

DSA4 Talente

Kampftalente			BE	Voraussetzung	Ersatztalente (AT-2, PA-3)
Anderthalbhänder		● E	-2		Schwerter, Zweihandschwerter/-säbel
Armbrust		C	-5		Bogen
Belagerungswaffen		D	-		bei Hornisse: Armbrust
Blasrohr		D	-5		-
Bogen		E	-3		-
Diskus		D	-2		-
Dolche		● D	-1		Fechtwaffen, Raufen
Fechtwaffen		● E	-1		Dolche, Schwerter
Hieb Waffen		● D	-4		Säbel
Infanteriewaffen		● D	-3		Speere, Zweihand-Hieb Waffen
Kettenstäbe		● E	-1		Kettenwaffen, Zweihandflegel
Kettenwaffen		● D	-3		Kettenstäbe, Zweihandflegel
Lanzenreiten		E	-		-
Peitsche		E	-1		-
Raufen		● C	BE		-
Ring		● D	BE		-
Säbel		● D	-2		Hieb Waffen, Schwerter
Schleuder		E	-2		-
Schwerter		● E	-2		Anderthalbhänder, Fechtwaffen, Säbel
Speere		● D	-3		Infanteriewaffen
Stäbe		● D	-2		Speere
Wurfbeile		D	-2		Wurfspeere, Wurfmesser
Wurfmesser		C	-3		Wurfbeile, Wurfspeere
Wurfspeere		C	-2		Wurfbeile
Zweihandflegel		● D	-3		Infanteriewaffen, Kettenwaffen
Zweihand-Hieb Waffen		● D	-3		Hieb Waffen, Infanteriewaffen
Zweihandschwerter/-säbel		● E	-2		Anderthalbhänder, Schwerter, Säbel
Körperliche Talente D					
Akrobatik	MU GE KK		x2	Körperbeherrschung 4	+5: Körperbeherrschung; +10: Athletik
Athletik	GE KO KK		x2		+5: Körperbeherrschung; +10: Akrobatik
Fliegen	MU IN GE		BE		Akrobatik
Gaukeleien	MU CH FF		x2		Taschendiebstahl, Falschspiel
Klettern	MU GE KK		x2		+5: Akrobatik, Athletik; +10: Körperbeh.
Körperbeherrschung	MU IN GE		x2		+5: Akrobatik; +10: Athletik
Reiten	CH GE KK		-2		Körperbeherrschung
Schleichen	MU IN GE		BE		Körperbeherrschung, Verstecken
Schwimmen	GE KO KK		x2		+15: Athletik
Selbstbeherrschung	MU KO KK		-		-
Sich Verstecken	MU IN GE		-2		+10: Schleichen; +15: Körperbeherrschung
Singen	IN CH CH		-3		-
Sinnesschärfe	KL IN IN		-		-
Skifahren	GE GE KO		-2		+10: Athletik; +15: Körperbeherrschung
Stimmen Imitieren	KL IN CH		-4	Sinnesschärfe 4	+5: Gaukeleien (Bauchreden)
Tanzen	CH GE GE		x2		+5: Akrobatik, Körperbeherrschung
Taschendiebstahl	MU IN FF		x2	10+: Menschenkenntnis 4	Gaukeleien (Taschenspielereien)
Zechen	IN KO KK		-		-

Gesellschaftliche Talente B						
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: Heilkunde Seele
Schauspielerei	MU KL CH				10+: Etik., Verkl., Sin., Überr., Überz. 4	Überreden
Schriftlicher Ausdruck	KL IN IN				L/S (entspr. Schrift) 6	+5: Überz. (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 B						
Fährtensuchen	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
Wissenstalente B						
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: Alchem., Metallguss; +15: Grobsch.
Kriegskunst	MU KL CH				-	Brettspiel, Menschenk., Rechnen, Tierk.
Kryptographie	KL KL IN				L/S 6, Rech. 6, Sprachku. 4, M/Z 4	Sprachkunde, 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. (Goldsch.)
Sprachkunde	KL KL IN				-	-
Staatskunst	KL IN CH				-	Hauswirtsch., Rechtsk. (Staatsrecht)
Sternkunde	KL KL IN				10+: L/S, Rech., Sinnesschärfe je 6	+5: Prophezeien (Astrologie)
Tierkunde	MU KL IN				-	Viehzucht, Reiten, Wildnisleben

Handwerkstalente B						
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, Gesteinsk., Maurer, Steinmetz
Bogenbau	KL IN FF			Holzbearbeitung 4		+10: Feinm., Holz b.; +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., Mech., 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 z., 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 b., Feinmech., 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. (Bildh.)
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 b., Leder b., 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

	A+	A	B	C	D	E	F	G	H
aktivieren	1	1	2	3	4	5	8	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
21	29	31	62	95	125	155	230	310	620
22	31	33	65	100	130	165	250	330	650
23	32	34	69	105	140	170	260	340	690
24	34	36	73	110	145	180	270	360	720
25	36	38	76	115	150	190	290	380	760
26	38	40	80	120	160	200	300	400	800
27	40	42	84	125	165	210	310	420	830
28	42	44	87	130	170	220	330	440	870
29	43	45	91	135	180	230	340	460	910
30	45	47	95	140	190	240	350	480	950
31+	48	50	100	150	200	250	375	500	1000

Sprachen

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
Zyklopisch	18	Gar	A

Schriften

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