

Kampftalente

Anderthalbhänder		•	E	BE - 2	Schwerter, Zweihandschwerter/-säbel
Armbrust			C	BE - 5	Bogen
Belagerungswaffen			D	-	bei Hornisse: Armbrust
Blasrohr			D	BE - 5	-
Bogen			E	BE - 3	-
Diskus			D	BE - 2	-
Dolche	•		D	BE - 1	Fechtwaffen, Raufen
Fechtwaffen	•		E	BE - 1	Dolche, Schwerter
Hieb Waffen	•		D	BE - 4	Säbel
Infanteriewaffen	•		D	BE - 3	Speere, Zweihand-Hieb Waffen
Kettenstäbe	•		E	BE - 1	Kettenwaffen, Zweihandflegel
Kettenwaffen	•		D	BE - 3	Kettenstäbe, Zweihandflegel
Langenreiten			E	-	-
Peitsche			E	BE - 1	-
Raufen	•		C	BE	-
Ringen	•		D	BE	-
Säbel	•		D	BE - 2	Hieb Waffen, Schwerter
Schleuder			E	BE - 2	-
Schwerter	•		E	BE - 2	Anderthalbhänder, Fechtwaffen, Säbel
Speere	•		D	BE - 3	Infanteriewaffen
Stäbe	•		D	BE - 2	Speere
Wurfbeile			D	BE - 2	Wurfspeere, Wurfmesser
Wurfmesser			C	BE - 3	Wurfbeile, Wurfspeere
Wurfspeere			C	BE - 2	Wurfbeile
Zweihandflegel	•		D	BE - 3	Infanteriewaffen, Kettenwaffen
Zweihand-Hieb Waffen	•		D	BE - 3	Hieb Waffen, Infanteriewaffen
Zweihandschwerter/-säbel	•		E	BE - 2	Anderthalbhänder, Schwerter, Säbel

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
Gaukeleien	MU*CH*FF			-	BE x 2	Taschendiebstahl, Falschspiel
Klettern	MU*GE*KK			-	BE x 2	+5: Akrobatik, Athletik; +10: Körperbe.
Körperbeherrschung	MU*IN*GE			-	BE x 2	+5: Akrobatik; +10: Athletik
Reiten	CH*GE*KK			-	BE - 2	Körperbeherrschung
Schleichen	MU*IN*GE			-	BE	Körperbeherrschung, Verstecken
Schwimmen	GE*KO*KK			-	BE x 2	+15: Athletik
Selbstbeherrschung	MU*KO*KK			-	-	-
Sich Verstecken	MU*IN*GE			-	BE - 2	+10: Schleichen; +15: Körperbe.
Singen	IN*CH*CH			-	BE - 3	-
Sinnenschärfe	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)
Tanzen	CH*GE*GE			-	BE x 2	+5: Akrobatik, Körperbe.
Taschendiebstahl	MU*IN*FF			10+: Menschenk. 4	BE x 2	Gaukeleien (Taschenspielerien)
Zeichen	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
Menschenkenntnis	KL*IN*CH			-		+5: HK Seele
Schauspielerei	MU*KL*CH			10+: Etik., Verkl., Sin., Übern., Übers. 4		Überreden
Schriftlicher Ausdruck	KL*IN*IN			L/S (entspr. Schrift) 6		+5: Überzeugen (schr. Rhetorik); +10: Sprache
Sich Verkleiden	MU*CH*GE			-		Schauspielerei
Überreden	MU*IN*CH			10+: Menschenkenntnis 4		Überzeugen
Überzeugen	KL*IN*CH			Menschenkenntnis 4		Überreden

Naturtalente



Fährtsuchen	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
Orientierung	KL*IN*IN			-		Sternkunde
Wettervorhersage	KL*IN*IN			-		Wildnisleben
Wildnisleben	IN*GE*KO			-		Tierkunde, Pflanzenkunde



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.
Götter / Kulte	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
Rechnen	KL*KL*IN			-	-
Rechtskunde	KL*KL*IN			-	Etikette, Staatskunst
Sagen / Legenden	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

Alaani	21			Tul	A
Altes Kemi	18			Tul	A
Angram	21			Rog	A
Asdharia	15 (24)			Isd	B
Atak	12			-	A
Aureliani	21			Gar	A
Bosparano	21			Gar	A
Drachisch	21			-	A
Ferkina	16			Tul	A
Füchsisch	12			-	A
Garethi	18			Gar	A
Goblinisch	12			-	A
Grolmisch	17			-	A
Hjaldingsch	18			Tho	A
Isdira	15 (21)			Isd	A
Koboldisch	15			-	B
Mahrish	20			Ris	A
Mohisch	15			-	A
Molochisch	17			-	A
Neckergesang	18 (24)			-	A
Nujuka	15			-	A
Oloarkh	10			Olo	A
Ologhaijan	15			Olo	A
Rabensprache	15			Tul	A
Rissoal	20			Ris	A
Rogolan	21			Rog	A
Rssahh	9 (18)			-	B (A)
Ruuz	18			Tul	A
Thorwalsch	18			Tho	A
Trollisch	15			-	A
Tulamidya	18			Tul	A
Ur-Tulamidya	21			Tul	A
Zelemja	18			Tul	A
Zhayad	15			-	A
Zhulchammaqra	15			Tul	A
Z'Lit	17			-	A
Zyklopäisch	18			Gar	A

Altes Alaani	18		A
Altes Kemi	21		A
Amulaschtra	17		A
Angram	21		A
Arkanil (Rohalsschrift)	24		C
Chrmk (Zelemja)	18		B (A)
Chuchas (Protozelemja)	24		B
Drakhard-Zinken	9		A
Drakned-Glyphen	15		B
Geheiligte Glyphen von Unau	13		A
Gimariil	10		A
Gjalskisch	14		A
Hjaldingsche Runen	10		A
Imperiale Zeichen	12		A
Isdira / Ashdaria	15 (18)		A
Kusliker Zeichen	10		A
Mahrtsche Glyphen	10		A
Nanduria	15		B
Rogolan	11		A
Trollische Raumbilderschrift	24		C
Tulamidyä	14		A
Ur-Tulamidyä	16		A
Zhayad	18		A

Beeinflusst Wettervorhersage, Wildnis- leben, Tierkunde, Pflanzenkunde, Jagd, Wache, Sinnesschärfe, Fährtensuchen Kräuter & Nahrung		
Dschungel		
Eis		
Gebirge		
Höhle		
Maraskan		
Meer		
Steppe		
Sumpf		
Wald		
Wüste		

Fälscher		
Vorr. Alch., Schr. A. 5; L/S, M/Z 7		
Meister der Improvisation		
Voraussetzung IN & FF 12+		
Nandusgefälliges Wissen		
Voraussetzung KL & IN 12+		
Rosstäuscher		
Vorr. Abrichten, Reiten, Überr., Verkl. 7+		
Standfest		
Voraussetzung GE 12+		

	Empathie	MU*IN*IN		1 Ersch.	F	1 Akt.
	Gefahreninstinkt	KL*IN*IN		-	F	-
	Geräuschhexerei	IN*CH*KO		1 Ersch.	F	-
	Kräfte Schub	MU*IN*KO		W3 Ersch.	F	4 Akt.
	Magiegespür	MU*IN*IN		1 Ersch.	F	10 Akt.
	Prophezeien	IN*IN*CH		2 Ersch.	F	1/2 h
	Talentschub	MU*IN*KO		W3 Ersch.	F	4 Akt.
	Tierempathie	MU*IN*CH		1 Ersch.	F	5 Akt.
	Zwergennase	FF*IN*IN		1 Ersch.	F	10 Akt.

Ansitzjagd	MU*IN*GE	[Wildnisleben ____ + Tierkunde ____ + Fährtsensuchen ____ + Verstecken ____ + FK-TaW: _____]/5	
Kräuter suchen	MU*IN*FF	[Wildnisleben ____ + Pflanzenk. ____ + Sinnesschärfe ____]/3	
Nahrung sammeln	MU*IN*FF	[Pflanzenkunde ____ + Sinnesschärfe ____ + [Ackerbau ____ oder Wildnisleben ____]/3	
Pirschjagd	MU*IN*GE	[Wildnisleben ____ + Tierkunde ____ + Fährtsensuchen ____ + Schleichen ____ + FK-TaW: _____]/5	
Wache halten	MU*IN*KO	[Selbstbeherrschung ____ + Sinnesschärfe ____ + [Wildnisleben ____ oder Gassenwissen ____]/3	

Akklimatisierung:
Vorraussetzung KO 12

Kälte ☐

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.)
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
Stellmacher	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

Patzertabelle

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)
Fernkampf	
2	Waffe zerstört: INI - 4; Waffe ist irreparabel zerstört
3	Waffe beschädigt: INI - 3; Projektilwaffen sind reparierbar, Wurfaffen wie 2
4-10	Fehlsschuss: 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	2	3	4	5	6	10	20
1	1	1	2	2	3	4	6	8	16
2	1	2	4	6	7	9	14	18	35
3	1	3	6	9	12	15	22	30	60
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