieren, in einen Kampfrausch zu fallen, der bis zum Ende des Kampfes anhält. Bei dem Kampfrausch will der Charakter seine Feinde erledigen. Im Nahkampf verursachen seine Attacken + W4 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 13 will er sie auch töten und bei einem SKR-Wert von 17 sind ihm auch Freunde und Liebende egal, wenn diese dabei im Weg stehen. Der Charakter ist mit diesem Wert generell leichtsinnig und würde stets zuerst in brenzlige Situationen gehen und Kämpfe eingehen.
Schlechte Kategorie (5 – 8)	<ul style="list-style-type: none"> Angst Der Charakter traut sich nicht in gefährliche Situationen. Er meidet diese; ebenso Kämpfe. Ein TW auf MUT ist nicht mehr möglich.
Kritische Kategorie (1 – 4)	<ul style="list-style-type: none"> Akute Angststörung Der Charakter würde in jeder beängstigenden Situation in eine Schockstarre fallen. Außerdem steigen seine PM-Phobien + 3.

Psinetik (PSI)	Übernatürliche Geistesfähigkeit, mit der auf Humanoiden, Dinge und Umgebung durch Willenskraft Einfluss ausgeübt werden kann.
Allgemein:	Um Psinetik zu beherrschen, muss der Charakter das Talent auf mind. 9 anheben. Der Charakter erhält ab den Kategorien 9, 13 und 17 jeweils eine Psinetik. Psinetik ist das einzige Talent, das virtuell über 20 gesteigert werden kann. Die nächsten Kategoriesprünge wären ab 21, 25, 29 usw. Der Charakter kann dadurch weitere Psinetiken erhalten. Folgende Spezies können Psinetik besitzen: Amazone, Anthrop, Dunkelelb, Elb, Grauelb, Halbelb, Halbork, Kobold, Negorianer, Nihona, Ork, Ratze, Sauraner, Slinger und Vampir. <ul style="list-style-type: none"> Der Kobold erhält eine zusätzliche Psinetik, wenn er Psinetiker sein soll.
Das Talent sinkt vorübergehend ...	<ul style="list-style-type: none"> durch den Einsatz von Psinetiken; 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.

Scitech (ScT)	Fähigkeit eines Charakters empfänglich zu sein für die an ihm vorgenommene bioelektronische und biogenetische Mutationen. Die körperliche Bereitschaft drückt sich in dieser Fähigkeit aus.
Allgemein:	Um ScT zu beherrschen, muss der Charakter das Talent auf mind. 13 anheben. Er erhält dann je Wert eine „Veredelung“. Im Laufe der Abenteuer kann sich der Charakter weitere Scitech-Modifikationen implantieren lassen. Dies ist bei besonderen Anbietern möglich, die sich auf diesem Bereich der Biogenetik spezialisiert haben. In den meisten Fällen wird das in Instituten angeboten, die von Kobolden geführt werden. Die Veredelung kostet Geld und der TW auf ScT entscheidet darüber, ob und wie gut die Mutation implantiert werden kann und wurde. Einige Scitech-Modifikationen aktivieren sich eigenständig, einige sind dauerhaft aktiv, andere wiederum müssen mit einem TW auf ScT aktiviert werden. Regenerative Humanoiden, wie Lykaner, Pantheras, Plantoiden, Trafonen und Vampire und Androiden können keine Scitech-Modifikation erhalten. Ebenso können Charaktere, die aufgrund eines Ainkhürns unsterblich und somit regenerative Humanoiden geworden sind, keine Scitech-Modifikationen erhalten.
Das Talent sinkt vorübergehend ...	<ul style="list-style-type: none"> - 1, durch den Einsatz von ScT; auch wenn der TW misslingt.

Vitalität (VIT)	Physische Gesundheit des Charakters und körperliches Wohlbefinden.
Allgemein:	In schmutziger oder pathogen verunreinigter Umgebung muss der TW auf VIT gemacht werden. Dieser bestimmt darüber, ob und wie schwer sich der Charakter einen Erreger einfängt. Auch schon bei einem normal gelungenen TW wird er eine Erkrankung erleiden. <ul style="list-style-type: none"> Der Androide besitzt keine VIT, sondern Energie-Einheiten (EE).
Das Talent sinkt vorübergehend ...	<ul style="list-style-type: none"> - 1, wenn der Charakter leicht müde oder erschöpft ist. - 2, wenn der Charakter schwer müde ist. - 1 durch anstrengende Eindrücke, z. B. einem Jetlag. - 1 durch ein Nahtoderlebnis. - 1 bei einem Schock, Schreck oder Wahn. durch bestimmte Gesundheitsstörungen (unterschiedlich viel VIT). wenn der Charakter zu starker Hitze oder Kälte ausgesetzt ist. durch die Wirkung von Pharmazeutika. Der Androide verliert stündlich - 1 EE. Im Ruhe- oder Schlafmodus verliert er nur 0,5 EE.
Das Talent regeneriert ...	<ul style="list-style-type: none"> + 1 durch bestimmte positive Ereignisse. + 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. 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. Der Androide regeneriert seine EE, indem er sich an einer Stromquelle auflädt. Je Std. regeneriert er 10 EE.
Das Talent steigt vorübergehend ...	<ul style="list-style-type: none"> durch die Wirkung von Pharmazeutika.
Super Kategorie (17 - 20)	<ul style="list-style-type: none"> TW werden + 2 WM (außer bei GL).
Schlechte Kategorie (5 - 8)	<ul style="list-style-type: none"> TW werden - 2 WM (außer bei GL).
Kritische Kategorie (1 - 4)	<ul style="list-style-type: none"> Ohnmacht oder Koma Sinkt der Wert in den kritischen Bereich, wird der Charakter ohnmächtig. Sinkt der Wert auf 0, fällt der Charakter ins Koma.

Willensstärke (WS)	Psychische Verfassung und Widerstandskraft (Resilienz).
Allgemein:	<p>WS nutzt man, um sich gegen psychische Psinetiken zu wehren, um seine Skrupellosigkeit zu unterdrücken, um sich gegen seine Sucht zu wehren, eine Folter auszuhalten, Hitze und Kälte zu widerstehen oder um sich gegen traumatisierende Erlebnisse zu wehren und damit auch gegen einen Wahn (z. B. bei einem brutal-blutigen Tatort oder wenn man eine liebende Person verloren hat.) WS wird auch genutzt, wenn man sich in besonderen Situationen konzentrieren will; ebenso, wenn man bei einem Saufgelage durchhalten will.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die WS schützt den Androiden auch vor EMP- und Hacker-Angriffen.
Das Talent sinkt vorübergehend ...	<ul style="list-style-type: none"> • - 1, wenn der Charakter leicht müde ist. • - 2, wenn der Charakter stark müde ist. • - 1, wenn der Charakter zu lange gearbeitet hat. • - 1, wenn er besonderen Eindrücken ausgesetzt war (z. B. ein Jetlag, einer skrupellosen Tat, die nicht seinem Wert entsprach). • - 1, wenn er zu lange gearbeitet hat. • durch bestimmte psychische Gesundheitsstörungen (unterschiedlich viel WS). • - W4, wenn der Charakter einem Wahn ausgesetzt war. • durch die Wirkung von Pharmazeutika. • bei Androiden durch den Einsatz von EMP.
Das Talent regeneriert ...	<ul style="list-style-type: none"> • + 1 durch bestimmte positive Ereignisse. • + 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. • bei Androiden + 1 je Std., wenn er sich im Schlafmodus befindet.
Das Talent steigt vorübergehend ...	<ul style="list-style-type: none"> • durch die Wirkung von Pharmazeutika.
Super Kategorie (17 – 20)	<ul style="list-style-type: none"> • Schock-Resilienz Der Charakter kann einem Schock widerstehen, wenn ihm der automatische TW auf WS gelingt.
Schlechte Kategorie (5 – 8)	<ul style="list-style-type: none"> • Unkonzentriert: Alle psychischen TW werden - 2 WM.
Kritische Kategorie (1 – 4)	<ul style="list-style-type: none"> • Paranoia Der Charakter erhält vorübergehend das PM Paranoia mit einem Startwert von 9. (Oder falls er das PM bereits besitzt, steigt das PM vorübergehend + 4.) Den Paranoia-Anstieg erleidet der Charakter so lange wie WS im kritischen Bereich ist. Der Charakter bildet sich Gefahren, Probleme und Verschwörungen ein. Gelegentlich sieht oder hört er auch Dinge, die nicht real sind. • Der Androide erleidet durch kritische Werte keine Paranoia. • Sinkt beim Androiden der WS-Wert auf 0, z. B. durch einen EMP-Angriff, ist der Androide tot.

3. Körperliche Talente

(Physische Talente)

Aussehen (AUSS)	Erscheinungsbild einer Person.	
Allgemein:	Wer einen unschönen Charakter hat, kann sich die Gründe dafür ausdenken. Das kann z. B. eine Verbrennung im Gesicht sein. Eine Narbe hingegen kann einen Charakter auch positiv markant machen. Eine schöne Person (ab der guten Kategorie) wird das Interesse auf sich lenken; auch innerhalb der Gruppe der Charaktere.	
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. 	
Das Talent steigt endgültig ...	<ul style="list-style-type: none"> + 1 durch dauerhafte Schönheitsveränderungen (z. B. durch eine Schönheits-OP). 	
Super Kategorie (17 – 20)	<ul style="list-style-type: none"> Verführerisch schön Der Charakter ist so schön, dass er als Modell durchgehen kann. Er erntet überall viele Blicke und es wird ihm leichtfallen, jemanden zu verführen. Hierfür müssen ihm die TW auf AUSS und CHAR gelingen. So einer schönen Person mag man nur dann schaden, wenn einem der TW auf SKR gelingt. 	
Schlechte Kategorie (5 – 8)	<ul style="list-style-type: none"> Unschön Der Charakter macht einen abstoßenden Eindruck. Mit ihm begibt man sich nicht gerne in der Öffentlichkeit. 	

Feinmotorik (FM)	Handwerklich filigranes Geschick.
Allgemein:	Uhrmacher benötigen dieses Talent. Es wird auch verwendet, um Knoten zu lösen und zu binden und Personen zu fesseln. Der Charakter kann mit diesem Talent auch Taschendiebstahl begehen, ohne dass es jemand bemerkt, wenn dem Betreffenden nicht der automatische Gegen-TW auf SINN gelingt. 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 hat. <ul style="list-style-type: none"> Der Lykaner als Werwolf und der Panthera als Werkkatze verlieren während ihrer Mutation - 3 in FM und in allen Talenten, die ihre Handfertigkeit betreffen.
Super Kategorie (17 – 20)	<ul style="list-style-type: none"> Behände Der Charakter kann sich aus Fesseln befreien und er kann auch Kartenspieler- und Zaubertricks beherrschen. Ebenso kann er eine Waffe doppelt so schnell nachladen (nach den ersten vorgegeben Sekunden).
Schlechte Kategorie (5 – 8)	<ul style="list-style-type: none"> Unbeholfen Dem Charakter fallen immer mal wieder Dinge aus der Hand. In angespannten Situationen muss dem Charakter dann der TW auf FM gelingen; auch im Kampf mit Waffen.

Motorik (MOT)	Bewegungsfähigkeit.
Allgemein:	MOT ermöglicht es dem Charakter, wendige Bewegungen auszuführen. Im Nahkampf wird MOT zum Ausweichen genutzt. Will der Charakter ausweichen, muss er die TW auf REFL und MOT schaffen. Wird man geschubst oder fortgestoßen, muss ein automatischer TW auf MOT gelingen, sonst fällt man zu Boden. MOT ist auch nötig, wenn man sich verbergen bzw. tarnen will. Misslingt der TW, konnte sich der Charakter nicht erfolgreich verstecken. MOT wird auch genutzt, wenn der Charakter ein Fahrrad fährt oder ein Kanu paddelt. Ein hoher Wert in MOT ermöglicht es dem Charakter akrobatische Leistungen zu vollziehen, z. B. auch auf einem Seil zu balancieren.
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.
Super Kategorie (17 – 20)	<ul style="list-style-type: none"> Beweglich und beidhändig Der Charakter kann einer mittelgroßen und großen Waffe auf einem Feld ausweichen, ohne dabei das Feld zu verlassen. Außerdem kann der Charakter zwei Waffen gleichzeitig einsetzen, ohne dafür im Vorfeld eine Kognition zu opfern und keines der beiden Hände erhält eine negative WM.
Schlechte Kategorie (5 – 8)	<ul style="list-style-type: none"> Unbeweglich Der Charakter ist so unbeholfen unbeweglich, dass ihm in angespannten Situationen der TW auf MOT gelingen muss, sonst stolpert er und fällt zu Boden; auch im Kampf.

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 ...	<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.
Super Kategorie (17 – 20)	<ul style="list-style-type: none"> Einfluss auf Kampfreiherfolge Bei der Ermittlung der Kampfreiherfolge erhält der Charakter + W6 Punkte zusätzlich. Leichten Fernkampfwaffen ausweichen Der Charakter kann dem Schuss leichter Fernkampfwaffen ausweichen, die ihre Munition unter 100 m/Sek. ausschießen. Dazu zählen einfache Bögen, Blasrohre und Zwillen. Dem Charakter müssen dafür die TW auf REFL und auf das entsprechende Parade-Talent gelingen. Schüssen einer Bola, einer Schleuder, von Compound-Bögen, Armbrüsten, Projektilschuss-, Taser- oder Phaserwaffen kann er nicht parieren.
Kritische Kategorie (1 – 4)	<ul style="list-style-type: none"> Gelähmt oder ohnmächtig Gerät der Wert in die kritische Kategorie, ist der Charakter vorübergehend gelähmt und somit bewegungs- und handlungsunfähig. Gerät der Wert auf 0, wird der Charakter ohnmächtig.

Sinnesschärfe (SINN)	Riechen, Sehen, Hören, Schmecken und Fühlen.
Allgemein:	<p>Dieses Talent kann eingesetzt werden, um Geräusche oder anschleichende Personen wahrzunehmen oder Dinge auf Distanz zu erkennen.</p> <p>SINN dient auch zum Zielen. 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. Um das Zielen länger aufrecht zu halten, muss dem Charakter der TW auf WS gelingen. Wenn sich der Charakter stark bewegt, gilt das Zielen als abgebrochen.</p> <ul style="list-style-type: none"> Anuren, Araner, Chelonianer, Dunkelelben, 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.
Super Kategorie (17 – 20)	<ul style="list-style-type: none"> Gute Sinne <p>Dem Charakter kann man sich nicht unbemerkt von hinten anschleichen; außer wenn man in Schleichen einen Wert von mind. 17 hat. Auch im Dunkeln hört der Charakter feindliche Nahkampfattacken rechtzeitig. Dem Charakter muss jedoch ein automatischer TW auf SINN gelingen.</p>
Schlechte Kategorie (5 – 8)	<ul style="list-style-type: none"> Schlechte Sinne <p>Der Charakter hört, sieht und schmeckt schlecht. Er würde einen bitteren Geschmack nicht erkennen und fragt in Gesprächen häufig nach, weil er wenig versteht.</p>

Stärke (ST)	Körperliche Kraft.
Allgemein:	<p>Der Charakter kann mit ST etwas aufbrechen, etwas beiseiteschieben, schwere Dinge tragen usw.</p> <p>Gepäck: Das Tragen von mind. 15 Kg gilt als schwer. Nach jeder ¼ Std. muss der TW gelingen, sonst wird man erschöpft. Jede neue ¼ Std. wird jeweils – 1 WM. Bei besonders schweren Dingen muss der TW minütlich oder sekundlich gemacht werden.</p> <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.
Super Kategorie (17 – 20)	<ul style="list-style-type: none"> Starker Typ <p>Der Charakter kann doppelt so viel Gepäck tragen und doppelt so lange tragen, bevor es ihn erschöpft.</p> <ul style="list-style-type: none"> Powerschlag <p>Der Charakter kann sich im Nahkampf konzentrieren und einen Powerschlag einsetzen, der dann + W4 TP mehr anrichtet. Damit das gelingt, müssen ihm die TW auf WS und ST gelingen (Doppelaktion).</p> <p>Der Oger richtet mit dem Powerschlag + W6 TP mehr an.</p>
Schlechte Kategorie (5 – 8)	<ul style="list-style-type: none"> Schwacher Charakter <p>Der Charakter kann nur halb so viel Gepäck tragen und es erschöpft ihn doppelt so schnell.</p>

Werfen / Fangen (WF)	Gegenstände werfen, um damit auch zu treffen oder Gegenstände fangen.
Allgemein:	<p>Ein Humanoid wirft einfache 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.</p> <p>Die Schwere eines Gegenstandes kann den TW modifizieren.</p>
Super Kategorie (17 – 20)	<ul style="list-style-type: none"> + W4 TP <p>Der Wurf richtet + W4 TP mehr an.</p>

4. Mobilitätstalente

(Psychische Talente)

Fahrzeuge	Fähigkeit und Kenntnisse zum Fahren von Kraftfahrzeugen aller Arten; von nostalgischen Oldtimern bis hin zu Lastkraftwagen.
Allgemein:	<p>Zum Start der Fahrt muss ein TW gemacht werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Misslingt der TW, fährt der Charakter das Fahrzeug schlecht; evtl. würgt er es 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. <p>In riskanten Situationen (oder bei Wettfahrten) müssen TW gemacht werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Misslingt bei einer riskanten Situation der TW, findet ein Unfall statt. <p>Der W4 kann am Anfang eines Abenteuers entscheiden, wie voll der Tank des Fahrzeugs ist, nämlich fast leer, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{2}$ oder $\frac{3}{4}$ voll.</p>
Flugzeuge	Fähigkeit und Kenntnisse zum Fliegen von Luftfahrzeugen; vom einmotorigen Propellerflugzeug, über Ballonfahrt, bis hin zum Helikopter.
Allgemein:	<p>Flugzeuge werden überall dort eingesetzt, wo gravitative Anomalien das Fliegen mit Sphärikern verhindern.</p> <p>Mit den Kategorien „normal“, „gut“ und „super“ kann der Charakter auf ein Flugzeugtyp spezialisiert sein; bis hin zum Fliegen von Flugzeugen mit Strahlantrieben.</p>
Motorräder	Fähigkeit und Kenntnisse zum Fahren von Motorrädern.
Allgemein:	<p>Motorräder werden immer noch gerne und häufig eingesetzt, vor allem in gelände- oder wüstenreichen Gebieten und überall dort, wo gravitative Anomalien das Fliegen mit Sphärikern verhindern.</p> <p>Siehe auch unter Fahrzeuge!</p>
Nautik	Nautische Fähigkeiten und die Kenntnisse zum Fahren mit Booten, Schiffen oder auch U-Booten.
Navigation (NAV)	Talent zum Lenken von Raumschiffen, ebenso zum Abheben von und zum Landen auf terrestrischen Objekten.
Allgemein:	<p>Dieses Talent wird vom Navigator eingesetzt, um in einem Raumgefecht die Kampfreiherfolge zu ermitteln.</p> <p>Start und Landung werden auf terrestrischen Objekten bei entsprechenden Gravitationen erschwert: Je + 0,1 GRAV um - 1 WM je R-Klassengröße.</p>
Panzer	Fähigkeit und Kenntnisse zum Fahren von Panzern.
Allgemein:	<p>Der Einsatz von Panzern wurde in den letzten Jahrhunderten wiederbelebt, da diese modernen gepanzerten Kampffahrzeuge ideal für Konflikte auf terrestrischen Objekten sind und viele von ihnen auch in Gebieten mit gravitativen Anomalien eingesetzt werden können.</p> <p>Panzer bieten nur begrenzt räumlichen Platz, darum ist die Nutzung für Mantis, Oger, Plantoiden oder Toronen so gut wie unmöglich.</p>
Raumschiff-führung (RF)	Fähigkeit, das Kommando über ein Raumschiff auszuführen.
Allgemein:	<p>Kommandanten großer Raumschiffe mit einer Brücke sollten hier einen guten Wert von mind. 13 haben.</p> <ul style="list-style-type: none"> • RF beeinflusst in einem Raumgefecht die WM der Crewmitglieder: <ul style="list-style-type: none"> ○ Misslingt der TW, werden alle TW der beteiligten Crewmitglieder - 2 WM. ○ Bei einem Patzer werden alle TW - 4 WM. ○ Bei einem guten TW werden alle TW + 2 WM. ○ Bei einem meisterhaften TW werden alle TW + 4 WM.

Robale	Führen eines steuerbaren, gigantischen Robotergestells oder eines Exoskeletts.
Allgemein:	Das Exoskelett oder der Robal führt die vorgegebenen Bewegungen des Humanoiden aus. Exoskelette werden für schwere Arbeiten oder für Militäreinsätze genutzt. Robale werden als Mega-Arbeitsroboter oder als Mega-Kampfroborer eingesetzt und werden meistens von Zwergen gelenkt. Auch Panzertauchanzüge werden mit diesem Talent geführt. Robale bieten nur begrenzt räumlichen Platz, darum ist die Nutzung für Mantis, Oger, Plantoiden oder Toronen so gut wie unmöglich. Zu Beginn der Nutzung eines Exoskeletts oder eines Robals muss dem Charakter der TW auf Robale gelingen. Misslingt der TW, werden alle TW – 2 WM. Wird der TW gepatzt, ist die Nutzung gar nicht möglich.

Sphäriker (SPH)	Speeder, Sprinter und Gleiter sind personenbefördernde Gleitflugzeuge, die per Gravitinotechnik durch die Luft fliegen. Mit diesem Talent werden sie geführt.
Allgemein:	Viele Sphäriker können auch die Sphäre terrestrischer Objekte verlassen und ins Weltall fliegen. Mit ihnen kann man auch gut terrestrische Objekte mit schwerer Gravitation befliegen oder durch Asteroidenfelder hindurch manövrieren. <ul style="list-style-type: none"> Das Befliegen von gravitativ erschwerten Gestirnen ist bei Sphärikern je + 0,1 GRAV um – 1 WM. Sphäriker können keine Gebiete mit gravitativen Anomalien befliegen. Sphäriker benötigen keinen Treibstoff, sondern nur Energie-Einheiten (EE).
Super Kategorie (17 – 20)	<ul style="list-style-type: none"> Geschoss Waffen ausweichen Der Pilot kann sämtlichen Geschoss Waffen ausweichen, wenn ihm die TW auf REFL und SPH gelingen.

5. Kampftalente

(Physische Talente)

Artillerie (ART)	Fähigkeit zum Umgang mit großkalibrigen Geschützen, Raketen und Photonenwaffen. Dieses Talent wird auch vom Artillerieschützen eines Raumschiffs genutzt.
Allgemein:	Die TP von Artilleriewaffen sind oft nicht von normalen oder guten TW abhängig, sondern verursachen vorgegebene TP in einem vorgegebenen Zentrum, Streufeld und weiterem Umfeld. Generell gilt, dass man sich mit der Technik dieser Waffen auskennen muss, also einen entsprechenden Wert in Waffenkunde haben muss. Um mit archaischen Katapulten oder Ballisten zu arbeiten, benötigt man mind. den Talentwert 13.

Bogenwaffen (BW)	Abschussvorrichtung für Pfeile, Armbrüste und für die Zwillie.
Allgemein:	<ul style="list-style-type: none"> Mit einfachen Bögen kann man über Hindernisse hinwegschießen und somit dahinterliegende Ziele treffen. Der TW wird dann – 2 WM. Wird ein Bogen ohne Armschutz genutzt, richtet der Schuss durch die Sehne am Halte-Arm – 1 TP an. Wenn sich der Charakter zuvor aber mit einem TW auf WS konzentriert (Kognition), erleidet er keine Verletzung. Bögen und Zwillen werden mit zwei Händen geführt; Ausnahme: Pistolen-Armbrüst. Einfache Bogen und Zwillen verschießen ihre Munition unter 100 m/Sek. Compound-Bögen und Armbrüste verschießen ihre Munition schneller. Mit einem REFL-Wert von 17 kann man Munition ausweichen, die unter 100 m/Sek. schnell fliegt.
Super Kategorie (17 – 20)	<ul style="list-style-type: none"> Die Attacke richtet + W4 TP mehr an.

Budo	Fertigkeiten und Techniken zur körperlichen Auseinandersetzung mit einem Gegner.
Allgemein:	Die Stile werden oft in entsprechenden Vereinen erlernt. Die Vereine verfolgen dabei häufig einen philosophischen oder ethisch-moralischen Ansatz. Der Ursprung des Budos stammt aus vielen Kampfkünsten der Nihona. Wenn der Charakter Budo beherrscht, muss dies in der Biographie begründet werden. <ul style="list-style-type: none"> • Um Budo zu beherrschen, muss der Charakter in NK und Budo mind. den Wert 13 haben. • Ab dem Wert 13 erhält der Charakter je Talentwert einen Kampftrick. • Der Charakter kann im Laufe der Abenteuer weitere Kampftricks erlernen (trainieren). • Der Nihona erhält bei der Auswahl einen Kampftrick zusätzlich.
Super Kategorie (17 – 20)	<ul style="list-style-type: none"> • Die Attacke richtet + W4 TP mehr an.

Klingenwaffen (KLW)	Nahkampf mit Klingenwaffen, wie Messer, Dolche, Schwerter, Säbel usw.
Allgemein:	Wenn man von einer mittelgroßen oder großen Klingenwaffe angegriffen wird, muss man beim Ausweichen in ein benachbartes Feld gehen.
Super Kategorie (17 – 20)	<ul style="list-style-type: none"> • Die Attacke richtet + W4 TP mehr an.

Nahkampf (NK)	Körperlicher, waffenloser Nahkampf, der mit der Faust, mit dem Fuß, mit dem Kopf, durch Anrempeln, Würgen usw. ausgeführt wird. Nahkampf ist ein allgemeiner Begriff in den Kampfregeln und meint den distanzlosen Kampf. Er gilt hier aber auch als Talent für den waffenlosen Nahkampf.
Allgemein:	Die Attacke durch eine Kopfnuss richtet 1 TP Selbstschaden an. Die Attacke durch einen Ellbogenschlag benötigt zuvor eine Kognition für eine Konzentration. Bei einer Doppelaktion würden die TW auf WS und NK genutzt. Um Budo zu können, muss der Charakter auch in NK mind. den Wert 13 haben.
Super Kategorie (17 – 20)	<ul style="list-style-type: none"> • Die Attacke richtet + W4 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 Schlagwaffen mit Klingen sind die Auswirkungen des Schadens in der Trefferliste in der Liste der Klingenwaffen zu ermitteln. Wenn man von einer mittelgroßen oder großen Schlagwaffe angegriffen wird, muss man beim Ausweichen in ein benachbartes Feld gehen.
Super Kategorie (17 – 20)	<ul style="list-style-type: none"> • Die Attacke richtet + W4 TP mehr an.

Schusswaffen (SCH)	Fähigkeit im Umgang mit Schusswaffen, wie Pistole, Revolver, Gewehr, Taser und Phaser.	
Allgemein:	Im Umgang mit Waffen sollte der Charakter auch Waffenkunde beherrschen. Es ist darauf zu achten, dass Schusswaffen gesetzlichen Einschränkungen unterliegen, die sich an die jeweiligen Waffengesetz der Staaten orientieren.	
Super Kategorie (17 – 20)	<ul style="list-style-type: none"> • Die Attacke richtet + W4 TP mehr an (außer bei Taserwaffen). 	

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.
Allgemein:	Schwungwaffen benötigen zwei Aktionen, bei denen sie zuerst geschwungen und dann fortgeschleudert oder -geworfen werden. Wird das mit einer Doppelaktion getan, muss zuerst ein TW auf FM und dann auf SCHWW gelingen. Ansonsten ist nur ein TW auf SCHWW bei der zweiten Aktion nötig. Wenn man von einer mittelgroßen oder großen Schwungwaffe angegriffen wird, muss man beim Ausweichen in ein benachbartes Feld gehen.
Super Kategorie (17 – 20)	<ul style="list-style-type: none"> Die Attacke richtet + W4 TP mehr an.

6. Gesellschaftstalente

(Psychische Talente)

Charisma (CHAR)	Ausstrahlungskraft, mit der man Humanoiden überreden und anführen kann.
Allgemein:	CHAR ist wichtig für Führungspersonen. Wenn man andere Personen überreden möchte, in Situationen mitzumachen, muss der TW auf CHAR gelingen. Wenn man sich gegen das charismatische Überreden wehren möchte, muss der Gegen-TW auf WS gelingen. Sollte der Charakter verführerisch schön sein (im Talent AUSS in der super Kategorie), kann der Charakter eine Person auch verführen, wenn ihm die TW auf AUSS und CHAR gelingen.
Super Kategorie (17 – 20)	<ul style="list-style-type: none"> Charismatische Aussagen und Reden Der Charakter kann im Kampf eine kurze charismatische Aussage machen, z. B. „Schnappt euch die Schweine!“ Das beeinflusst ihn und seine (ernsthaften) Verbündeten so sehr, dass ihre TW + 1 WM werden. Der Charakter kann auch außerhalb eines Kampfes eine charismatische Rede halten, die dafür sorgt, dass seine TW und die seiner (ernsthaften) Verbündeten + 2 WM werden. In beiden Fällen muss der TW auf CHAR gelingen.
Schlechte Kategorie (5 – 8)	<ul style="list-style-type: none"> Uncharismatisch Der Charakter wird nicht als Anführer anerkannt und wird bei Gruppenentscheidungen schnell übergangen.

Etikette	Verhaltensweisen und Tischmanieren.
Allgemein:	Etikette spielt in privilegierten Kreisen eine Rolle. 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. Es dient vor allem aber dazu, mit Personen zu feilschen und gute Geschäfte zu erzielen.
Allgemein:	Dieses Talent kann 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. Auch ein Lagerist muss dieses Talent beherrschen, wenn er Frachtgut vernünftig verstauen will. Wenn ihm beispielsweise in einem Raumschiff der TW misslingt, kann es passieren, dass die Fracht nach einem Schub durch den Frachtraum fliegt.

Schauspielen	Fähigkeit, in andere Rollen zu schlüpfen, Personen mit phantasievollen Rollen und auch Geschichten zu begeistern; auch auf der Bühne. Schauspielen wird auch genutzt, um eine Lüge aufzutischen.
Allgemein:	Lügen kann ein Charakter Inplay auch ohne TW. Dann kann sein Gegenüber jedoch versuchen, mit einem einfachen TW auf INST, die Lüge zu entlarven. Gelingt dem Charakter aber im Vorfeld der TW auf Schauspielen, muss sein Gegenüber ein Gegen-TW auf INST schaffen, wenn er herausfinden will, ob die Erzählung echt ist.
Gute Kategorie (13 – 16)	Es gehört zur Art des Charakters, hin und wieder zu lügen.

7. Bewegungstalente

(Physische Talente)

Boarden	Brettsportarten, wie Surfen, Kitesurfen, Skateboarden, Snowboarden, Wakeboarden, Waveboarden usw.
Allgemein:	Auch das Fallgleiter-Fliegen der Araner mit ihren flugfähigen Netzen fällt unter dieses Talent.

Fliegen (FL)	Mit dem eigenen Körper fliegen können. Dieses Talent beherrschen nur einige Spezies.
Allgemein:	Zum Abheben vom Boden benötigt der Charakter eine Bewegung und der TW auf Fliegen muss gelingen. Danach befindet sich der Charakter in der Luft. Besondere Flugmanöver können weitere TW erfordern. Zum Landen wird ebenfalls eine Bewegung aufgewendet; ohne TW. Flugfähige Charaktere sind Avesen, Libraner, Mantis, junge Myrmen mit Flügel oder der Trafone, der sich zu einer fliegenden Kreatur gewandelt hat. <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 weiterfliegen. • Fliegen ist eine Bewegung. Parallele Handlungen werden darum – 2 WM. • Die Attacke auf einen fliegenden Charakter wird – 2 WM. • Libraner brauchen zum Landen und Abheben keine extra Bewegung. Sie können direkt in den Flugmodus übergehen. Ebenso können sie ständig akrobatisch fliegen und während des Fluges spontan ihre Richtung ändern. • Nach einer ¼ Std. des Fliegens kann der Charakter erschöpft sein.
Gute Kategorie (13 – 16)	<ul style="list-style-type: none"> • Eine Erschöpfung tritt erst nach einer weiteren ¼ Std. ein.
Super Kategorie (17 – 20)	<ul style="list-style-type: none"> • Eine Erschöpfung tritt erneut erst nach einer weiteren ¼ Std. ein. • Der Charakter fliegt je Aktion 5 Felder weiter.

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 klettert man 1 Meter hoch. Bei einem meisterhaften TW 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. • Klettert man weiter als 5 Meter, muss erneut der TW gelingen, der dann sofort und je 5 m – 1 WM wird. Misslingt der TW kann das Erschöpfung verursachen oder auch den Absturz; je nachdem wo und wie man klettert. • Ab einem Sturz aus 2 Metern Höhe erleidet man 2 + W6 TP, ab einem Sturz aus 3 Metern Höhe 3 + W6 TP, ab 5 Metern Höhe 5 + 2W6 TP. Weitere Hinweise, siehe im Regelwerk unter „Bewegen und stürzen“! • 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 erhält + 2 WM. • Der Torone erhält – 4 WM.
Gute Kategorie (13 – 16)	<ul style="list-style-type: none"> • Der Charakter kann gekonnt Bouldern und in den Bergen klettern.
Super Kategorie (17 – 20)	<ul style="list-style-type: none"> • Der Charakter schafft je Aktion 1 Meter mehr. • Der Charakter kann an Fassaden klettern.

Reiten	Fortbewegung auf dem Rücken eines Tieres, z. B. auf einem Pferd oder Goron.
Allgemein:	<ul style="list-style-type: none"> • Nomads reiten auf Kamelen oder Pferden. Orks reiten häufig auf Goronen. Sauraner können ab dem Wert 17 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.

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. • 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“. • Wenn der Charakter rennt, muss ihm nach jeder Min. erneut der TW gelingen, der jeweils – 1 WM wird. Misslingt der TW, erleidet er Erschöpfung. • Oger und Plantoiden rennen aufgrund ihrer Größe 1 Feld weiter. • Der verwandelte Panthera (Panther) und der Werwolf und der Torone rennen doppelt so weit.
Super Kategorie (17 – 20)	Der Charakter rennt zusätzlich 1 Meter weiter.
Schlechte Kategorie (5 – 8)	Der Charakter rennt 1 Meter weniger weit (4 Felder).

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. Beim Schleichen wird die Anzahl der erreichbaren Felder also abgerundet. • Gelingt der TW meisterhaft, schleicht man einen ½ Meter weiter. • 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.
Super Kategorie (17 – 20)	<ul style="list-style-type: none"> • Der Charakter schleicht einen halben Meter weiter, also ein volles Feld. • Der Charakter kann sich unbemerkt an Personen anschleichen, die in SINN einen Wert von mind. 17 haben.

Schwimmen (SCHW)	Fähigkeit zu Schwimmen und zu Tauchen.
Allgemein:	<p><u>Schwimmen:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Wenn der Charakter schwimmen möchte, muss zu Beginn der TW gelingen. • Misslingt der TW, schluckt man versehentlich Wasser, kommt nicht weiter und 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. • 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. • Nach jeder ¼ Std., die der Charakter schwimmt, ist ein erneuter TW nötig, der jeweils – 1 WM wird. Misslingt der TW, ist der Charakter erschöpft. • 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><u>Tauchen:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Wenn der Charakter tauchen möchte, muss zu Beginn der TW gelingen. • Misslingt der TW, schluckt man versehentlich Wasser, kommt nicht weiter und 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. • Beim Tauchen kann der Charakter die Richtung je Aktion um max. 45 ° ändern. • Der Charakter kann entsprechend seines Wertes tauchen: <ul style="list-style-type: none"> ○ Wert ab 5: Der Charakter taucht 5 m. Er kann unter Wasser max. 15 Sek. lang die Luft anhalten. ○ Wert ab 9: Der Charakter taucht 10 m. Er kann unter Wasser max. 30 Sek. lang die Luft anhalten. ○ Wert ab 13: Der Charakter taucht 20 m. Er kann unter Wasser max. 1 Min. lang die Luft anhalten. ○ Wert ab 17: Der Charakter taucht 40 m. Er kann unter Wasser max. 2 Min. lang die Luft anhalten. ○ Wenn der Charakter nun weiter tauchen möchte, muss ihm der erneut der TW gelingen. Er schafft dann erneut die ½ der Strecke und könnte weiter die ½ der Zeit die Luft anhalten. Misslingt ihm jedoch der TW muss er auftauchen (oder würde ertrinken). • 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.
Super Kategorie (17 – 20)	<ul style="list-style-type: none"> • Der Charakter schwimmt einen ½ Meter schneller.

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 und einen ½ Meter hochspringen, 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 meisterhaft, schafft er es 1 Meter weiter oder einen ½ Meter höher. • Ist der Charakter zuvor gerannt, schafft er es außerdem noch 1 Meter weiter und einen ½ 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.
Gute Kategorie (13 – 16)	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
Super Kategorie (17 – 20)	<ul style="list-style-type: none"> • 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:	<ul style="list-style-type: none"> • Wenn der Charakter länger als eine ¼ Std. tanzt, muss ihm je ¼ der TW erneut gelingen, der jeweils – 1 WM wird. Misslingt der TW, ist er erschöpft. Bei schweren Tänzen, auch bei wilden Party-Tänzen kann der TW auch früher gefordert werden.
Super Kategorie (17 – 20)	Der Charakter kann mit seinem Tanzkönnen an Turniertänzen teilnehmen und auch ein professioneller Tänzer sein.

8. Intuitive Talente

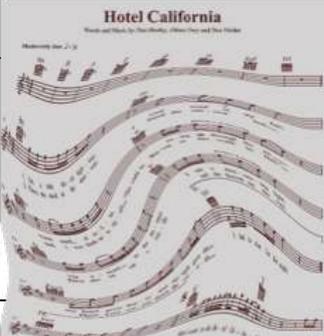
(Psychische Talente)

Abrichten	Talent zur Aufzucht und zum Abrichten von Tieren.
Allgemein:	<p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ab dem Wert 13 gehorcht einem das abgerichtete Tier gut und versteht auch einige Tricks.

Erste Hilfe (EH)	Notärztliche Versorgung am Unfallort.
Allgemein:	<p>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, um sich bei einem Unfallort zu überwinden. Eine Wiederbelebung muss möglichst sofort geschehen.</p> <p>Für EH ist entsprechend medizinisches Material nötig. Ist das Material nicht steril 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.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <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 EH 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.

Instinkt (INST)	Gedanken oder Eingaben des Unterbewusstseins (Intuition).
Allgemein:	<ul style="list-style-type: none"> • Der Charakter kann einen TW auf INST machen, um eine Lage einzuschätzen. Der SM gibt daraufhin grobe Hinweise preis. • Der Charakter kann INST nutzen, um eine Lüge zu entlarven. Ist für den Gegner zuvor der TW auf Schauspielen gelungen, muss dem Charakter ein Gegen-TW auf INST gelingen.
Super Kategorie (17 – 20)	<ul style="list-style-type: none"> • Vorwarnung 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 ein Fernkampftalent eingesetzt werden. Das Talent Jagen entscheidet also eher darüber, ob man und wie viele Tiere man entdeckt. Beim Jagen ist auf das jeweilige Jagdrecht zu achten.

Musik	Das Beherrschen von Musikinstrumenten, Notenlesen, Musikstile zuordnen usw. Ebenso die Fähigkeit zu singen.	
Allgemeines:	<ul style="list-style-type: none"> • Ab dem Wert 9 beherrscht der Charakter ein Musikinstrument und er kann leicht Akkorde und Noten lesen. Umso höher der Wert, desto mehr Musikinstrumente beherrscht er. • Ab dem Wert 13 kann der Charakter gut Notenlesen, gut Musik spielen, gut singen und er könnte Mitglied in einer Band, in einem Chor oder in einem Orchester sein. • Ab dem Wert 17 kann der Charakter ein Profi-Musiker oder -Sänger sein. 	

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

Recherchieren (RECH)	Gezielte Suche nach Informationen, z. B. im Bereich der Kriminologie, der Presse, aber auch die Suche nach Daten und Fakten im Hypernet oder in Bibliotheken.
Allgemein:	Wenn der Charakter nach Dingen recherchieren will und ihm der TW gelingt, erhält der Spieler vom SM entsprechende Informationen. Gelingt der TW gut, erhält der Spieler weitere spezifische Informationen vom SM.

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. <ul style="list-style-type: none"> • Skrupellosigkeit überwinden: Will der Charakter eine skrupellose Tat durchführen, die nicht seinem Wert entspricht, muss er einen TW auf SKR schaffen. Dies verursacht allerdings - 1 VIT und - 1 WS und SKR steigt dadurch dauerhaft + 1 an. • Skrupellosigkeit widerstehen: Will der Charakter in bestimmten Situationen seiner SKR widerstehen, muss der Charakter einen Gegen-TW auf WS schaffen.
Gute Kategorie (13 – 16)	<ul style="list-style-type: none"> • Bedenkhaft skrupellos Der Charakter ist in der Lage, sich so zu verteidigen, dass er anderen dadurch tödlich schaden könnte. Ein Soldat braucht mind. diesen Wert.
Super Kategorie (17 – 20)	<ul style="list-style-type: none"> • Mörderisch skrupellos 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.
Schlechte Kategorie (5 – 8)	<ul style="list-style-type: none"> • Pazifistisch: Der Charakter ist harmonisch und friedlich und setzt sich dafür ein, Kämpfe zu unterlassen. Er geht Konflikten aus dem Weg. Wenn er sich in einem Kampf wehren will, muss er seine Skrupellosigkeit überwinden.

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

Suchen	Suchen und schließlich auch das Finden von versteckten Dingen, Fallen, Türen usw.
Allgemein:	<ul style="list-style-type: none"> • Um Personen zu finden wird das Talent SINN genutzt. • Zum Durchsuchen eines Raumes benötigt man eine ¼ Std. Möchte man nur oberflächlich und schnell suchen, wird der TW - 2 WM und dauert dann nur 5 Min. Der SM kann in einem Raum mehrere Dinge zum Finden anbieten. Dann kann der Charakter wiederholt den TW machen, um einen weiteren Gegenstand zu finden. Bei einem meisterhaft gelungenen TW offenbart der SM alle Funde in einem Raum. • Hat eine Person einen Gegenstand versteckt und dafür ihr Talent „Verstecken“ eingesetzt, muss dem Charakter, der nun nach diesem Gegenstand sucht, der Gegen-TW auf Suchen gelingen.

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. <ul style="list-style-type: none"> • SURV kann genutzt werden, um in der Wildnis nach Lebensmitteln zu suchen. Siehe im Regelwerk bei „Survival“! • Ab dem Wert 17 besitzt der Charakter besondere Wild-Life-Fähigkeiten und kann auch gerben.

Verstecken	Dinge so ablegen, dass sie von anderen nicht gefunden werden sollen.
Allgemein:	<ul style="list-style-type: none"> • Hat man Gegenstände mit diesem Talent versteckt, können sie von einer anderen Person nur mit einem gelungenen Gegen-TW auf Suchen gefunden werden.

8. Handwerkliche Talente

(Physische Talente)

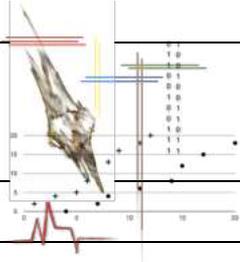
Agrarwirtschaft	Kenntnisse und Fähigkeiten von Ackerbau und Viehzucht. Terrestrische Farmer benötigen dieses Talent. Dieses Talent wird aber auch genutzt, um einen Garten zu betreiben oder wenn man Kleintiere hält.
Bauen / Mechanik	Der Charakter nutzt dieses Talent, um handwerklichen Tätigkeiten nachzugehen, um Dinge zu bauen und zu reparieren. Ab den Wert 13 besitzt er Kenntnisse und Fähigkeiten im Bereich Ausbau, Hochbau, Tiefbau, Vermessung, Architektur, Bautechnik, Mauern, Bildhauerei, Dachdecken, Schreinern, Kfz, Schlosserei, Schmiedearbeit o. ä. und kann in diesen Bereichen beruflich tätig sein.
Elektrik	Umgang und Kenntnisse über elektrische und elektronische Arbeiten, Montage, Verkabelungen.
Fischen	Angeln, Netze auswerfen; auch das Ausnehmen von Fischen. Kenntnisse über Fanggebiete.
Hauswirtschaft	Hygiene halten, Wäsche waschen, Haushaltsführung, Schneidern, Nähen, Stopfen usw., aber auch das Zubereiten von Gerichten.
Allgemein:	Zum Zubereiten von Gerichten gehört auch das Kochen von Speisen, das Backen, Garen, Dösten, Grillen usw. Das Talent kann auch genutzt werden, wenn der Charakter einen Kaffee machen möchte. Ab dem Wert 13 kann der Charakter auch in einem Bereich professionalisiert sein, z. B. als Schneider, Hauswirtschafter, Koch.
Malen / Zeichnen	Künstlerische Fähigkeit, im Sinne von Bildermalen, Zeichnen, Tattoos erstellen usw. Ab dem Wert 17 kann der Charakter auf die Schnell ein Phantombild erstellen.
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 in AUSS, ein gut gelungener TW + 2 in AUSS und ein meisterhaft gelungener TW + 3 in AUSS. Ein Patzer hingegen - 1 in AUSS.

9. Wissenstalente

(Psychische Talente)

Astronomie	Lehre von physischen und chemischen Zusammenhängen im Weltall, auf und in Gestirnen, wie Asteroiden, Planeten und Monden.
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.
Geschichte	Lehre der Vergangenheit, in Bezug auf den politischen, kulturellen und gesellschaftlichen Werdegang und Entwicklungsprozess einer geografisch bestimmten Kultur.
Allgemein:	Der Charakter kann in einem Teilbereich spezialisiert und tätig sein, z. B. in der Archäologie.
Humanologie	Wissen über die verschiedenen humanoiden Spezies und deren Verhalten.

Informatik (INF)	Wissenschaft von der systematischen Darstellung, Speicherung, Verarbeitung und Übertragung von Informationen; Umgang mit Computern und Netzwerken und dem Arbeiten im Hypernet.
Allgemein:	Für den Kampf um und in technische Apparaturen und Netzwerken wird dieses Talent genutzt; hierfür existieren bei den Sonderregeln die Regeln zum Virtuellen Kampf. Um sich in Systeme zu hacken bzw. zu cracken, muss man in diesem Talent mind. den Wert 9 haben. Ab einem Wert von 17 kann ein Informatiker mit einem guten TW virtuelle Spuren von Systemcrackern aufspüren.

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.	
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. 	
Gute Kategorie (13 – 16)	<ul style="list-style-type: none"> Erinnerungshilfen Der Spieler kann für seinen Charakter Erinnerungshilfen vom SM erbitten, um sich an Situationen, Dinge oder Namen zu erinnern. Hierfür muss ihm der TW gelingen. 	
Super Kategorie (17 – 20)	<ul style="list-style-type: none"> Komplexe Hilfe Der Charakter kann eine Lösung auf ein komplexes Problem erhalten, wenn ihm der TW gelingt. Dies ist einmal je Abenteuer möglich. 	

Jura	Rechtskunde. Auch das Wissen über rechtliche Belange.
Allgemein:	Ab dem Wert 13 kann der Charakter in einer juristischen Profession tätig sein, z. B. als Steuerberater. Um als guter Anwalt oder Richter tätig zu sein, sollte er einen Wert von mind. 17 haben.

Kommunikationstechnik (KOM)	Wissen über Funk-, Ortungs- und Linguistik-Techniken, das vor allem beim Führen von Mobilien und Raumschiffen eingesetzt wird.
Allgemein:	Der Kommunikationstechniker besetzt im Raumschiff die Kom-Konsole. Er ist auch für die Kontaktaufnahme mit Objekten und Spezies verantwortlich und er kann verschlüsselte Nachrichten dechiffrieren. Der moderne Kommunikationstechniker besitzt auch die Fähigkeiten, mit den entsprechenden Gerätschaften sprachliche Entwicklungen zu analysieren. Hierfür sollte er das Talent Sprachen entsprechend anheben. Die Reichweite des Scannens von einem Raumschiff aus richtet sich nach dem TW des Kommunikationstechnikers: bei einem misslungenen TW beträgt die Scann-Reichweite 5 x 5 Meter; bei einem normal gelungenen TW beträgt die Scann-Reichweite 7 x 7 Felder; bei einem gut gelungenen TW beträgt die Scann-Reichweite 11 x 11 Felder; bei einem meisterhaft gelungenen TW beträgt die Scann-Reichweite 13 x 13 Felder.

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.
Allgemein:	Ab dem Wert 13 kann der Charakter in einem Teilbereich spezialisiert und tätig sein.

Medizin (MED)	Wissenschaft über den Umgang von Krankheiten und Verletzungen; auch bei Tieren.
Allgemein:	<p>Das Talent wird praktisch genutzt, um Verwundungen, vor allem schwere Wunden zu heilen und um damit Krankheiten und andere gesundheitliche Beeinträchtigungen besiegen zu können.</p> <p>Der Arzt muss im Talent MED mind. den Wert 13 besitzen. Entsprechend seines Wertes kann der Arzt in einem Teilbereich der Medizin tätig sein, z. B. auch in der Biogenetik, der Unfallchirurgie, Veterinärmedizin, Anästhesie, Scitech.</p> <p>Für den Umgang mit medizinisch-technischen Geräten ist in MED ebenfalls ein Wert von mind. 13 nötig.</p> <p>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.</p> <p>Nur ein Arzt kann ein Koma stationär behandeln. Wenn der TW auf MED gut gelingt, konnte der Arzt ihn aus dem Koma befreien.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <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 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.

Naturwissenschaft	Biologie, Chemie und Physik.
Allgemein:	<p>Das Talent wird auch genutzt, um Laboruntersuchungen vorzunehmen und Proben zu analysieren.</p> <p>Der Charakter kann mit einem entsprechend hohen Wert in einem Bereich spezialisiert sein, z. B. als Mikrobiologe, als Quantenphysiker, Scitech-Modifikation usw.</p>

Para-Psychologie (PARA)	Umstrittener Forschungszweig, der sich mit jenseitigen psychischen Fähigkeiten beschäftigt, die das normale Erkenntnisvermögen überschreiten; also mit paranormalen Aktivitäten. Dieses Talent umfasst die Kenntnisse über Psinetiken, über Paraphänomene und Para-Kreaturen.
Allgemein:	Bestimmte Kreaturen verlangen in PARA einen bestimmten Grundwert, um zu wissen, mit was für einer Kreatur man es zu tun hat.

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

Politik	Kenntnisse über Politik und Weltgeschehen.
----------------	--

Psychologie / Pädagogik	Wissenschaft zur Beschreibung und Erklärung humanoiden Erlebens und Verhaltens; sowie die Erziehungswissenschaft.
Allgemein:	<p>Das Talent kann eingesetzt werden, um das Verhalten von Humanoiden zu analysieren und auch um sie psychologisch zu beraten oder zu beruhigen. Auch Lehrer benötigen dieses Talent.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ab dem Wert 13 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 17 haben. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Gelingt dem Trainer in Psychologie / Pädagogik der 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. Bei einem misslungenen TW erhält der Schüler – 1 WM und bei einem Patzer – 2 WM. • Im Kampf kann der Charakter mit diesem Talent einen psychologischen Cut erwirken, wodurch eine Gefahrenlage deeskaliert werden kann.

Raumschiffkunde	Fachliches Wissen über die Technik, den Aufbau, über Einsatzbereiche von Raumschiffen und über die verschiedenen Raumschiffmodelle. Raumschiffingenieure benötigen dieses Talent.
------------------------	---

Sprachen / Schriften	Das Beherrschen der eigenen und vor allem fremder Sprachen und Schriften.
Allgemein:	<p>Zu den Sprachen können auch die Gebärdensprache und die taktisch-militärische Handzeichen-Sprache gehören.</p> <p>Es existieren folgende Sprachen: Die menschliche Sprache, die avesische Lautsprache, das dunkelalbische Do-Nichar, das elbische Nichar, goblinisch, die Koboldsprache, mantisch, mantodisch, myrmisch, negorianische Subsprachen, nihonisch, nomaisch, odonisch (Spezies von Green-Grass), 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.</p> <p>Ebenso kann der Charakter mit diesem Talent tote Sprachen und Schriften beherrschen, wie das Alt-Anthropisch oder das Pantanos, der Ursprache von Elben, Dunkelelben und Orks.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mit dem Wert 9 beherrscht man die eigene Sprache flüssig und kann durchschnittlich gut schreiben und lesen. • Ab dem Wert 10 beherrscht man eine Fremdsprache, ab 11 eine weitere usw. Bei dem Talent muss sich der Charakter auch an seine schulische Bildung orientieren. • Ab dem Wert 13 kann der Charakter Schriften analysieren, zuordnen und nachahmen. Um eine alte tote Schrift zu beherrschen, muss der Spieler dafür einen Punkt opfern, um diese Schrift zu verstehen.

Waffenkunde (WK)	Kenntnisse über die verschiedenen Waffen, ihrer Konstruktion, Lagerung und Nutzung.	
Allgemein:	<ul style="list-style-type: none"> • Um Kenntnisse und den Umgang mit archaischen Waffen zu beherrschen Oder auch mit Sprengstoffen, benötigt der Charakter in diesem Talent mind. den Wert 13. • Beim ersten Umgang mit einer ungewöhnlichen Waffengattung ist ein TW erforderlich; danach kennt sich der Charakter damit aus. • Ein TW ist auch dann erforderlich, wenn der Charakter seine Waffe warten und reinigen will. Wenn der TW misslingt, könnte der nächste Schuss mit der Waffe eine Ladehemmung oder einen Querschläger erleiden, was der Charakter Inplay nicht ahnt. Im Einsatz entscheidet dann ein TW auf GL darüber und danach der W6, ob es eine Ladehemmung oder ein Querschläger sein wird. 	

Zoologie (ZOO)	Tierkunde; auch die Fähigkeit mit Tieren umzugehen.
Allgemein:	Um Tiere abzurichten, muss auch dieses Talent aufgewertet werden. Bestimmte Kreaturen verlangen in ZOO einen bestimmten Grundwert, um zu wissen, mit was für einer Kreatur man es zu tun hat.

10. Überblick über Talente im Kampf

Talente	Kritische Kategorie 1 – 4	Schlechte Kategorie 5 – 8	Super Kategorie 17 – 20
AUSS		Unschön	Verführerisch: Gegner müssen TW auf SKR schaffen.
CHAR		Unrespektiert	Charism. Aussagen / Reden: Aussage bewirkt + 1 WM; Rede bewirkt + 2 WM.
FM		Ungeholfen: Gelegentlich TW, sonst fallen Dinge aus der Hand.	Behände: Aus Fesseln befreien; Waffe schneller nachladen.
GL	Depressiv und lethargisch: W6 Std. lang – 1 WS.	Pech: Im Kampf konzentrieren sich Feinde eher auf ihn.	Meisterwurf auch bei einer 2.
INST			Gefahren-Vorwarnung
Kampftalente			+ W4 mehr TP
LE	Ohnmacht; bei 0 LE = tot.		Dauerhafter NRS + 1.
MOT		Unbeweglich: Im Kampf kann TW gefordert werden, sonst stolpert er.	Beweglich und beidhändig: Kein Ausweichen auf anderes Feld nötig und Beidhändigkeit.
MUT	Akute Angststörung und Schockstarre	Angst: Charakter traut sich nicht in Kämpfe.	Kampfrausch: + W4 TP und kein Schock oder Schreck.
REFL	Vorübergehend gelähmt; bei 0 = Ohnmacht.		Kampfreiherfolge + W6; leichten FK-Waffen parieren.
RENN		1 m weniger weit rennen.	1 m weiter weit rennen.
SINN			Gute Sinne: Kein Anschleichen möglich; Wahrnehmung im Dunkeln.
SKR		Pazifistisch.	Mörderisch skrupellos; Angriffe auch von hinten und auf Wehrlose möglich.
ST			Powerschlag: + W4 TP.
VIT	Ohnmacht; bei 0 = Koma.	TW werden – 2 WM (nicht bei GL).	TW werden + 2 WM (nicht bei GL).
WF			+ W4 mehr TP
WS	Paranoia	Unkonzentriert: Alle psychischen TW – 2 WM.	Schock-Resilienz: Kein Schock, wenn automatischer TW auf WS gelingt.