

KLASSE

[illegible]

| TALENT | RANG | TALENT | RANG | TALENT | RANG |
|--------|------|--------|------|--------|------|
|        |      |        |      |        |      |
|        |      |        |      |        |      |
|        |      |        |      |        |      |
|        |      |        |      |        |      |
|        |      |        |      |        |      |
|        |      |        |      |        |      |
|        |      |        |      |        |      |
|        |      |        |      |        |      |

| PROBE                  | PW = | ATTRIBUT + EIGENSCHAFT | + TALENTBONI                                  |
|------------------------|------|------------------------|---|
| Athletik               |      | AGI + BE               | Akrobat (+2)                                  |
| Ausdauer / Durchhalten |      | KÖR + HÄ               | Muskelprotz (+2), Zäher Hund (+1)             |
| Bedrohen / Verhören    |      | GEI + HÄ               | Mut (+2), Aura des Bösen (+1)                 |
| Bemerken               |      | GEI + VE               | Wahrnehmung (+2)                              |
| Datenrecherche         |      | GEI + VE               | Bildung (+2), Hacker (+1)                     |
| Fallen entschärfen     |      | GEI + GE               | Diebeskunst (+2), Sicherheitstechnik (+1)     |
| Flirten                |      | GEI + AU               | Charmant (+2/+3)                              |
| Gift/Krankheit trotzen |      | KÖR + HÄ               | Einstecker (+1), Immunität (+2)               |
| Hacken                 |      | GEI + VE               | Hacker (+1), Sicherheitstechnik (+1)          |
| Klettern               |      | AGI + ST               | Akrobat (+2)                                  |
| Kraftakt               |      | KÖR + ST               | Muskelprotz (+2), Starker Hieb (+1)           |
| Logik                  |      | GEI + VE               | Bildung (+2), passendes Wissensgebiet (+1)    |
| Lügen / Bluffen        |      | GEI + AU               | Charmant (+2/+3), Schlitzohr (+3)             |
| Mechatronik            |      | GEI + GE               | Mechatronik (+1), Sicherheitstechnik (+1)     |
| Mit Tieren umgehen     |      | GEI + AU               | Tierfreund (+3)                               |
| Motiv erkennen         |      | GEI + VE               | Forensik (+2), Wissensgebiet Psychologie (+1) |
| Orientierung           |      | GEI + VE               | Survival (+2)                                 |
| Programmieren          |      | GEI + VE               | Hacker (+1), Programmierer (+1)               |
| Reiten                 |      | AGI + BE               | Akrobat (+2), Tierfreund (+3)                 |
| Schleichen             |      | AGI + BE               | Heimlichkeit (+2)                             |
| Schlösser öffnen       |      | GEI + GE               | Diebeskunst (+2), Sicherheitstechnik (+1)     |
| Schwimmen              |      | AGI + ST               | Akrobat (+2)                                  |
| Sich überwinden / Mut  |      | GEI + HÄ               | Mut (+2)                                      |
| Spuren lesen           |      | GEI + VE               | Survival (+2), Wahrnehmung (+2)               |
| Tanzen                 |      | AGI + AU               | Akrobat (+2), Charmant (+2/+3)                |
| Taschendiebstahl       |      | AGI + GE               | Diebeskunst (+2), Heimlichkeit (+2)           |
| Umhören                |      | GEI + AU               | Ich hör’ mich mal um (+3)                     |
| Vehikel steuern        |      | GEI + GE               | Fahrer (+2)                                   |
| Verarzten              |      | GEI + GE               | Erste Hilfe (+2), Wissensgebiet Medizin (+1)  |
| Verhandeln             |      | GEI + AU               | Schlitzohr (+3)                               |
| Verkleiden             |      | GEI + AU               | Verkleidungskünstler (+2)                     |
| Verstecken             |      | AGI + BE               | Heimlichkeit (+2)                             |
| Wildnisleben           |      | GEI + GE               | Survival (+2), passendes Wissensgebiet (+1)   |
| Wissen                 |      | GEI + VE               | Bildung (+2), Wissensgebiet (+3)              |
|                        |      |                        |   |
|                        |      |                        |   |