

EARTHDAWN

VERBORGENE TALENTE



EARTHDAWN - INOFFIZIELLER ERGÄNZUNGSBAND

V
O
N
N
I
C
O
P
E
N
D
Z
I
A
L
E
K

ILLUSTRATION, LAYOUT UND INHALT - NICO PENDZIALEK

ERSTVERÖFFENTLICHUNG: SEPTEMBER 2012

*EIN GROSSER DANK GEHT AN MEINE GUTEN FREUNDE UND MITSTREITER,
GEMEINSAM ERLEBEN WIR SEIT MITTLERWEILE 15 JAHREN ABENTEUER IN BARSAIVE,
SCHÜTZEN DIE UNSCHULDIGEN UND SCHWACHEN, KÄMPFEN GEGEN SKLAVEREI UND FOLTER,
STELLEN UNS THERANERN UND DÄMONEN IN DEN WEG.
MÖGE UNSERE LEGENDE NOCH LANGE IN ERINNERUNG BLEIBEN.
EIN HOCH AUF DIE STURMKLINGEN!*



DIE STURMKLINGEN IM OBSIDIAN PORTAL:

[HTTP://WWW.OBSIDIANPORTAL.COM/CAMPAIGNS/STURMKLINGEN](http://www.obsidianportal.com/campaigns/sturmklingen)

EARTHDAWN ist ges. Geschützt und alle Rechte liegen beim Games-In® Verlag München. Alle deutschsprachigen EARTHDAWN-Rechte und der deutschsprachigen Ausgaben liegen beim Games-In® Verlag.

Earthdawn is a Registered Trademark of FASA Corporation. All Rights Reserved. Used without permission. Any use of copyrighted material or trademarks on this site should not be viewed as a challenge to those copyrights or trademarks. All other works are property of their respective authors and posted here with permission.



INHALTSVERZEICHNIS

MEMOIREN EINER STURMKLINGE.....	6
GEMEINSAME TALENTKNIFFE VERSCHIEDENER DISZIPLINEN	7
ASTRALE GEWOHNHEIT	7
ASTRALE SCHNELLIGKEIT.....	7
AUSWEICHMANÖVER	8
BEWEGLICHES HINDERNIS	8
BLINDES VERSTÄNDNIS	9
FADENLÖSEN.....	9
KALTE SCHULTER.....	10
LEDERHAUT.....	10
MEISTER DER ADAPTIONEN	11
PLATZTAUSCH.....	11
RUF AUS DER BEDRÄNGNIS.....	12
SCHMERZEN ERTRAGEN.....	12
SCHWERE BEINE.....	13
VERSCHLÜSSELUNG.....	13
TALENTKNIFFE FÜR DIEBE	14
ATTENTAT	14
DUPLIKAT	15
FALLEN BAUEN	16
FALLEN DEMONTIEREN.....	16
FESTPINNEN.....	17
KOMMEN UND GEHEN	17
LANGER ARM	17
LAUTLOSER SPURT	18
MIMIK UND GESTIK	18
WARNUNG	19

TALENTKNIFFE FÜR ELEMENTARISTEN	20
BRENNENDE WUNDEN.....	20
ELEMENTARHALT.....	20
ERDFESSEL.....	21
PFLANZEN- UND BLUTSPRACHE.....	22
VERWANDLUNG.....	22
TALENTKNIFFE FÜR GEISTERBESCHWÖRER	24
BLICK DER KLARHEIT.....	24
GEISTERANALYSE.....	24
GEISTERVERHÖR.....	25
OPFERGABE.....	26
SCHUTZENGEL.....	27
TALENTKNIFFE FÜR ILLUSIONISTEN	28
ASTRALER LEICHNAM.....	28
CHAMÄLEON.....	28
MANIPULATION.....	29
NICHTS BLEIBT VERBORGEN.....	29
STRUKTURTAUSCH.....	30
TALENTKNIFFE FÜR KRIEGER	31
AUSGEWOGENHEIT.....	31
BODENKAMPF.....	31
DER KLÜGERE GIBT NACH.....	32
KÖRPERSCHILD.....	32
LETZTES AUFBEGEHREN.....	33
LUFTSCHILD.....	34
RICHTUNGSWECHSEL.....	34
RÜCKSTOSS.....	35
SINN FÜR MAGIE.....	35
UNSCHEINBAR.....	36

TALENTKNIFFE FÜR LUFTPIRATEN.....	37
ASTRALBLOCK	37
BLUTRACHE	38
DONNERKLINGE	38
GEWALTIGE ERSCHEINUNG.....	38
HARTE LANDUNG.....	39
KATAPULT.....	39
KONTROLLIERTE WUT	40
PROVOKANTER SCHREI.....	40
RUF DER ZUVERSICHT.....	41
SCHILDBOMBE.....	42
SCHILDVERTEIDIGUNG.....	43
SEITENHIEB	43
TROLLBLUT.....	44
TALENTKNIFFE FÜR MAGIER	46
EISERNER FADEN	46
PROVOKANTES GEFASEL.....	46
RUNENGEDÄCHTNIS	47
TATBESTAND	47
ZAUBERANALYSE.....	47
TALENTKNIFFE FÜR SCHÜTZEN.....	49
BLUTKOMPASS.....	49
BANNSCHNEISE.....	49
DURCHBLICK.....	50
ENTTARNT.....	50
FEUERHAGEL.....	52
KREISCHENDE SCHNEISE.....	52
MARK DES JÄGERS	52
PFEILDIEBSTAHL.....	53
PRIMÄRES ZIEL	53
STANDPFEIL.....	54
SPEERSTOSS	54
WINDSCHILD	55

TALENTKNIFFE FÜR SCHWERTMEISTER	56
BEIDHÄNDER	56
BLAMIEREN	56
DEIN ZU MEIN	56
KRITISCHER STOSS	57
UNANTASTBARKEIT	57
TALENTKNIFFE FÜR STEPPENREITER	58
ABSCHIRMEN	58
ABWEHRFORMATION	59
BLINDES VERSTÄNDNIS	59
BLUTSBANDE	59
ERHITZTE GEMÜTER	60
GEISTERBUND	60
REITTIERSCHUTZ	60
RETTUNG	61
UNHEILVOLLES GESPANN	61
TALENTKNIFFE FÜR TIERMEISTER	63
ABARTEN BÄNDIGEN	63
CAMOUFLAGE	63
DER RICHTIGE PFAD	64
GLEISENDE SCHNITTE	64
GEFOLGSTIER	64
GIFTANALYSE	65
HORRORANALYSE	65
KONSTRUKTE VERSCHRECKEN	66
MAGISCHE FREUNDSCHAFT	66
MEISTER DER KRALLEN	67
PARALYSE	67
RETTUNGSSPRUNG	67
SCHLACHTENLOHN	68
SPUREN BESEITIGEN	68
TARNUNG	69
TÖDLICHE HÖHEN	69

ÜBERLEBENSINSTINKT	69
WUNDHEILUNG	70
TALENTKNIFFE FÜR TROUBADOURE	71
ALLROUNDER	71
BEWEGUNGSZWANG	71
BLINDE SEITE	71
EMPATHISCHE VERFOLGUNG	72
FREMDSPRACHE IMITIEREN	72
MOB BERUHIGEN	73
SCHLUMMERMELODIE	74
SCHNELLE AUFFASSUNGSGABE	74
TALENTKNIFFE FÜR WAFFENSCHMIEDE	75
ABSTRAKTE KLINGE	75
ASTRALHAUT	75
BALANCE VERBESSERN	76
FLUCH ÜBERTRAGUNG	76
KRISTALLBANN	77
MAGISCHE RÜSTUNG SPÜREN	77
RÜSTUNGSGESCHICHTE	78
STEINERNE MIENE	78
UNWUCHT ERKENNEN	78
WURFGESCHOSS ABLENKEN	79
MAGISCHE BEGLEITER FÜR HELDENGRUPPEN	80
KONZEPTION DER BEGLEITER	80
FERTIGKEITEN DER BEGLEITER	80
BLUTPHÖNIX	81
DORNENGREIF	87
GRANITSTACHLER	91
NACHWORT	94

MEMOIREN EINER STURMKLINGE

In den Jahren meiner Abenteurerzeit traf ich mit den Sturmklingen auf alle Arten von Namensgebern und Kreaturen, doch nie war ein Kampf wie der Andere. Jeder Krieger den ich besiegte, hatte sein eigenen Kampfstil und eine eigene Art das Gefecht zu führen. Die Schwertmeister die mich verhöhnten, taten dies jeder auf ihre besondere Weise... bevor sie unter meiner Axt Cheysul fielen. Ich sah Felsbrüder, die ihre Haut bei Berührungen zu flüssiger Lava machen konnten und traf auf Zwerge, die weite Sprünge dazu einsetzten, sich wie Kanonenkugeln in die Mitte ihrer Feinde zu stürzen.

Während den Jahrhunderten der Geschichte kam es unter den Namensgebern immer wieder vor, dass lang bekannte und über Generation gelehrte Talente sich veränderten oder verfeinert wurden. Oft geschah dies, wenn ein Adept eine besondere Begabung in seiner Disziplin an den Tag legte, manchmal aber auch durch die bloßen Lebensumstände und Umwelteinflüsse denen diese Adepten ausgeliefert waren. So wäre es für einen verurteilten und festgenommenen Dieb, durchaus von Vorteil zu wissen, wie man den Öffnungsmechanismus der Zellentür auslöst, auch wenn dieser sich auf der anderen Seite der Tür befindet. Krieger, die in der Schlacht eine ihrer Extremitäten verloren haben, sind in der Lage, ihre Kampffertigkeiten so zu verändern, dass ihr vermeintliches Handicap zu einem Vorteil werden kann. Die Vielfältigkeit der Varianten von neuen Talentkniffen ist zahllos und unterscheidet sich in ihrer Ausführung oft deutlich zwischen den Völkern Barsaives, auch wenn mehrere Adepten die gleiche Disziplin verfolgen. Jeder erlernte Talentkniff des Adepten, verleiht ihm auf diese Weise ein eigenes Markenzeichen und verhilft dem angehenden Helden auf seinem Weg zu Ruhm und Ehre....

Auch ich bin mir als Luftpirat meiner Stärken bewusst, und habe die Talente unserer Disziplin zu meiner eigenen Perfektion gebracht. Bis ich an diesem Punkt ankam, sind Jahre meines Lebens auf Reisen vergangen, doch noch immer habe ich den Drang neue Dinge zu entdecken und auszuprobieren. So halte ich beständig meinen Blick nach vorn und entdecke jeden Tag verborgene Talente auf den Straßen Barsaives.

Diese Memoiren berichten von den verschiedenen Talentkniffen, die ich auf meinen Reisen durch Barsaive und Thera gesehen habe und denen ich mehr als nur eine Narbe auf meinem Körper verdanke....

*TARLON EISENGEIER VOM TROLLMOOT DER IRONMONGER
TROLL LUFTPIRAT DES ACHTEN KREISES
EHRENVOLLES MITGLIED DER STURMKLINGEN*

GEMEINSAME TALENTKNIFFE VERSCHIEDENER DISZIPLINEN

ASTRALE GEWOHNHEIT

Disziplinen: Geisterbeschwörer / Magier

Talent: Astralsicht

Karma: Nein

Rang: 9 / 10

Überanstrengung: Nein

Aktion: Nein

Legendenpunkte: 100

Der Adept ist so vertraut mit dem Umgang des Astralraums und dessen Deutung, dass er keinen Überanstrengungsschaden mehr erleidet, wenn er das Talent Astralsicht einsetzt.



ASTRALE SCHNELLIGKEIT

Disziplinen: Luftpirat / Krieger

Talent: Astralangriff

Karma: Ja

Rang: 9 / 8

Überanstrengung: 2

Aktion: Ja

Legendenpunkte: 200

Der Luftpirat oder Krieger ist im Astralkämpfen so geübt, dass er situative Fähigkeiten wie Schwungvoller Angriff, Nachtreten oder die zweite Attacke des Lufttanz Talents auch auf der astralen Ebene ausführen kann. Der Einsatz jedes dieser Talente kostet den Adepten zusätzlich zu den normalen Überanstrengekosten, zwei weitere Punkte Überanstrenkungsschaden und erfordert den Einsatz von Karma.

AUSWEICHMANÖVER

Disziplinen: Dieb / Krieger / Troubadour

Talent: Hieb Ausweichen

Überanstrenkung: 1

Karma: Nein

Aktion: Ja

Rang: 4 / 4 / 6

Legendenpunkte: 100

Entscheidet sich der Charakter dafür Ausweichmanöver einzusetzen wird dies zu seiner Aktion in der Kampfrunde. Komplett defensiv eingestellt, konzentriert sich der Adept darauf, jeglichen Angriffen gegen ihn auszuweichen. Er darf für jede Attacke, die im Nahkampf gegen ihn geführt wird, eine Probe in Hieb Ausweichen ablegen. Jeder Versuch Auszuweichen kostet den Charakter einen Punkt Überanstrenkungsschaden. Sollte ein Versuch misslingen erleidet der Adept automatisch einen Niederschlag, und zwar unabhängig davon, ob der Hieb normalerweise zu diesem Ergebnis geführt hätte oder nicht.

BEWEGLICHES HINDERNIS

Disziplinen: Dieb / Schütze

Talent: Gezielter Querschläger

Überanstrenkung: 2

Karma: Ja

Aktion: Ja

Rang: 8 / 6

Legendenpunkte: 200

Als Hindernisse zum Abprallen des Gezielten Querschlägers können auch Rüstungen und Schilde von anderen Charakteren genutzt werden, auch wenn diese sich im Kampf befinden. So kann der Schütze Gezielter Querschläger einsetzen um einen hinten stehenden Gegner in einer Menschenmenge zu treffen. Die Angriffsprobe würfelt der Charakter gegen die höchste Körperliche Widerstandskraft der Hindernisse plus eins für jeden weiteren Abpraller bis zum Ziel. Der Adept muss bei seinem

Angriffswurf Karma einsetzen und erleidet einen zusätzlichen Punkt Überanstressschaden.

BLINDES VERSTÄNDNIS

Disziplinen: Alle

Talent: Fadenweben

Karma: Nein

Rang: -

Überanstressung: 1

Aktion: Nein

Legendenpunkte: 200

Sind die Helden einer Abenteurergruppe durch ein Gruppenmuster miteinander verwoben, haben die Mitglieder der Gruppe die Möglichkeit, mit dem Talentkniff *Blindes Verständnis*, ohne verbale Sprache untereinander zu kommunizieren. Die Reichweite der gedanklichen Verständigung beträgt den Rang des Charakters in *Fadenweben* x 10 Schritt, die Wirkungsdauer den Talentrang in Minuten.



FADENLÖSEN

Disziplinen: Alle

Talent: Fadenweben

Karma: Ja

Rang: 10

Überanstressung: 1 Wunde

Aktion: Ja

Legendenpunkte: 200

Die Adepten sind im Umgang mit ihrem eigenen Muster und den daran gewobenen Fäden so bewandert, dass sie Fäden, die sie selber an ihr Muster gewoben haben wieder lösen können. Die verbrauchten Legendenpunkte des gewobenen Fadens gehen dabei verloren. Beim Lösen eines Fadens fügt sich

der Adept automatisch eine Wunde zu. Diese kann erst geheilt werden, wenn der Adept unverletzt bei einer morgendlichen Erholungsprobe einen außergewöhnlichen Erfolg gegen seine Verwundungsschwelle ablegt.

KALTE SCHULTER

Disziplinen: Steppenreiter / Troubadour

Talent: Starrsinn

Überanstrengung: 2

Karma: Ja

Aktion: Nein

Rang: 8 / 9

Legendenpunkte: 200

Gelingt es dem Charakter, bei seiner Talentprobe in Starrsinn, einen herausragenden Erfolg gegen die soziale Interaktionsprobe des Gegners abzulegen, wird der Zielperson klar, dass der Charakter völlig unbeeindruckt von den Einschüchterungsversuchen ist. Der Gegner ist anschließend, für den Rang in Runden im Talent Starrsinn nicht in der Lage, eine Aktion gegen die Soziale Widerstandskraft des Charakters zu unternehmen. Der Talentkniff Kalte Schulter, darf genau wie Starrsinn, nur einmal gegen einen Gegner eingesetzt werden.

LEDERHAUT

Disziplinen: Krieger / Tiermeister

Talent: Giftresistenz

Überanstrengung: Nein

Karma: Nein

Aktion: Nein

Rang: 8 / 7

Legendenpunkte: 200

Der Charakter kann eine Erholungsprobe nutzen, um seinen Körper mit einer ledrigen und wasserabweisenden Hautschicht zu bedecken. Er erhält seinen Rang in Giftresistenz auf alle Widerstandsproben gegen Gift. Außerdem erhält er einen Bonus von drei Stufen auf alle Schwimmproben die er ablegen muss während Lederhaut aktiv ist. Die Dauer beträgt den Rang des Talents Giftresistenz in Stunden.

MEISTER DER ADAPTIONEN

Rasse: Mensch

Talent: Vielseitigkeit

Karma: Nein

Rang: 10

Überanstrengung: 0

Aktion: Nein

Legendenpunkte: 200

Den Titel „Meister der Adaptionen“ erhalten Charaktere, die sich mit ihrer Vielseitigkeit zehn Talente fremder Disziplinen angeeignet haben. Die Adepten sind so geübt darin, neue Fertigkeiten zu erlernen, dass sie auch ihre bereits gelernten Talente weiterentwickeln können. Menschen mit solch großer Erfahrung können Talentkniffe für ihre mit Vielseitigkeit erlernten Talente entwickeln.

PLATZTAUSCH

Disziplinen: Krieger / Luftpirat / Schwertmeister

Talent: Nahkampfwaffen

Karma: Nein

Rang: 4 / 5 / 4

Überanstrengung: 2

Aktion: Ja

Legendenpunkte: 100



Der Charakter wird während eines Kampfes von vier Gegnern umringt und ist vom Kampfmodus „Kampf unter Bedrängnis“ betroffen. Um sich aus dieser Situation zu befreien, kann der Kämpfer versuchen den Platz mit einem seiner Angreifer zu tauschen. Der Charakter und die Zielperson legen eine Talentprobe in Nahkampfwaffen ab, die Ergebnisse werden miteinander

verglichen. Gewinnt der Charakter den Vergleich, so hat er seinen Gegner getroffen, kann ihm Schaden zufügen und hat zusätzlich bewirkt, dass er mit dem Gegner die Position tauscht. Hat die Zielperson die höhere Talentprobe, ist der Adept getroffen worden und bekommt Schaden, unabhängig von der normalen Aktion der Zielperson in dieser Kampfunde.



RUF AUS DER BEDRÄNGNIS

Disziplinen: Elementarist / Geisterbeschwörer

Talent: Beschwören

Karma: Ja

Rang: 8

Überanstrengung: 4

Aktion: Ja

Legendenpunkte: 300

Gerät der Charakter in eine Notsituation und hat keine Möglichkeit, die nötigen Sicherheitsvorkehrungen zu treffen, kann er mit „Ruf aus der Bedrängnis“ auch ohne einstündige Vorbereitung ein Wesen aus einer anderen Ebene herbeirufen. Nachdem der Adept einen Faden zur Wahren Magischen Struktur des zu beschwörenden Wesens gewoben hat, legt er eine Talentprobe in „Beschwören“ gegen die Magische Widerstandskraft der Kreatur ab, das er zu beschwören wünscht.



SCHMERZEN ERTRAGEN

Disziplinen: Alle

Talent: Unempfindlichkeit

Karma: Nein

Rang: 10

Überanstrengung: Nein

Aktion: Nein

Legendenpunkte: 100

Während dem Leben als Adept hat der Charakter unzählige Verletzungen erfahren und gelernt, wie er mit Schmerzen und Verwundungen umgehen muss. Solche Veteranen haben ihre Unempfindlichkeit dermaßen geschult, dass sie im Kampf auch mit zwei Verwundungen noch keinen Abzug auf die Ausübung ihrer Talente haben. Erst wenn sie eine dritte Wunde zugefügt bekommen, werden sie bei ihren Aktionen behindert. Schmerzen Ertragen gestattet nur die Toleranz, eine Wunde mehr zu ertragen als üblich, es steigert weder die Verwundungsschwelle, noch erhöht es die Bewusstlosigkeits- oder Todesschwelle des Charakters.

SCHWERE BEINE

Disziplinen: Schütze / Schwertmeister

Talent: Zielansage

Überanstrengung: 2

Karma: Ja

Aktion: Ja

Rang: 6 / 7

Legendenpunkte: 200

Setzt der Charakter das Talent Zielansage in der vorherigen Kampfrunde mit einem herausragenden Treffer ein, wird das nächste benannte Ziel unsicher, ob er das Wagnis eingehen soll, den Adept wirklich zu attackieren. Die Zielperson muss eine erfolgreiche Willenskraftprobe gegen die Charismastufe des Charakters zusammen mit dem Rang in Zielansage ablegen, um unbeeindruckt zu bleiben. Gelingt dies nicht, ist der Gegner von Angst erfüllt und vermeidet es unter allen Umständen, sich dem Charakter zu nähern. Der Effekt endet, sobald die Kampfrunde vorüber ist oder dem Ziel jeglicher Schaden zugefügt wird. Der Talentkniff Schwere Beine ist immer nur auf einen Gegner gleichzeitig anwendbar, auch wenn mehrere Gegner unter der Wirkung von Zielansage stehen.

VERSCHLÜSSELUNG

Disziplinen: Magier / Troubadour

Talent: Lesen & Schreiben

Überanstrengung: Nein

Karma: Ja

Aktion: Ja

Rang: 5 / 3

Legendenpunkte: 100

Oft werden Zaubergrimoires oder private Nachrichten in einer geheimen Schrift verfasst. Der Charakter entwickelt eine eigene Verschlüsselungstechnik für seine Schriftstücke. Diese soll es ungebetenen Personen unmöglich machen, die enthaltenen Informationen zu entziffern. Der Adept gibt dem Spielleiter bekannt, auf welcher Sprache er seine Nachricht verfassen will und legt dann eine Talentprobe in Lesen & Schreiben ab, um die Komplexität der Verschlüsselung fest zu legen. Der Wirkungswurf ist das zu erreichende Ergebnis um das Schriftstück zu entschlüsseln, falls es den falschen Leuten in die Hände fällt.

TALENTKNIFFE FÜR DIEBE

ATTENTAT

Talent: Überraschungsangriff

Karma: Ja

Rang: 6

Überanstrengung: 3

Aktion: Ja

Legendenpunkte: 100

Gelingt es dem Dieb, sich einer Zielperson außerhalb einer Kampfsituation unbemerkt zu nähern, hat der Charakter die Möglichkeit, einen verheerenden Angriff auszuführen, bevor das Opfer reagieren kann. Der Adept legt eine Probe in Überraschungsangriff gegen die Körperliche Widerstandskraft der Zielperson ab. Durch den Überraschungsaspekt wird die Körperliche und Magische Widerstandskraft des Opfers, wie im Grundregelwerk beschrieben, um drei verringert. Ist die Talentprobe des Charakters erfolgreich, addiert er seinen Rang in Überraschungsangriff zusätzlich auf das Ergebnis des Schadenswurfes.



Beispiel: Vitosh Schattenhand, ein Elfischer Diebesadept, hat den Auftrag einem Juwelenhändler einen Besuch abzustatten, der seine Geschäftspartner betrogen hat. Vitosh wartet bis es Nacht wird und schleicht sich unbemerkt in das Schlafgemach des Händlers. Dieser sitzt an seinem Schreibtisch und ist in seine Bücher vertieft, so dass er die Anwesenheit des Diebes nicht mitbekommt. Vitosh nutzt die Gunst der Stunde und übt das Attentat aus. Er legt eine Talentprobe in Überraschungsangriff gegen die Körperliche Widerstandskraft des Händlers ab. Diese beträgt 9, wird aber durch den unerwarteten Angriff um 3 verringert. Vitosh würfelt eine 14 und erreicht gegen die Körperliche Widerstandskraft von 6 einen herausragenden Erfolg. Nun wird der Schaden ermittelt, der Dieb greift mit einem geschmiedeten Kurzschwert an, es hat Schadensstufe 6. Zusätzlich addiert er seine Stärkestufe von 5 und den Bonus von 7 Stufen durch das Talent Überraschungsangriff. Er legt seine Schadensprobe also mit der Stufe 18 ab und würfelt eine 21, jetzt addiert er zu den 21 Schadenspunkten noch 8 Punkte für seinen Talentrang in Überraschungsangriff. Am Ende verursacht Vitosh mit der Attacke 29 Punkte Schaden ohne Gegenwehr seines Opfers und macht seinem Zunamen Schattenhand alle Ehre.

DUPLIKAT

Talent: Taschendiebstahl

Karma: Ja

Rang: 7

Überanstrengung: 1

Aktion: Ja

Legendenpunkte: 100

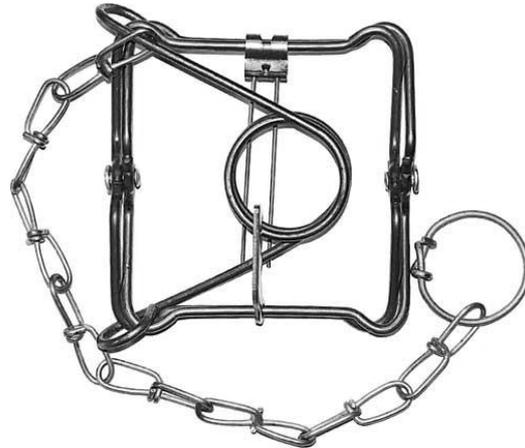
Der Charakter erschafft mit Hilfe seiner natürlichen Illusionsmagie für kurze Zeit ein Duplikat des gestohlenen Gegenstands. Nachdem der Dieb eine erfolgreiche Talentprobe in Taschendiebstahl abgelegt hat, macht er eine Probe in Duplikat gegen die Magische Widerstandskraft der gestohlenen Ware. Das Duplikat ähnelt dem Original bis ins Detail, verliert aber nach kurzer Zeit an Substanz und verschwindet letztendlich restlos. Die Existenzdauer des Duplikats beträgt den Rang des Charakters im Talent Taschendiebstahl in Runden. Der Zerfall beginnt sofort nach dem Ablauf der Wirkungsdauer und nach drei Runden ist das Duplikat komplett verschwunden. Der Versuch ein Duplikat anzufertigen, erfordert den Einsatz von Karma und kostet den Dieb einen Punkt Überanstrengungsschaden, unabhängig ob die Talentprobe erfolgreich ist oder nicht.

FALLEN BAUEN

Talent: Fallen Entschärfen
Karma: Ja
Rang: 6

Überanstrengung: 2
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 200

Der Kniff „Fallen Bauen“ ermöglicht aus einem Auslöser und einem Detonationssatz eine Falle zu bauen und diese zu montieren. Das Ergebnis der Talentprobe in Fallen Entschärfen ist der Mindestwurf um die montierte Falle zu entdecken. Das Zusammenbauen und montieren der Falle dauert 30 Minuten.



FALLEN DEMONTIEREN

Talent: Fallen Entschärfen
Karma: Ja
Rang: 8

Überanstrengung: 2
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 200

Der Adept erlernt die Fähigkeit die Komplexität von mechanischen Fallen soweit zu erfassen, dass er diese in Einzelteile zerlegen und mitnehmen kann. Er benötigt dafür jedoch das nötige Werkzeug (Diebeswerkzeug). So können auch aus magischen Fallen Elementare Bestandteile gewonnen werden, solange diese auf einer mechanischen Grundlage basieren. Bei mechanischen Fallen werden die Bauteile der Falle gewonnen, die benötigt werden um eigene Fallen in Stand zu setzen. Zum Demontieren einer Falle benötigt der Dieb einen herausragenden Erfolg im Talent Fallen Entschärfen, bei einem durchschnittlichen Erfolg geschieht nichts, bei einer nicht bestandenen Talentprobe löst der Dieb automatisch die Falle aus. Üblicherweise besteht eine Falle aus einem Auslöser und einem Detonationssatz. Welche Bauteile oder elementaren Anteile bei erfolgreichem Fallen Demontieren gewonnen werden, ermittelt der Spielleiter mit einem sechsseitigen Würfel. Bei 1 bis 3 erhält der Adept den Auslöser der Falle, bei 4 und 5 den Detonationssatz, bei einer 6 kann die komplette Falle abgebaut werden oder die elementaren Bestandteile, falls welche vorhanden sind. Das Demontieren einer Falle dauert bei einer erfolgreichen Probe zehn Minuten.

FESTPINNEN

Talent: Wurfaffen
Karma: Ja
Rang: 7

Überanstrengung: 2
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 100

Statt Schaden anzurichten, nutzt der Charakter seinen Wurfaffenangriff, um einen Arm oder ein Bein der Zielperson mit der Wurfaffe an einer Wand oder dem Boden festzupinnen. Der Dieb benennt sein Vorhaben und legt eine Talentprobe gegen die Körperliche Widerstandskraft der Zielperson ab. Gelingt dem Adept ein guter Erfolg bei der Probe in Wurfaffen, so bleibt die Wurfaffe an Ort und Stelle stecken und fixiert die Extremität des Ziels. Ist die Angriffsprobe des Charakters nicht erfolgreich oder gelingt nur ein durchschnittlicher Erfolg, bleibt die Wurfaffe stecken, aber ohne das Ziel festzuhalten. Der Schadenswurf gilt als Wirkungswurf und ermittelt, welchen Wert die Zielperson mit einer Stärkeprobe erreichen muss, um sich zu befreien. Der Einsatz von Festpinnen kostet den Adept 2 Punkte Überanstrengungsschaden und erfordert den Einsatz von Karma.

KOMMEN UND GEHEN

Talent: Dietrich
Karma: Ja
Rang: 4

Überanstrengung: Nein
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 100

Der Diebesadept hat gelernt Karma einzusetzen, um das Talent Dietrich geräuschlos einzusetzen. Dies kann von Vorteil sein, um in bewohnten Räumlichkeiten umherzugehen ohne gesehen zu werden, auch wenn eine Tür als Hindernis überwunden werden muss.

LANGER ARM

Talent: Dietrich
Karma: Ja
Rang: 6

Überanstrengung: 2
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 100

Mit dem Talentkniff Langer Arm, ist es dem Adept möglich, ein Schloss zu knacken, das einige Schritte entfernt ist. Seine natürliche Levitationsmagie erlaubt dem Dieb, den magischen Dietrich eine Strecke, entsprechend seinem Talentrang in Schritten entfernt, erscheinen zu lassen, um dort ein Schloss zu öffnen. Der Dieb muss hierfür genau wissen, wo sich das Schloss befindet. Der Einsatz von Langer Arm, erfordert den Einsatz von Karma bei der Talentprobe und kostet den Adept zwei Punkte Überanstrengungsschaden.



LAUTLOSER SPURT

Talent: Lautloser Gang
Karma: Nein
Rang: 7

Überanstrengung: Nein
Aktion: Nein
Legendenpunkte: 100

Der Charakter ist so geübt darin, von einem Schatten zum nächsten zu gleiten, dass er sich im Lautlosen Gang mit seiner maximalen Laufleistung bewegen kann. Personen, die eine Entdeckungsprobe gegen den Dieb ablegen, während er Lautloser Spurt nutzt, erhalten einen Bonus von drei Stufen auf ihre Wahrnehmung.

MIMIK UND GESTIK

Talent: Lippenlesen
Karma: Ja
Rang: 5

Überanstrengung: 2
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 100

Statt nur auf die Mundbewegungen seines Gegenübers zu achten, ist der Dieb in der Lage auch die Mimik und Gestik der Zielperson zu deuten. So kann er beispielsweise in einem Raum mit mehreren Personen erkennen, falls sich Personen untereinander Zeichen geben oder Befehle erteilen. Ebenso ist der Dieb bei den meisten Glücksspielen in der Lage zu erkennen, ob alles mit rechten Dingen zugeht, oder ob jemand etwas zu verheimlichen

hat. Die Wirkungsdauer von Mimik und Gestik entspricht dem Rang des Charakters im Talent Lippenlesen in Minuten.

WARNUNG

Talent: Geistesgegenwart

Überanstrengung: 4

Karma: Ja

Aktion: Nein

Rang: 8

Legendenpunkte: 100

Beim Ausweichen einer Falle mit Hilfe von Geistesgegenwart kann der Dieb versuchen umstehende Charaktere zu warnen. Betroffen sind alle Personen in Rufreichweite des Charakters die seine Sprache sprechen, ungeachtet der Gesinnung dem Dieb gegenüber. Durch den Versuch des Ausweichens und der gleichzeitigen Warnung erleidet der Diebesadept vier Punkte Überanstrengungsschaden, egal ob die Probe in Geistesgegenwart erfolgreich ist oder nicht. Bei einem normalen Erfolg der Initiativeprobe, kommt die Warnung noch rechtzeitig und alle Wahrnehmenden erhalten einen Bonus von zwei Stufen auf ihre Ausweichproben. Ein guter Erfolg des Diebes mit der Geistesgegenwart bewirkt drei Stufen Bonus und ein herausragender Erfolg einen Bonus von fünf Stufen. Sollte es dem Dieb gelingen einen außergewöhnlichen Erfolg gegen die Initiative der Falle zu würfeln, kann er seine Verbündeten aus der Gefahrenzone bringen, bevor die Falle vollends auslöst. Feindlich gesinnte Charaktere werden nicht gewarnt.

TALENTKNIFFE FÜR ELEMENTARISTEN

BRENNENDE WUNDEN

Talent: Heilendes Feuer
Karma: Nein
Rang: 10

Überanstrengung: Nein
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 100

Brennende Wunden kann vom Elementarist genutzt werden um im Heilenden Feuer Verwundungen zu heilen, ohne voll geheilt zu sein. Jede Wunde die geheilt werden soll verbraucht eine Erholungsprobe. Der Mindestwurf für die Probe in Brennende Wunden ergibt sich aus der Verwundungsschwelle des Charakters, multipliziert mit der Anzahl der zu heilenden Wunden, dazu werden die restlichen Schadenspunkte addiert.

*Beispiel: Vaddar Einauge, Elementarist des neunten Kreises, erlitt bei Kämpfen gegen die Theranische Elite drei Wunden. Um am darauf folgenden Tag ohne Abzüge auf Talente agieren zu können, setzt er sich beim Abendlager in Heilendes Feuer. Sein Ziel ist es zwei seiner Wunden zu heilen obwohl er noch sieben Schadenspunkte hat. Der Mindestwurf zum Heilen beträgt somit **2** x seine Verwundungsschwelle von **11** Punkten, plus **7** durch seine restlichen Schadenspunkte. So ergibt sich der Mindestwurf von **29**, die Vaddar mit seiner Probe in Heilendes Feuer erreichen muss.*

Ist die Talentprobe nicht erfolgreich, erleidet der Adept das Ergebnis als Schaden. Es schützt keine Rüstung gegen den Schaden von Heilendem Feuer.

ELEMENTARHALT

Talent: Elementarbann
Karma: Ja
Rang: 6

Überanstrengung: 2
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 200

Der Elementarist hat nach einer erfolgreichen Probe in Elementarbann die Möglichkeit sich in Nahkampfreichweite zum gebannten Elementar zu bewegen. Er darf jedoch keine andere Aktion ausführen, damit der Bann weiter aufrecht gehalten wird. Es besteht jedoch die Möglichkeit Vorbereitungen zu treffen und Positionierungen für andere Zauber einzunehmen die keine Aktion erfordern.



ERDFESSEL

Talent: Unerschütterliche Erde
Karma: Ja
Rang: 6

Überanstrengung: 2
Aktion: Nein
Legendenpunkte: 200

Statt seinen eigenen Körper mit der Erde zu verschmelzen, um einen Niederschlag zu vermeiden, kann der Elementarist Gegner, die sich mit ihm im direkten Nahkampf befinden, an Ort und Stelle fesseln. Der Charakter nutzt Elementarmagie um die Füße der Zielperson in der Erde zu verankern, der Elementarist darf sich jedoch in dieser Kampfrunde ebenfalls nicht bewegen. Er legt eine Probe in Unerschütterliche Erde gegen die Magische Widerstandskraft der Zielperson ab. Bei einer erfolgreichen Probe folgt nun der Wirkungswurf, bestehend aus der Wahrnehmungsstufe, dem Rang im Talent Unerschütterliche Erde und dem Karmawürfel. So wird festgelegt, wie stark die Erdfessel ist, die das Ziel festhält. Um sich zu befreien, muss die Zielperson eine Stärkeprobe gegen den Wirkungswurf des Elementaristen bestehen. Während die Erdfessel aktiv ist, kann sich die Zielperson zwar nicht bewegen, ansonsten aber alle Aktionen durchführen. Die Wirkungskdauer von Erdfessel entspricht dem Rang im Talent Unerschütterliche Erde in Runden oder bis der Elementarist sich bewegt.

PFLANZEN- UND BLUTSPRACHE

Talent: Elementarsprachen
Karma: Nein
Rang: 6 / 8

Überanstrengung: Nein
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 200

Auf dem sechsten Rang im Talent Elementarsprachen erhält der Elementarist das Wissen sich mit Holz- und Pflanzenelementen zu verständigen. Mit dem achten Talentrang erlernt der Adept sich mit Elementaren aus dem Blutwald zu verständigen. Um sich mit Blutelementen zu verständigen werden die Schwierigkeitsstufen aller Verständigungsproben um eine Stufe erhöht.



VERWANDLUNG

Talent: Verformung
Karma: Ja
Rang: 9

Überanstrengung: 5
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 200

Der Talentkniff Verwandlung erlaubt dem Charakter seinen eigenen Körper zu verformen. Der Zauberer berührt den Gegenstand in dessen Abbild er sich verwandeln möchte und legt eine Talentprobe in Verformung gegen die Körperliche oder Magische Widerstandskraft des Ziels ab, je nachdem welcher Wert höher ist. Der Körper des Elementaristen beginnt sich zu

verformen und nimmt am Ende der Runde die Form des Gegenstandes an, er verändert jedoch nicht die eigene Masse. Ist die Verwandlungsvorlage des Charakters zum Beispiel ein Dolch, so wird der Elementarist in verwandelter Form zwar den schmalen Durchmesser des Dolches haben, die Gesamtgröße aber eher einem Zweihandschwert ähneln. Während der Verwandlung können keine Bewegungen oder andere Aktionen ausgeführt werden. Die maximale Wirkungsdauer des Talentkniffs beträgt den Rang im Talent Verformung in Runden, der Elementarist kann die Verwandlung vorzeitig beenden. Die Rückverwandlung des Adepten in seine normale Gestalt dauert eine komplette Kampfunde. Durch die extreme Anstrengung der Verwandlung erleidet der Charakter 5 Punkte Überanstrengungsschaden und einen Karmapunkt bei der Talentprobe einsetzen.

TALENTKNIFFE FÜR GEISTERBESCHWÖRER

BLICK DER KLARHEIT

Talent: Lebensblick
Karma: Nein
Rang: 6

Überanstrengung: 2
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 200

Setzt der Geisterbeschwörer Blick der Klarheit ein, ist er in der Lage mit Lebensblick mehr Details über die Personen in der Reichweite des Talents zu erkennen. Legt der Charakter bei der Talentprobe einen guten Erfolg gegen die Magische Widerstandskraft der Zielperson ab, kann er sagen, ob es sich um einen Adept handelt oder nicht. Bei einem herausragenden Erfolg erkennt er, welcher Disziplin die Zielperson angehört und bei einem außergewöhnlichen Erfolg welchen Kreis die Zielperson in ihrer Disziplin erreicht hat.

GEISTERANALYSE

Talent: Geisterbann
Karma: Nein
Rang: 6

Überanstrengung: 2
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 200

Mit Hilfe von Geisteranalyse kann der Charakter mehr über den gebannten Geist erfahren, während das Talent Geisterbann aktiv ist. Bei einem guten Erfolg der Geisterbannprobe erfährt der Geisterbeschwörer ob der Geist aus freien Stücken handelt oder von jemand befehligt wird. Ein herausragender Erfolg gibt Auskunft über die Schwächen und Stärken des Geistes und dessen typische Fähigkeiten. Durch einen außergewöhnlichen Erfolg erlangt der Charakter das Wissen über den Namen und die Disziplin des Auftraggebers. Der Talentkniff Geisteranalyse kann nur einmal auf jedes Ziel angewendet werden.





MODRAK SCHÄDELSAMMLER – MENSCHEN GEISTERBESCHWÖRER AUS IOPOS

GEISTERVERHÖR

Talent: Geistersprache
Karma: Ja
Rang: 8

Überanstrengung: 1
Aktion: Nein
Legendenpunkte: 200

Der Geisterbeschwörer hat im Geisterverhör die Möglichkeit, ehrliche Antworten von Geisterwesen zu erzwingen. Für jede Frage, die während des Verhörs gestellt wird, erleidet der Adept einen Punkt Überanstrengungsschaden. Der Geist ist gezwungen eine Antwort zu geben, wird sich angesichts der Lage aber meist damit begnügen, mit einem einfachen Ja oder Nein zu antworten. Dieser Talentkniff kann auch während dem Einsatz von Geisterbann genutzt werden.



OPFERGABE

Talent: Schutzgeist
Karma: Ja
Rang: 11

Überanstrengung: 3
Aktion: Nein
Legendenpunkte: 200

Während Schutzgeist aktiv ist, hat der Geisterbeschwörer die Möglichkeit den Geist zu opfern, um den Schaden einer erfolgreichen Attacke oder eines erfolgreichen Zaubers zu mindern. Der Charakter legt eine Talentprobe in Schutzgeist ab, das Ergebnis wird vom Schadensresultat des Gegners abgezogen. Nachdem ein Schutzgeist geopfert wurde, kann der Geisterbeschwörer für 24 Stunden keinen neuen Schutzgeist herbeirufen. Der Einsatz von Opfergabe kostet den Geisterbeschwörer drei Punkte Überanstressungsschaden und erfordert Karma.

SCHUTZENGE

Talent: Schutzgeist
Karma: Nein
Rang: 7

Überanstressung: 2
Aktion: Nein
Legendenpunkte: 200

Der Charakter kann seinen Schutzgeist auch zur Hilfe rufen, wenn er von besonderen Umwelteinflüssen, wie einer auslösenden Falle oder einem abrutschenden Abgrund, bedroht wird. In diesem Fall opfert der Geisterbeschwörer für jeden Einsatz des Geistes zwei Punkte Überanstressungsschaden und macht eine Talentprobe in Schutzgeist gegen den vom Spielleiter festgelegten Mindestwurf um der Gefahr auszuweichen.

TALENTKNIFFE FÜR ILLUSIONISTEN

ASTRALER LEICHNAM

Talent: Totstellen

Karma: Ja

Rang: 7

Überanstrengung: 1

Aktion: Nein

Legendenpunkte: 100

Kommt der Charakter in die Verlegenheit, seinen Tot vortäuschen zu müssen, kann er Astraler Leichnam einsetzen, um sein Muster auch im Astralraum verblassen zu lassen und so seine Illusion zu perfektionieren. Das Muster des Adepten bleibt getarnt, solange die Wirkung von Totstellen anhält oder jemand eine Astralsichtprobe ablegt, die höher ist als die Talentprobe des Charakters in Totstellen. Die Nutzung von Astraler Leichnam erfordert den Einsatz von Karma und kostet den Illusionisten einen Punkt Überanstrengungsschaden.

CHAMÄLEON

Talent: Magische Maske

Karma: Ja

Rang: 6

Überanstrengung: Nein

Aktion: Ja

Legendenpunkte: 100

Mit Hilfe seiner natürlichen Illusionsmagie, nimmt der Charakter exakt das Aussehen seiner Umgebung an. Zum genauen Anpassen an den Hintergrund benötigt der Illusionist eine Zeitspanne von 30 Sekunden in einer feststehenden Position. Löst sich der Charakter aus seiner Umgebung, behält er deren Färbung, bis er sich an die nächste Umgebung angepasst hat oder seine Tarnung aufgibt. Um Chamäleon zu nutzen, darf der Adept, außer der anliegenden Kleidung keine weiteren Ausrüstungsgegenstände, wie Rucksäcke oder Waffen größer als Klasse 3 bei sich tragen. In einer ruhenden Position gilt der Wirkungswurf in Magische Maske als Mindestwurf für alle Wahrnehmungsproben, die dem Aufspüren des Charakters dienen. Ist der Adept in Bewegung, wird der Mindestwurf halbiert, bis der Illusionist sich erneut vollständig anpassen kann.

MANIPULATION

Talent: Gedankenwelle
Karma: Ja
Rang: 8

Überanstrengung: 2
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 200

Der Illusionist wirkt mit einer unglaublich positiven Aura auf sein Ziel und ist bei einem guten Erfolg der Talentprobe in der Lage, eine einfache Aufgabe ausführen zu lassen. Ein herausragender Erfolg erlaubt dem Charakter eine komplizierte Aufgabe, ein außerordentlicher Erfolg einen sehr komplexen Dienst. Die Dauer hält für den Rang in Runden im Talent Gedankenwelle. Das Ziel kann sich nach Ablauf der Zeit an die vergangenen Minuten unter Manipulation nicht erinnern.

NICHTS BLEIBT VERBORGEN

Talent: Untrüglicher Blick
Karma: Nein
Rang: 5

Überanstrengung: 2
Aktion: Nein
Legendenpunkte: 200

Nichts bleibt verborgen, mit diesem Ansporn hat der Charakter seinen Untrüglichen Blick derart geschult, dass er auch Personen oder Lebewesen in einem Hinterhalt entdecken kann. Der Illusionist legt eine Probe in Untrüglicher Blick ab, um verborgene oder versteckte Lebewesen zu entdecken, zum Beispiel Personen, die das Talent Lautloser Gang oder Katzenpfote einsetzen, oder mit dem Erdverschmelzungsauber eines Elementaristen belegt sind. Der Illusionist würfelt mit der Talentprobe in Untrüglicher Blick gegen den Wirkungswurf der



Zielperson. Bei einer erfolgreichen Probe entdeckt der Illusionist die versteckte Person, lässt es sich aber nicht anmerken, außer dies ist sein Wunsch.

STRUKTURTAUSCH

Talent: Magische Maske

Karma: Ja

Rang: 5

Überanstrengung: 2

Aktion: Ja

Legendenpunkte: 100

Für ein Opfer von zwei Punkten Überanstrengungsschaden, kann der Illusionist das Talent Magische Maske einsetzen, um im Astralraum seine Magische Struktur zu verändern. Er kann sich so zum Beispiel als Adept einer anderen Disziplin ausgeben. Die Regeln, zum Durchschauen der Illusion, entsprechen denen des Talents Magische Maske.

TALENTKNIFFE FÜR KRIEGER

AUSGEWOGENHEIT

Talent: Aurarüstung

Karma: Nein

Rang: 8

Überanstrengung: 3

Aktion: Ja

Legendenpunkte: 300

Der Kriegeradept hat gelernt, den Rüstungsbonus in Höhe seines Ranges im Talent Aurarüstung, auf die Physische und Mystische Rüstung zu verteilen. Das Splitten der Boni kostet den Charakter einen Punkt Überanstrengungsschaden zusätzlich.

BODENKAMPF

Talent: Waffenloser Kampf

Karma: Nein

Rang: 4

Überanstrengung: 1

Aktion: Ja

Legendenpunkte: 100

Sieht sich der Charakter einem Gegner gegenüber, der ihm im klassischen Kampf überlegen ist, hilft es oft, die Ausgangspositionen für beide Kämpfer zu ändern. Beim Angriff im Waffenlosen Kampf konzentriert sich der Krieger darauf, die Zielperson mit sich zu Boden zu reißen und in einen Würgegriff zu nehmen, so dass diese Waffe und Schild nicht einsetzen kann. Er legt eine Talentprobe in Waffenloser Kampf gegen die Körperliche Widerstandskraft des Gegners ab. Bei einer erfolgreichen Probe, gilt der Schadenswurf des Charakters als Mindestwurf der Zielperson, um auf den Beinen zu bleiben und der Umklammerung zu entgehen. Das zu Boden Ziehen durch den Krieger verursacht keinen Schaden, und wird für die Zielperson nicht als Niederschlag gezählt. Während die Zielperson sich im Bodenkampf mit dem Krieger befindet, kann sie weder Aufstehen, noch Angriffe mit einer Waffe oder einem Schild ausführen. Zusätzlich erleidet die Zielperson jede Kampfrunde Würgeschaden in Höhe vom Rang des Kriegers im Talent Waffenloser Kampf. Der Umklammerte hat neben den normalen Aktionen jede Runde die Möglichkeit, einen Befreiungswurf gegen den Wirkungswurf des Kriegers abzulegen. Solange der Charakter die Zielperson umklammert, kann er keine weiteren Aktionen ausführen, er legt jede Runde eine erneute Talentprobe in Waffenloser Kampf ab, um den Gegner in seiner

Umklammerung zu halten. Jede Runde erleidet der Adept für das Aufrechterhalten des Würgegriffes einen Punkt Überanstressungsschaden.

DER KLÜGERE GIBT NACH

Talent: Hieb Ausweichen
Karma: Nein
Rang: 3

Überanstressung: 1
Aktion: Nein
Legendenpunkte: 100

Kämpft der Charakter gegen einen Widersacher, bei dem zu erwarten ist, dass der Adept eine Wunde davontragen wird, hat er die Möglichkeit, mit dem Schwung des Angreifers mitzugehen, und so einen großen Teil der Wucht des Schlages abzufangen. Der Charakter erleidet einen Punkt Überanstressungsschaden und legt eine Probe in Hieb Ausweichen gegen die Angriffsprobe seines Kontrahenten ab. Ist die Probe erfolgreich, erleidet der Krieger keinen Schaden, wird jedoch trotzdem niedergeschlagen. Durch das freiwillige Nachgeben, verliert der Krieger keine seiner Aktionen in dieser Kampfunde. Sollte das Hieb Ausweichen misslingen, wird der Talentrang des Charakters vom durchkommenden Schaden seines Gegners abgezogen. Der Klügere gibt nach, kann nicht eingesetzt werden, wenn sich der Adept bereits im Bodenkampf befindet.

KÖRPERSCHILD

Talent: Körperklinge
Karma: Ja
Rang: 1

Überanstressung: 2
Aktion: Nein
Legendenpunkte: 300

Eines der Gliedmaßen des Kriegers verändert sich so, dass es als Schild eingesetzt werden kann. Der Physische und Mystische Rüstungswert des Körperschildes, entspricht dem Rang des Charakters im Talent Körperklinge. Da das Körperschild ein Teil des Adepten ist, erleidet er keinen Initiativemalus. Die Größe und Form des Schildes orientiert sich am Rang des Adepten in Körperklinge, auf Rang 3 wird der Schild einem Rundschild ähneln, ab Rang 5 nimmt der Schild die Form eines Turmschildes an. Das Körperschild bleibt bestehen, bis der Charakter den ersten Schaden erleidet, der vom Schild vermindert wird. Der Talentkniff Körperschild ist zusammen mit Körperklinge einsetzbar, natürlich logischerweise nicht gleichzeitig mit derselben Extremität.



RAL STEINKNACKER – TROLL KRIEGER DER STEINKLAUEN

LETZTES AUFBEGEHREN

Talent: Letzte Rettung
Karma: Ja
Rang: 7

Überanstrengung: Nein
Aktion: Nein
Legendenpunkte: 200

Wird der Krieger im Eifer des Gefechts so schwer verletzt, dass er das Bewusstsein verliert, kann Gebrauch von Letztes Aufbegehren machen, um der Bewusstlosigkeit zu entgehen. Der Charakter weigert sich vor seinen Feinden in die Knie zu gehen und legt eine Talentprobe in Letzte Rettung ab. Reicht das Ergebnis um seine Lebenspunkte über der Bewusstlosigkeitsschwelle zu halten, kann der Adept weiter im Kampfgeschehen agieren. Beim Einsatz von Letztes Aufbegehren verbraucht der Krieger jedoch die Erholungsprobe des Talents Letzte Rettung und es ist ihm anschließend nicht mehr möglich, das Talent in diesem Kampf einzusetzen. Daher sollte der Charakter sich genau überlegen, ob und wann er diesen Talentkniff einsetzt.

LUFTSCHILD

Talent: Luftgleiten
Karma: Nein
Rang: 6

Überanstrengung: 1+
Aktion: Nein
Legendenpunkte: 200

Die natürliche Levitationsmagie des Kämpfers sorgt dafür, dass sich eine Art unsichtbares Schild vor seinem Körper bildet. Es wirkt wie eine Luftschneise, die sich vor dem Körper des Kriegers teilt und auf ihn zufliegende Geschosse horizontal ablenkt. Der Charakter kann sich maximal seinen Rang im Talent Luftgleiten auf seine Körperliche Widerstandskraft gegen Angriffe mit Fern- und Wurfaffen addieren. Jeder Punkt, um den er seine Widerstandskraft erhöht, kostet ihn einen Punkt Überanstrengungsschaden.

RICHTUNGSWECHSEL

Talent: Kobrastöß
Karma: Nein
Rang: 8

Überanstrengung: 2
Aktion: Nein
Legendenpunkte: 200

In der ersten Kampfunde stößt der Krieger mit unglaublicher Geschwindigkeit auf sein Ziel zu und attackiert dieses. Der Charakter muss den Angriffsbonus durch das Talent Kobrastoß bei seiner ersten Attacke nutzen. Hat der Krieger eine höhere Initiativeprobe als sein Gegner abgelegt, so kann er nun das Angriffsziel für seine Zweite Attacke wechseln, ohne einen Stufenabzug zu erleiden. Der Einsatz von Richtungswechsel kostet den Krieger einen zusätzlichen Punkt Überanstrengungsschaden.

RÜCKSTOSS

Talent: Nachtreten

Karma: Nein

Rang: 8

Überanstrengung: 3

Aktion: Nein

Legendenpunkte: 200

Erfüllt der Krieger im Kampf die Voraussetzungen um Nachtreten einzusetzen, kann er darauf verzichten dem Ziel körperlichen Schaden zuzufügen, um es statt dessen mit dem Schwung seines Angriffs zurück zu stoßen. Hat der Charakter Erfolg mit seiner Angriffsprobe im Nachtreten, so würfelt er seinen Schadenswurf mit seiner Stärkestufe. Das Ergebnis, gemessen in Ellen, gibt an wie weit die Zielperson zurückgestoßen wurde. Zwar erleidet der Gegner bei diesem Angriff keinen direkten Schaden, sollte das Ergebnis der Schadensprobe jedoch die Verwundungsschwelle der Zielperson überschreiten, muss diese eine normale Niederschlagsprobe ablegen, wie bei jeder anderen Verwundung auch. Die Rüstung der Zielperson wird nicht berücksichtigt, wenn es darum geht, dem Rückstoß des Angriffs Stand zu halten.

SINN FÜR MAGIE

Talent: Kampfsinn

Karma: Ja

Rang: 9

Überanstrengung: 2

Aktion: Nein

Legendenpunkte: 100

Der Charakter hat sich darauf spezialisiert Magischen Attacken zu widerstehen und erhält bei einer erfolgreichen Probe in Kampfsinn seinen Talentrang auf seine Magische Widerstandskraft statt auf seine Körperliche Widerstandskraft. Zum Erhöhen des Magischen Widerstandes muss der Krieger bei der Talentprobe Karma einsetzen und es kostet ihn einen zusätzlichen Punkt Überanstrengungsschaden.

UNSCHEINBAR

Talent: Holzhaut
Karma: Nein
Rang: 4

Überanstrengung: Nein
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 100

Beim Einsatz von Holzhaut nimmt die Haut nicht die Optik von Holz oder Baumrinde an, sondern verleiht dem Krieger lediglich ein ungewöhnlich zähes und drahtiges Aussehen. Einige Krieger nutzen diesen Talentkniff um auf Reisen auch mit Holzhaut nicht direkt als Adept erkennbar zu sein.



TALENTKNIFFE FÜR LUFTPIRATEN

ASTRALBLOCK

Talent: Schildangriff

Karma: Ja

Rang: 9

Überanstrengung: 2

Aktion: Nein

Legendenpunkte: 100

Der Talentkniff Astralblock kann vom Luftpirat anstelle seines Schildangriff Talents gegen einen in Kampfreichweite befindlichen Gegner eingesetzt werden. Der Adept nutzt sein Talent Schildangriff in dieser Runde für eine defensive Variante gegen diese Person. Er bündelt die magische Energie seines Talenten in seinem Schild umso

einen auf ihn gewirkten Zauber mit der gesammelten Energie seines Talenten zu blocken, in dem er den Schild zum perfekten Zeitpunkt zwischen sich und die Flugbahn des Zaubers erhebt. Da der Luftpirat den Zauber kommen sehen muss, ist Astralblock nur auf visuell sichtbare Zauber anwendbar. Der Kniff kann in einer Runde nur auf einen Gegner angewendet werden, sollte dieser jedoch mehrere Zauber auf den Charakter zaubern, bekommt dieser für jeden ankommenden Zauber eine Chance zum Blocken. Jeder Versuch kostet ihn zwei Punkte Überanstrengungsschaden. Anders als bei der Zauberriposte eines Schwertmeister oder dem Zauber Ausweichen eines Kriegers, muss der Luftpirat sein Vorhaben vor Beginn der Kampfunde ankündigen und verliert damit die Möglichkeit auf einen Angriff mit seinem Schild in dieser Runde. Der Charakter legt eine Talentprobe in Schildangriff ab, er muss hierbei Karma einsetzen, um die Magie seines Talents besser bündeln zu können. Ist das Ergebnis der Talentprobe höher, als die Spruchzaubereiprobe des Angreifers, wurde der gewirkte Zauber erfolgreich geblockt. Sollte die Differenz der Talentproben zugunsten des Luftpiraten so deutlich sein, dass ihm ein herausragender Erfolg gegen das Ergebnis der Spruchzaubereiprobe des Gegners gelingt, wird diese als Patzer gewertet und der Spielleiter entscheidet über die Auswirkung.



BLUTRACHE

Talent: Feuerblut
Karma: Ja
Rang: 8

Überanstrengung: 3
Aktion: Nein
Legendenpunkte: 100

Erleidet der Luftpirat während eines Kampfes eine Wunde und besteht seine Niederschlagsprobe, so kann er das austretende Blut dazu nutzen seinen Gegner zu verbrennen. Er opfert eine seiner Erholungsproben und legt eine Probe im Talent Feuerblut ab. Das Ergebnis sind die Schadenspunkte die der Gegner durch das kochende Blut erleidet. Physische Rüstung schützt vor dem verursachten Schaden. Der Einsatz von Blutrache kostet den Luftpirat zusätzlich zum erforderlichen Karmapunkt drei Punkte Überanstrengungsschaden.

DONNERKLINGE

Talent: Donneraxt
Karma: Nein
Rang: 6

Überanstrengung: 1
Aktion: Nein
Legendenpunkte: 300

Der Charakter hat eine Kampftechnik entwickelt, die ihm gestattet, das Talent Donneraxt auch mit einem Schwert einzusetzen. Da jedoch ein Mindestgewicht der Waffe notwendig ist, um die nötige Wucht für den Angriff zu erreichen, muss das Schwert des Luftpiraten mindestens der Waffengröße 3 oder größer entsprechen.



GEWALTIGE ERSCHEINUNG

Talent: Stählerner Blick
Karma: Nein
Rang: 11

Überanstrengung: 4/Runde
Aktion: Nein
Legendenpunkte: 200

Das Auftreten des Luftpiraten und sein durchdringender Blick schüchtern die Personen in seinem Umfeld ein. Der Luftpirat erscheint unerschütterlich in seinen Absichten und fixiert im Kampf seine Feinde mit einem strafenden Blick. Jeder Angreifer, der eine feindselige Aktion gegen den Charakter ausführen möchte, muss zuerst eine Willenskraftprobe gegen den Rang des Luftpiraten in Stählerner Blick ablegen. Besteht die Zielperson die Probe nicht, kann sie sich nicht überwinden, diesen gewaltigen Widersacher anzugreifen und sucht sich ein anderes Ziel. Der Einsatz von Gewaltige Erscheinung ist keine Aktion, kostet den Luftpiraten jedoch vier Punkte Überanstressungsschaden pro Runde in der es eingesetzt wird. Während Gewaltige Erscheinung aktiv ist, kann der Luftpirat keine anderen sozialen Fähigkeiten, wie Kampfgebrüll oder Stählerner Blick einsetzen.

HARTE LANDUNG

Talent: Weitsprung
Karma: Ja
Rang: 8

Überanstressung: 2+
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 100

Zu Beginn eines Kampfes hat der Charakter die Möglichkeit, sich mit einem gewaltigen Sprung, wie eine Kanonenkugel in die Mitte der Gegner zu stürzen. Der Weitsprung ersetzt in der ersten Kampfunde alle anderen Angriffsaktionen des Luftpiraten. Er legt eine Talentprobe in Weitsprung gegen die Körperliche Widerstandskraft jeden Gegners im Umkreis der Einschlagstelle ab. Alle von der harten Landung betroffenen Gegner, müssen Niederschlagsproben gegen eine Stärkeprobe des Luftpiraten ablegen, um der Wucht des Aufpralls zu widerstehen und nicht zu Boden geworfen zu werden. Den nötigen Karmapunkt würfelt der Adept zusammen mit seinem Stärkewurf, um die Härte des Einschlags zu ermitteln. Beim Einsatz von Harte Landung, erleidet der Charakter zwei Punkte Überanstressungsschaden und zusätzlich einen Punkt für jeden Gegner der sich im Wirkungsbereich befindet. Der Wirkungskreis des Aufpralls beträgt den Rang des Luftpiraten im Talent Weitsprung in Schritten.

KATAPULT

Talent: Weitsprung
Karma: Nein
Rang: 6

Überanstressung: 2
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 100

Mit Hilfe seines Weitsprung Talents schafft es der Charakter andere Personen über Abhänge oder auf Anhöhen zu katapultieren. Der Luftpirat umklammert die zu transportierende Person und legt eine Talentprobe in Weitsprung ab. Das halbierte Ergebnis der Probe gibt die Weite in Schritten an, die beide Person im Sprung zusammen zurücklegen. Wiederum die Hälfte dieses Wertes gibt die maximale Höhe an, die der Luftpirat mit seiner Last erreichen kann. Das Ergebnis der Talentprobe in Weitsprung ersetzt in dieser Runde die Körperliche Widerstandskraft des Luftpiraten und die der zusätzlichen Person, auch wenn der Wert niedriger ist, als die normale Widerstandskraft der beteiligten Personen.

KONTROLLIERTE WUT

Talent: Hammerschlag
Karma: Ja
Rang: 7

Überanstrengung: 1
Aktion: Nein
Legendenpunkte: 200

Durch den Einsatz von Kontrollierter Wut kann der Luftpirat das Talent Hammerschlag auch ohne Kampfgebrüll oder in Kombination mit Schlachtruf einsetzen. Bei einem erfolgreichen Schlachtruf erhält er jedoch nicht die drei Stufen Schadensbonus die er bei einem erfolgreichen Kampfgebrüll erhalten würde. Das Unterdrücken seiner natürlichen Wut kostet den Luftpirat einen Punkt Überanstrengungsschaden.

PROVOKANTER SCHREI

Talent: Kampfgebrüll
Karma: Nein
Rang: 6

Überanstrengung: 1
Aktion: Nein
Legendenpunkte: 100



Der Luftpirat nutzt sein Kampfgebrüll dazu, Angriffe auf sich zu lenken. Mit provokantem und überheblichem Gestikulieren und Geschreie schürt der Charakter die Wut der direkt umstehenden Gegner und veranlasst diese, den Luftpirat, statt ihrem eigentlichen Ziel anzugreifen. Er benötigt einen

normalen Erfolg gegen die Soziale Widerstandskraft seines Ziels, wirkt der Adept Provokanter Schrei auf mehrere Gegner, so würfelt er gegen die höchste Soziale Widerstandskraft plus eins für jedes weitere Ziel. Hat der Luftpirat eine höhere Initiative als seine Gegner, so ändern diese ihre Aktion im Kampf und attackieren ihn, was einen



Malus von zwei auf alle Aktionen bedeutet. War ein Gegner in dieser Runde bereits dran, greift er in der nächsten Runde den Luftpirat an. Die Reichweite beträgt Meter x Rang in Kampfgebrüll im Umkreis des Charakters. Provokanter Schrei kann nur einmal in jedem Kampf eingesetzt werden und wirkt nur für eine Runde.

RUF DER ZUVERSICHT

Talent: Schlachtruf
Karma: Ja
Rang: 7

Überanstrengung: 2
Aktion: Nein
Legendenpunkte: 200



Erscheint die Lage aussichtslos und der Luftpirat und seine Verbündeten stehen kurz vor der Niederlage, dann nutzt der Charakter Ruf der Zuversicht um sich selbst und die Verbündeten zu einem erneuten Angriff anzutreiben. Der Adept legt eine Probe in Schlachtruf gegen die Soziale Widerstandskraft des Gegners ab. Bei einer erfolgreichen Probe, erhalten der Luftpirat und seine Verbündeten einen Stufenbonus, in Höhe des Rangs in Schlachtruf, auf alle Willenskraftproben die gegen Furcht oder Angstzustände abgelegt werden müssen. Die Wirkungsreichweite entspricht dem Rang im Talent Schlachtruf x 10 Schritten im Umkreis des Luftpiraten.

SCHILDBOMBE

Talent: Schildangriff

Karma: Ja

Rang: 8

Überanstrengung: 2

Aktion: Nein

Legendenpunkte: 100

Der Talentkniff Schildbombe kann vom Luftpirat anstelle seines Schildangriff Talents eingesetzt werden. Der Adept fügt sich beim Einsatz zusätzlich einen Punkt Überanstrengungsschaden zu. Bei der Attacke versucht der Charakter mit der Schildkante den Kopf seines Gegners zu treffen. Ergibt die Talentprobe einen durchschnittlichen Erfolg, ist ein genauer Treffer im Kopfbereich nicht gelungen und der Angriff fügt dem Ziel den normalen Schaden zu. Bei einem guten Erfolg erleidet das Ziel den normalen Schaden und ist für eine Runde benommen, eine herausragender Angriff betäubt das Ziel für zwei und ein außergewöhnlicher Erfolg für drei Kampfrunden. Der Stufenmalus des Ziels auf seine Aktionen in dieser Zeit beträgt -2 und entspricht der Kampfsituation „Kampf unter Bedrängnis“. Sollte der Luftpirat einen zaubernden Gegner angreifen und mit einem guten oder besseren Erfolg treffen, muss dieser eine Probe in Fadenweben gegen den Schadenswurf bestehen um seinen Zauber fortzusetzen. Erleidet das Ziel beim Einsatz von „Schildbombe“ eine Wunde, wird bei der Niederschlagsprobe der Bonus von +7 nicht auf den Mindestwurf addiert, da der Luftpirat sich bei diesem Angriff auf den Kopf des Ziels konzentriert hat und der Schwung nicht gegen den Körper ging. Dieser Talentkniff kann gegen jeden Gegner nur einmal während eines Kampfes eingesetzt werden.

SCHILDVERTEIDIGUNG

Talent: Schildangriff
Karma: Ja
Rang: 6

Überanstrengung: 2
Aktion: Nein
Legendenpunkte: 100



Der Charakter verzichtet auf einen Angriff mit seinem Schild in dieser Runde und konzentriert sich darauf den Schild besser zur Verteidigung einzusetzen. Der Luftpirat legt zu Beginn der Kampfunde eine Talentprobe in Schildangriff gegen die Magische Widerstandskraft der Zielperson ab. Bei einer erfolgreichen Probe erhält der Charakter, gegen die Angriffe der Zielperson, als Bonus den Rang in Schildangriff auf seine Physische Rüstung. Schildverteidigung erfordert den Einsatz von Karma bei der Talentprobe und kostet den Luftpirat einen Punkt Überanstrengungsschaden zusätzlich.

SEITENHIEB

Talent: Schwungvoller Angriff
Karma: Nein
Rang: 6

Überanstrengung: 2
Aktion: Nein
Legendenpunkte: 200

Gelingt dem Charakter bei einer Angriffsprobe ein außergewöhnlicher Erfolg, so erhält der Luftpirat die Möglichkeit direkt einen Seitenhieb auf einen nahe stehenden Gegner auszuführen. Zum Angriff für den Seitenhieb legt der Adept eine Probe in Schwungvoller Angriff ab. Der Schadenswurf erfolgt unmodifiziert, auch wenn der Charakter bei der ersten Attacke Talente wie Hammerschlag oder die Kampfoption Aggressiver Angriff genutzt hat. Der Einsatz von Seitenhieb kostet den Luftpirat einen zusätzlichen Punkt Überanstrengungsschaden. Welche Gegner mit dem Seitenhieb erreichbar sind, obliegt der Entscheidung des Spielleiters.

TROLLBLUT

Talent: Feuerblut

Karma: Ja

Rang: 11

Überanstrengung: Nein

Aktion: Ja

Legendenpunkte: 100

Luftpiraten die es geschafft haben, das Talent Feuerblut in solcher Perfektion zu meistern, können ihr Blut vor einem Kampf besonders in Wallung bringen. Sie stimmen sich mit einem leisen, tiefen Summen auf die kommende Schlacht ein und erhitzen ihr Blut in Vorfreude auf den bevorstehenden Kampf oder das Entern eines Luftschiffes. Die Konzentration zum Einsatz von Trollblut dauert eine Minute und verbraucht genau wie Feuerblut eine Erholungsprobe. Wird der Luftpirat während der Vorbereitungen angegriffen und verwundet, muss er mit seiner Einstimmung von vorne beginnen, die genutzte Erholungsprobe ist jedoch verloren und er muss eine weitere für einen neuen Versuch nutzen. Sobald Trollblut aktiviert ist, erhält der Luftpirat in jeder Kampfrunde zu seinen Kampffaktionen zusätzlich eine Regenerationsprobe in Höhe seines Ranges im Talent Feuerblut. Die Dauer von Trollblut entspricht dem Kreis des Luftpiraten in Runden. Der nötige Karmapunkt muss bei jeder Regenerationsprobe gewürfelt werden.



TARLON EISENGEIER – TROLL LUFTPIRAT DER IRONMONGER

TALENTKNIFFE FÜR MAGIER

EISERNER FADEN

Talent: Faden Halten
Karma: Ja
Rang: 8

Überanstrengung: 2
Aktion: Nein
Legendenpunkte: 200

„Eiserner Faden“ ermöglicht dem Magier das Talent Faden Halten auf eine Minute pro Talentrang auszuweiten und so größere Zeitspannen mit gewobenem Faden zu überbrücken ohne ständig Talentproben abzulegen.

PROVOKANTES GEFASEL

Talent: Arkanes Gefasel
Karma: Ja
Rang: 6

Überanstrengung: 1
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 100



Der Talentkniff „Provokantes Gefasel“ wird von Magiern genutzt, um Personen die sich zurückhalten wollen so zu provozieren, dass diese eine Aktion unternehmen. In den meisten Fällen führt das zu einem Angriff der Zielperson, auf jeden Fall aber zu einer deutlichen Reaktion gegenüber dem Magier. So kann dies genutzt werden um Wächter von ihren Posten zu locken, oder diplomatische Gespräche bis zu Ausschreitungen zu führen. Der Magier benötigt einen guten oder besseren Erfolg mit seiner Talentprobe in Arkanes Gefasel gegen die Soziale Widerstandskraft der Zielperson. Beim Einsatz des Talents gegen mehrere Personen zählt der höchste Widerstandswert der Zielpersonen + 1 für jede zusätzliche Person die provoziert werden soll.

RUNENGEDÄCHTNIS

Talent: Büchergedächtnis
Karma: Ja
Rang: 4

Überanstrengung: Nein
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 100

Das Talent Büchergedächtnis kann eingesetzt werden um sich Runen und Zeichnungen zu merken. Die zu merkende Fläche wird auf Größe von Buchseiten umgerechnet, auf diesem Weg ergibt sich die Dauer die der Magier für das komplette Einprägen braucht. Der Magier legt eine Probe gegen die Magische Widerstandskraft der Runen oder Zeichnungen ab, die er sich einprägen möchte. Normale Runen erfordern einen Mindestwurf von 7 um die Schwierigkeit gegenüber einem normalen Buch zu verdeutlichen.

TATBESTAND

Talent: Beweisanalyse
Karma: Nein
Rang: 2

Überanstrengung: 1
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 100

Der Magier verinnerlicht die Szenerie des Tatortes wenn, er das Talent Beweisanalyse einsetzt. So kann der Charakter sich auch später noch an jede Einzelheit des Schauplatzes erinnern. Die maximale Anzahl an Schauplätzen, die der Adept sich einprägen kann, beträgt die Anzahl seines Ranges in Beweisanalyse. Sind alle Ränge belegt, gerät der am längsten gemerkte Tatort in Vergessenheit, sobald Tatbestand eingesetzt wird.

ZAUBERANALYSE

Talent: Beweisanalyse
Karma: Nein
Rang: 4

Überanstrengung: 1
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 100

Mit Zauberanalyse können Magier mittels Beweisanalyse im Astralraum feststellen, welche Zauber an einer bestimmten Stelle gewirkt wurden. Der Magier legt eine Probe in Beweisanalyse gegen die magische Widerstandskraft desjenigen ab, der an diesem Ort einen Zauber gewirkt hat. Bei einer erfolgreichen Probe kann der Magier sagen, welcher Disziplin der Zauber angehört hat und ob dieser offensiv als Angriffs- oder defensiv als Schutzzauber gewirkt wurde. Gelingt ein guter Erfolg bei der Talentprobe,

weiß der Magier, welchem Kreis der gewirkte Zauber angehört und wie lange die Wirkung hält. Bei einem herausragenden Erfolg kann der Adept im Astralraum die genaue Struktur des Zaubers erkennen und erkennt dessen Namen und Funktion.

TALENTKNIFFE FÜR SCHÜTZEN

BLUTKOMPASS

Talent: Kompasspfeil

Karma: Ja

Rang: 6

Überanstrengung: 4

Aktion: Ja

Legendenpunkte: 100

Erleidet der Schütze während eines Kampfes eine Wunde, so ist er in der Lage mit Kompasspfeil den Verursacher ausfindig zu machen. Natürlich nur, wenn dieser noch am Leben ist. Vor dem Abfeuern des Blutkompasspfeiles nimmt der Charakter den Pfeil und berührt damit die Wunde, so dass genug Blut daran klebt um die Astrale Spur des Verursachers zu finden. Er legt eine Talentprobe gegen die Magische Widerstandskraft der Zielperson ab. Jeder Erfolgsgrad über Durchschnittlich reduziert die Überanstrengung die der Adept erleidet. Der gesuchte Charakter muss sich im Umkreis einer dem Rang des Schützen in Kompasspfeil entsprechenden Anzahl von Meilen aufhalten. Blutkompass kann angewendet werden, bis der Schütze die ihm zugefügte Wunde geheilt hat.

BANNSCHNEISE

Talent: Bannmarkierung

Karma: Ja

Rang: 8

Überanstrengung: 2

Aktion: Ja

Legendenpunkte: 200

Mit dem Talent der Schütze in seiner mehrere Gegner lassen. Er legt am Talentprobe gegen die Widerstandskraft der zusätzliche Ziel ab. Talentprobe, erwünschten den Zielen in seiner diese bleiben abrupt hält für eine Anzahl dem Resultat der Probe



Bannmarkierung kann Sichtschneise gleichzeitig verharren Ende der Runde eine höchste soziale Gegner +1 für jedes Besteht er die erscheinen die Markierungen auf Sichtschneise und stehen. Die Wirkung von Runden gleich in Bannmarkierung

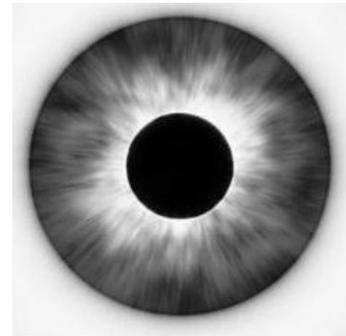
oder bis die Gegner eine erfolgreiche Willenskraftprobe gegen den Wirkungswurf des Schützen geschafft haben. Bei mehreren Zielen gleichzeitig werden die Ergebnisse der Willenskraftproben addiert um die Talentwirkung des Schützen zu durchbrechen. Dies spiegelt die Schwierigkeit des Adepten wieder, mehrere Ziele im Auge zu behalten und einzuschüchtern.

DURCHBLICK

Talent: Adlerauge
Karma: Ja
Rang: 6

Überanstrengung: 1
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 200

Der Schütze verbringt die Runde damit sein Adlerauge Talent einzusetzen um sich auf seine Umgebung zu konzentrieren. Sollte ihm etwas seltsam vorkommen, kann der Adept diesen Talentkniff nutzen um versteckte Gegner zu entdecken oder Illusionen zu durchschauen. Der Schütze muss bei seiner Talentprobe in Adlerauge Karma einsetzen und kann in dieser Runde keiner anderen Aktivität nachgehen. Ist der Wirkungswurf in Adlerauge höher als das Ergebnis der Verstecken- oder Spruchzaubereiprobe der Illusion, hat der Schütze sein Ziel entdeckt oder den Illusionszauber durchschaut. Die Reichweite beträgt Rang x 10 Schritt des Adlerauge Talents.



ENTTARNT

Talent: Schütze Aufspüren
Karma: Ja
Rang: 6

Überanstrengung: 2
Aktion: Nein
Legendenpunkte: 300

Erzielt der Charakter bei der Talentprobe in Schütze Aufspüren, gegen die Magische Widerstandskraft der Zielperson einen herausragenden Erfolg, hat er die Möglichkeit, für einen zusätzlichen Punkt Überanstrengungsschaden, das Ziel für seine Verbündeten sichtbar zu machen. Die Wirkung des Talents endet nach dem Talentrang in Runden, oder falls der Schütze das Bewusstsein verliert.



ROB DER SCHÖNE – MENSCHEN SCHÜTZE AUS DEM KAER NUBUK

FEUERHAGEL

Talent: Dauerfeuer
Karma: Ja
Rang: 9

Überanstrengung: 2 pro Pfeil
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 300

Der Charakter verwandelt die im Dauerfeuer geschossenen Projektile in Brandpfeile, so dass es scheint, als würde ein Feuerhagel auf die Gegner niedergehen. Der Angriffswurf jeden Geschosses wird durch das Talent Dauerfeuer ermittelt, die Schadensstufe jedoch durch die Talentstufe in Brandpfeil ersetzt. Der Charakter erleidet zwei Punkte Überanstrengungsschaden für jeden abgeschossenen Pfeil und muss bei jeder Schadensprobe einen Karmapunkt einsetzen.

KREISCHENDE SCHNEISE

Talent: Schreiender Pfeil
Karma: Ja
Rang: 9

Überanstrengung: 2+
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 300

Der Schütze feuert einen Schreienden Pfeil ab, der in einer weiten Spirale zwischen seinen Feinden hindurchschiesst, so können von dem furchterregenden Kreischen des Pfeiles mehrere Gegner betroffen sein. Er legt eine Talentprobe in Schreiender Pfeil, gegen den Gegner mit der höchsten Sozialen Widerstandskraft +1 für jede zusätzliche Zielperson ab. Das Wirkungsareal ist eine Schneise, mit dem Durchmesser des Ranges in Schreiender Pfeil in Schritten. Jede Person, die in diesem Areal steht ist betroffen, es ist dem Adept nicht möglich Personen von der Wirkung zu verschonen, um die Talentprobe zu erleichtern. Beim Einsatz von Kreischende Schneise erleidet der Bogenschütze 2 Punkte Überanstrengungsschaden, +1 für jede weitere betroffene Person in der Schneise.

MARK DES JÄGERS

Talent: Magische Markierung
Karma: Ja
Rang: 5

Überanstrengung: 1 / 3
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 100

Für drei Punkte Überanstressschaden pro Kampfrunde, kann der Schütze die Magische Markierung auf einem Ziel aufrechterhalten, solange dieses sich in Fernkampfreichweite befindet. Das Mark des Jägers bleibt solange aktiv, bis das Ziel bewusstlos oder tot ist, sich außerhalb der Reichweite befindet, oder der Schütze eine Kampfrunde keine Fernkampfwaffe abfeuert. Geschieht dies nicht, erleidet der Adept weiterhin jede Runde drei Punkte Überanstressschaden.

PFEILDIEBSTAHL

Talent: Pfeile Einsammeln
Karma: Ja
Rang: 8

Überanstressung: 1
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 200

Der Talentkniff Pfeildiebstahl erlaubt dem Schützen, Pfeile nicht nur aus den Körpern gefallener Ziele, sondern auch aus dem Köcher feindlicher Schützen zurückzurufen. Der Charakter legt eine Probe gegen die Magische Widerstandskraft der Zielperson ab. Bei einem erfolgreichen Einsatz fliegt eine Anzahl von Pfeilen entsprechend dem Ergebnis der Talentprobe zum Schützen und fällt in seinen eigenen Köcher. Der Einsatz von Pfeildiebstahl erfordert Karma und kostet einen Punkt Überanstressschaden.

PRIMÄRES ZIEL

Talent: Magische Markierung
Karma: Ja
Rang: 9

Überanstressung: 2+
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 100

Die Markierung auf dem Ziel des Schützen wird für alle Personen sichtbar. Jeder Verbündete der in der folgenden Runde das gleiche Ziel mit einer Fernkampf- oder Wurfwaffe angreift, profitiert davon und erhält einen Angriffsbonus von drei Stufen. Der Schütze erleidet zwei Punkte Überanstressschaden, für jeden Verbündeten, der das markierte Ziel angreift. Besonders zu berücksichtigen ist, dass die Zielperson sich darüber bewusst ist, das Primäre Ziel zu sein und so Deckung oder Schutzmaßnahmen ergreifen kann.

STANDPFEIL

Talent: Brandpfeil

Karma: Ja

Rang: 8

Überanstrengung: 2

Aktion: Ja

Legendenpunkte: 100



Anstatt Schaden mit dem Feuer des Brandpfeiles anzurichten, nutzt der Schütze Erdäther aus dem Astralraum, um sein Ziel an Ort und Stelle zu halten. Ist die Angriffsprobe erfolgreich, fliegt der Pfeil auf die Füße des Gegners zu, um kurz vorher in eine Wolke aus dunklem Staub zu

zerbarsten. Ein enormes

Gewicht legt sich um die Füße des Ziels und erschwert dessen Beine. Das Gewicht des Ziels wird so um das Ergebnis der Wirkungsprobe x 10 Pfund erhöht. Übersteigt das neue Gesamtgewicht die maximale Tragelast des Ziels, so kann es sich nicht weiter bewegen. Gegner können jedoch noch immer Aktionen durchführen, die keine Beinbewegung erfordern. Die Wirkung von Standpfeil hält den Rang in Runden des Talents Brandpfeil, oder bis das Ziel einen Stärkewurf gegen den Wirkungswurf des Schützen besteht. Der Befreiungswurf wird jede Runde zusätzlich zu den Aktionen gewürfelt.

SPEERSTOSS

Talent: Projektilwaffen

Karma: Nein

Rang: 7

Überanstrengung: 1

Aktion: Ja

Legendenpunkte: 100

Wird der Schütze in einer Kampfunde unerwartet in den Nahkampf verwickelt und kann auf Grund der zu geringen Reichweite seinen Bogen nicht abfeuern, kann er ihn wie einen Speer im Kampf einsetzen. Der Charakter versucht die Zielperson mit dem Bogen wieder auf Abstand zu

bringen, so umgeht er, den Bogen fallen zu lassen, um eine Nahkampfwaffe zu ziehen. Genutzt als Nahkampfwaffe, hat der Bogen die Grundsadensstufe 4, zuzüglich Magischer Fähigkeiten oder Boni, die der Gegenstand durch das Talent Magische Klinge erlangt hat. Der Adept legt eine Angriffsprobe in Speerstoß gegen die Körperliche Widerstandskraft der Zielperson ab. Bei einem Erfolg verursacht der Schütze Schaden und drängt das Ziel bis auf minimale Schussreichweite zurück. Speerstoß darf gegen jeden Gegner nur einmal im Kampf eingesetzt werden.

WINDSCHILD

Talent: Windbogen

Karma: Nein

Rang: 8

Überanstrengung: 1

Aktion: Nein

Legendenpunkte: 300

Der Charakter manipuliert für eine Runde die elementaren Kräfte des Windes so, dass sich vor ihm ein Schutzschild aus wirbelnder und schimmernder Energie bildet. Die Talentprobe legt fest, wie stark der Windschild ist. Der ermittelte Wert ersetzt in dieser Runde die Körperliche Widerstandskraft des Bogenschützen. Es ist dem Adept nicht möglich, in dieser Runde einen Angriff mit Nah- oder Fernkampfwaffen durchzuführen, da die Waffen ebenfalls am Schild abprallen würden.

TALENTKNIFFE FÜR SCHWERTMEISTER

BEIDHÄNDER

Talent: Zweitwaffe

Karma: Nein

Rang: 9

Überanstrengung: 1

Aktion: Ja

Legendenpunkte: 200

Durch hartes Training und unzählige Gefechte hat der Charakter es geschafft, mit beiden Händen die gleiche Präzision und Stärke in seine Angriffe zu legen. Der Schwertmeister ist so in der Lage, mit zwei Waffen gleicher Größenordnung zu attackieren. Der Charakter muss jedoch beide Waffen einhändig führen können.

BLAMIEREN

Talent: Entwaffnen

Karma: Ja

Rang: 7

Überanstrengung: 2

Aktion: Ja

Legendenpunkte: 200

Der Schwertmeister fokussiert sich darauf, seinen Gegner bloß zu stellen, anstatt ihn zu verletzen. Unter dem Einsatz von Manöver führt der Charakter die Zielperson vor, er lässt sie ins Leere laufen, und brüskiert sich über deren Unfähigkeit vor den Umstehenden. Weicht der Schwertmeister in dieser Kampfunde allen Angriffen aus, so erhält er in der nächsten Runde seinen Rang im Talent Manöver auf das Ergebnis seiner Talentprobe in Verspotten oder Entwaffnen.

DEIN ZU MEIN

Talent: Entwaffnen

Karma: Ja

Rang: 6

Überanstrengung: 2

Aktion: Ja

Legendenpunkte: 200

Anstatt die Waffe des Gegners in eine beliebige Richtung davon zu schleudern, nutzt der Schwertmeister seine instinktive Levitationsmagie, um sich der Waffe seines Gegners selbst zu bemächtigen. Um dies zu tun,

benötigt er neben einem herausragenden Ergebnis bei der Talentprobe, natürliche eine freie Hand, um die Waffe des Gegners auffangen zu können.

KRITISCHER STOSS

Talent: Kritischer Treffer
Karma: Nein
Rang: 7

Überanstrengung: 1
Aktion: Nein
Legendenpunkte: 300

Der Charakter nutzt das Talent Kritischer Treffer nicht, um bei einem herausragenden Treffer im Nahkampf größeren Schaden anzurichten, sondern um die Zielperson mit größerer Wahrscheinlichkeit zu Boden zu werfen. Gelingt dem Schwertmeister ein herausragender Angriff, ermittelt er den Schaden und addiert, falls die Zielperson eine Wunde erhalten hat, den Rang im Talent Kritischer Treffer auf den Mindestwurf der Niederschlagsprobe. Die Körperliche Anstrengung, die der Adept auf sich nimmt, um den Rückstoß des Angriffs zu verstärken, kostet ihn einen Punkt Überanstrengungsschaden.

UNANTASTBARKEIT

Talent: Riposte
Karma: Ja
Rang: 10

Überanstrengung: 3+
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 100

Setzt der Schwertmeister den Talentkniff Unantastbarkeit ein, verzichtet er auf alle Aktionen in dieser Kampfunde und macht sich darauf gefasst die Schläge seiner Gegner zu kontern. Damit Unantastbarkeit eingesetzt werden kann, muss der Charakter in der Kampfunde von mindestens drei Gegnern angegriffen werden. Der Schwertmeister darf in dieser Runde für jeden, der gegen ihn geführten Angriffe, eine Talentprobe in Riposte ablegen. Jeder Einsatz von Riposte kostet den Adept hierbei drei Punkte Überanstrengungsschaden und den Einsatz von einem Karmapunkt.

TALENTKNIFFE FÜR STEPPENREITER

ABSCHIRMEN

Talent: Kunstreiten

Karma: Nein

Rang: 6

Überanstrengung: 2

Aktion: Ja

Legendenpunkte: 100



Geriet ein Verbündeter während eines Kampfes in Bedrängnis, kann der Steppereiter Kunstreiten nutzen, um sein Reittier zwischen den Gegner und den Verbündeten zu manövrieren und so den Angriff zu verhindern.

Abschirmen ist in dieser Kampfunde die einzige Aktion des Adepten. Der Charakter legt eine Talentprobe in Kunstreiten gegen jeden Angriffswurf der Gegner ab, die den Verbündeten attackieren wollen. Ist die Probe erfolgreich, so hat der Steppereiter den Angriff verhindert und die Aktion seines Gegners ist vorbei. Bei einer misslungenen Probe gelingt es dem Angreifer das Reittier zu passieren und sein ursprüngliches Ziel anzugreifen. Jedes Abschirmen eines Angriffs kostet den Charakter zusätzlich zwei Punkte Überanstrengungsschaden.

ABWEHRFORMATION

Talent: Abwehrkreis
Karma: Nein
Rang: 4

Überanstrengung: 2
Aktion: Nein
Legendenpunkte: 200

Der Steppenreiter und sein Reittier können das Talent Abwehrkreis auch einsetzen, wenn der Steppenreiter nicht auf seinem Reittier sitzt, sondern sich in dessen direkter Nähe befindet. Der Steppenreiter muss während der Kampfrunde jederzeit in der Lage sein auf sein Reittier aufzusteigen um diesen Talentkniff einzusetzen. So könnten sich Reiter und Pferd jeweils in eine Richtung orientieren und in gemeinsamer Abstimmung die kreisende Bewegung starten, um ihre Gegner zu verwirren.



BLINDES VERSTÄNDNIS

Talent: Empathie
Karma: Nein
Rang: 6

Überanstrengung: 1
Aktion: Nein
Legendenpunkte: 100

Das Talent Empathie kann auch eingesetzt werden, während der Steppenreiter kein Kontakt zu seinem Reittier hat. Er muss jedoch während der Kampfrunde jederzeit in der Lage sein das Reittier zu berühren um diesen Talentkniff einzusetzen.

BLUTSBANDE

Talent: Schadensverteilung
Karma: Nein
Rang: 9

Überanstrengung: Nein
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 100

Ist die Verbundenheit zwischen Steppenreiter und seinem Reittier stark genug, so ist es nicht mehr nötig beim Einsatz von Schadensverteilung das Gegenüber direkt zu berühren. Die beiden Partner dürfen sich jedoch nicht weiter als den Talentrang des Charakters in Schritten voneinander entfernen, um den Schaden untereinander zu verschieben.

ERHITZTE GEMÜTER

Talent: Ansporn
Karma: Ja
Rang: 7

Überanstrengung: Nein
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 300

Durch die Anfeuerung der Verbündeten, steigern sich diese während ihren Kampffaktionen in ein verbales Gefecht mit den Widersachern. Statt einer sofortigen Erholungsprobe, erhalten die von Ansporn ergriffenen Charaktere die Möglichkeit, auf der Stelle eine soziale Interaktionsprobe gegen die Zielpersonen abzulegen, wie zum Beispiel das Talent Verspotten oder Kampfgebrüll. Die maximale Anzahl an Charakteren, die von Erhitze Gemüter betroffen sein kann, entspricht dem Rang des Steppenreiters im Talent Ansporn.

GEISTERBUND

Talent: Geisterpferd
Karma: Nein
Rang: 4

Überanstrengung: 4
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 100

Für vier Punkte Überanstrengungsschaden, besänftigt der Steppenreiter das Geisterpferd und sorgt dafür, dass es länger in seiner Obhut auf der körperlichen Ebene bleibt. Die Talentprobe zum Rufen des Reittieres mit Geisterbund hat einen Mindestwurf von 12. Die Dauer von Geisterbund beträgt Rang in Stunden des Talents Geisterpferd oder bis der Steppenreiter sein Reittier entlässt.

REITTIERSCHUTZ

Talent: Reittierangriff
Karma: Nein

Überanstrengung: 2
Aktion: Nein

Rang: 7

Legendenpunkte: 200

Der Steppenreiter lenkt sein Reittier im Gefecht sehr bedacht, so dass es den größten möglichen Schutz erfährt. Der Charakter legt eine Probe im Talent Reittierangriff gegen die Magische Widerstandskraft des Tieres ab. Besteht er die Probe, so wird der Rang des Adepten in diesem Talent als Bonus auf die Körperliche Widerstandskraft des Tieres addiert. Das Reittier genießt so mehr Sicherheit, kann aber solange Reittierschutz aktiv ist, keinerlei Offensive Aktion ausführen. Die Wirkungsdauer beträgt den Talentrang in Reittierangriff in Runden.

RETTUNG

Talent: Reittier Rufen

Überanstrengung: 0

Karma: Nein

Aktion: Nein

Rang: 4

Legendenpunkte: 300

Erleidet der Charakter während eines Gefechts, genug Schaden, um bewusstlos zu werden. Stoppt das Reittier mit jeglicher Aktion und hat nur noch als Ziel, den Steppenreiter außer Gefahr zu bringen. Wird der Steppenreiter bewusstlos, so erhält er automatisch eine Probe auf Rettung. Die Entfernung, auf die der Hilferuf wirksam ist, beträgt das Würfelergebnis der Talentprobe in Reittier Rufen x 50 Schritt. Das Reittier läuft mit voller Geschwindigkeit zu seinem Reiter, ungeachtet aller Gegner auf dem Schlachtfeld. Dort angekommen, schnappt es den Charakter, lädt ihn auf und rennt mit voller Laufreichweite aus dem Kampfgeschehen davon in Sicherheit. Voraussetzung um diesen Talentkniff zu erlernen, ist das ein tiefes Band der Vertrautheit zwischen Reiter und Reittier vorhanden ist und eine Gedankenkette besteht, die dem Gegenüber Auskunft über das Wohlbefinden seines Vertrauten gibt.

UNHEILVOLLES GESPANN

Talent: Furchterregender Angriff

Überanstrengung: 3

Karma: Ja

Aktion: Nein

Rang: 8

Legendenpunkte: 200



Das Reittier des Steppenreiters verwandelt sich während des Sturmangriffs zusammen mit seinem Reiter in eine Bestie unaussprechlichen Grauens. Gegner die unter dem Angsteinfluss des Talents stehen und sich befreien wollen, müssen nun ihre Willenskraftprobe gegen die Stufenzahl des Steppenreiters in Furchtloser Angriff plus der Willenskraftstufe des Reittieres ablegen.

TALENTKNIFFE FÜR TIERMEISTER

ABARTEN BÄNDIGEN

Talent: Tiere Bändigen
Karma: Ja
Rang: 8

Überanstrengung: 2
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 100

Abarten bändigen erlaubt dem Charakter sein erworbenes Wissen über Tiere, auf halbmagische Wesen anzuwenden. So wäre er zum Beispiel in der Lage, mit dem Talent Tiere Bändigen, einem Brithan oder eine Blitzechse entgegenzutreten. Der Charakter muss Karma einsetzen und benötigt für eine erfolgreiche Talentprobe einen guten Erfolg gegen die Magische Widerstandskraft des Ziels.



CAMOUFLAGE

Talent: Astralnetz
Karma: Ja
Rang: 5

Überanstrengung: 2
Aktion: Nein
Legendenpunkte: 300

Der Tiermeister nutzt seine natürliche Anpassungsmagie der Natur, um das Astralnetz zu tarnen und für andere Personen nahezu unsichtbar zu machen. Um das getarnte Astralnetz zu entdecken, müssen die Zielpersonen eine erfolgreiche Wahrnehmungsprobe gegen den Rang des Charakters im Talent Astralnetz, zusammen mit dem Kreis in seiner Disziplin als Tiermeister ablegen. Um das Astralnetz im Astralraum und auch auf der physischen Ebene zu tarnen, muss der Adept bei der Talentprobe Karma einsetzen und erleidet einen zusätzlichen Punkt Überanstrengungsschaden.

DER RICHTIGE PFAD

Talent: Magisches Spurenlesen
Karma: Ja
Rang: 6

Überanstrengung: 2
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 100

Um in unübersichtlichen Gebieten den richtigen Weg zurück zu finden ohne suchen zu müssen, legt der Tiermeister Magische Wegmarkierungen, die nur für ihn sichtbar sind. Der Charakter kann eine Anzahl Markierungen entsprechend seinem Rang in Magisches Spurenlesen legen, wobei diese nicht über eine größere Strecke als seinem Rang in Meilen zwischen der Ersten und der Letzten Markierung liegen dürfen. Die Wirkungsdauer beträgt den Talentrang in Magisches Spurenlesen in Stunden, danach verblasen die Markierungen.

GLEISSENDE SCHNITTE

Talent: Blutige Krallen
Karma: Ja
Rang: 10

Überanstrengung: 2+
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 200

Bei seinen animalischen Attacken mit dem Talent Blutige Krallen ist der Tiermeister in der Lage die Angriffe auf zwei unterschiedliche Gegner zu verteilen. Um dies zu gewährleisten, müssen beide Ziele direkt nebeneinander positioniert sein. Für jede Attacke, die vom eigentlichen Gegner abweicht, nimmt der Tiermeister 2 Punkte Überanstrengungsschaden in Kauf. Zusätzlich muss er für jede Attacke, die er in dieser Kampfunde macht, einen Karma einsetzen. Misslingt eine der Angriffsproben, so beendet dies alle Attacken des Tiermeisters für diese Runde. Dies zählt nicht für Angriffe denen mit Hieb Ausweichen oder Klauenriposte entgangen wurde.

GEFOLGSTIER

Talent: Abrichten
Karma: Ja
Rang: 4

Überanstrengung: Wunde
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 100

Der Tiermeister kann sein Abrichten Talent einsetzen um ein Gefolgstier für andere Namensgeber abzurichten. So können diese vom Tiermeister

ausgebildete Tiere befehligen. Die Dauer beträgt den Rang des Tiermeisters im Talent Abrichten in Monaten. Dieser Talentkniff wirkt nicht bei magischen Lebewesen, sondern nur bei Tieren. Um das von dem Tiermeister erarbeitete Vertrauen auf einen anderen Namensgeber zu übertragen, fügt dieser sich als Überanstrengungsschaden eine Wunde zu, deren Narbe immer sichtbar bleiben wird. Die Wirkung des Talentkniffes kann durch erneute Anwendung des Tiermeisters verlängert werden.

GIFTANALYSE

Talent: Gifterspüren
Karma: Nein
Rang: 5

Überanstrengung: 2
Aktion: Nein
Legendenpunkte: 200

Bei einem guten Erfolg in Gifterspüren erhält der Adept Informationen darüber, ob es sich um ein natürliches oder künstlich hergestelltes Gift handelt. Ein herausragender Erfolg gibt Auskünfte über die Wirkungsart und Wirkungsdauer des Gifts. Außergewöhnliche Erfolge lassen den Tiermeister eine Spur zum Ursprung des Gifts aufnehmen, wenn es sich um ein natürliches Gift handelt. Der Wirt muss sich dabei innerhalb der Reichweite von Gifterspüren befinden.

HORRORANALYSE

Talent: Tieranalyse
Karma: Nein
Rang: 8

Überanstrengung: 2
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 100



Dieser Kniff gestattet es dem Tiermeister, das Talent Tieranalyse auf Wesen anzuwenden, die einmal ein Tier waren oder deren Körper aus Teilen eines Tierkadavers bestehen. Das betrifft Untote Tiere, Dämonenkonstrukte oder Dämonen selbst, wenn sie den Körper eines Tieres besetzen.

KONSTRUKTE VERSCHRECKEN

Talent: Tiere Verschrecken
Karma: Ja
Rang: 8

Überanstrengung: 1
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 100

Der Tiermeister kann das Talent Tiere Verschrecken gegen Kreaturen einsetzen, die einmal ein Tier waren oder deren Körper aus Teilen eines Tierkadavers bestehen. Betroffen sind Untote Tiere und Dämonenkonstrukte, die dem Befehl eines Geisterbeschwörers oder Dämons folgen. Um Konstrukte Verschrecken anzuwenden, muss der Tiermeister Karma einsetzen und fügt sich einen Punkt Überanstrengungsschaden zu. Die Wirkungsdauer beträgt den Rang im Talent Tiere Verschrecken in Runden.

MAGISCHE FREUNDSCHAFT

Talent: Tierfreundschaft
Karma: Ja
Rang: 6

Überanstrengung: Nein
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 100

Magische Freundschaft erlaubt dem Charakter sein erworbenes Wissen über Tiere, auf halbmagische Wesen anzuwenden. So ist der Tiermeister in der Lage, mit dem Talent Tierfreundschaft zum Beispiel einen Sturmwolf oder einen Steinlöwen an sich zu binden.

Der Charakter muss bei der Talentprobe Karma einsetzen und benötigt für einen erfolgreichen Einsatz einen guten Erfolg gegen die Magische Widerstandskraft des Ziels.



MEISTER DER KRALLEN

Talent: Krallenhand

Karma: Ja

Rang: 10

Überanstrengung: 1 / 2

Aktion: Nein

Legendenpunkte: 100

Der Körper eines Tiermeisters ist ein Gesamtkunstwerk. An Athletik und Stärke kaum zu übertreffen, erlernen sie, diesen als tödliche Waffe einzusetzen. Einige unter ihnen haben es gemeistert, jedes ihrer vier Gliedmaßen in Krallen zu verwandeln. Trotzdem kann ein Charakter immer nur eine seiner Gliedmaßen in eine Krallenhand oder einen Krallenfuß verwandeln. Die Transformation der Schildhand kostet den Tiermeister einen Punkt, die Veränderung der Füße zwei Punkte Überanstrengungsschaden.

PARALYSE

Talent: Gift

Karma: Nein

Rang: 9

Überanstrengung: 4

Aktion: Nein

Legendenpunkte: 300

Das Kontaktgift auf den Krallen des Tiermeisters ist ein Neurotoxin, ähnlich dem von Schlangen und Skorpionen. Sie nutzen es um ihre Opfer bewegungsunfähig zu machen. Das Gift verursacht keinen direkten Schaden, verlangsamt jedoch die Bewegungen und Denkvorgänge des Gegners. Die Wirkungsdauer des Toxins beträgt den Rang des Charakters im Talent Gift in Runden. Die vergiftete Zielperson erleidet einen Stufenmalus auf alle Attribute in Höhe des Ranges im Talent Gift, bis die Wirkungsdauer endet, oder eine erfolgreiche Zähigkeitsprobe gegen die Giftstufe abgelegt wird.

RETTUNGSSPRUNG

Talent: Froschsprung

Karma: Ja

Rang: 7

Überanstrengung: 1

Aktion: Nein

Legendenpunkte: 200

Anstatt einen Gegner in einen Kampf zu verwickeln, nutzt der Charakter sein Froschsprungtalent dazu sich selber aus dem Nahkampf zurückzuziehen. Wie auch beim Einsatz von Froschsprung erhält der Tiermeister einen Bonus von 2 Punkten auf seine Körperliche Widerstandskraft, darf in dieser Runde

jedoch keinen Angriff ausführen. Sollten Gegner bei der Initiative schneller sein und versuchen den Tiermeister am Rückzug zu hindern, darf dieser für jeden gegen ihn gerichteten Angriff eine Ausweichprobe unter Nutzung des Talents Froschsprung machen. Misslingt eine Ausweichprobe, so erleidet der Tiermeister genau wie bei einer Nutzung von Hieb Ausweichen automatisch einen Niederschlag, auch wenn er keine Wunde zugefügt bekommt.

SCHLACHTENLOHN

Talent: Heulen
Karma: Ja
Rang: 11

Überanstrengung: 2
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 300

Der Adept verstärkt mit Hilfe von Karma und einem zusätzlichen Punkt Überanstrengungsschaden die Intensität des Heulens und gibt der Zielperson das Gefühl von allen Seiten umzingelt zu sein. Gelingt es dem Tiermeister bei der Talentprobe in Heulen einen herausragenden oder außergewöhnlichen Erfolg gegen die Soziale Widerstandskraft der Zielperson zu erreichen, lässt diese alles Stehen und Liegen, was bei der Flucht hinderlich sein könnte. Der Spielleiter ermittelt mit einem Würfelwurf eines W10, welche der Ausrüstungsgegenstände abgeworfen werden.

Würfelergebnis:

1 - 5
6 - 7
8 - 9
10

Abgeworfene Ausrüstung:

Keine Ausrüstungsgegenstände
Gegenstand in der Haupthand
Gegenstand in der Nebenhand
Gegenstände in Haupt und Nebenhand

SPUREN BESEITIGEN

Talent: Magisches Spurenlesen
Karma: Nein
Rang: 4

Überanstrengung: 2
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 100

Der Charakter nutzt das Talent Magisches Spurenlesen, um ein gewisses Areal von allen seinen Spuren und denen seiner Verbündeten zu säubern. Die Größe des Wirkungsareals beträgt im Durchmesser den Talentrang des Tiermeisters in Schritten. Jeder Einsatz dieses Talentkniffs kostet den Adept zwei Punkte Überanstrengungsschaden. Das Ergebnis des Wirkungswurfes zählt als Mindestwurf für Wahrnehmungsproben für Spurensucher.

TARNUNG

Talent: Katzenpfote
Karma: Nein
Rang: 5

Überanstrengung: 2
Aktion: Nein
Legendenpunkte: 100

Der Tiermeister hat gelernt sich mit Hilfe von Katzenpfote auch in ruhender Position zu verbergen. Er nutzt seine angeborene Illusionsmagie um sich an seine Umgebung perfekt anzupassen. Um den Charakter in seiner Tarnung zu erkennen reicht ein normaler Erfolg gegen dessen Talentprobe aus und erfordert nicht wie bei Katzenpfote einen guten Erfolg. Die Wirkungsdauer von Tarnung entspricht dem Rang im Talent Katzenpfote in Minuten.

TÖDLICHE HÖHEN

Talent: Froschsprung
Karma: Ja
Rang: 10

Überanstrengung: 3
Aktion: Nein
Legendenpunkte: 200

Um diesen Talentkniff einsetzen zu können, muss der Tiermeister eine höhere Initiative haben als sein Ziel. Der Charakter erhält nicht den Bonus von 2 Punkten auf seine Körperliche Widerstandskraft. Er begibt sich in den Waffenlosen Kampf mit seinem Gegner und versucht diesen mit einer erfolgreichen Attacke zu umklammern. Nun legt er eine Probe in Froschsprung ab und reißt sein Opfer in die Höhe. Am Scheitelpunkt des Sprungs löst sich der Tiermeister vom Feind und lässt diesen zu Boden stürzen. Die erreichte Sprunghöhe entspricht dem halbierten Wert der Froschsprungprobe. Der Charakter kann diesen Kniff nur bei Gegnern anwenden, die höchstens seine eigene Körpergröße haben und deren Gewicht sein Hebelimit nicht überschreiten. Das Ermitteln des Schadens geschieht durch die Tabelle für Fallschaden im Grundregelwerk Seite 221. Rüstung bietet keinen Schutz gegen Fallschaden.

ÜBERLEBENSINSTINKT

Talent: Mentale Tierkontrolle
Karma: Ja
Rang: 9

Überanstrengung: 3
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 200

Während der Tiermeister die Kontrolle über den Körper des Tieres hat, behält das Tier im Körper des Charakters einige Urinstinkte, um das Überleben seiner Hülle zu sichern. So fängt der Körper des Adepten selbstständig an zu schwimmen, sollte er ins Wasser stürzen, oder er würde sich entfernen, falls ein Feuer in unmittelbarer Nähe ausbricht, das die Hülle verbrennen würde. Wird die Hülle des Charakters angegriffen, setzt der Fluchtinstinkt ein, und das Tier rennt mit voller Laufleistung in eine Richtung davon. In welche Richtung, wird per Würfelwurf ermittelt. Das Übertragen der Instinkte auf das Tier erfordert vom Tiermeister den Einsatz von Karma und kostet einen Punkt Überanstrengungsschaden zusätzlich.

WUNDHEILUNG

Talent: Tiere Heilen

Karma: Nein

Rang: 11

Überanstrengung: Nein

Aktion: Ja

Legendenpunkte: 200

Der Charakter opfert seine morgendliche Erholungsprobe, damit sein Verletztes Tier eine Wunde heilen kann. Voraussetzung für die Nutzung von Wundheilung ist, dass der Charakter selbst keine Verwundung oder Schadenspunkte mehr zu regenerieren hat. Sollte das Tier mehr als eine Wunde erlitten haben und es hat bei der morgendlichen Erholungsprobe aus eigener Kraft eine Wunde geheilt, ist es dem Tier auf diese Weise möglich zwei Wunden an einem Morgen zu heilen.

TALENTKNIFFE FÜR TROUBADOURS

ALLROUNDER

Talent: Stimmen Imitieren
Karma: Nein
Rang: 6

Überanstrengung: 1
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 100

Der Charakter ist ein Meister im Nachahmen von Geräuschen aller Art, das Talent Stimme Imitieren lässt sich auf diese Art auch für Tiergeräusche oder Mechanische Laute anwenden. Viele Troubadours haben zum Erzeugen solcher Geräusche Utensilien wie hohle Holzröhrchen oder bestimmte Blätter in ihrer Ausrüstung.

BEWEGUNGSZWANG

Talent: Ablenkung
Karma: Nein
Rang: 5

Überanstrengung: 2
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 200

Die Zielperson versucht immer in der Nähe des Troubadours zu bleiben um die Konversation fortzusetzen. Die Wirkung hält den Rang in Runden im Talent Ablenkung an. Der Troubadour macht jede Runde erneut eine Probe gegen die soziale Widerstandskraft der Zielperson. Jede erfolgreiche aufeinander folgende Probe senkt die Stufenmodifikation und die Widerstandskräfte der Zielperson um einen Punkt. Der maximale Stufenmalus beträgt also den Talentrang des Troubadours. Misslingt eine Talentprobe, entfallen sofort jegliche Effekte auf die Zielperson. Der Troubadour darf während des Talentkniffes keine anderen Aktionen ausführen. Im Kampf endet der Effekt ebenfalls, sollte die Zielperson eine Wunde zugefügt bekommen.

BLINDE SEITE

Talent: Ablenkung
Karma: Ja
Rang: 7

Überanstrengung: 2
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 100

Der Troubadour bringt die Zielperson dazu, ihm während der Ablenkung zugewandt zu bleiben und eröffnet so im Kampf eine blinde Seite für Mitstreiter. Die Zielperson bekommt in dieser Runde keine Stufenmodifikationen auf Aktionen oder Abzüge auf die Widerstandswerte. Alle Attacken die in dieser Runde von Verbündeten des Troubadours gegen das Ziel geführt werden, zählen jedoch als „Angriff aus dem toten Winkel“ und geben jedem Angreifer einen Bonus von 2 Stufen auf seine Angriffsproben. Damit dieser Talentkniff erfolgreich eingesetzt wird, muss der Troubadour seine Ablenkungsprobe gegen die Soziale Widerstandskraft des Ziels mit einem guten Erfolg bestehen. Die Wirkung von „Blinde Seite“ endet automatisch am Ende jeder Kampfunde.

EMPATHISCHE VERFOLGUNG

Talent: Empathische Wahrnehmung	Überanstrengung: 0
Karma: Ja	Aktion: Nein
Rang: 4	Legendenpunkte: 100

Anstatt drei Minuten in Ruhe zu Meditieren, muss sich der Troubadour nur in der Nähe der Zielperson aufhalten. Er darf während der Nutzung des Talents keine andere Aktion ausführen, die größerer Aufmerksamkeit bedarf. So wären aber Abläufe wie Essen und Trinken durchaus möglich. Troubadours in ganz Barsaive nutzen diesen Trick oft in Tavernen, um sich auf verdächtige oder böartige Namensgeber einzustimmen und diese bei Bedarf später ausfindig machen zu können. Die Dauer, die der Troubadour mit der Zielperson in einem Raum verbringt, vereinfacht den Erfolg gegen die magische Widerstandskraft bei der Talentprobe. So benötigt der Troubadour nach 5 Minuten mit der Zielperson einen hervorragenden Erfolg, nach 10 Minuten einen guten Erfolg und nach 15 Minuten einen durchschnittlichen Erfolg.

FREMDSPRACHE IMITIEREN

Talent: Stimmen Imitieren	Überanstrengung: 1
Karma: Ja	Aktion: Ja
Rang: 7	Legendenpunkte: 100

Spricht die zu imitierende Person eine fremde Sprache, legt der Troubadour eine Talentprobe in Stimmen Imitieren gegen die Magische Widerstandskraft der Zielperson zusammen mit dem Mindestwurf der jeweiligen Fremdsprache

ab. Bei einer erfolgreichen Probe, erhält der Charakter die Fähigkeit, die Sprache und die Stimme der Zielperson für den Rang in Stunden im Talent Stimmen Imitieren nachzuahmen. Die fremde Sprache kann nur in der Stimme der imitierten Person gesprochen werden und das Sprachwissen endet mit der Wirkungsdauer des Talents.

Sprache	Mindestwurf
Elfisch	6
Menschlich	6
Obsidianerisch	7
Orkisch	6
Trollisch	6
T'Skrang	7
Windling	7
Zwergisch	5

Beispiel: T'Sraktung Jikno Kevondra, T'Skrang Troubadour des sechsten Kreises, möchte für geschäftliche Verhandlungen die Stimme von Raknarr Donnerfaust, einem orkischen Waffenschmied imitieren. Da T'Sraktung kein Orkisch spricht, muss er eine Probe in Stimmen Imitieren gegen die Magische Widerstandskraft Raknarrs, dem Wert von 9 zusammen mit der Erhöhung von 6 für die orkische Sprache ablegen. Er muss also den Mindestwurf gegen eine 15 bestehen um erfolgreich die Sprache und Stimme Raknarrs zu imitieren.

MOB BERUHIGEN

Talent: Mob Aufwiegeln
Karma: Nein
Rang: 6

Überanstrengung: 1
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 200

Mob Beruhigen ermöglicht dem gesinnte Gruppe so dass diese sich seinen Verbündeten verhalten. Der Minute ruhig und die Personen ein und seine Freunde dar. Der eine Talentprobe gegen



Troubadour, eine feindlich Personen zu beruhigen, dem Charakter und gegenüber friedlich Adept redet eine besänftigend auf und stellt sich Gefährten als Troubadour legt die höchste Soziale

Widerstandskraft der Zuhörer ab. Von der Größe der Zuhörergruppe hängt es ab, welcher Erfolgsgrad benötigt wird, um den Mob zu besänftigen.

Größe des Mobs

Rang x 10
Rang x 25
Rang x 50
Rang x 100

Benötigter Erfolgsgrad

Durchschnittlich
Gut
Hervorragend
Außergewöhnlich

Die Wirkungskdauer auf den beruhigten Mob beträgt den Rang des Troubadours im Talent Mob Aufwiegeln in Stunden.

SCHLUMMERMELODIE

Talent: Gefühlsmelodie
Karma: Ja
Rang: 8

Überanstrengung: Nein
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 100

Beruhigende und harmonische Klänge des Troubadours bereiten dem Publikum ein großes Gefühl des Wohlbehagens. Nach einer Weile versinken die Zuhörer in einen zufriedenen Dämmerzustand und ihre Aufmerksamkeit leidet darunter. Für einen normalen Erfolg bei der Gefühlsmelodie erleidet das Publikum den Abzug von einer Stufe auf alle Wahrnehmungsproben. Bei einem guten Erfolg zwei Stufen, einem herausragenden Erfolg drei Stufen und bei einem außergewöhnlichen Erfolg fünf Stufen Abzug. Die Dauer der Schlummermelodie ist das Ergebnis der Talentprobe in Minuten.

SCHNELLE AUFFASSUNGSGABE

Talent: Fremdsprachen
Karma: Ja
Rang: 6

Überanstrengung: 4
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 100

Durch die komplette Fokussierung auf eine Unterhaltung in einer fremden Sprache, hat der Troubadour die Fähigkeit erlangt eine neue Sprache innerhalb einer Runde zu erfassen. Der Mindestwurf zum Erlernen der jeweiligen Sprache wird verdoppelt, zusätzlich ist der Troubadour in dieser Runde wie in Trance und bekommt nichts aus seiner Umgebung mit. Er erleidet vier Punkte Überanstrengungsschaden bei dem Einsatz der Schnellen Auffassungsgabe.

TALENTKNIFFE FÜR WAFFENSCHMIEDE

ABSTRAKTE KLINGE

Talent: Magische Klinge

Karma: Nein

Rang: 4

Überanstrengung: Nein

Aktion: Ja

Legendenpunkte: 100

Der Waffenschmied entwickelt eine individuelle Art Waffen anzufertigen und schafft Kreationen abseits der Standardliste des Regelwerks, wie zum Beispiel Klingen mit Widerhaken oder Faustwaffen, die zum Waffenlosen Kampf genutzt werden können. Als Grundregel gilt, dass der Mindestwert für den Fertigungswurf durch den Spielleiter festgelegt wird. Zu berücksichtigen sind hierbei Größe der Waffe, Schadensstufe und eventuelle Sonderfertigkeiten. Eine Sonderfertigkeit wäre zum Beispiel ein Spike auf der Vorderseite eines Schildes um bei Angriffen mit dem Schild mehr Schaden zu erzielen. Dem Charakter sind bei der Konzeption seiner Waffen keine Grenzen gesetzt, aber die Entscheidung ob eine Waffe zugelassen wird oder nicht, liegt letztendlich beim Spielleiter.



ASTRALHAUT

Talent: Ätherhaut

Karma: Ja

Rang: 8

Überanstrengung: Nein

Aktion: Ja

Legendenpunkte: 200

Astralhaut wandelt das Talent Ätherhaut ab. So entscheidet sich der Waffenschmied sich den Eisäther, mit dem er sich einreibt, nicht zu nutzen um seine körperliche Widerstandsfähigkeit zu erhöhen, sondern um seine magische Widerstandsfähigkeit zu steigern. Bei einer erfolgreichen

Talentprobe erhält er seinen Rang im Talent Ätherhaut nicht auf seine Todes-, Verwundungs- und Bewusstlosigkeitsschwelle, sondern auf seine Magische Widerstandskraft und seine Mystische Rüstung. Die Vorbereitung und Durchführung des Talents dauert 30 Minuten und verursacht bei misslungener Talentprobe eine Wunde und Schadenspunkte in Höhe der Verwundungsschwelle des Adepten.

BALANCE VERBESSERN

Talent: Klinge Verbessern
Karma: Nein
Rang: 8

Überanstrengung: Nein
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 200

Anstatt die Schadensstufe einer Waffe vorübergehend zu erhöhen, arbeitet der Waffenschmied an der Balance der Waffe, so dass diese im Kampf besser zu führen ist. Für jede erfolgreiche Talentprobe des Waffenschmieds erhöht sich die Angriffsstufe des Charakters der die Waffe führt um eine Stufe. Die Wirkung hält 24 Stunden lang an, beginnend mit dem Abschluss des Klinge Verbessern Rituals.

FLUCH ÜBERTRAGUNG

Talent: Fluch Aufheben
Karma: Ja
Rang: 8

Überanstrengung: 2
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 100

Der Waffenschmied kann einen Fluch von einer Waffe vorübergehend auf eine Andere übertragen. Beide Waffen müssen sich innerhalb von drei Schritten Reichweite des Charakters befinden. Nun legt er als Erstes eine Probe im Fluch Aufheben gegen die Magische Widerstandskraft der verfluchten Waffe ab. Bei einer erfolgreichen Probe folgt eine weitere Probe gegen die Magische Widerstandskraft der Waffe, auf die der Fluch übertragen werden soll. Die Dauer der Fluch Übertragung hält Rang in Stunden im Talent Fluch Aufheben des Waffenschmieds. Bei beiden Talentproben muss Karma eingesetzt werden und der Adept opfert jeweils einen Punkt Überanstrengungsschaden.



KRISTALLBANN

Talent: Metallbann

Karma: Nein

Rang: 7

Überanstrengung: 2

Aktion: Ja

Legendenpunkte: 200

Kristallbann reduziert Schäden, die durch Angriffe unter Benutzung von Mineralien, wie Kristallen oder Steinarten erfolgt. Die Körperliche Widerstandskraft des Waffenschmieds steigt um den Rang im Talent Metallbann. Der Waffenschmied legt dafür eine Probe in Metallbann gegen die Magische Widerstandskraft seiner Rüstung ab. Die Wirkungsdauer beträgt den Talentrang in Stunden. Es kann immer nur eine der Abhärtung auf dem Waffenschmied aktiv sein, entweder Metallbann oder Kristallbann, aber nie beides zusammen.



MAGISCHE RÜSTUNG SPÜREN

Talent: Magische Waffe Spüren

Karma: Nein

Rang: 6

Überanstrengung: 1

Aktion: Ja

Legendenpunkte: 300

Magische Rüstung Spüren ist eine Weiterentwicklung des Talents Magische Waffe Spüren. Wie der Name schon verrät, gestattet dieser Talentkniff dem Waffenschmied, das Talent Magische Waffe Spüren auch auf Schilde und Rüstungen anzuwenden.

RÜSTUNGSGESCHICHTE

Talent: Waffengeschichte
Karma: Ja
Rang: 8

Überanstrengung: Nein
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 100

Dieser Talentkniff erlaubt dem Charakter das Talent Waffengeschichte auch auf Rüstungen und Schilde anzuwenden. Der Waffenschmied muss bei der Talentprobe Karma einsetzen, er legt eine Probe in Waffengeschichte gegen die Magische Widerstandskraft des Gegenstandes ab. Es wird ein guter Erfolg benötigt, um eine Schlüsselinformation zu erhalten.

STEINERNE MIENE

Talent: Feilschen
Karma: Nein
Rang: 6

Überanstrengung: 1
Aktion: Ja
Legendenpunkte: 100

Während einer Transaktion kann der Waffenschmied auch nach einer fehlgeschlagenen Feilschenprobe weiter das Talent Feilschen einsetzen, maximal so oft wie sein Talentrang. Bei jeder erfolglosen Probe bekommt der Waffenschmied zehn Prozent des Gesamtpreises abgezogen.

UNWUCHT ERKENNEN

Talent: Schwachstelle Erkennen
Karma: Nein
Rang: 9

Überanstrengung: Nein
Aktion: Nein
Legendenpunkte: 200

Der Waffenschmied nutzt Schwachstelle Erkennen nicht dafür, Fehler in der Rüstung des Gegners zu entdecken, sondern betrachtet das Gewicht und die Beschaffenheit der Rüstung und errahnt, bei welchen Bewegungen sie die Zielperson im Kampf behindert. Auf diese Weise erlangt der Charakter einen Vorteil bei seiner eigenen Attacke. Der Waffenschmied legt eine Talentprobe in Schwachstelle Erkennen gegen die Magische Widerstandskraft der Zielperson oder der Rüstung ab, je nachdem welcher Wert höher ist. Bei einer erfolgreichen Probe, erhält der Adept den Rang im Talent Schwachstelle Erkennen auf seine Angriffsstufe gegen die Zielperson. Die Wirkung von Unwucht Erkennen hält den Talentrang in Runden.

WURFGESCHOSS ABLENKEN

Talent: Projektil Ablenken

Karma: Nein

Rang: 7

Überanstrengung: 1

Aktion: Ja

Legendenpunkte: 200

Dieser Talentkniff ermöglicht dem Waffenschmied das Talent Projektil Ablenken auch auf Wurf Waffen und den damit verursachten Schaden anzuwenden. Der Charakter legt eine Talentprobe gegen die Magische Widerstandskraft der Wurf Waffe oder des Angreifers ab, je nachdem, welcher Wert höher ist. Bei einem Erfolg wird die Schadensstufe der Wurf Waffe um den Rang des Waffenschmieds in Projektil Ablenken verringert. Die Wirkungsdauer beträgt den Talentrang in Runden.

MAGISCHE BEGLEITER FÜR HELDENGRUPPEN

KONZEPTION DER BEGLEITER

Die hier vorgestellten Begleiter sind für kleinere Spielgruppen von drei bis vier Personen konzipiert worden, die anstelle eines NPCs, zur Verstärkung ein Magisches Lebewesen bevorzugen, das im Laufe der Abenteuer wie ein Charakter gesteigert wird. Jeder Begleiter wird zu einem Vertrauten eines Adepten, wie in „Magie – Handbuch Mystischer Geheimnisse“ beschrieben.

Die Attributswerte der Vertrauten werden mit dem bekannten 66-Punkte System der Charaktererschaffung aus dem Grundregelwerk festgelegt.

Nach der Ermittlung der Attributswerte, erfolgt für jede Kreatur die Modifikation durch die Rassenboni, die im Grundregelwerk aufgelistet sind. Hierbei sollte berücksichtigt werden, über welche Besonderheiten die jeweilige Kreatur verfügt und welche der Earthdawn Rassen dieser Art am meisten ähnelt. So werden fliegende Begleiter meist der Rassenmodifikation von Windlingen unterliegen, während sich große und behäbige, aber von Natur aus gut gepanzerte Lebewesen, eher an der Rassenmodifikation eines Obsidianers orientieren.

FERTIGKEITEN DER BEGLEITER

Die Fertigkeiten jeden Begleiters, sollten nach den Ansprüchen der Heldengruppe und dem Nutzen einer ergänzenden Charakterklasse gewählt werden. Hat die Gruppe beispielsweise eine bessere Verwendung für einen Nahkämpfer oder Fernkämpfer, einen Geisterbeschwörer oder einen Elementaristen? Wichtig ist, bei der Auswahl der Talente nicht unter verschiedenen Disziplinen zu mischen, um eine Unausgewogenheit der Kräfte zwischen den Charakteren zu vermeiden.

Bei der Verteilung der Erfahrungspunkte am Ende eines Abenteuers werden die Magischen Begleiter, genau wie ein normales Gruppenmitglied mit eingerechnet. Der Aufstieg des Begleiters in einen neuen Kreis und der maximale Talentrang seiner Fertigkeiten, richtet sich nach dem höchsten Kreis des vertrauten Adepten in einer Disziplin. Die Steigerungskosten für das Erhöhen von Fertigungsstufen, orientieren sich an der Höhe des Talentrangs und den im Grundregelwerk festgelegten Erfahrungspunkten für

Adepten. Ein Begleiter kann erst dann in einen neuen Kreis Aufsteigen, wenn er alle seine bisher erworbenen Talente, auf den Rang des neuen Kreises gesteigert hat. Genau wie einem Adepten, so ist es auch dem Magischen Begleiter gestattet, einmal pro Kreis einen der Attributswerte zu steigern.

BLUTPHÖNIX

Aus fahler Asche mit kochendem Blut
stieg empor ein Phönix aus Feuersglut.
Ein leuchtender Stern mit klarem Schrei
voll Freude im Herzen, ein Freund er sei.

Doch verloren die Freundschaft,
nun gezeichnet mit Dornen,
war er nicht mehr gesehen unter Elfengeborenen.

Mit Blut und mit Schmerz und Enttäuschung im Herzen,
bringt doch Reinheit und Licht wie die hellste der Kerzen.

Ein Schutz vor dem Bösen in der Dunkelheit,
der blutige Wächter für alle Zeit.
Und niemals erlischt die feurige Glut,
die erhitzt seinen Leib und sein kochendes Blut.

GESCHRIEBEN VON TARLON EISENGEIER - FREUND DES ELFENHOFES

Drei Ellen groß und mit einer Spannweite von fast 7 Ellen waren die Phönixe des Wyrmwaldes wohl einst die prächtigsten Erscheinungen am Himmel über dem Wald. Als magische und intelligente Kreaturen zogen sie durch ganz Barsaive auf ihrem Weg vom Todesmeer, dem Geburtsort jedes Phönix, zum Herzen des Wyrmwaldes. Als Wesen stolzer Schönheit waren sie gern gesehen am Hofe der Elfen, und obwohl sie selber nicht die Sprache der Namensgeber sprechen konnten, verstanden sie doch alles was ihnen erzählt und gelehrt wurde. Zwischen einigen Elfen und den Phönixen entstand ein enges Band der Freundschaft und als die Zeit der letzten Plage kam, traten nicht alle ihrer Art den Weg zurück ins Todesmeer an, um wie bei der Plage zuvor, das Zeitalter abzuwarten und zurückzukehren.

Doch der Preis den die Verbliebenen zahlten war grausam und veränderte für immer das Band zwischen Elfen und den einst treuen Gefährten. Aus goldweißen Federn wurde ein blutrotes Federkleid und aus einst klarem

Gesang wurde ein erschütternder Schrei. Die goldenen Klauen nun überzogen von einem dünnen Film eigenen Blutes. Die Phönixe wandten sich von den Elfen ab, aber sie blieben im Blutwald. Aus den früher geselligen Kreaturen wurden immer mehr Einzelgänger und der Kontakt zu den Namensgebern brach bis auf wenige Ausnahmen am Hofe Alachias ab. Sie alleine vermochte es Kontakt mit einigen dieser wundersamen Kreaturen zu halten.

Blutphönixe sind Namensgebern gegenüber nicht feindselig, sie ziehen es jedoch vor alleine zu bleiben. Ihre Existenz hat sie seit dem Ritual der Dornen immer mehr dahin gebracht, ganze Abschnitte des Blutwaldes als ihr Jagdrevier zu sehen. Sie verbringen Tage damit, Überreste der Plage zu beseitigen. Es gibt Berichte in denen ein ausgewachsener Blutphönix einen Dämon aus dem Hinterhalt heraus angegriffen in wenigen Augenblicken in Stücke gerissen haben soll. Andere Überlieferungen erzählen über Feinde, die den Blutphönix der sie tötete, niemals zu Gesicht bekommen haben sollen. Denn obwohl sie gute Nahkämpfer sind, ist die größte Stärke eines Blutphönixes, den richtigen Moment abzapassen um ihren Feinden mit Zaubern oder Angriffen aus dem Hinterhalt den Gar aus zu machen.



Attributswerte:

Rassenmodifikation: Windling

Geschicklichkeit: 7 (16)

Stärke: 4 (8)

Zähigkeit: 5 (10)

Wahrnehmung: 6 (15)

Willenskraft: 6 (13)

Charisma: 6 (13)

Initiative: 7

Körperliche Widerstandskraft: 11

Angriffszahl: 2 (1x Klauen / 1x Schnabel)

Magische Widerstandskraft: 8

Angriff: 10

Soziale Widerstandskraft: 7

Schaden: Klauen 9 / Schnabel 11

Physische Rüstung: 3

Anzahl der Zauber: (2)	Mystische Rüstung: 2
Spruchzauberei: 10	Niederschlag: 4
Wirkung: siehe Fähigkeiten	Erholungsproben: 2
	Flugleistung im Kampf: 55
	Normale Flugleistung: 110
	Laufleistung im Kampf: 27
	Normale Laufleistung: 54
Todesschwelle: 31	
Verwundungsschwelle: 8	Karmastufe: 6
Bewußtlosigkeitsschwelle: 22	Karmapunkte: 60

Umso älter ein Blutphönix wird, desto besser kann er seine Angriffe koordinieren und die tödlichen Klauen und den Schnabel einsetzen. Er wird ebenfalls erfahrener im Umgang seiner Geisterbeschwörerfähigkeiten. Für jeden Kreis, den ein Blutphönix aufsteigt, erhöhen sich seine Angriffs-, Schadens- und Spruchzaubereiprobe um jeweils eine Stufe.

Rassenfähigkeiten:	-	Lautloser Flug*
	-	Alle vier Kreise lernt der Blutphönix sich schneller zu regenerieren und erhält eine Erholungsprobe am Tag zusätzlich.
	-	Ein Blutphönix braucht keine Zaubermatrizen, er ist immun gegen Warpschaden durch Rohmagie.
Talente:	1. Kreis	- Karmaritual
	2. Kreis	- Unempfindlichkeit (Blutwaldkreatur 5/4)
	3. Kreis	- Phönixblut*
	4. Kreis	- Angst Einflößen / Karma auf Wahrnehmungsproben
	5. Kreis	- Astralsicht*/Magische Widerstandskraft +1
	6. Kreis	- Willensstärke/Soziale Widerstandskraft +1
	7. Kreis	- Geistersprache*/Initiativestufe +1

- 8. Kreis - Lebensblick*/Magische Widerstandskraft +1
- 9. Kreis - Fremdsprachen/Karma auf Willenskraftproben
- 10. Kreis - Falschheit erkennen/Körperliche und Magische Widerstandskraft +1

Lautloser Flug: Entsprechend dem Talent „Lautloser Gang“ des Diebes, der Blutphönix legt eine Probe in Geschicklichkeit + Kreis ab, das Ergebnis des Wirkungswurfes ist der Mindestwurf für Wahrnehmungsproben gegen den Blutphönix.

Phönixblut: Das Talent „Phönixblut“ ähnelt dem Feuerbluttalent der Luftpiraten Barsaives, nur brennt das Blut des Phönixes um ein vielfaches heißer, als das der meisten Namensgeber. Genau wie bei Feuerblut, kann der Phönix das Talent nutzen um sich auch während des Kampfes zu heilen. Er addiert hierbei seinen Rang in Phönixblut auf seine Zähigkeitsstufe und legt damit eine Erholungsprobe ab. Im Gegensatz zu den Luftpiraten hat der Blutphönix jedoch die Möglichkeit das Talent im Kampf auch gegen seinen Gegner einzusetzen. Gelingt es dem Phönix seinem Gegner mit einem Nahkampfangriff eine Wunde zuzufügen, so kann er eine Erholungsprobe opfern um das Blut des Opfers zum Brennen zu bringen. Der Blutphönix würfelt hierbei seine Stufe in Phönixblut um den Schaden zu ermitteln. Die mystische Rüstung des Opfers schützt vor dem Schaden. Phönixblutschaden kann keine weiteren Wunden verursachen.

Mögliche Geisterbeschwörer Fähigkeiten des Blutphönix:

Nicht alle Blutphönixe beherrschen die gleichen Fähigkeiten aus der Disziplin des Geisterbeschwörers. Jedoch können Blutphönixe niemals die Fähigkeiten der Beschwörung erlernen, da ihre Natur und ihre dunkle Vergangenheit durch das Ritual der Dornen sie dazu antreibt alles Unnatürliche zu zerstören. Ihre Fähigkeiten sind perfekt darauf abgestimmt zu beobachten und zu verfolgen, und wenn sich die Möglichkeit dann bietet, mit unerbittlicher Härte anzugreifen. Sie nutzen ihre Schnelligkeit und die Überraschung ihrer Opfer, um im Sturzflug verheerende Wunden auszuteilen oder zaubern aus sicherer Entfernung um sich einen Vorteil zu verschaffen. Ein Blutphönix bekommt durch seine natürliche Magie die Möglichkeit, pro Kreis nur eine neue Fähigkeit zu erlernen.

Bisher bekannte Fähigkeiten für Blutphönixe sind:

Kreis 1:	Herr der Nachtvögel	-	Grundregelwerk
	Untote Entdecken	-	Grundregelwerk
	Zauberduell mit Untoten	-	Grundregelwerk
	Astraler Speer	-	Arcane Mysteries of Barsaive
	Geistiger Dart	-	Arcane Mysteries of Barsaive
Kreis 2:	Schattengeflüster	-	Arcane Mysteries of Barsaive
	Nebelschild	-	Grundregelwerk
	Magie Spüren (Disziplin)	-	Magic – A Manual of Mystic
Kreis 3:	Magie Bannen (Disziplin)	-	Magic – A Manual of Mystic
	Schmerzen	-	Grundregelwerk
	Totenschädel	-	Grundregelwerk
	Mit Schatten verschmelzen	-	Arcane Mysteries of Barsaive
Kreis 4:	Letzte Chance	-	Arcane Mysteries of Barsaive
	Sichtfenster	-	Grundregelwerk
	Böser Blick	-	Grundregelwerk
	Todesvision	-	Grundregelwerk
Kreis 5:	Wächter	-	Grundregelwerk
	Magie Bannen (Alles)	-	Magic – A Manual of Mystic
	Dämonen Aufspüren	-	Arcane Mysteries of Barsaive
	Astrales Tor	-	Grundregelwerk
	Verdorren	-	Grundregelwerk
	Blind	-	Arcane Mysteries of Barsaive
	Sternendusche	-	Arcane Mysteries of Barsaive
Kreis 6:	Staub zu Staub	-	Arcane Mysteries of Barsaive
	Erholung	-	Grundregelwerk
	Seelenrüstung	-	Grundregelwerk
	Knochenbrecher	-	Grundregelwerk

Kreis 7:	Schadenstransfer	-	Arcane Mysteries of Barsaive
	Herzbeklemmung	-	Grundregelwerk
	Bankett von Dis	-	Arcane Mysteries of Barsaive
Kreis 8:	Dämonenfessel	-	Grundregelwerk
	Kontrolle	-	Grundregelwerk
	Schattenfessel	-	Grundregelwerk
Kreis 9:	Talentblockade	-	Kompendium
	Reich der Träume	-	Magic – A Manual of Mystic
	Stille Dunkelheit	-	Arcane Mysteries of Barsaive
Kreis 10:	Astraler Schnitt	-	Arcane Mysteries of Barsaive
	Brüchige Struktur	-	Kompendium
	Starke Struktur	-	Kompendium
	Dämonenkarma Anzapfen	-	Kompendium
	Schadensübertragung	-	Kompendium

DORNENGREIF

Mit einer Größe von acht Ellen und mit einer Spannweite von fast 12 Ellen sind Dornengreife aus dem Blutwald eine Gefahr für jeden Namensgeber, der in die Verlegenheit kommt, das Revier eines Dornengreifs unerwünscht zu betreten. Zwar sind diese intelligenten Beutevögel eher an kleinere Beute gewöhnt, gibt es jedoch Berichte darüber wie auch Trolle und Oger von diesen magischen Wesen angegriffen und in die Flucht geschlagen wurden. Es dauerte lange herauszufinden, wie Dornengreife zu dem geworden sind, was sie heute darstellen, doch schließlich gelang es einem der Elementaristen des Elfenhofes Alachias das Geheimnis zu lüften.



Zur Hälfte Tier, die andere Hälfte Holzelementar entstanden Dornengreife durch das Mitgefühl und die Bewunderung mächtiger Holzelementare der im Blutwald ansässigen Bluteichen. Schaffte ein zur Ruhe gelassener und von einer Bluteiche gefangener Greif es, sich länger als gewöhnlich den Strapazen und dem Leid der Bluteiche und ihren blutsaugenden Fähigkeiten zu widersetzen, so geschah es ab und an, dass die der Bluteiche innewohnenden Holzelementare einen Teil ihrer selbst abspalteten und den Greif mit ihrer Elementaren Magie erfüllten. Die Haut des Greifs wurde zu einer rötlich, borkigen Rinde, die mit feinen, kleinen Dornen besetzt ist. Das Federkleid veränderte sich in glatte übereinander liegende Holzplatten, die einen natürlichen Panzer gegen Feinde bilden. Nur am äußersten Drittel der Flügel besteht noch die ursprüngliche Flexibilität der Federn, um die Geschicklichkeit und Genauigkeit im Flug zu bewahren.

Neben den Körperlichen Veränderungen, verliehen die Holzelementare dem Dornengreif auch gleichzeitig einige ihrer Elementaren Fähigkeiten. So wurden die Greife nun deutlich älter, wodurch auch ihre immense Größe zu erklären ist. Außerdem sind sie in der Lage mit ihrer vollen Flugleistung in den Kampf zu rasen und einen verheerenden Sturmangriff zu fliegen. Der Dornengreif legt hierbei seine Flügel gefaltet an den Körper an und verhärtet die vordere Hälfte seines Körpers zu einer Art hölzernem Projektil. Er stellt die auf der Haut befindlichen Dornen auf und versucht seinen eigenen Körper so tief wie möglich in den Leib seines Opfers zu treiben.

Sobald ein Feind zu Boden gerissen wird, versucht der Dornengreif Ranken und Wurzeln aus dem Boden heraussprießen zu lassen, um seine Gegner am Boden zu halten und zu bedrängen. Eine ähnliche Fähigkeit nutzt der Dornengreif auch, sollte er selbst im Bodenkampf verwundet werden. Er lässt sich von den Ranken im Stehen verwurzeln, um nicht niedergeschlagen zu werden. Dornengreife sind gefährliche Nahkämpfer, und sollten sie nicht in der Lage sein, sich vor dem Angriff ihres Gegners wieder in die Luft zu erheben, so setzen sie Ihre Klauen und ihren Schnabel ein, um ganze Stücke aus den Körpern ihrer Feinde zu reißen.

Attributswerte:

Rassenmodifikation: Zwerg

Geschicklichkeit: 7 (18)

Stärke: 7 (16)

Zähigkeit: 7 (16)

Wahrnehmung: 5 (10)

Willenskraft: 5 (10)

Charisma: 5 (11)

Initiative: 7

Körperliche Widerstandskraft: 10

Angriffszahl: 2 (1x Klauen / 1x Schnabel)

Magische Widerstandskraft: 6

Angriff: 9

Soziale Widerstandskraft: 7

Schaden: Klauen 12 / Schnabel 14

Physische Rüstung: 8

Mystische Rüstung: 6

Niederschlag: 7 / Verwurzeln

Anzahl der Zauber: (1)

Erholungsproben: 3

Spruchzauberei: 10

Wirkung: Ranken / Verwurzeln

Flugleistung im Kampf: 50

Normale Flugleistung: 100

Laufleistung im Kampf: 38

Normale Laufleistung: 75

Todesschwelle: 39

Verwundungsschwelle: 11

Karmastufe: 4

Bewußtlosigkeitsschwelle: 31

Karmapunkte: 25

Umso älter ein Dornengreif wird, desto besser kann er seine Angriffe koordinieren und die tödlichen Klauen und den Schnabel einsetzen. Er wird ebenfalls geübter in der Nutzung seiner Elementarfähigkeiten. Für jeden Kreis, in den ein Dornengreif aufsteigt, erhöhen sich seine Angriffs-, Schadens- und Spruchzaubereiprobe um jeweils eine Stufe.

Rassenfähigkeiten:

- Natürliche Rüstung
- Ranken (Magierzauber des zweiten Kreises)
- Verwurzeln (Gleich dem Talent „Unerschütterliche Erde“ des Elementaristen aus dem GRW)
- Sturzangriff

Talente:

- 1. Kreis - Karmaritual
- 2. Kreis - Unempfindlichkeit (Elementarwesen 6/5)
- 3. Kreis - Holzhaut*

- 4. Kreis - Kampfsinn*/Karma auf Willenskraft
- 5. Kreis - Hieb Ausweichen*/Mag. Widerstandskraft +1
- 6. Kreis - Schmetterschlag*/Zusätzliche Erholungsprobe
- 7. Kreis - Erdhaut/Körperliche Widerstandskraft +1
- 8. Kreis - Kobrastoss*/Mag. Widerstandskraft +1
- 9. Kreis - Projektile Abwehren/Karma auf Stärke- und Geschicklichkeitsproben
- 10. Kreis - Astralangriff*/Körperliche und Magische Widerstandskraft +1

Natürliche Rüstung: Im Laufe seines Lebens wird die borkige Haut des Dornengreif immer undurchdringlicher. Die Physische Rüstung des Greifs steigt bei jedem Aufstieg in einen neuen Kreis, und die Mystische Rüstung auf jedem zweiten Kreis um einen Punkt.

Sturzangriff: Der Dornengreif stößt mit voller Geschwindigkeit hinunter auf sein Opfer um es zu Boden zu stoßen und von dort aus den Kampf fortzusetzen. Bei einem erfolgreichen Angriff, wird der Schadenswurf um 7 Stufen erhöht. Der Sturzangriff ersetzt in dieser Kampfrunde alle weiteren physischen Attacken.

GRANITSTACHLER

In den höchsten Bergen der Zwielight Gipfel verborgen, lebt einer der gefährlichsten Jäger, auf die man in Barsaive treffen kann. Obwohl der Granitstachler die Zivilisation meidet, wird immer wieder von Aufeinandertreffen zwischen den heimischen Jagdtruppen der Trolle und den großen Raubkatzen berichtet. Mit seinem wuchtigen Körperbau, einer Länge von über zwei Schritten, einer Höhe von knapp fünf Ellen und einem Gewicht von 400 Pfund, ist der Granitstachler deutlich größer und behäbiger als sein Artverwandter, der Steinlöwe. Beide Kreaturen sind zur Hälfte Raubtier und Erdelementar.

Ihren Namen erhielt die Granitfarbendes und Fell, und den großen Rücken, der im Pfeile aus elementarer elementare Ursprung ihr, sich im Terrain vollständig den Farben Umgebung anzupassen, nahezu unsichtbar ihrem das Raubtier sein Opfer, greift es unter tosendem Geheul mit einem Sturmangriff an, um das Ziel von den Beinen zu reißen, und schließlich mit den mächtigen Klauen und Reißzähnen nachzusetzen. Es gibt nur vereinzelte Berichte, über tatsächliche Angriffe der Raubkatzen auf Namensgeber, nähert sich ein Granitstachler doch nur selten den Siedlungen der Trolle. Ständig umherziehend und ohne festes Territorium, bevorzugt die Großkatze das Jagen als Einzelgänger, in den ausladenden Weiten der Zwielight Gipfel.



große Katze durch ihr fast undurchdringliches Stachel auf ihrem Kampf totbringende Erde abfeuern kann. Der der Kreatur ermöglicht es der Berge und Täler fast und Konturen ihrer und so während der Jagd Opfer aufzulauern. Überrascht

Attributswerte:

Rassenmodifikation: Obsidianer

Geschicklichkeit: 6 (13)

Stärke: 9 (22)

Zähigkeit: 7 (18)

Wahrnehmung: 5 (10)

Willenskraft: 5 (10)

Charisma: 5 (11)

Initiative: 6

Körperliche Widerstandskraft: 7

Angriffszahl: 2 (1x Klauen / 1x Biss)

Magische Widerstandskraft: 6

Angriff: 8

Soziale Widerstandskraft: 7

Schaden: Klauen 13 / Biss 15

Physische Rüstung: 10

Mystische Rüstung: 7

Niederschlag: 9

Anzahl der Zauber: 1

Erholungsproben: 3

Spruchzauberei: 10

Wirkung: Erdpfeile / Erdverschmelzung

Laufleistung im Kampf: 27

Normale Laufleistung: 54

Todesschwelle: 42

Verwundungsschwelle: 15

Karmastufe: 3

Bewußtlosigkeitsschwelle: 34

Karmapunkte: 20

Umso älter ein Granitstachler wird, desto besser kann er seine Angriffe koordinieren und die tödlichen Klauen und den Biss einsetzen. Er wird ebenfalls geübter in der Nutzung seiner Elementarfähigkeiten. Für jeden Kreis, in den ein Granitstachler aufsteigt, erhöhen sich seine Angriffs-, Schadens- und Spruchzaubereiprobe um jeweils eine Stufe.

Rassenfähigkeiten:

- Sturmangriff (Gleich dem Talent „Schildangriff“ des Luftpiraten)
- Erdverschmelzung (Elementaristenzauber des Ersten Kreises)
- Erdpfeile (Elementaristenzauber des Ersten Kreises)

Talente:

- | | | |
|----------|---|--|
| 1. Kreis | - | Karmaritual |
| 2. Kreis | - | Sturmangriff*/Unempfindlichkeit (Elementarwesen 6/5) |
| 3. Kreis | - | Kampfgebrüll* |
| 4. Kreis | - | Weitsprung*/Karma auf Stärkeproben |
| 5. Kreis | - | Feuerblut*/Soziale Widerstandskraft +1 |

- 6. Kreis - Schwungvoller Angriff*/Körperliche Widerstandskraft +1
- 7. Kreis - Stählerner Blick*/Karma auf Schadensproben
- 8. Kreis - Hieb Ausweichen/Mag. Widerstandskraft +1
- 9. Kreis - Kritischer Treffer/Karma auf Charisma- und Willenskraftproben
- 10. Kreis - Löwenherz*/Körperliche Widerstandskraft +1
Eine zusätzliche Erholungsprobe

NACHWORT

Ein großer Dank geht an meine Frau Stefanie,
ohne deren Geduld und Unterstützung
ich niemals die Zeit gefunden hätte,
mich diesem aufwendigen Hobby zu widmen.
Ebenso Danke ich meiner Tochter Paulina,
die es jetzt zwar noch nicht verstehen kann,
mir aber mit ihrer aufgeweckten und frohen Art
ständig zu neuen Einfällen für Talentkniffe verholfen hat.
Ich trage Euch immer in meinem Herzen.



PAULINA PENDZIALEK – GEBOREN AM 10.06.2012



Verborgene Talente...

... gibt es überall in Barsaive. Von den Straßen Throals bis in die Tiefen des Blutwaldes, von den Höhen und Tälern der Zwielightgipfel bis in den

todbringenden Urwald des Servos Dschungel, gibt es Adepten, die über nie gesehene und einzigartige Talente verfügen. Sie sind Meister ihrer Disziplin und der Vielfalt ihrer Tricks und Kniffe sind keine Grenzen gesetzt. Jene, die ihre Kunst bewundern durften, vermögen oft nicht zu sagen, was sich wirklich vor ihren Augen abgespielt hat. Wunderbare akrobatische Kunststücke oder blitzschnelle tödliche Angriffe, oftmals gehen diese Hand in Hand. Also seit gewarnt und haltet stets die Augen offen nach Verborgenen Talenten...

“Verborgene Talente“ ist ein inoffizieller Ergänzungsband zum Rollenspielsystem Earthdawn, von Fans für Fans. Der Band beinhaltet eine umfangreiche Sammlung aus über hundert neuen Talentkniffen aller ursprünglichen Disziplinen und stellt eine neue Klasse von magischen Begleitern vor.



Earthdawn ist ein eingetragenes
Warenzeichen der FASA
Corporation, deutscher
Lizenznehmer ist der
Games In-Verlag in München.