

## Kampftalente

Bastardstäbe		●	D	BE - 2		Anderthalbhänder, Speere, Stäbe
Bela			C	BE - 5		Bogen, Feuerwaffen
Belagerungswaffen			D	-		Bela, Feuerwaffen
Blasrohr			D	BE - 5		-
Bogen			E	BE - 3		-
Diskus			D	BE - 2		-
<b>Dolche</b>		●	D	BE - 1		Fechtwaffen, Raufen
Fechtwaffen		●	E	BE - 1		Dolche, Schwerter
Feuerwaffen			C	BE - 5		Bela
<b>Hieb Waffen</b>		●	D	BE - 4		Säbel
Infanteriewaffen		●	D	BE - 3		Speere, Zweihand-Hieb Waffen
Kettenwaffen		●	D	BE - 3		Zweihandflegel
Lanzenreiten		●	E	-		-
Peitsche			E	BE - 1		-
<b>Raufen</b>		●	C	BE		-
<b>Ringen</b>		●	D	BE		-
<b>Säbel</b>		●	D	BE - 2		Hieb Waffen, Schwerter
Schleuder			E	BE - 2		-
Schwerter		●	E	BE - 2		Anderthalbhänder, Fechtwaffen, Säbel
Speere		●	D	BE - 3		Bastardstäbe, Infanteriewaffen
Stäbe		●	D	BE - 2		Bastardstäbe, Speere
Wurfbeile			D	BE - 2		Wurfspeere, Wurfmesser
<b>Wurfmesser</b>			C	BE - 3		Wurfbeile, Wurfspeere
Wurfspeere			C	BE - 2		Wurfbeile
Zweihandflegel		●	D	BE - 3		Infanteriewaffen, Kettenwaffen
Zweihand-Hieb Waffenl		●	D	BE - 3		Hieb Waffen, Infanteriewaffen

## Körperliche Talente



Akrobatik	MU*GE*KK			Körperbeherrschung 4	BE x 2	+5: Körperbe.; +10: Athletik
Athletik	GE*KO*KK			-	BE x 2	+5: Körperbe.; +10: Akrobatik
Fliegen	MU*IN*GE			-	BE	Akrobatik, Freies Fliegen
Freies Fliegen	MU*GE*KK			-	BE x 2	+10: Fliegen; +15 Fluggeräte steuern
Gaukeleien	MU*CH*FF			-	BE x 2	Taschendiebstahl, Falschspiel
<b>Klettern</b>	MU*GE*KK			-	BE x 2	+5: Akrobatik, Athletik; +10: Körperbe.
<b>Körperbeherrschung</b>	MU*IN*GE			-	BE x 2	+5: Akrobatik; +10: Athletik
Reiten	CH*GE*KK			-	BE - 2	Körperbeherrschung
<b>Schleichen</b>	MU*IN*GE			-	BE	Körperbeherrschung, Verstecken
<b>Schwimmen</b>	GE*KO*KK			-	BE x 2	+15: Athletik
<b>Selbstbeherrschung</b>	MU*KO*KK			-	-	-
Sich Verstecken	MU*IN*GE			-	BE - 2	+10: Schleichen; +15: Körperbe.
Singen	IN*CH*CH			-	BE - 3	-
<b>Sinnesschärfe</b>	KL*IN*IN			-	-	-
Skifahren	GE*GE*KO			-	BE - 2	+10: Athletik; +15: Körperbe.
Stimmen Imitieren	KL*IN*CH			Sinnesschärfe 4	BE - 4	+5: Gaukeleien (Bauchreden)
<b>Tanzen</b>	CH*GE*GE			-	BE x 2	+5: Akrobatik, Körperbe.
Taschendiebstahl	MU*IN*FF			10+: Menschenk. 4	BE x 2	Gaukeleien (Taschenspielerien)
<b>Zeichen</b>	IN*KO*KK			-	-	-

## Gesellschaftliche Talente



Betören	IN*CH*CH			Menschenkenntnis 4		Überreden, Überzeugen
Etikette	KL*IN*CH			-		-
Gassenwissen	KL*IN*CH			-		Menschenkenntnis
Lehren	KL*IN*CH			10+: Menschenkenntnis 4		Überzeugen
<b>Menschenkenntnis</b>	KL*IN*CH			-		+5: HK Seele
Schauspielerei	MU*KL*CH			10+: Etik., Verkl., Sin., Übern., Überz. 4		Überreden
Schriftlicher Ausdruck	KL*IN*IN			L/S (entspr. Schrift) 6		+5: Überzeugen (schr. Rhetorik); +10: Sprache
Sich Verkleiden	MU*CH*GE			-		Schauspielerei
<b>Überreden</b>	MU*IN*CH			10+: Menschenkenntnis 4		Überzeugen
Überzeugen	KL*IN*CH			Menschenkenntnis 4		Überreden

## Naturtalente



<b>Fährtsuchen</b>	KL*IN*KO			10+: Sinnesschärfe 4		Sinnesschärfe
Fallenstellen	KL*FF*KK			10+: Wildnisleben 4		Wildnisleben
Fesseln / Entfesseln	FF*GE*KK			-		+5: Akro.; +10: Seiler, Seef., Gauk., Rin-PA, T-dieb.
Fischen / Angeln	IN*FF*KK			-		Wildnisleben
<b>Orientierung</b>	KL*IN*IN			-		Sternkunde
Wettervorhersage	KL*IN*IN			-		Wildnisleben
<b>Wildnisleben</b>	IN*GE*KO			-		Tierkunde, Pflanzenkunde



### Wissenstalente



Anatomie	MU*KL*FF			Keine Totenangst	+5: HK Wunden; +10: HK Krankheiten
Baukunst	KL*KL*FF			L/S 4, M/Z 5, Rechnen 5	Zimmermann, Maurer, Steinmetz
Brettspiel	KL*KL*IN			-	Kriegskunst (Strategie), Rechnen
Geographie	KL*KL*IN			-	Sagen / Legenden
Geschichtswissen	KL*KL*IN			L/S 4	Sagen / Legenden (+5 oder +10)
Gesteinskunde	KL*IN*FF			-	+5: Steinm.; +10: Bauk., Steins., Bergb., Hütt.
<b>Götter / Kulte</b>	KL*KL*IN			-	Geschichte, S/L
Heraldik	KL*KL*FF			-	Etikette
Hüttenkunde	KL*IN*KO			-	+10: Alchemie, Metallguss; +15: Grobschmied
Kriegskunst	MU*KL*CH			-	Brettspiel, Menschenkenntnis, Rechnen, Tierk.
Kryptographie	KL*KL*IN			L/S 6, Rech. 6, Sprachku. 4, M/Z 4	Sprachenkunde, Rechnen
Magiekunde	KL*KL*IN			10+: L/S 6	S/L, G/K
Mechanik	KL*KL*FF			10+: L/S, M/Z, Rechnen je 6	Feinmechanik
Pflanzenkunde	KL*IN*FF			-	Wildnisleben
Philosophie	KL*KL*IN			-	+10: G/K, Magiekunde; +15: Geschichte
<b>Rechnen</b>	KL*KL*IN			-	-
Rechtskunde	KL*KL*IN			-	Etikette, Staatskunst
<b>Sagen / Legenden</b>	KL*IN*CH			-	Geschichte, G/K
Schätzen	KL*IN*IN			-	+5: Handel, Juwelier, Feinm. (Goldschmied)
Sprachenkunde	KL*KL*IN			-	-
Staatskunst	KL*IN*CH			-	Hauswirtschaft, Rechtskunde (Staatsrecht)
Sternkunde	KL*KL*IN			10+: L/S, Rech., Sinnesschärfe je 6	+5: Prophezeien (Astrologie)
Tierkunde	MU*KL*IN			-	Viehzucht, Reiten, Wildnisleben

### Sprachen

Abishant	10			-	A
Alamar-Asharielit.	15			Imp	A
Alt-Imperial	21			Imp-Ga	A
Alt-Narkramarisch	24			Ban	B
Alt-Neristal	21			Ner	A
Alt-Tesumurrisch	20			Ban	A
Alt-Vesayitisch	24			Ves-Nu	A
Bashurisch	24 ★			-	C
Boa'goram	12			Ban	A
Bramscho	16			-	A
Draydalanisch	18			Imp	A
Eupherban-Sprache	21			-	A
Früh-Imperial	21			Imp	B
Gemein-Amaunal	18			Ama	A
Gemein-Imperial	18			Imp-Ga	A
Gemein-Vesayitisch	18			Ves	A
Grolmurisch	17 (5)			-	A
Hiero-Amaunal	18			Ama	A
Hiero-Imperial	21			Imp-Ga	A
Hjaldingsch	18			Imp-Tho	A
Horn gesang	13			-	A
Leonal	20			-	A
Lish'shioder	18			Ban	A
Louallisch	18			-	A
Lutral	12			-	A
Lyncal	18			-	A
Kentorisch	18			Imp	A
Kerrishitisch	18			Ban	A
Mahapratisch	18			Ban	A
Mholurisch	20			-	A
Myranisch	13			-	A
Myrmidal	12			-	A
Narkramarisch	18			Ban	A
Nequanisch	21			Imp	A
Neristal	18 (9)			Ner	A
Norkoshal	21 (7)			-	A
Pardiral	16			-	A
Pristidial	17			Imp	A
Proto-Imperial	24			Imp	B
Ravesaran	21			Imp	A
Rissoal	20			-	A
Rhoglossa	15			Rog	A
Runitin	20 (8)			-	A
Shingwanisch	15			-	A
Shinoq	15			-	A
Sumurrisch	24			Ban	C
Tesumurrisch	12			Ban	A
Tighral	14			-	A
Ur-Vesayitisch	20			Ves-Nu	A
Vinshinisch	12			Ban	A
Yachyach	16			Imp	A

### Schriften

Alt-Imperiale Buchstaben	12			A
Alt-Narkramarische Bildschr.	20			A
Alt-Taural	18			A
Alte Tesumurrische Glyphen	15			A
Amaunische Kratzschrift	13			A
Anneristalya-Bilderschrift	20			B
Arkanil	24			C
Ban'shi-Bilderschrift	11			A
Bramschoromk	13			A
Draydalanische Schriftzeichen	13			A
Eupherban-Codec	21			A
Früh-Imperiale Glyphen	20			A
Grolmurische Silbenzeichen	20			A
Hjaldingsche Runenzeichen	10			A
Imperiale Buchstaben	10			A
Kalshinshi	20			A
Kerrishitische Silbenzeichen	10			A
Khorrzu-Symbolzeichen	15			A
Lyncil-Symbole	20			A
Narkramarische Silbenzei.	10			A
Nequanische Buchstaben	12			A
Mahapratische Silbenzeichen	10			A
Mahrische Glyphen	15			B
Kerrishitische Silbenzeichen	10			A
Vesayitische Silben- & Wortz.	20			A
Vesayo-Silbenzeichen	10			A
Vor-Imperiale Piktogramme	24			A

### Geländekunden

Beeinflusst Wettervorhersage, Wildnisleben, Tierkunde, Pflanzenkunde, Jagd, Wache, Sinnesschärfe, Fahrten-,Kräuter & Nahrungs-Suche		
Draydalan		
Dschungel		
Eis		
Gebirge		
Höhle		
Luft		
Meer (SI)		
Meer (Thal.)		
Narkramar		
Savanne		
Steppe		
Sumpf		
Wald		
Wüste		
Fälscher		
Vorr. Alch., Schr. A. 5; L/S, M/Z 7		
Meister der Improvisation		
Voraussetzung IN & FF 12+		
Rosstäuscher		
Vorr. Abrichten, Reiten, Überr., Verkl. 7+		
Siminiagefälliges Wissen		
Voraussetzung KL & IN 12+		
Standfest		
Voraussetzung GE 12+		

### Gaben & Übernatürliches


Notizen
---------

Heimatkultur:	Wundheiler:
Kulturkenntnisse:	
Ortskenntnisse:	Sachkundig:
Akklimatisierung: Voraussetzung KO 12	
Hitze <input type="checkbox"/> Kälte <input type="checkbox"/>	

# Handwerkstalente



Abrichten	MU*IN*CH		10+: Tierkunde 4	Reiten, Tierkunde, Viehzucht
Ackerbau	IN*FF*KO		-	Pflanzenkunde, Viehzucht
Alchemie	MU*KL*FF		L/S 4, Rechnen 4	Kochen (Tränke), Pflanzenkunde
Bergbau	IN*KO*KK		10+: Gesteinskunde	Baukunst, Gesteinskunde, Maurer, Steinmetz
Bogenbau	KL*IN*FF		Holzbearbeitung 4	+10: Feinmechanik, Holz.; +15: Grobschmied
Boote fahren	GE*KO*KK		-	+5: Seefahrt
Brauer	KL*FF*KK		-	Alchemie
Drucker	KL*FF*KK		L/S 6, Mechanik 4, M/Z 4	+10: Alche., Mechanik, Stoffe f.; +15: Metallg.
Fahrzeuge lenken	IN*CH*FF		-	-
Falschspiel	MU*CH*FF		Menschenkenntnis 4	Gaukeleien (Taschenspielereien)
Feinmechanik	KL*FF*FF		M/Z 4	-
Feuersteinbearbeitung	KL*FF*FF		-	Steinmetz
Fleischer	KL*FF*KK		-	Vieh., Ang., Tierk., Koch., Anat., Gerber (Tro.)
Fluggeräte steuern	MU*IN*FF		-	+15: Fliegen, Seefahrt
Gerber / Kürschner	KL*FF*KO		-	Alchemie, Fleischer
Glaskunst	FF*FF*KO		-	Juwelier
Grobschmied	FF*KO*KK		-	+15: Metallguss
Handel	KL*IN*CH		Rechnen 4	+10: Hauswirtschaft; +15: Geogr., Schätzen
Hauswirtschaft	IN*CH*FF		-	Rechnen (Buchführung)
Heilkunde Gift	MU*KL*IN		-	+5: Alche. (Gifte); +10: HKK, Kochen (Tränke)
Heilkunde Krankheiten	MU*KL*CH		-	HK Gift
Heilkunde Seele	IN*CH*CH		-	Menschenkenntnis, Überzeugen
Heilkunde Wunden	KL*CH*FF		-	Anatomie
Holzbearbeitung	KL*FF*KK		-	+5: Zimmermann
Instrumentenbauer	KL*IN*FF		Holz., Feinmechanik, Musizieren je 4	Feinmechanik, Holzbearbeitung
Kartographie	KL*KL*FF		M/Z 4	Orientierung, Sternkunde
Kochen	KL*IN*FF		-	Angeln, Fleischer, Wildnisleben
Kristallzucht	KL*IN*FF		-	+15: Alchemie
Lederarbeiten	KL*FF*FF		-	Gerber, Schneidern
Malen / Zeichnen	KL*IN*FF		-	+5: Tätow.; +10: Kartogr., Steinm. (Bildhauer)
Maurer	FF*GE*KK		-	Baukunst
Metallguss	KL*FF*KK		Hüttenkunde 4	Grobschmied, Hüttenkunde
Musizieren	IN*CH*FF		-	-
Schlösser knacken	IN*FF*FF		-	+5: Feinmechanik
Schnaps brennen	KL*IN*FF		-	+5: Alchemie; +10: Brauer, Winzer
Schneidern	KL*FF*FF		-	Lederarbeiter, Webkunst
Seefahrt	FF*GE*KK		-	Boote fahren
Seiler	FF*FF*KK		-	Fesseln (Tae spleißen)
Steinmetz	FF*FF*KK		Gesteinskunde 4	Baukunst, Bergbau, Maurer, M/Z
Steinschneider/Juwelier	IN*FF*FF		10+: Gesteinskunde 4	Feinmechanik, Kristallzucht
Stallmacher	KL*FF*KK		Holz., Lederb., Grobschmied je 4	Zimmermann
Stoffe färben	KL*FF*KK		-	Alchemie, evtl. Drucker (Stoffdruck)
Tätowieren	IN*FF*FF		M/Z 4	M/Z
Töpfern	KL*FF*FF		-	Maurer, Steinmetz
Viehzucht	KL*IN*KK		-	Tierkunde
Webkunst	FF*FF*KK		-	Schneidern
Winzer	KL*FF*KK		-	-
Zimmermann	KL*FF*KK		10+: Holzbearbeitung 4	Holzbearbeitung

## Berufsgeheimnisse

### Datertabelle

Alle weiteren Aktionen/Reaktionen der KR sind verloren

2	Waffe zerstört: INI - 4; bei BF 0 oder weniger wie 9-10 und BF +2; bei unzerstörbaren Waffen nur 9-10; bei Faust wie 12
3-5	Sturz: INI - 2; Patzender liegt am Boden; bei Balance kann mit GE um BE erschwert Sturz in Stolpern verwandelt werden (GE-4 bei Herausragender Balance)
6-8	Stolpern: INI - 2
9-10	Waffe verloren: INI - 2; GE um an die Waffe zu gelangen; bei Faust 3-5
11	Eigentreffer: INI - 3; TP eigener Waffenschaden (ohne KK-Boni)
12	Schwerer Eigentreffer: INI - 4; SP eigener Waffenschaden + KK-Boni und eventuell auch Wunde (bei SP KO)
<b>Fernkampf</b>	
2	Waffe zerstört: INI - 4; Waffe ist irreparabel zerstört
3	Waffe beschädigt: INI - 3; Projektilwaffen sind reparierbar, Wurfaffen wie 2
4-10	Fehlschuss: INI - 2; 2 A nötig um Waffe wieder schussbereit zu machen oder Gleichgewicht zurückzuerlangen
11-12	Kamerad getroffen: INI - 3; nächster Kamerad wird getroffen (TP ohne Ansage); ist kein Kamerad da, heißt dies Eigentreffer

Fragen oder Anregungen?  
www.cailyn.de oder ich@cailyn.de

	A+	A	B	C	D	E	F	G	H
1	1	1	2	3	4	5	8	10	20
2	1	1	2	2	3	4	6	8	16
3	1	2	4	6	7	9	14	18	35
4	2	4	8	13	17	21	32	42	85
5	4	6	11	17	22	28	41	55	110
6	5	7	14	21	27	34	50	70	140
7	6	8	17	25	33	41	60	85	165
8	8	10	19	29	39	48	75	95	195
9	9	11	22	34	45	55	85	110	220
10	11	13	25	38	50	65	95	125	250
11	12	14	28	43	55	70	105	140	280
12	14	16	32	47	65	80	120	160	320
13	15	17	35	51	70	85	130	175	350
14	17	19	38	55	75	95	140	190	380
15	19	21	41	60	85	105	155	210	410
16	20	22	45	65	90	110	165	220	450
17	22	24	48	70	95	120	180	240	480
18	24	26	51	75	105	130	195	260	510
19	25	27	55	80	110	135	210	270	550
20	27	29	58	85	115	145	220	290	580