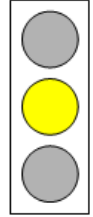


Krokron



Kurzbeschreibung: Die Krokronen sind humanoide Krokodilwesen. Auffällig an ihnen sind der lange Schwanz, der gepanzerte Rücken und die lange, mit Zähnen bestückte Schnauze. Krokronen sind vorrangig Wasser- und Sumpfbewesen, können sich aber ebenso an Land bewegen.

Rasse: Reptilienwesen

Gestalt: Krokronen haben eine grüne schuppige Haut und ihr Rücken ist bis hinunter zu ihrem langen seitlich abgeflachten Schwanz mit Knochenplatten geschützt. Sie bewegen sich wie übliche Humanoiden auf zwei Beinen fort, gehen aber eher gespreizt. Die Finger und Zehen haben leichte Krallen und zwischen den Fingern und Zehen sind Schwimmhäute. Das Gesicht ist eine lange und breite Schnauze, die mit vielen Zähnen bestückt ist. Die Nase liegt in Form von Nasenlöchern vorne oben auf der Schnauze. Ebenso sind die Augen zum Kopf hin auf der Schnauze. Die hoch angebrachte Nase und die Augen ermöglichen es dem Krokron im Wasser lauend zu warten oder sich schwimmend fortzubewegen, so dass nur Nase und Augen herausschauen. Auf diese Weise kann der Krokron atmen und sehen, während alles andere von ihm unter Wasser ist. Mit seiner Schnauze kann er dabei nach Nahrung schnappen und sie unter Wasser fressen, während er weiter atmet. Sein Biss ist überaus kräftig. Die Zähne des Krokronen wachsen stets nach. Der Zahnwechsel findet fast jährlich statt. Der Krokron ist ein großer Humanoid, meist 2 – 2,50 m groß und so kann seine Schnauze oder sein Schwanz 2 m weit reichen. Krokronen wachsen stets ihr Leben lang. Umso älter sie sind, desto größer sind sie. Auch die Knochenplatten auf ihrem Rücken wachsen stets nach und werden umso massiver, je älter sie werden. Krokronen sind eher nachtaktiv. Mit ihren Augen können sie gut im Düstern sehen. Krokronen haben keine Haare. Krokronen tragen im Wasser keine Bekleidung. Wenn sie an Land sind, legen sie sich gerne dünne Stoffbekleidung an, die ihnen eher zu modischen Zwecken dient. Ihre Genitalien sind nicht sichtbar, sondern eingefahren. Krokronen sind wechselwarme Wesen, deren Körpertemperatur sich der Außentemperatur anpasst.

Wesen: Krokronen sind zwar keine aggressiven Wesen, sie können aber durchaus mörderisch und gefährlich sein und auch stur. Krokronen können fast alle Humanoiden als Speise nutzen, darum gelten sie als kannibalisch. Ansonsten sind sie eher ruhig und abwartend, bis sie schließlich eine Entscheidung getroffen haben und danach handeln. Dann sind sie meistens auch nicht mehr von ihrer Meinung abzubringen.

Sprache: Die Krokronen sprechen die reptiloide Sprache Ssrahh. Eine Sprache voller Zischlaute und Schnalze, die von anderen Rassen nur schwer zu erlernen ist. Krokronen beherrschen selten eine Fremdsprache; meistens ist es dann die odonische Sprache.

Namen: In ihren Namen finden sich häufig R-, S- und H-Konsonanten, wie z. B. Hahos, Groro, Rasselia, Sasqua.

Lebensweise: Krokronen sind vorrangig Fleischfresser. Dabei kann es sich um lebende, frische und auch um ältere fleischliche Nahrung handeln. Junge Krokronen fressen Insekten, Frösche und Kleinsäuger, aber schon im Kindesalter wird ihre Nahrung immer größer und fleischhaltiger. Krokronen jagen mit Vorliebe ihre Nahrung. Sie leben mit ihren Behausungen direkt am Wasser oder im Sumpf und begeben sich dann auf die Suche nach Nahrung. Die typische Nahrung für einen Krokronen sind Fische, Vögel und Säugetiere, die sich in ihr Revier verirrt haben. Krokronen sind keine Jäger im klassischen Sinne, sondern sie sind Lauerjäger. Sie warten, bis ihnen die Nahrung entgegenkommt und schnappen sie dann. Krokronen würden auch Humanoiden fressen, wenn sie unangekündigt ihren Lebensraum betreten. Die kannibalische Seite der Krokronen ist gefürchtet und es soll immer wieder vorkommen, dass sie sogar fremde Krokronen-Kinder fressen. Rechtlich gilt in ihrer Kultur: Wer unangekündigt ein fremdes Grundstück betritt, läuft selbstverschuldet Gefahr, zur Speise zu werden. Die Nahrung wird nicht gekaut, sondern gerissen und dann geschluckt. Die Krokronen können sich ihre Speise auch zurücklegen, für spätere Zeiten. Krokronen reicht es aus, einmal die Woche ordentlich zu essen.

Die Krokronen führen eine Partnerschaft und leben meist in kleineren Familiengruppen zusammen. Ihre Fortpflanzung geschieht geschlechtlich. Im weiblichen Krokron reifen nach der Befruchtung 1 – 6 Eier heran, die nach 4 Tagen gelegt werden. Die Eier werden in den meisten Fällen im eigenen Heim abgelegt. Dort werden die Eier an einem separaten, trockenen Ort abgelegt. Erst im Ei entwickelt der Krokron sein Geschlecht. Schon nach 2 Monaten schlüpfen die jungen Krokronen aus den Eiern und fangen sogleich an zu fressen. Dabei fressen die jungen Kinder sich nicht gegenseitig, sondern Insekten, kleine Frösche und ähnliches. Sie werden von ihren Eltern relativ schnell mit ins Wasser genommen. In der Zeit, in der die kleinen Krokronen Zuhause aufwachsen, vermeiden es die Eltern, fremden Besuch zu bekommen oder die Kinder in die Nähe fremder Krokronen zu lassen, weil Krokronen dazu neigen, fremde Kinder zu fressen. Die Kinder wachsen dann in den ersten Jahren ähnlich schnell, wie es bei anderen humanoideen Kindern der Fall ist. Erst wenn ein Kind ca. 5 Jahre alt ist, trauen sich die Eltern, ihre Kinder alleine frei umhergehen bzw. -schwimmen zu lassen. Obwohl die Krokronen relativ viele Kinder kriegen können, hat die weibliche Krokron nur ein oder zweimal im Leben die Möglichkeit Kinder zu kriegen. Die Gefahren ihrer eigenen Gesellschaft sorgen dafür, dass sich die Krokronen nicht überbevölkern. Zu den Gefahren zählen nicht nur der Kannibalismus, sondern auch frühe Gewaltakte unter Kindern, die zwar ungewollt sind, aber gelegentlich ein tödliches Ende finden können.

Krokronen können gute 80 Jahre alt werden. Sie pflegen ein überschaubares Familienleben. Es gibt auch einige Einzelgänger in der Gesellschaft. Wenn die Kinder erwachsen geworden sind, ziehen sie meistens von Zuhause fort.

Lebensraum: Die Krokonen leben auf der von ihnen benannten und bewohnten Insel Heilig Ranna. Heilig Ranna liegt im westlichen Fjordland. Auf der Insel und entlang der Insel leben die Krokonen in Siedlungen oder Familienverbänden. Sie bewohnen Pfahlbausiedlungen, selten auch auf der Insel Holzhütten. Die meisten Behausungen sind mit ihren Bewohnungen direkt mit einem Fluss oder einem Fjord verbunden, denn die Krokonen leben vorwiegend direkt im Wasser. Am salzigen Meer leben sie jedoch nicht, sie sind Süßwasserbewohner. Zumindest können die meisten Krokonen direkt von ihrer Wohnung heraus ins Wasser schwimmen, was die Nahrungssuche leichter macht. Es auf bzw. an Heilig Ranna nur eine Kleinstadt, in der die Königin ihren Sitz hat.

Geschichte: Die Krokonen stammen von der südlichen, riesigen Insel Green-Island, die von den Krokonen und anderen Rassen, die dort leben oder von dort stammen, Odon genannt wird. Laut der elbischen Geschichte sind die Krokonen zwischen den Zeitaltern der Ahnen und der Elbischen Blüte komplett ins Fjordland übergesiedelt.

Politik: Die Krokonen gelten als kannibalisches Volk, das fremde Humanoiden frisst. Vor allem die Chelonianer fürchten sich vor den Krokonen. Die Chelonianer leben ebenfalls im Fjordland, allerdings auch weit genug weg von den Krokonen entfernt. Gegenüber den Dragonern ordnen sich die Krokonen eher unter. Die beiden Königreiche sind sich freundschaftlich verbunden.

Die Krokonen leben in einer ungewöhnlichen Form einer Monarchie. Der Monarch wird als Heiliger bezeichnet und verehrt. Er führt das Volk sein Leben lang. Wenn der Heilige in der Geschichte der Krokonen abgedankt hatte, gab es häufig Thronwirren. Für die Krokonen gilt, dass der neue Heilige aus der Masse der Krokonen berufen wird. Zur Inthronisation muss der neue Heilige drei Legitimationen nachweisen: a) Er muss einen besonderen Kampf gewonnen haben und sich dadurch bewährt haben. b) Er muss aus dem heiligen Geschlecht abstammen. c) Er muss von einem der 3 Priester gesalbt werden. Diese Ansprüche haben geschichtlich immer wieder Probleme bereitet, werden aber seit Tausenden von Jahren so durchgehalten. Für die Krokonen ist dabei nicht entscheidend, ob der Heilige eine Frau oder ein Mann ist. Derzeit wird der Thron von einer Heiligen besetzt.

Wirtschaft: Die Krokonen sind kein beliebtes Handelsvolk. Seefahrer machen lieber einen Bogen um die Insel herum. Als einzigen festen Handelspartner stehen die Dragoner zur Verfügung. Die Krokonen besitzen auch eine Münzwährung, handeln aber primär und vor allem nach außen mit Naturalien. Krokonen können natürlich gut Waren aus dem Wasser anbieten. Im Gegenzug benötigen sie landwirtschaftliche Produkte. In der Kleinstadt der Krokonen werden auch Waren hergestellt, auch im Metallbereich, die sie aber für den Eigengebrauch nutzen.

Militär: Der Krokon an sich ist schon ein gefährliches Wesen. Als gute Schwimmer schleichen sie sich durchs Wasser an und brauchen auch hier keine Kanus oder Boote, wenn sie fremde Seeleute überfallen wollen. Um sich aber ausreichend verteidigen zu können, sind kämpfende Krokonen meistens mit Schlagwaffen aus Knochen oder Kurzspeeren bewaffnet, die sie auch im Wasser transportieren können. In der kleinen Hauptstadt hingegen sind auch Wächter aufgestellt, die mit Schwertern oder Hellebarden bestückt sind.

Krokonen machen gerne Jagd auf Chelonianer. Manche Jäger nehmen sich die Plattenpanzer als Souvenir mit nach Hause und erstellen sich daraus einen Schild.

Kultur: Die Heiligkeit des Monarchen ist ein besonderes Merkmal der Krokonen. Sie verehren ihren Monarchen, selbst wenn sie ihn nicht mögen. Um den Monarchen gesellen sich 3 Priester, die keine religiöse Funktion haben, sondern eine beratende. Ihre Aufgaben umfassen jedoch nicht nur die Staatskunst, sondern auch moralische und ethische Fragen. Die Meinungen der Priester werden im Volk hoch geschätzt.

Krokonen haben eine Bestattungsform, die allen anderen Humanoiden wohl abartig vorkommen mag: Sie fressen ihre Verstorbenen. Das tun sie nicht barbarisch, sondern würdevoll, in Trauer und in Gedenken. Für die Krokonen soll so das Leben des Verstorbenen in seinen Nachfahren weiter existieren. Beerdigungs- oder Verbrennungsriten sind dagegen für den Krokonen nur wenig nachvollziehbar.

Der Umgang mit dem Tod, das Fressen, die Dunkelheit der See und der Sümpfe, die Heiligkeit ihres Monarchen und andere Themen werden von den Krokonen spirituell betrachtet.

Rituale: Die Krokonen sammeln ihre ausgefallenen Zähne und setzen sie zu einer Kette zusammen. Diese Kette hängt meistens als Schmuck Zuhause, denn die Krokonen würdigen das Älterwerden sehr. Bei besonderen Festakten tragen die Krokonen diese Ketten dann öffentlich als Schmuck. Auch die Zahnketten ihrer Verstorbenen werden, wenn möglich, in den nachkommenden Familien aufbewahrt. Die Ketten der Heiligen und der Priester werden Königsgebäude sicher aufbewahrt, wo sie von Besuchern betrachtet werden können.

Die Krokonen feiern vor allem das Fest der Heiligkeit. Dies ist der Tag, an dem der letzte Heilige den Thron bestiegen hat.

Fähigkeiten: Krokonen haben einen gepanzerten Rücken, sie sind gute Schwimmer und können sich im Wasser gut unbemerkt anschleichen. Die Weite ihrer Schnauze und ihres Schwanzes ermöglicht es ihnen, 2 m weit in die eine Richtung zu schnappen oder in die andere Richtung zu schlagen. Ihr Biss ist überaus kräftig. Sie können unter Wasser und gut im Düstern sehen.

Rollenspiel: Auch wenn sich Krokonen an Land aufhalten und unterwegs sein können, so sind sie eigentlich Humanoiden, die ihren Lebensraum im Wasser bzw. im Sumpf haben. Ebenso muss darauf geachtet werden, dass sie zwar am Tag unterwegs sein können, ihre eigentliche Zeit aber eher abends und nachts ist. Krokonen sind Lauerjäger und das ist für sie auch charakteristisch. Sie beobachten, warten ab und schlagen dann zu, sowohl im Kampf als auch in persönlichen Entscheidungen.

Trotz ihrer spirituellen Art und obwohl sie vom Charakter her nicht aggressiv sind, gelten die Krokonen als gewalttätiges, barbarisches und kannibalisches Volk. Vor allem die Chelonianer fürchten und hassen die Krokonen für ihre brutalen Gewalttaten. Den Dragonern gegenüber sind sie leicht unterwürfig.

Regelhinweise:

- **Panzerung:** Der Rücken des Krokons und der Schwanz bestehen aus Knochenpanzer, der umso stärker ist, desto älter der Krokon ist. Siehe unten, unter Alter!
 - Täglich regeneriert sich der verlorene NRS um einen Punkt.
- **Krallen:** Die kleinen Krallen an Händen und Füßen können 3 / 5 / 5+W12 TP anrichten.
- **Biss:** Der Biss richtet 4 / 6 / 6+W12 TP an. Der Krokon kann jedoch einen Power-Biss durchführen, wenn er in ST mind. den Wert 15 hat und ihm der TW auf ST gelingt. Dadurch richtet der Biss + W6 TP mehr an. Der Krokon verwendet für den Einsatz das Talent Nahkampf.
- **Schwanz:** Mit dem Schwanz kann der Krokon zuschlagen. Er reicht bis zu 2 m weit und verursacht 4 / 5 / 5+W6 TP. Der Krokon verwendet für den Einsatz das Talent Nahkampf.
- **SINN:** Im Meer kann es düster bis dunkel werden. Im Düstern erhält der Krokon keine negativen WM. Das gilt ebenso für das Leben an Land.
- **Gute Talente:** Neben SINN haben Krokonen auch gute Werte in REFL, MOT und TARN.
- **Im Wasser:**
 - Krokonen können unter Wasser nicht atmen, aber gut schwimmen und so lange sie ihre Nasenlöcher über dem Wasser halten, bekommen sie auch Luft. Unter Wasser können sie dennoch eine gute ¼ Std. lang tauchen, ohne Luft holen zu müssen.
 - Krokonen erhalten im Wasser keine negativen WM, wie das bei anderen Humanoiden der Fall ist.
 - Krokonen können in einer Aktion 3 x soweit schwimmen und tauchen.
 - Krokonen sind dem Druck der Wassertiefen ebenso ausgesetzt, wie andere Humanoiden.
- **Kälte und Wärme:** Die meisten Humanoiden leben in einem Temperaturbereich von 15 – 25 °. Wird es kälter oder wärmer, kann das dem Körper schaden (siehe Sekundärregeln, „Hitze und Kälte“!)
 - Krokonen haben allerdings eine Komfortzone von 5 – 30 °.
- **Essen:** Krokonen können eine ganze Menge Speise zu sich nehmen. Es reicht ihnen dann aber, wenn sie nur einmal in der Woche fressen.
- **Bluttausch:** Bluttausch ist ein Sonder-PM, das bestimmte Rassen besitzen. Es ist das Verlangen, sich karnivor ernähren zu wollen und Jagd auf Säugetiere und andere Humanoiden zu machen. In entsprechenden Situationen kann ein TW auf WS gefordert werden, wenn der betroffene Charakter in Versuchung des Bluttausches fällt. Ein Gegen-TW ist dann fällig, wenn er sich dagegen wehren möchte. Der Bluttausch ist ein steigerbares PM, das allerdings bei der Charaktererstellung nicht abgelehnt oder gedrosselt werden kann; wohl aber zwischen den Abenteuern. Es ist eine Grundveranlagung dieser Rasse und startet mit dem Wert 12.

ERMITTLUNGEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG

Alter

Das Alter wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 15 Jahre	6 = 28 Jahre	11 = 38 Jahre	16 = 60 Jahre
2 = 20 Jahre	7 = 30 Jahre	12 = 40 Jahre	17 = 65 Jahre
3 = 22 Jahre	8 = 32 Jahre	13 = 45 Jahre	18 = 70 Jahre
4 = 24 Jahre	9 = 34 Jahre	14 = 50 Jahre	19 = 75 Jahre
5 = 26 Jahre	10 = 36 Jahre	15 = 55 Jahre	20 = 80 Jahre

- Ab dem 10. und jeden weiteren 10. Jahr verstärkt sich die Rückenpanzerung auf dem Rücken und auf dem Schwanz:
 - Ab dem 10. Jahr besitzt der Krokon + 1 NRS.
 - Ab dem 20. Jahr besitzt der Krokon + 2 NRS.
 - Ab dem 30. Jahr besitzt der Krokon + 1 NBS und + 3 NRS
 - Ab dem 40. Jahr besitzt der Krokon + 2 NBS und + 4 NRS
 - Ab dem 50. Jahr besitzt der Krokon + 3 NBS und + 5 NRS
 - Ab dem 60. Jahr besitzt der Krokon + 4 NBS und + 6 NRS
 - Ab dem 70. Jahr besitzt der Krokon + 5 NBS und + 7 NRS
 - Ab dem 80. Jahr besitzt der Krokon + 6 NBS und + 8 NRS
- Wurde 18 – 20 gewürfelt, werden aus Altersgründen alle TW – 2 WM, bei denen sich der alte Charakter bewegen muss.

Größe

Die Größe wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 1,60 m	6 = 1,70 m	11 = 1,80 m	16 = 1,90 m
2 = 1,62 m	7 = 1,72 m	12 = 1,82 m	17 = 1,95 m
3 = 1,64 m	8 = 1,74 m	13 = 1,84 m	18 = 2 m
4 = 1,66 m	9 = 1,76 m	14 = 1,86 m	19 = 2,05 m
5 = 1,68 m	10 = 1,78 m	15 = 1,88 m	20 = 2,10 m

Familiäre Verhältnisse

Mit dem W20 werden dreimal die Familiären Verhältnisse ermittelt.

W20	Sippe
1 – 5	Keinen Familienkontakt: Die Eltern, Familie oder Sippe lebt nicht mehr. Die Gründe dafür kann sich der Spieler frei ausdenken.
6 – 7	Kontakt zu Geschwistern: Der Charakter hat Kontakt zu einem Bruder oder einer Schwester oder zu mehreren Geschwistern. Ein Kontakt zu Eltern besteht aus irgendwelchen Gründen nicht mehr. Die Anzahl der Geschwister kann sich der Spieler frei ausdenken.
8 – 9	Kontakt zu Pflege-Eltern: Der Charakter ist bei Pflegeeltern groß geworden und hat zu diesen noch Kontakt. Ob das noch ein Pflege-Elternteil oder beide sind, kann sich der Spieler frei ausdenken. Der Krokon kann auf diese Weise auch in einer anderen Kultur aufgewachsen sein.
10 – 11	Kontakt zu einem entfernten Familienmitglied: Der Charakter hat Kontakt, z. B. zu einem Onkel. Eine direkte Familie gibt es nicht mehr.
12 – 13	Kontakt zu Eltern: Der Charakter hat Kontakt zu seinen Eltern oder zu einem Elternteil.
14 – 15	Kontakt zu Großeltern: Der Charakter hat Kontakt zu seinen Großeltern oder zu einem Großelternteil. Bei alten Charakteren muss der Wurf wiederholt werden.
16 – 17	Kontakt in eine Großfamilie: Der Charakter lebt in einer Großfamilie, die aus Eltern, Großeltern, Geschwistern, evtl. sogar aus Cousins und Tanten und Onkeln besteht.
18 – 20	Freie Wahl!

W20	Partnerschaft
1 – 5	Keinen Partner: Der Charakter ist Single. Er kann seinen Partner auch tragisch verloren haben.
6 – 8	Wechselnde Partnerschaften: Der Charakter hat häufig einen neuen Partner und geht keine festen Bindungen ein. Bei der Talenterstellung sollten darum Aussehen und Charisma entsprechend angehoben werden.
9 – 11	Partner: Der Charakter führt eine Partnerschaft. Das Paar lebt zusammen oder will zusammenleben.
12 – 14	Ehepartner: Der Charakter ist verheiratet.
15 – 16	Partner und Affäre: Der Charakter hat einen Ehepartner, aber führt auch eine oder mehrere Affären.
17	Homosexuell: Der Charakter ist homosexuell. Der W20 entscheidet hier erneut darüber, wie seine Homosexualität ausgelebt wird, also ob er einen, wechselnde oder keinen Partner hat, Ehepartner oder eine Affäre. Bei Krokonen wird Homosexualität als verwerflich betrachtet und mit dem Tod bestraft.
18 – 20	Freie Wahl!

...

W20	Kinder
1 – 9	Keine Kinder: Der Charakter hat keine Kinder
10 – 11	Pflegekind: Der Charakter hat ein Pflegekind. Dies muss auch nicht der gleichen Rasse angehören. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
12 – 14	Ein Kind: Der Charakter hat ein Kind. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
15 – 16	Mehrere Kinder: Der Charakter hat mehrere Kinder, also mindestens zwei. Die Anzahl der Kinder entscheidet der Spieler. Das Alter der Kinder muss sich am Alter des Charakters orientieren.
17	Kinder und Enkel: Der Charakter hat ein oder mehrere Kinder, die bereits selbst Kinder haben. Die Anzahl der Kinder und Enkel entscheidet der Spieler. Das Alter der Kinder und Enkel muss sich am Alter des Charakters orientieren. Sollte der Charakter noch keine 30 Jahre alt sein, hat er noch keine Enkel.
18 – 20	Freie Wahl!

Persönlichkeitsmerkmale

- Es werden drei PM ausgewürfelt, die allerdings auch abgelehnt werden können, wenn der Spieler dafür jeweils 50 Talentpunkte opfert oder wenn ein anderes bereits erhaltendes PM dafür um 3 Punkte aufgewertet wird; in dem Fall müssen die PM aber steigerbar sein.
- Der Krokon erhält das rassebedingte PM Blutausch, das nicht abgelehnt werden kann.

Talente

Im Folgenden sind die Startwerte der Talente aufgelistet und Besonderheiten, die sich bei der Rasse ergeben. Eine genaue Beschreibung zu den Talenten findet sich in Teil A, unter „Talente“.

Regenerative Talente		Hinweise zu Talenten
Budo	3	<ul style="list-style-type: none"> • Schwimmen: Der Krokon kann gut schwimmen und tauchen und erhält im und unter Wasser keine negativen WM. Er kann 3 x soweit schwimmen und tauchen. Außerdem kann der Krokon eine ¼ Std. lang unter Wasser die Luft anhalten. • Sinnesschärfe: Krokonen erhalten im Düstern keine negativen WM. Außerdem können sie unter Wasser sehen und hören.
Glück	5	
Lebensenergie	7	
Magie	/	
Mut	7	
Vitalität	5	
Willensstärke	5	

Körperliche Talente	
Aussehen	3
Motorik	7
Reflex	7
Saufen	5
Sinnesschärfe	7
Stärke	5

Kampftalente	
Fernkampf	3
Klingenwaffen	5
Nahkampf	7
Schlagwaffen	5
Schwungwaffen	5

Intuitive Talente	
Abrichten	3
Charisma	5
Etikette	3
Handeln	3
Instinkt	5
Lügen	5
Orientierung	5
Singen	3
Skrupellosigkeit	10
Suchen	5
Survival	7
Verkl. / Schminken	3
Verstecken (Dinge)	5

Mobilitätstalente	
Kanu	5
Kutschfahrt	3
Reiten	3
Seefahrt	3

Bewegungstalente	
Akrobatik	5
Feinmotorik	5
Fliegen	/
Klettern	3
Rennen	5
Schleichen	7
Schwimmen	7
Springen	5
Tanzen	3
Tarnen	5
Werfen / Fangen	5

Wissenstalente	
Alchemie	3
Arkanes Wissen	3
Astronomie	3
Gassenwissen	3
Fährtenlesen	3
Geschichte	3
Humanologie	3
Intelligenz	5
Jura	3
Medizin	3
Naturkunde	3
Pflanzenkunde	3
Pharmazie	3
Rechnen	3
Sprachen / Schriften	3
Staatskunst	3
Tierkunde	5
Waffenkunde	5

Arbeitstalente	
Ackerbau	3
Bau-Architektur	3
Brauen / Winzern	3
Fischen	7
Forstarbeit	3
Gerben	3
Hauswirtschaft	3
Holzbearbeitung	3
Jagen	7
Kochen / Backen	3
Malerei	3
Metallbau	3
Musizieren	3
Viehzucht	3
Schauspiel	3
Steinarbeiten	3