

Talentstartwerte

Talent	1	2	3	4	5
Kampftechniken					
Raufen	0	2	2	4	4
Boxen	-1	-1	0	1	0
Ringen	-1	-1	0	1	0
Karate	-4	-6	-6	-6	-6
Messer	0	0	0	1	2
Hieb Waffen	1	2	1	2	4
Stangenwaffen	0	0	0	0	1
Distanzwaffen	1	2	0	0	1
Kettenwaffen	-4	-4	-3	-4	-4
Linkshändig	0	0	0	0	0
Wurfspeer	-2	-2	-2	-3	-2
Bummerang	-2	-4	-4	-4	-4
Schleuder	-4	-4	-4	-4	-4
Blasrohr	-3	-3	-2	-3	-3
Pistole	0	0	-2	-3	-2
Gewehr	-1	-2	-2	0	2
Artillerie tragbar	-5	-2	-4	-5	0
Artillerie montiert	-5	-3	-4	-5	-3
Geschütze	-2	-5	-6	-6	-4
Körperliche Talente					
Akrobatik (MU/GE/KK)	0	0	-2	0	0
Klettern (MU/GE/KK)	2	2	1	1	0
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)	4	4	1	2	3
Schleichen (MU/IN/GE)	0	1	0	0	1
Schwerelosigkeit (MU/FF/GE)	7	-6	-5	-5	-6
Schwimmen (MU/GE/KK)	-1	0	7	5	0
Selbstbeherrschung (MU/KK/KK)	0	8	0	2	6
Sich verstecken (MU/IN/GE)	-1	2	0	1	2
Tanzen (CH/GE/GE)	2	-2	1	0	-2
Taschenspielertricks (GE/FF/FF)	-2	-2	0	1	0
Zechen (KL/IN/KK)	0	1	2	4	3
Gesellschaft					
Betören (IN/CH/CH)	0	-3	0	-1	-3
Feilschen (MU/KL/CH)	0	0	1	2	1
Straßenwissen (KL/IN/CH)	0	0	1	2	1
Lehren (KL/IN/CH)	4	1	2	1	0
Lügen (MU/IN/CH)	0	4	2	1	2
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)	2	6	3	4	4
Schätzen (KL/IN/IN)	1	4	2	2	2
Sich verkleiden (MU/FF/GE)	0	2	0	0	1
Überzeugen (KL/IN/CH)	1	0	1	0	0
Natur					
Fallen stellen (KL/FF/KK)	-6	-3	-5	-2	0
Fesseln/ entfesseln (FF/GE/KK)	-1	1	0	1	2
Pflanzenkunde (KL/IN/FF)	-2	-3	-1	0	-3
Spurenlesen (KL/IN/GE)	-4	-4	-4	-2	0
Tierkunde (MU/KL/IN)	-2	-3	-1	0	-5
Wildnisleben (IN/FF/GE)	-8	-2	-6	-3	0
Wissenstalente					
Astronomie (KL/KL/IN)	4	-4	-2	-4	-6
Chemie (MU/KL/FF)	-3	-3	-2	-4	-6
Elektronik (KK/KL/FF)	1	-1	0	-4	-2
Geographie (KL/KL/IN)	-3	0	1	2	0
Geschichtswissen (KL/KL/IN)	8	1	5	3	1
Mechanik (KL/KL/IN)	1	1	0	-2	0
Programmieren (KL/KL/IN)	4	-2	0	-3	-2
Rechnen (KL/KL/IN)	6	4	6	4	3
Rechtskunde (KL/I/CH)	0	2	1	0	0
Sprachen (KL/IN/CH)	0	0	0	0	2
Handwerk					
Basteln (KL/IN/FF)	0	1	2	3	4
Erste hilfe (KL/IN/FF)	2	4	3	3	3
Falschspiel (MU/CH/FF)	-1	3	1	0	0
Maschinen bedienen (KL/IN/FF)	8	6	8	5	5
Kochen (IN/KL/FF)	-1	-2	0	1	-1
Kodes knacken (KL/IN/FF)	1	-4	-3	-4	-4
Malen/ zeichnen (KL/IN/FF)	-3	-2	-1	0	-2
Musizieren (KL/IN/FF)	-1	-1	0	0	-1
Schlösser knacken (IN/FF/FF)	-5	-4	-3	-3	-4
Singen (KL/IN/CH)	-1	-2	0	0	-3
Taschendiebstahl (MU/IN/FF)	-1	-1	-2	-2	-2
Intuitive Begabungen					
Gefahreninstinkt (KL/IN/IN)	1	4	1	2	5
Glücksspiel (MU/IN/IN)	0	0	0	0	0
Sinnenschärfe (KL/IN/CH)	-1	2	-1	0	2
Stimmen imitieren (KL/IN/CH)	-3	-2	-2	-2	-1

1 = Mensch der Raumkolonien
2 = Wüstenmensch
3 = Mensch der inneren Kolonien
4 = Mensch der äußeren Kolonien
5 = Schneemensch

erstellt am: 24.11.1999
zuletzt geändert am: 9.4.2001