

Basistalente; Spezialtalente; Berufstalente; Voraussetzung/Anmerkung; (m. Spezialisier.)

Kampftalente		Dsa 88, MFF 19, MBK 74		
<b>Anderthalbhänder</b>	Nahkampf	BE - 2	E	Schwerter, 2HSchwerter
<b>Amrbrust</b>	Fernkampf	BE - 5	C	Bogen
<b>Belagerungswaffen</b>	Fernkampf	-	D	Nur Hornisse: Armbrust
<b>Blasrohr</b>	Fernkampf	BE - 5	D	-
<b>Bogen</b>	Fernkampf	BE - 3	E	-
<b>Diskus</b>	Fernkampf	BE - 3	D	-
<b>Dolche</b>	Nahkampf	BE - 1	D	Fecht Waffen, Raufen
<b>Fecht Waffen</b>	Nahkampf	BE - 1	E	Dolche, Schwerter
<b>Hieb Waffen</b>	Nahkampf	BE - 4	D	Säbel, 2H-Hieb Waffen
<b>Infanteriewaffen</b>	Nahkampf	BE - 3	D	Speere, 2H-Hieb Waffen
<b>Kettenstäbe</b>	Nahkampf	BE - 1	E	Ketten Waffen, 2H-Flegel
<b>Ketten Waffen</b>	Nahkampf	BE - 3	D	Kettenstäbe, 2H-Flegel
<b>Lanzenreiten</b> <i>nur AT</i>	Kampf	-	E	-
<b>Peitsche</b> <i>nur AT</i>	Kampf	BE - 1	E	-
<b>Raufen</b>	Waffenlos	BE	C	-
<b>Ringn</b>	Waffenlos	BE	D	-
<b>Säbel</b>	Nahkampf	BE - 2	D	Schwerter, Hieb Waffen
<b>Schleuder</b>	Fernkampf	BE - 2	E	-
<b>Schwerter</b>	Nahkampf	BE - 2	E	Säbel, Fechtw., 1,5händ.
<b>Speere</b>	Nahkampf	BE - 3	D	Infanteriewaffen
<b>Stäbe</b>	Nahkampf	BE - 2	D	Speere
<b>Wurfbeile</b>	Fernkampf	BE - 2	D	Wurfspeer, Wurfmesser
<b>Wurfmesser</b>	Fernkampf	BE - 3	C	Wurfbeile, Wurfspeere
<b>Wurfspeere</b>	Fernkampf	BE - 2	C	Wurfbeile
<b>Zweihandflegel</b>	Nahkampf	BE - 3	D	Ketten Waffen, Infanteriew.
<b>Zweihand-Hieb Waffen</b>	Nahkampf	BE - 3	D	Hieb Waffe, Infanteriew.
<b>Zweihandschwerter</b>	Nahkampf	BE - 2	E	1,5händer, Schwert, Säbel

Körperliche Talente		DSA 74, MFF 20			D
<b>Akrobatik</b> <i>Körperbeherrschung 4</i>	MU GE KK	BE x2	Körperb +5	Athletik +10	
<b>Athletik</b>	GE KO KK	BE x2	Körperb +5	Akrobat +10	
<b>Fliegen</b>	MU IN GE	BE	Akrobatik +10		
<b>Gaukeleien</b>	MU CH FF	BE x2	Falschsp +10	Taschd. +10	
<b>Klettern</b> <i>HA – Probe oder Zuschlag</i>	MU GE KK	BE x2	Athletik +5	Akrobat +5,	
			Körperbeh +10		
<b>Körperbeherrschung</b>	MU IN GE	BE x2	Akrobat +5	Athletik +10	
<b>Reiten</b>	CH GE KK	BE – 2	Körperb +10	Akrob. +15	
<b>Schleichen</b>	MU IN GE	BE	Körperb +10	Verst. +10	
<b>Schwimmen</b>	GE KO KK	BE x2	Athletik +15		
<b>Selbstbeherrschung</b>	MU KO KK	-	-		
<b>Sich Verstecken</b>	MU IN GE	BE – 2	Schleich +10	Körp.b +15	
<b>Singen</b>	IN CH CH	BE – 3	-		
<b>Sinnenschärfe</b>	KL IN IN/FF	0 – BE	-		
<b>Skifahren</b>	GE GE KO	BE – 2	Athlet +10	Körperb +15	
<b>Stimmen imitieren</b> <i>Sinnenschärfe 4</i>	KL IN CH	BE – 4	(Gaukeleien +5)		
<b>Tanzen</b> <i>Eventuelle Etiketteprobe</i>	CH GE GE	BE x2	Körperb +5	Akrobat +5	
<b>Taschendiebstahl</b>					
<i>TaW &gt; 10 Menschenkenntnis 4+</i>	MU IN FF	BE x2	(Gaukeleien +10)		
<b>Zechen</b>	IN KO KK	-	-		

Gesellschaftliche Talente		DSA 76, MFF 23			B
<b>Betören</b> <i>Menschenkenntnis 4</i>	IN CH CH	-	Galanterie +5,	Überreden +10,	
			Überzeugen +10		
<b>Etikette</b>	KL IN CH	-	Galanterie +10		
<b>Galanterie</b>	IN CH FF	-	Betören +10,	Etikette +10	
<b>Gassenwissen</b>	KL IN CH	-	Menschenkenntnis +10		
<b>Lehren</b> <i>TaW &gt; 10 Menschenkennt.</i> 4+	KL IN CH	-	Überzeugen +10		
<b>Menschenkenntnis</b>	KL IN CH	-	Heilkunde Seele +5		
<b>Schauspielerei</b>	MU KL CH	V	Überreden +10		
<b>Schriftlicher Ausdruck</b> <i>L/S Schrift 6</i>	KL IN IN	-	L/S +10, (Überzeugen +5)		
<b>Sich Verkleiden</b>	MU CH GE	V	Schauspielerei +10		
<b>Überreden</b> <i>TaW &gt; 10 Menschenn</i> 4+	MU IN CH	-	Überzeugen +10		
<b>Überzeugen</b> <i>Menschenkenntnis 4</i>	KL IN CH	-	Überreden +10		

Natur Talente		DSA 77, MFF 25			B
<b>Fährten suchen</b>	KL IN KO	-	Sinnensch +10		
<b>Fallenstellen</b> <i>TaW &gt; 10 Wildnisl</i> 4	KL FF KK	-	Wildnisleb +10		
<b>Fesseln / Entfesseln</b>	FF GE KK	Fess.-: Ent:BE	Seefahrt +10,	Seiler +10	
			(Akrobat +5), Ring.PA +10		
<b>Fischen / Angeln</b>	IN FF KK	-	Wildnisleb +10		
<b>Orientierung</b>	KL IN IN	-	Sternkunde +10		
<b>Seefischerei</b>	IN FF KK	BE	Fischen +10		
<b>Wettervorhersage</b>	KL IN IN	-	Wildnisleb +10		
<b>Wildnisleben</b>	IN GE KO	-	Tierk. +10, Pflanzenk. +10		

Wissenstalente		DSA 78, MFF 28			B
<b>Anatomie</b> <i>Keine Totenangst</i>	MU KL FF	Heilk Wund +5,	Heilk Krank +10		
<b>Baukunst</b> <i>L/S 4 Malen 5 Rechnen 5</i>	KL KL FF	Zimmermann +10,	Maurer +10		
		Steinmetz +10			
<b>Brettspiel</b>	KL KL IN	(Kriegskunst +10),	Rechnen +10		
<b>Geographie</b>	KL KL IN	Sagen /	Legenden +10		
<b>Geschichtswissen</b> <i>Lesen/Schreiben 4</i>	KL KL IN	Sagen /	Legenden +5-10		
<b>Gesteinskunde</b>	KL IN FF	Steinm. +5,	Bergb.+10, Bauk. +10,		
		Steinschn. +10,	Hüttenkunde +10		
<b>Götter und Kulte</b>	KL KL IN	Geschichte +10	Sagen/Leg. +10		
<b>Heraldik</b>	KL KL FF	Etikette +10			
<b>Hüttenkunde</b>	KL IN KO	Alchimie +10,	Metallguss +10		
		Grobschmied +15			
<b>Kriegskunst</b>	MU KL CH	Brettspiel +10			
<b>Kryptographie</b>	KL KL IN	Rechnen +10,	Sprachenkunde +10		
<b>Magiekunde</b> <i>TaW &gt; 10 Les/Schr.</i> 6+	KL KL IN	Sagen/Leg. +10,	Götter/Kulte +10		

<b>Mechanik</b>	KL KL FF	Feinmechanik +10
<i>TaW &gt; 10 L/S, Malen, Rechnen 6+</i>		
<b>Pflanzenkunde</b>	KL IN FF	Wildnisleben +10
<b>Philosophie</b>	KL KL IN	Götter/Kulte +10, Magiek. +10
		Geschichte +15, Sagen/Leg +15
<b>Rechnen</b>	KL KL IN	-
<b>Rechtskunde</b>	KL KL IN	Etikette +10, Staatskunst +10
<b>Sagen /</b> <b>Legenden</b>	KL IN CH	Geschichte +10, Götter / Kulte +10
		(Feinmechanik +5), Handel +5
<b>Schätzen</b>	KL IN IN	Steinschneider/Juwelier +5
<b>Schiffbau</b> <i>Holz b. o. Zimmerm. 4, L/S 4</i>	KL KL FF	Zimmermann +10
<i>Malen 4 Rechnen 4</i>		
<b>Sprachenkunde</b>	KL KL IN	-
<b>Staatskunst</b>	KL IN CH	Hauswirtsch. +10, (Rechtsk. +10)
<b>Sternkunde</b>	KL KL IN	(Prophezeien +5)
<i>TaW &gt; 10 Lesen, Rechn, Sinnsch.</i> 6+		
<b>Tierkunde</b>	MU KL IN	Reiten +10, Seefischerei +10,
		Viehucht +10, Wildnisleben +10

Handwerkstalente		DSA 82 MFF 33			B
<b>Abriichten</b> <i>TaW &gt; 10 Tierkunde 4+</i>	MU IN CH	Tierk +10,	Reiten +10,	Viehucht +10	
<b>Ackerbau</b>	IN FF KO	Pflanzenkunde +10	Viehucht +10		
<b>Alchimie</b> <i>Lesen, Rechnen 4, Labor</i>	MU KL FF	(Kochen +10),	Pflanzenkunde +10		
<b>Bergbau</b> <i>TaW &gt; 10 Gesteinskunde 4</i>	IN KO KK	Baukunst +10,	Gesteinskunde +10,		
		Maurer +10,	Steinmetz +10		
<b>Bogenbau</b> <i>Holzbearbeitung. 4,</i>	KL IN FF	Holzbearbeitung +10,			
<i>Tabelle DSA 82, MFF 51</i>		Grobschmied +15	Feinmechanik +10		
<b>Boote Fahren</b>	GE KO KK	Eissegler fahren +5,	Seefahrt +5		
<b>Brauer</b>	KL FF KK	Alchimie +10			
<b>Drucker</b> <i>L/S 6 Mechanik 4 Malen 4</i>	KL FF KK	Mechanik +10			
<b>Eissegler Fahren</b>	IN GE KK	Boote fahren +5,	Fahrzeug lenk. +10		
<b>Fahrzeug lenken</b>	IN CH FF	Hundeschlitten fahren +10			
<b>Falschspiel</b> <i>Menschenkenntnis 4</i>	MU CH FF	(Gaukeleien +10)			
<b>Feinmechanik</b> <i>Malen/Zeichnen 4</i>	KL FF FF	-			
<b>Feuersteinbearbeitung</b>	KL FF FF	Steinmetz +10			
<b>Fleischer</b>	KL FF KK	Anatom +10,	Fisch +10,	Kochen +10,	
		Tierk +10,	Viehz +10,	(Gerber +10)	
<b>Gerber / Kürschner</b>	KL FF KO	Alchimie +10,	Fleischer +10		
<b>Glaskunst</b>	FF FF KO	Juwelier +10			
<b>Grobschmied</b>	FF KO KK	Metallguss +15			
<b>Handel</b> <i>Rechnen 4</i>	KL IN CH	Hauswirt +10,	Geogr +15,	Schätz +15	
<b>Hauswirtschaft</b>	IN CH FF	(Rechnen +10),	(Galanterie +15)		
		(Alchimie +10),	Heilk. Krank +10		
<b>Heilkunde Gift</b>	MU KL IN	(Kochen +10)			
<b>Heilkunde Krankheiten</b>	MU KL CH	Heilkunde Gift +10			
<b>Heilkunde Seele</b>	IN CH CH	Menschenk. +10,	Überzeugen +10		
<b>Heilkunde Wunden</b>	KL CH FF	Anatomie +10			
<b>Holzbearbeitung</b>	KL FF KK	Zimmermann +5			
<b>Hundeschlitten fahren</b>	CH FF GE	Fahrzeug lenken +10,	(Abriichten +10)		
<b>Instrumentenbauer</b>	KL IN FF	Holzbearbeit. +10,	Feinmech. +10		
<b>Kapellmeister</b> <i>L / S 4 Musizieren 7</i>	KL IN CH	Musizieren +10			
<b>Kartographie</b> <i>Malen/Zeichnen 4</i>	KL KL FF	Orientierung +10,	Sternkunde +10		

<b>Kochen</b>	KL IN FF	Fleicher +10,	Fischen +10,	Wildnisleben. +10,	Alchimie +10
<b>Kristallzüchter</b>	KL IN FF	Alchimie +15			
<b>Lederarbeiten</b>	KL FF FF	Gerber +10,	Schneidern +10		
<b>Malen / Zeichnen</b>	KL IN FF	Kartogr +10,	(Steinm +10),	Tätow +5	
<b>Maurer</b>	FF GE KK	Baukunst +10			
<b>Metallguss</b> <i>Hüttenkunde 4</i>	KL FF KK	Hüttenkunde +10,	Grobschmied +10		
<b>Musizieren</b>	IN CH FF	-			
<b>Schlösser Knacken</b>	IN FF FF	Feinmechanik +5			
<b>Schnaps brennen</b>	KL IN FF	Alchimie +5,	Brauer +10,	Winzer +10	
<b>Schneidern</b>	KL FF FF	Lederarbeiten +10,	Webkunst +10		
<b>Seefahrt</b>	FF GE KK	Boote Fahren +10,	Steuermann +10		
<b>Seiler</b>	FF FF KK	(Fesseln +10)			
<b>Steinmetz</b> <i>Gesteinskunde 4</i>	FF FF KK	Baukunst +10,	Bergb.+10,	Maurer +10	
<b>Steinschneider / Juwelier</b>	IN FF FF	Feinmechanik +10,			
<i>TaW &gt; 10 Gesteinskunde 4+</i>		Kristallzüchter +10			
<b>Stellmacher</b>	KL FF KK	Zimmermann +10,	Schiffbau +10		
<i>Holz b, Lederarb, Grobschm je4</i>		Seefahrt +10			
<b>Steuermann / frau</b> <i>Seefahrt 6</i>	IN CH KK	Seefahrt +10			
<b>Stoffe färben</b>	KL FF KK	Alchimie +10,	Drucker +10		
<b>Tätowieren</b> <i>Malen / Zeichnen 4</i>	IN FF FF	Malen / Zeichn. +10			
<b>Töpfern</b>	KL FF FF	Maurer +10,	Steinmetz +10		
<b>Viehucht</b>	KL IN KK	Tierkunde +10			
<b>Webkunst</b>	FF FF KK	Schneidern +10			
<b>Winzer</b>	KL FF KK	-			
<b>Zimmermann / frau</b>	KL FF KK	Holzbearbeitung +10			
<i>TaW &gt; 10 Holzbearbeitung 4+</i>		Schiffbau +10			

Meta-Talente		MFF 27
Aktiviert: wenn alle beteiligten Talente aktiviert sind.		
TaW: maximal doppelt so hoch wie geringster beteiligter Wert		
Pirschjagd	MU IN GE +	(Wildnisleben + Tierkunde + Fährten suchen + Schleichen + Fernkampf Waffe) / 5
Ansitzjagd	MU IN GE+	(Wildnisleben + Tierkunde + Fährten suchen + Sich Verstecken + Fernkampf Waffe) / 5
Nahrung sammeln	MU IN FF	(Wildnisleben x 2 + Pflanzenkunde) / 3
Kräuter suchen	MU IN FF	(Wildnisleben + Pflanzenkunde x 2) / 3
Wache halten	MU IN KO	(Selbstbeherrschung + Sinnenschärfe x 2) / 3