

Talente

Name:	Kreis
Ablenkung	5
Abrichten	2
Abwehrkreis	5
Ätherhaut	5
Ätherwaffe	14
Adlerauge	8
Angst Einflößen	2
Ansatz zur Perfektion	10
Anspornen	9
Arkane Gefasel	4
Artefaktgeschichte	1
Astralangriff	9
Astrales Schild	11
Astralnetz	9
Astralsicht	1
Aurarüstung	13
Beeindrucken	9
Beweisanalyse	2
Blattschuss	1
Blitzschnelle Fäuste	10
Blitzwurf	8
Blocken	2
Boote Steuern	1
Brand Pfeil	3
Bücher Gedächtnis	3
Chamäleon	12
Dekapo	7
Dietrich	1
Einfluss entdecken	13
Eiserner Wille	1
Eleganter Abgang	8
Element Bettreten	13
Elementarsprache	3
Emphatische Wahrnehmung	3
Entwaffnen	6
Erdhaut	7
Erster Eindruck	1
Erweiterte Matrix	6
Fadenweben	1 / 4
Fallen entschärfen	3
Falschheit erkennen	9
Feilschen	2
Festnageln	9

Fetisch Erschaffen	1
Feuerblut	1
Flinke Hand	6
Fluch aufheben	3
Fremdsprachen	2
Gassenwissen	5
Gedanken Verbergen	10
Gedankenkette	12
Gefestigter Geist	12
Gefühlsmelodie	1
Geistwaffe	1
Geisterpferd	3
Geistersprache	3
Geistesgegenwart	4
Geistwandeln	12
Gepanzerte Matrix	9
Gezielten Querschläger	6
Gilft	12
Hammerschlag	8
Hass der Rechtschaffenheit	9
Heilendes Feuer	2
Herz der Natur	10
Herzliches Lachen	3
Hieb ausweichen	1
Holzhaut	1
Hypnotisieren	8
Kampfgebrüll	1
Kampfsinn	2
Karmaritual	1
Klettern	1
Klingend jonglieren	9
Körperkontrolle	1
Kompasspfeil	3
Krallenhand	1
Kreisenden Spion	8
Kritischer Treffer	9
Kunstreiten	1
Läutern	5
Lautloser Gang	1
Lesen/ Schreiben	1
Letzte Rettung	6
Löwenherz	6
Luftgleiten	5
Luftschiffahrt	1

Lufttanz	1
Magische Klinge	1
Magischen Markierung	1
Magische Maske	2
Magisches Gespür	7
Magisches Spurenlesen	1
Manövrieren	1
Matrixschlag	9
Mehrfacher Schlag	14
Metamagie	13
Mob Aufwiegen	7
Nachdenkliche Miene	11
Nachtreten	3
Nahkampfwaffen	1
Parade	2
Pfeilhagel	11
Projektile ablenken	5
Projekttilwaffen	1
Puls der Schlacht	13
Reinigende Kälte	5
Resistenzen	9
Riposte	4
Rüstung schmieden	5
Schadensverteilung	2
Schildangriff	2
Schiff Erwecken	14
Schläge horten	9
Schmettertschlag	4
Schnelles weben	14
Schuld abwälzen	10
Schutzgeist	7
Schwachstelle erkennen	6
Schwenkangriff	3
Schwungvoller Angriff	6
Sicherer Pfad	8
Spektakulärer Angriff	1
Sprint	2
Spruchzauberei	1
Stählerner Blick	6
Standhaftigkeit	1
Starrsinn	4
Steinhaut	13
Stimme imitieren	1
Sturmangriff	1
Sturzflug	1

Summenmatrix	13
Taschendiebstahl	1
Tieranalyse	2
Tier bändigen	1
Tier heilen	5
Tierfreundschaft	1
Tierische Sinne	3
Tiegersprung	3
Tödlicher Schlag	14
Totstellen	3
Überraschungs-angriff	1
Überrumpelung	15
Unempfindlichkeit	2
Untrügerischer Blick	8
Verformung	7
Verspotten	1
Vertrauten Stärken	14
Vertrauten Verbessern	10
Verteidigung	11
Vitalität	11
Waffe verbergen	6
Waffenloser Kampf	1
Weitsprung	2
Willensstärke	4
Windkissen	3
Windtanz	1
Wirbelwind	10
Wundübertragung	9
Wurfwaffen	1
Zauberbücher verstehen	1
Zaubermatrix	1
Zauber Neutralisieren	10
Zorn des Himmels	10
Zweite Chance	15
Zweiter Angriff	7
Zweiter Schuss	4
Zweitwaffe	4

Talente im Detail:

Ablenkung

Stufe: Rang + Charismastufe

Aktion: Ja (andauernd)

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Das Talent Ablenkung ermöglicht einem Charakter, seine charmante Art und einen Hauch von Magie zu benutzen, um einen Gegner abzulenken. Die Zielperson muss verstehen können, was der Charakter sagt, damit das Talent funktioniert. Ablenkung kann auch im Kampf eingesetzt werden. Der Charakter legt eine Probe in Ablenkung gegen die Soziale Widerstandskraft der Zielperson ab. Wenn er die Probe besteht, vertrödeln Zielperson und Charakter die Zeit mit müßigem Geschwätz. Die Ablenkung dauert eine Anzahl von Runden gleich dem Rang des Charakters in diesem Talent. *In dieser Zeitspanne ist die Zielperson abgelenkt und wird bei allen Proben mit einem Stufenmodifikator von -Erfolgsgrad belegt und bei Wah-Proben mit Rang in Ablenkung. Außerdem werden alle Kampfwerte (Widerstandswerte) um Erfolgsgrad verringert.* Der Charakter, der die Ablenkung einsetzt, kann es jederzeit beenden, aber damit beendet er auch die Wirkung. Das Talent kann gegen Zielpersonen eingesetzt werden, die angegriffen werden, aber ein erfolgreicher Angriff, der eine Wunde hervorruft, neutralisiert die Wirkung dieses Talents und macht den Charakter für die nächsten 24 Stunden immun dagegen.

Abrichten

Stufe: Rang + Charismastufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Das Talent Abrichten ermöglicht einem Charakter, Tiere darauf zu dressieren, simplen Befehlen wie: „Such andere Wesen“ – „Beschnuppere den Stein“ und „Lauf nach Hause“ sowie den üblichen „Sitz“ – „Bei Fuß“ – „Hol“ und „Fass“ zu gehorchen. Jeder Befehl erfordert einen eigenen erfolgreichen Einsatz des Talents. *Jeder Einsatz dauert eine Tag, in welcher der Charakter das Tier gut behandeln muss. Der Charakter legt eine Probe entweder gegen die Soziale oder Magische Widerstandskraft des Tieres ab, je nachdem, welcher Wert höher ist. Eine erfolgreiche Probe bedeutet, das Tier versteht den Befehl und gehorcht ihm, aber nur, wenn er von diesem Charakter gegeben wird. Das Tier gehorcht dem Befehl nicht, wenn er von einem anderen Charakter gegeben wird. Außerdem kann der Char das Tier so dressieren das es für jeden Rang in Abrichten eine Fertigkeit um 1 Steigern darf, dieses dauert pro Einsatz 1 Woche Training.*

Abwehrkreis

Stufe: Rang + Geschicklichkeitsstufe

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Das Talent Abwehrkreis erhöht die Körperliche Widerstandskraft eines Reiters und seines Reittiers. Der Charakter spornt sein Reittier zu einer wirbelnden Kreisbewegung an, was die Angreifer verwirrt. Der Charakter legt eine Probe in Abwehrkreis ab und erhöht damit die Körperliche Widerstandskraft seines

Reittiers und seiner selbst um den Rang des Charakters in diesem Talent, und zwar für eine Anzahl von Runden gleich dem Resultat der Probe.

Ätherhaut

Stufe: Rang + Willenskraftstufe

Aktion: Andauernd

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Das Talent ermöglicht einem Charakter, sich selbst zu härten und damit widerstandsfähiger gegen körperliche Angriffe zu machen. Der Charakter zieht Eisäther aus dem Astralraum und bestreicht damit sich selbst. Dieses Ritual erfordert eine halbe Stunde intensiver Meditation. Der Charakter legt eine Probe in Ätherhaut gegen seine eigene Zähigkeitsstufe ab. Bei einem Erfolg erhöhen sich seine Todes-, Verwundungs- und Bewußtlosigkeitsschwelle um seinen Rang in Ätherhaut. Die Wirkung des Talents hält 24 Stunden an. Wenn die Ätherhautprobe misslingt, erleidet der Charakter automatisch eine Anzahl von Schadenspunkten in Höhe seiner Verwundungsschwelle, so dass er außer den Schadenspunkten auch noch eine Wunde hinnehmen muss. Rüstungen schützen dagegen nicht.

Ätherwaffe

Stufe: Rang + Willenskraft

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 5

Ätherwaffe erlaubt einem Charakter seine Waffe unstofflich zu machen. Die Waffe erglüht dann in einem wirbelnden roten, grünen oder blauen Nebel und kann feste Hindernisse durchdringen (z.B. Rüstungen), verfestigt sich aber wieder, sobald sie ein lebendes Ziel trifft. Als Angriffsprobe macht der Charakter eine Probe auf Nahkampfwaffe, Wurfaffen oder Projektilwaffen. Gelingt sie, wird eine Probe auf Ätherwaffe gegen die MWSK des Ziels hinterhergeworfen. Misslingt diese wird der Angriff normal abgehandelt. Gelingt diese aber wird der Schaden ermittelt ohne den Rüstungswert des Ziels zu beachten. Ätherwaffe kann nur gegen Gegner eingesetzt werden, die stoffliche Körper besitzen. Wenn das Talent Ätherwaffe auf Projektilwaffen angewendet wird, wird nur das Projektil selbst, nicht der Bogen oder die Schleuder, ätherisch.

Adlerauge

Stufe: Rang + Wahrnehmungsstufe

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Ein Charakter setzt das Talent Adlerauge ein, um entfernte Ziele aufs Korn zu nehmen. Wenn der Charakter die Talentprobe gegen die Magische Widerstandskraft des Ziels besteht, versetzt ihn Adlerauge in die Lage, auf diese Ziele zu schießen oder werfen, als seien sie nah, so dass er alle negativen Entfernungsmodifikatoren, die sonst zur Anwendung kämen, ignorieren kann. Bei jedem Einsatz des Talents hält die Wirkung

um eine dem Rang des Charakters in diesem Talent entsprechende Anzahl von Runden an. Die Wirkung setzt in der Runde nach der bestandenen Talentprobe ein. Adlerauge gibt einem Charakter lediglich eine bessere Chance, ein Ziel zu treffen. Das Talent erhöht nicht die Reichweite einer Wurf- oder Projektilwaffe.

Angst Einflößen

Stufe: Rang + Willenskraftstufe

Aktion: andauernd

Karma erforderlich: Ja

Überanstrengung: Nein

Das Talent Angst einflößen ermöglicht einem Charakter, einen anderen zu ängstigen. Der Charakter stellt sich einfach vor den anderen und starrt ihn 1 Runde schweigend an. Damit das Talent seine Wirkung entfalten kann, muss entweder der Charakter die Augen der Zielperson oder die Zielperson die Augen des Charakters sehen können. In der nächsten Runde legt der Charakter eine Talentprobe gegen die Magische Widerstandskraft der Zielperson ab. Wenn er die Probe besteht, hält sich die Zielperson für eine Anzahl von Runden gleich dem Rang des Charakters in diesem Talent von diesem fern. Wenn geängstigte Personen nicht in der Lage sind, sich vollständig aus der unmittelbaren Umgebung zurückzuziehen, entfernen sie sich zumindest so weit wie möglich. Ein Gegner, der von den Auswirkungen des Talents Angst einflößen betroffen ist, kann in jeder nachfolgenden Runde versuchen, diese zu überwinden. Der Betroffene muss eine Willenskraftprobe (oder eine Probe auf ein der Furcht entgegenwirkendes Talent) gegen die Stufenzahl des Charakters in Angst einflößen ablegen. Bei einer erfolgreichen Probe kann der Gegner seine Angst für diese Runde unterdrücken.

Ansatz Zur Perfektion

Stufe: Rang

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Ja

Überanstrengung: Nein

Ansatz zur Perfektion steigert die Wirksamkeit anderer Talente oder Fertigkeiten. Es kann nur auf Handwerkliche Talente oder Handwerkliche Fertigkeiten angewendet werden, deren Einsatz länger als eine Minute dauert. Ein Spieler muss ansagen, dass er Ansatz zur Perfektion einsetzen wird, ehe er das andere Talent oder die Fertigkeit anwendet. Der Charakter legt eine Probe auf Ansatz zur Perfektion gegen seine magische Widerstandskraft ab. Gelingt sie, zählt er seinen Rang zum Ergebnis eines einzelnen Würfels bei einer Talentprobe hinzu. Ist die Summe aus Würfelergebnis plus dem Rang von Ansatz zur Perfektion größer oder gleich dem normalen Würfelmaximum, erhält der Charakter einen Bonuswürfel. Der Karmapunkt berechtigt den Charakter lediglich, Ansatz zur Perfektion einzusetzen. Für dieses Talent werden keine Karmawürfel geworfen.

Eine Waffenschmiedin würfelt W8 + W6 für eine Probe auf Artefaktgeschichte. Sie hat Ansatz zur Perfektion auf Rang 3 und

beschließt, es für diese Talentprobe einzusetzen. Sie würfelt eine 5 mit W8, eine 3 mit dem W6. Würde sie Ansatz zur Perfektion mit dem W6 koppeln, wäre das Ergebnis eine 6 und würde ihr zu einem Bonuswürfel verhelfen. Koppelt sie es mit dem W8, wäre der Erfolg eine 8 und würde ihr ebenfalls zu einem Bonuswürfel verhelfen. Sie wählt den Bonus-W8 und würfelt eine 7. Ihr Endergebnis ist: 8 (für W8 + Rang in Ansatz zur Perfektion) + 3 (für W6) + 7 (Bonuswürfel) = 18.

Ansporn

Stufe: Rang + Charisma

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Ja

Überanstrengung: Nein (s.u.)

Das Talent Ansporn erlaubt einem Charakter, seinen Gefährten während des Kampfes Mut zuzusprechen. Es kann nur im Verlauf von Kämpfen eingesetzt werden. Wenn der Charakter, der das Talent einsetzt, kein Reittier hat, erleidet er einen Punkt Überanstrengungsschaden. Bevor er die Probe ablegt, wählt er aus, wen er anspornen will. Sich selbst kann er nicht anspornen. Nachdem er angesagt hat, wem die Vorteile seines Ansporns zugutekommen sollen, legt er eine Probe auf Ansporn ab und vergleicht den Erfolg mit der Sozialen Widerstandskraft der jeweiligen Zielcharaktere. Eine gelungene Probe berechtigt einen Charakter zu einer sofortigen Erholungsprobe – allerdings muss er eine Erholungsprobe verfügbar haben; Ansporn verleiht keine zusätzlichen. Der Einsatz dieses Talents lässt auch Niedergeschlagene Charaktere Aufstehen, auch wenn sie keine Erholungsprobe nutzen konnten. Die Maximalzahl von Charakteren, die angespart werden können, entspricht dem Rang des Anspornenden in diesem Talent.

Arkane Gefasel

Stufe: Rang + Willenskraftstufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Ja

Überanstrengung: Nein

Das Talent Arkane Gefasel ermöglicht einem Charakter, andere durch die Äußerung unheilvoller und größtenteils unverständlicher Warnungen zu verwirren. Arkane Gefasel ist wirkungslos, wenn es gegen Personen eingesetzt wird, die in einen Kampf verwickelt sind. Der Charakter legt eine Probe gegen die Soziale Widerstandskraft der Zielperson ab. Wenn der Charakter versucht, das Talent gegen mehr als eine Person einzusetzen, addiert er +1 für jede zusätzliche Person zum höchsten Sozialen Widerstandskraftwert in der Gruppe. Diese Zahl ergibt dann den Mindestwurf für die Probe. Unter dem Einfluss des Arkanen Gefasels unternehmen sie keine feindliche Aktion, solange niemand eine feindliche Aktion gegen sie unternimmt. Die Wirkung des Arkanen Gefasels hält sich eine Anzahl von Runden gleich dem Talentrang des Charakters in diesem Talent. In dieser Zeitspanne muss der Charakter fortwährend „faseln“, sonst endet die Wirkung. Personen, die unter dem Einfluss des Arkanen Gefasels stehen, sind anfälliger für

die Wirkungen anderer Sozialer Talente.

Wenn andere Charaktere ebenfalls versuchen, die Soziale Widerstandskraft der Zielpersonen zu durchbrechen, erhalten sie auf alle Proben gegen Soziale Widerstandskraft einen Bonus in Höhe des Talentrangs des Magiers in Arkanem Gefasel. Dieser Bonus zählt nicht bei Verspotten, Kampfgebrüll, Angst Effekten o.ä. schädlichen Effekten.

Artefaktgeschichte

Stufe: Rang + Wahrnehmungsstufe

Aktion: Andauernd

Karma erforderlich: Ja

Überanstrengung: Nein

Das Talent Artefaktgeschichte ermöglicht einem Charakter, die Geschichte eines verzauberten oder weltlichen Gegenstands in Erfahrung zu bringen. Der Charakter muss den Gegenstand mindestens 1 Woche lang bei sich tragen und ihn jede Nacht mindestens 1 Stunde lang studieren. Nach der zehnten Nacht kann der Charakter eine Probe in Artefaktgeschichte gegen die Magische Widerstandskraft des Gegenstands ablegen. Der Erfolgsgrad bestimmt das Ausmaß des erlangten Wissens. Ein durchschnittlicher Erfolg enthüllt eine Schlüsselinformation aus der Geschichte des Gegenstands. Ein guter Erfolg enthüllt zwei Schlüsselinformationen, ein hervorragender Erfolg drei und ein außergewöhnlicher Erfolg vier. Das Talent Artefaktgeschichte kann beliebig oft auf ein und denselben Gegenstand eingesetzt werden, jedes Mal nach einer Studienwoche. Wenn ein Charakter einen Gegenstand öfter als einmal studiert, gibt der Erfolgsgrad in allen darauffolgenden Proben die Anzahl der zusätzlichen Schlüsselinformationen an, die der Charakter aus der Geschichte des Gegenstands erfahren kann. Der Rang des Charakters in diesem Talent ist gleich der maximalen Anzahl der Schlüsselinformationen, die der Charakter mit diesem Talent in Erfahrung bringen kann. Sobald sich sein Rang in Artefaktgeschichte erhöht, kann er weitere Schlüsselinformationen in Erfahrung bringen. Der Rang in Artefaktgeschichte entspricht außerdem dem maximalen Fadenrang jeder Schlüsselinformation, die über einen Gegenstand in Erfahrung gebracht werden kann.

Astralangriff

Stufe: Rang + Willenskraftstufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 3

Das Talent Astralangriff ermöglicht einem Charakter, durch den Astralraum anzugreifen. Um Astralangriff einsetzen zu können, muss der Charakter eines der beiden Talente Astralsicht oder Fadenweben besitzen. Der Charakter benutzt die Stufenzahl in Astralangriff, um eine Angriffsprobe gegen die Magische Widerstandskraft abzulegen. Bei einem erfolgreichen Treffer folgt ein normaler Schadenswurf (mit evtl. Boni). Falls der Gegner Physische Rüstung trägt, schützt diese ihn auch in diesem Fall, jedoch können Abwehrtalente wie Hieb ausweichen, Block,

oder Parade nicht gegen die Attacken eingesetzt werden, die mit Astralangriff durchgeführt wurden. Die Waffe des Charakters verschwindet außer Sicht, wenn sie in den Astralraum eintritt, um dann von kalten, grünen Nebelschwaden umgeben wieder aufzutauen.

Astrales Schild

Attribut: Rang+ Will+5

Aktion: Nein

Karma: ja

Überanstrengung: (1 Erholungsprobe)*

Beim Einsatz des Talentes, wird der Charakter von einem bläulichen Schimmer umgeben.

Der Charakter erzeugt ein magisches Schutzschild mit Trefferpunkten in Höhe des Ergebnisses der Talentprobe um sich selbst. Es schützt vor magischen und vor physischen Angriffen und absorbiert den Schaden bis es keine Trefferpunkte mehr hat (übriger Schaden kommt durch). Es verschwindet nach Rang Minuten automatisch, wenn es bis dahin nicht aufgebraucht ist.

*Der erste Einsatz des Talents je Tag kostet keine Erholungsprobe, jeder Weitere Einsatz kostet 1 Erholungsprobe.

Astralnetz

Stufe: Rang + Willenskraft

Aktion: ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Das Talent Astralnetz erlaubt einem Charakter, ein klebriges Netz zu erschaffen, das einen großen Bereich bedecken kann: die betroffene Fläche entspricht dem Talentrang des Charakters in Rechtsschritt. Das Netz erstreckt sich in den Astralraum und kann dort ebenso wie auf dieser Welt Wesen einfangen.. Das Netz hat einen Klebwert, der dem Ergebnis der Astralnetzprobe entspricht. Im Netz gefangene Wesen und solche, die versuchen, den vom Netz bedeckten Bereich zu überqueren, müssen eine Geschicklichkeitsprobe oder Akrobatik gegen den Klebwert machen. Ein Scheitern führt dazu, dass der Charakter hängen bleibt. Im Kampf erleidet er dann die gleichen Auswirkungen, als wäre er niedergeschlagen. Um sich zu befreien, muss einem Charakter entweder eine Stärkeprobe gegen den doppelten Rang des Netzes gelingen. Das Netz existiert eine Anzahl von Minuten, die dem Ergebnis der Astralnetzprobe entspricht.

Astralsicht

Stufe: Rang + Wahrnehmungsstufe

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Das Talent Astralsicht ermöglicht einem Charakter, in die Astralebene zu sehen. Der Magier muss bei der Astralsichtprobe mindestens eine 6 würfeln, um in die Astralebene zu sehen. Das Ergebnis der Probe wird mit der Magischen Widerstandskraft aller Charaktere und Objekte in Reichweite verglichen. Der Magier sieht all jene, deren Magische Widerstandskraft kleiner oder gleich dem Ergebnis der Probe ist. Ein Charakter

oder Objekt mit größerer Magischer Widerstandskraft bleibt für den Magier unsichtbar. Die Reichweite dieses Talents ist gleich dem Rang des Magiers in Astralsicht x 10 Schritte. Der Charakter kann nichts sehen, was sich außerhalb dieser Reichweite befindet. Die Fähigkeit der Astralsicht hält für eine Rundenzahl gleich dem Rang des Charakters in Astralsicht an. Der Charakter überanstrengt sich jedes Mal, wenn er versucht, das Talent einzusetzen.

Ein Patzer in dem Talent hat dieselben Auswirkungen wie Rohe Magie mit Rang des Talenten als Kreis des Zaubers.

Aurarüstung

Stufe: Rang + Willenskraft

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 2

Das Talent Aurarüstung erlaubt einem Charakter, den Wert entweder seiner Mystischen Rüstung oder der Rüstung, die er trägt, zu erhöhen. Der Charakter macht eine Probe auf Aurarüstung gegen seinen gegenwärtigen entweder Mystischen oder Physischen Rüstungswert. Ein Erfolg steigert den entsprechenden Rüstungswert um den Rang des Charakters bei Aurarüstung. Jede Anwendung von Aurarüstung hält 10 Runden

Beeindrucken

Stufe: Rang + Charisma

Aktion: ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Ein Charakter kann das Talent Beeindruckenden dazu einsetzen, Zuschauer mit der Zurschaustellung seiner Treffsicherheit zu beeindrucken. Der Charakter kündigt seinen Angriff laut an, indem er sein Ziel und die ungefähre Stelle bekannt gibt, die er zu treffen beabsichtigt. Er legt einen normalen Angriffsprobe mit dem passenden Talent/Fertigkeit ab (Projektil Waffen, Waffenlos, Nahkampfwaffen, Wurfaffen usw...) mit einem passenden MW ab (z.B. KWSK des Ziels). Dabei erhält der Angriff einen Malus von -3 für Bestimmtes Ziel treffen. Bei einer erfolgreichen Probe trifft er die angekündigte Stelle. Gegner, die diesen Könnensbeweis beobachten, sind entsprechend beeindruckt und der Spieler legt eine Probe mit Beeindrucken gegen die SWSK der Ziele ab. *Eine erfolgreiche Probe erhöht die SWSK des Charakters um Rang.*

Beweisanalyse

Stufe: Rang + Wahrnehmungsstufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Ein Charakter wendet das Talent Beweisanalyse an, um Beweise zu untersuchen. Diese Untersuchung besteht zu gleichen Teilen aus Beobachtung, Logik und Vorausahnung. Ein Charakter könnte zum Beispiel ein Bett untersuchen und feststellen, dass sein Benutzer nicht gut geschlafen hat, oder er könnte eine Waffe als Mordwaffe identifizieren. Als Faustregel lässt sich festhalten, dass mit diesem Talent nur Fragen der Art, was mit einem Gegenstand oder Ort

geschehen ist, beantwortet werden können.

Der Charakter legt eine Talentprobe gegen die Magische Widerstandskraft derjenigen Person ab, die für den Beweis verantwortlich ist. Im obigen Beispiel würde er die Talentprobe gegen die Magische Widerstandskraft der Person ablegen, die in dem Bett geschlafen hat. *Wenn die Aktivität vor mehr als 1 Stunden stattgefunden hat, wird der Mindestwurf je 1h um 1 erhöht.*

Außerdem stehen dem Charakter Rang mal 2 Fragen zu um das Tatgeschehen zu beurteilen. Das Talent hilft nicht bei der Beantwortung der Fragen „wer?“ und „warum?“.

Blattschuss

Stufe: Rang + Geschicklichkeitsstufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Ja

Überanstrengung: 1 je Karma

Das Talent Blattschuss ermöglicht einem Charakter einen sehr präzisen Wurfaffen- oder Projektilwaffenangriff. Der Charakter legt eine Angriffsprobe ab, wobei er anstelle seiner Stufe in Projektilwaffen seine Stufe in Blattschuss einsetzt. Der Charakter muss mindestens einen Karmapunkt bei der Angriffsprobe aufwenden und darf insgesamt so viele Karmapunkte aufwenden, wie er Ränge in Blattschuss besitzt. Wenn ein Charakter dieses Talent einsetzt, muss er bei einem Misserfolg die Angriffsprobe unter Aufwendung jeweils einen Karmapunktes so lange wiederholen, bis das Resultat der Probe größer ist als die Körperliche Widerstandskraft des Ziels oder der Charakter keine Karmapunkte mehr besitzt. Ist die Angriffsprobe einmal bestanden, kann der Charakter keine zusätzlichen Karmapunkte aufwenden, um den Erfolgsgrad der Probe zu erhöhen.

Blitzschnelle Fäuste

Stufe: Rang + Geschicklichkeitsstufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: ja

Überanstrengung: 1 je Angriff

Blitzschnelle Fäuste ermöglicht dem Charakter mehrere Angriffe in einer einzigen Runde abzulegen. Die maximale Anzahl der Angriffe, entspricht seinem Rang in Blitzschnelle Fäuste. Er muss ansagen wie viele angriffe er maximal haben möchte. Der Charakter macht eine Talentprobe für jeden waffenlosen Angriff in Folge. Ist der Angriff erfolgreich, treffen die Blitzschnellen Fäuste und der Charakter macht Schaden. Der Charakter darf das Talent Körperkontrolle, Krallenhand usw. für seinen Schadenswurf einsetzen, muss sich aber die Überanstrengung für jeden Gebrauch von Körperkontrolle abziehen. Falls der Charakter nicht trifft, kann er in dieser Runde Blitzschnelle Fäuste nicht mehr einsetzen, erleidet aber den vollen ÜB aus den angekündigten Angriffen. Der Charakter kann dieses Talent nicht mit anderen Talenten kombinieren, die ihm zusätzliche Angriffe in einer Runde garantieren.

Blitzwurf

Stufe: Rang + Geschicklichkeitsstufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: siehe unten

Das Talent Blitzwurf ermöglicht einem Charakter, mehrere Waffen in einer einzigen Kampfrunde zu werfen. Der Charakter muss vor dem ersten Angriff ansagen, wie viele Waffen er zu werfen beabsichtigt, wobei sein Rang in Blitzwurf die maximal mögliche Anzahl angibt. Für jede geworfene Waffe muss der Charakter 1 Punkt Überanstrengungsschaden hinnehmen. Der Charakter legt nacheinander eine Blitzwurfprobe für jede geworfene Waffe ab. Bei einer erfolgreichen Probe trifft die Waffe und verursacht normal Schaden. Danach würfelt der Charakter für die nächste Waffe. Wenn eine Blitzwurfprobe misslingt, geht die Waffe vorbei und der Charakter darf in dieser Runde keine weiteren Blitzwurfproben machen. Unabhängig von der tatsächlich geworfenen Anzahl erleidet der Charakter Überanstrengung für alle zuvor angesagten Waffen. Die Angriffe mit Blitzwurf müssen nicht alle auf dasselbe Ziel gerichtet sein. Wie beim Talent Wurfaffen kann der Charakter keine Waffen verwenden, die er nicht mit einer Hand führen kann. Blitzwurf kann nicht mit Waffen verwendet werden, die über die Größe 2 hinausgehen.

Blocken

Stufe: Rang + Stärke

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 2

Das Talent Blocken erlaubt einem Charakter einen Angriff (Nah- oder Waffenlos) durch kraft mit dem Schild zu blocken. Der Charakter legt eine Probe in Blocken gegen das Ergebnis der Angriffsprobe eines einzelnen Gegners ab. Wenn das Blockergebnis höher ist als das Ergebnis der Angriffsprobe, wehrt der angegriffene Charakter den Hieb ab. *Sollte ihm dabei allerdings kein guter Erfolg gelingen, gilt der Angriff des Gegners automatisch als "Angriff zum Schild zerschmettern"* Der Charakter muss eine Schild führen. Das Talent kann nicht zusammen mit Hieb Ausweichen oder Parade gegen den gleichen Angriff eingesetzt werden.

Boote Steuern

Stufe: Rang + Geschicklichkeit

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Das Talent Boote Steuern steht für die Kunst, Flußschiffe zu lenken. Dieses Talent erlaubt den Charakter die Funktionsweise des Flussschiffs zu verstehen und das Schiff zu Steuern. Der Mindestwurf der Probe wird zum durchgeführten des Manöver bestimmt zum Anlegen eines Schiffes beträgt er 5, für Manöver im Kampf liegt er zwischen 5 und 15 (Schiffskampfregele und entsprechenden Mindest Würfel im Schiffskampf Kapitel S.120-121 im Kompendium). Auch kann er die Geschwindigkeit des Fahrzeugs erhöhen, dazu muss er Boote Steuern allerdings mindestens mit Rang 5 beherrschen. Dabei ist der Mindestwurf für die Anwendung des

Talents Boote Steuern die Geschwindigkeit des Fahrzeugs und jeder Erfolgsgrad erhöht die Geschwindigkeit für Rang Runden um 1. Da Steuern der Flussschifferschein zum Teil eine Wissenschaft zum Teil Magie zu sein Fluss Schiffe Schiffsbesatzung stellen zwar gelegentlich Arbeiter ohne Boote Steuern ein doch diese Teil der Mannschaft fallen meist alle unangenehm Aufgaben zu.

Mit dem Talent können alle Flußschiffe gesteuert werden inklusive Segelschiffe und Ruderboote usw.

Brandpfeil

Stufe: Rang + 3

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Ja

Überanstrengung: 2

Das Talent Brandpfeil ermöglicht einem Charakter, aus einem normalen Pfeil einen brennenden Pfeil zu machen. Dieser Vorgang zerstört den Pfeil. Wenn der Charakter eine normale Projektilwaffe verwendet, wird der Rang in Brandpfeil zur Schadensstufe der Waffe addieren. Der Karmawürfel wird zum Schadenswurf hinzugezählt.

Büchergedächtnis

Stufe: Rang + Willenskraftstufe

Aktion: Andauernd

Karma erforderlich: Ja

Überanstrengung: Nein

Das Talent Büchergedächtnis ermöglicht einem Charakter, sich Wissen aus einem Buch, von einem Bild oder ein Text zu merken. Dazu muss der Charakter pro Buch nur eine Büchergedächtnisprobe ablegen, und zwar gegen die Magische Widerstandskraft des Buchs. Die Magische Widerstandskraft der meisten Grimoires ist mindestens gleich der Wirkschwierigkeit des höchstrangigen Zaubers, den es enthält. Was den Einsatz des Talents betrifft, so entspricht ein Grimoire einem Buch. Normale Bücher haben eine Magische Widerstandskraft von 5. Der Charakter kann sich pro Runde eine Anzahl von Seiten gleich seinem Rang in diesem Talent vergegenwärtigen. Der Charakter muss das ganze Buch in einer durchgängigen Sitzung abfragen. Wenn er zwischendurch eine andere Aktion unternimmt, wird seine Konzentration gestört, und die gesamte Abfrage geht wieder verloren. Der Charakter muss die Sprache, in der das Buch abgefasst ist, nicht lesen können, um sich seinen Inhalt zu vergegenwärtigen.

Chamäleon

Stufe: Rang + Willenskraft

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Das Talent Chamäleon erlaubt es einem Charakter, mit seiner Umgebung zu verschmelzen, wodurch es sehr schwierig wird, ihn zu entdecken. Er legt dazu eine Probe auf Chamäleon ab und merkt sich das Ergebnis. Dieses Ergebnis ist der Mindestwurf für jeden, der versucht, den Charakter mittels eines der fünf normalen Sinne zu entdecken: Sicht, Gehör, Tast-, Geruchs- und

Geschmackssinn. Der Charakter, der Chamäleon einsetzt, kann weder angreifen noch zaubern, Fäden weben oder sich schneller als mit seiner Laufleistung im Kampf bewegen, ohne den Chamäleoneffekt aufzuheben. Der Effekt hält eine Anzahl von Runden an, die dem Talentrang des Charakters entspricht.

Dakapo

Stufe: Rang + Charismastufe

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Ja

Überanstrengung: 1

Das Talent Dakapo erlaubt einem Charakter, in einer Runde einen zweiten sozialen Angriff durchzuführen. Für den zweiten sozialen Angriff legt der Charakter eine Dakapoprobe für einen beliebigen sozialen Angriffe ab. Das Talent Dakapo kann nur dann angewendet werden, wenn die erste Aktion des Charakters ein sozialer Angriff aus der oben stehenden Liste war. Der Charakter darf in dieser Runde keine Talente oder Fertigkeiten einsetzen, um einen Nahkampfwaffen-, Projektilwaffen-, Wurfaffen- oder Waffenlosen Angriff durchzuführen. Der zweite soziale Angriff verwendet Würfel entsprechend der Stufenzahl für Dakapo.

Dietrich

Stufe: Rang + Geschicklichkeitsstufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Ein Charakter setzt das Talent Dietrich ein, um Schlösser zu öffnen. Dieses magische Talent beschwört einen blassblauen telekinetischen Dietrich herauf. Der Dietrich kann benutzt werden, um ganz gewöhnliche Schlösser und auch magische Schlösser zu öffnen. Der Charakter legt eine Talentprobe gegen einen vom Spielleiter bestimmten Mindestwurf oder, wenn ein magisches Schloss geöffnet werden soll, gegen die Magische Widerstandskraft des Schlosses ab. Ein Erfolg bedeutet, dass sich das Schloss öffnet. Ein Charakter kann so oft versuchen, ein und dasselbe Schloss zu öffnen, wie er Ränge im Talent Dietrich besitzt. Wenn ein Charakter die ihm maximal erlaubte Anzahl von Versuchen unternimmt, ein Schloss zu öffnen, und es nicht schafft, darf er dies erst wieder versuchen, wenn er einen zusätzlichen Rang in seinem Talent erworben hat.

Einfluß Entdecken

Stufe: Rang + Wahrnehmung

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Ja

Überanstrengung: Nein

Einfluss Entdecken erlaubt einem Charakter, festzustellen, ob ein anderer Charakter unter dem Einfluss eines Dämons steht oder nicht. Um dieses Talent anzuwenden, muss er eine Probe auf Einfluss Entdecken gegen die Soziale Widerstandskraft des Ziels machen. Ein Durchschnittlicher Erfolg reicht aus, um zu enthüllen, ob der Zielcharakter Spuren eines Dämons trägt. Leider ist dieser Makel

allen Abenteurern gemeinsam, die in letzter Zeit Ziel von Dämonenmagie wurden oder gegen einen Dämon gekämpft haben. Ein Guter Erfolg enthüllt, ob der Charakter derzeit vom Geist eines Dämons besessen ist oder ihn sonst irgendwie beherbergt oder nicht. Ein Hervorragender Erfolg verrät, ob der Charakter freiwillig einen Pakt mit einem Dämon eingegangen ist. Bei einem Außergewöhnlichen Erfolg erfährt der Anwender des Talents Art und Identität des Dämons.

Eiserner Wille

Stufe: Rang + Willenskraftstufe

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Das Talent Eiserner Wille ermöglicht einem Charakter, seine Mystische Rüstung zu verstärken. Bildlich gesprochen, stählt der Charakter seine Entschlossenheit und presst seine Gedanken in ein konsequenteres, widerstandsfähigeres Schema. Daraufhin legt der Charakter eine Probe in Eiserner Wille ab und ersetzt für eine Anzahl von Runden gleich seinem Rang in Eiserner Wille seine Mystische Rüstung durch das Resultat der Probe, und zwar auch dann, wenn dieses Resultat geringer ist als seine Mystische Rüstung.

Eleganter Abgang

Stufe: Rang + Charismastufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Ein Charakter kann einem Kampf entkommen, indem er einen magischen Eleganten Abgang macht. Der Mindestwurf für die Talentprobe ergibt sich aus dem höchsten sozialen Widerstandskraftwert plus 1 für jeden weiteren Charakter in der Gruppe der Gegner. Jeder Gegner muss verstehen können, was der Charakter sagt, sonst ist Eleganter Abgang wirkungslos. Wenn der Charakter die Talentprobe besteht, muss er sich vom Kampfgeschehen entfernen. Darüber hinaus darf er keine andere Handlung unternehmen. Die durch den Einsatz des Talents verwirrten Gegner können eine Anzahl von Runden gleich dem Talentrang nichts gegen den Charakter unternehmen. Eleganter Abgang schützt nur den Charakter, der das Talent einsetzt. Seine Gefährten müssen für sich selbst sorgen. Wenn der Charakter nach Einsatz des Eleganten Abgangs noch einmal in das Kampfgeschehen eingreift, geraten die von diesem Talent betroffenen Gegner in Wut. Sie versuchen den Charakter mit allen Mitteln anzugreifen und sind immun gegen alle Proben, die gegen ihre Soziale Widerstandskraft abgelegt werden (also gegen alle weiteren Beeinflussungsversuche). Aufgrund ihrer Wut legen sie alle weiteren Proben mit einem Modifikator von +1 ab.

Element Betreten

Stufe: Rang + Willenskraft

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Ja

Überanstrengung: 1/min

Erlaubt auf einem Element zu gehen.

Mindestwurf 10. Hält für eine Minute an. Jede

weitere Minute kostet einen Punkt

Überanstrengungsschaden und erhöht den MW

um 3. Horizontal bewegt er sich mit der

normalen Laufleistung, klettern geht nur mit

der Laufleistung im Kampf. Während der

Wirkzeit ist der Charakter immun gegen

schaden des Elements.

Beim Erlernen des Talents muss ein Element

(Feuer, Wasser, Luft, Erde) gewählt werden.

Elementarsprachen

Stufe: Rang + Wahrnehmungsstufe

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Das Talent Elementarsprachen ermöglicht einem Charakter, die Sprache der Luft, der Erde, des Feuers und des Wassers (die vier Elementarsprachen) zu sprechen. Mit Holz- und Pflanzenelementaren können sich Charaktere unter Benutzung dieses Talents nicht unterhalten, da ein besonderer Zauber erforderlich ist, um deren absonderliche Sprache zu entschlüsseln. Jeder Rang in Elementarsprachen erschließt dem Charakter eine zusätzliche Elementarsprache. Rang 1 erlaubt dem Charakter, eine Elementarsprache seiner Wahl zu sprechen. Mit Rang 4 kann er alle vier Elementarsprachen sprechen. Wenn der Charakter mit einem Elementar redet, legt er eine Talentprobe gegen die Magische Widerstandskraft des Elementars ab. Der Erfolgsgrad bestimmt, wie gut das Verständnis zwischen Charakter und Elementar ist. Bei einem durchschnittlichen oder guten Erfolg versteht der Elementar im Wesentlichen, wovon der Charakter redet, aber dieser ist nicht in der Lage, komplexe Fragen zu stellen oder Bitten an ihn zu richten. Ein hervorragender und Besserer Erfolg bedeutet, dass der Elementar den Charakter vollkommen versteht. Der Charakter kann komplizierte Themen mit ihm erörtern und ihm detaillierte Fragen stellen.

Empathische Wahrnehmung

Stufe: Rang + Charismastufe

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Das Talent Empathische Wahrnehmung ermöglicht einem Charakter, die Gefühle und Emotionen eines anderen Charakters oder Tieres zu spüren. Um dieses Talent einsetzen zu können, muss der Charakter das Talent auf die andere Person „ausrichten“. Diese Ausrichtung hat für ein Jahr oder so lange Bestand, bis der Charakter die Ausrichtung ändert. Ein Charakter kann sich pro Rang in diesem Talent auf einen Charakter ausrichten. Zum Beispiel könnte sich ein Charakter mit Rang 4 in diesem Talent auf 4 andere Charaktere ausrichten. Um sich auf eine Zielperson auszurichten, muss der Charakter drei Minuten in stiller Meditation bei dieser Person verbringen. Der Charakter legt eine Probe in Empathische Wahrnehmung gegen

die Magische Widerstandskraft der Zielperson ab. Bei einem Erfolg spürt der Charakter Emotionen und Gefühle der Zielperson. Das Talent vermittelt dem Charakter auch ein vages Gefühl über den Aufenthaltsort der Zielperson, und zwar im Bereich eines Neunziggradwinkels, verrät jedoch nichts über die Entfernung. Die Wirkung des Talents hat eine Reichweite gleich dem Talentrang in Meilen.

Entwaffnen

Stufe: Rang + Geschicklichkeitsstufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Dieses Talent macht sich eine Kombination aus der Gewandtheit im Umgang mit dem Schwert und instinktiver Levitationsmagie zunutze und hilft einem Charakter dabei, seinem Gegner die Waffe aus der Hand zu schlagen. Nach der Erklärung, dass er das Talent Entwaffnen einsetzt, legt der Charakter eine Angriffsprobe unter Benutzung seiner Entwaffnenstufe ab. Wenn er die Probe besteht, fliegt die Waffe des Gegners in die Richtung davon, die sich der entwaffnende Charakter aussucht. *Die Flugweite der Waffe in Schritt wird mit einem Schadenswurf ermittelt.* Das Talent hat keinen Einfluss auf körpereigene Waffen wie Krallenhand. Entwaffnen ist nur mit Nahkampfwaffen möglich.

Erdhaut

Stufe: Rang

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Das Talent Erdhaut macht einen Charakter wesentlich widerstandsfähiger gegen Schäden. Erdhaut verbraucht jeden Tag, an dem es eingesetzt wird, eine der Erholungsproben des Charakters. Der Charakter kann dieses Talent nur einmal pro Tag einsetzen und muss außerdem einen Rang in Holzhaut besitzen, um Erdhaut einsetzen zu können. Der Rang des Charakters in Erdhaut, darf denjenigen in Holzhaut nicht übersteigen. Der Charakter muss Holzhaut am gleichen Tag einsetzen, an dem er Erdhaut einsetzt. Die Wirkung von Erdhaut hält volle 24 Stunden an oder bis die Wirkung von Holzhaut verfliegen ist oder der Charakter die Wirkung von sich aus aufhebt. Erdhaut vergrößert die Wirksamkeit des Holzhauttalents und macht die Haut noch widerstandsfähiger. Erdhaut ermöglicht einem Charakter, noch mehr Schaden hinzunehmen, bevor er stirbt. Seine primäre Magie erhöht die Magische Widerstandskraft. Wie bei Holzhaut wirkt die Haut des Charakters rinden- oder holzähnlich, doch mit Adern in der Farbe dunkler Erde. Die Magische Widerstandskraft des Charakters und seine Todesschwelle erhöhen sich um eine Zahl gleich dem Rang des Charakters in Erdhaut.

Erster Eindruck

Stufe: Rang + Charismastufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Ja

Überanstrengung: Nein

Das Talent Erster Eindruck hilft einem Charakter dabei, bei Personen, die er gerade kennengelernt hat, einen positiven Eindruck zu erwecken. Der Charakter legt eine Talentprobe gegen die Soziale Widerstandskraft der Zielperson ab. *Durch eine bestandene Probe gewinnt der Charakter einen Bonus in Höhe seines Rangs in Erster Eindruck auf alle Charismaprobe.* Die Wirkung des Talents hält für eine Anzahl von Tagen gleich der Differenz zwischen dem Ergebnis der Probe und der Sozialen Widerstandskraft der Zielperson an. Das Talent darf gegen ein und dieselbe Zielperson nur einmal eingesetzt werden.

Erweiterte Matrix

Stufe: Rang

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Magier eignen sich das Talent Erweiterte Matrix an, um sich Zauber, für die Fäden erforderlich sind, besser nutzbar machen zu können. Eine Erweiterte Matrix kann die Struktur eines Zaubers halten. Anders als eine normale Zaubermatrix hält eine Erweiterte Matrix nicht nur die Struktur, sondern auch einen Faden. Der Magier webt seinen Faden, wenn er die Erweiterte Matrix abstimmt. Dies gestattet ihm, den Zauber zu wirken, ohne den gehaltenen Faden dabei zu weben. Eine Erweiterte Matrix muss für eine bestimmte Art von Magie (Elementarismus, Geisterbeschörung, Illusion usw.) erworben werden, wodurch die Art von Sprüchen festgelegt wird, die darin ausschließlich gehalten werden können.

Fadenweben

Stufe: Rang + Wahrnehmungsstufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Charaktere benutzen das Talent Fadenweben, um magische Fäden zu weben. Ein Charakter kann nur eine Anzahl aktiver Fäden in Höhe seines Rangs im Talent Fadenweben haben. Zum Beispiel könnte ein Charakter mit Rang 3 im Fadenweben 3 aktive Fäden zur gleichen Zeit haben. Diese Beschränkung gilt nicht für Fäden, die in Zaubermatrixen eingewoben werden. (Siehe das Kapitel Das Wesen der Magie auf Seite 150 und 151 zu weiteren Informationen über Fäden und Zaubermatrixen.) Jede Disziplin hat ihre eigene Variation des Fadenwebens. Das entsprechende Talent wird auf dem Charakterbogen eingetragen. Beispielsweise würde auf dem Datenblatt eines Schützen Pfeilweben notiert.

Fallen Entschärfen

Stufe: Rang + Geschicklichkeitsstufe +3

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Charaktere mit dem Talent Fallen Entschärfen verlassen sich auf Gespür, Geschicklichkeit und einen Hauch Magie, um Fallen unbrauchbar zu machen. Der Charakter legt eine Talentprobe gegen den Mindestwurf der Falle ab (der vom Spielleiter bei Erschaffung

der Falle festgelegt wird). Bei einer bestandenen Probe wird der Auslöser der Falle unbrauchbar, so dass sie nicht mehr zuschnappen

Falschheit Erkennen -

Stufe: Rang + Wahrnehmung

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Das Talent Falschheit Erkennen ist eine magische Form von Wahrnehmung, durch die ein Charakter Übertreibungen, Halbwahrheiten oder glatte Lügen erkennen kann. Er legt dazu eine Probe auf Falschheit Erkennen gegen die Soziale Widerstandskraft des Zielcharakters oder dem Ergebnis einer Probe eines entsprechenden Talentes/Fertigkeit ab. Bei einem Erfolg erkennt er, dass der Zielcharakter in gewissem Maße lügt. Bei einem guten oder besseren Erfolg weiß der Charakter, was für eine Art von Lüge (Übertreibung, Halbwahrheit oder komplette Erfindung) ihm der Zielcharakter gerade aufzuzischen versucht. die Magie in diesem Talent durchschaut mit Leichtigkeit Fertigkeiten die nicht auf Magie beruhen, daher werden Fertigkeiten schon bei einem besseren als Schlechtem Erfolg durchschaut. Außerdem ist es mit einer Probe gegen die SWSK des Zieles möglich deren Gefühlslage einzuschätzen. Der Erfolgsgrad gibt dabei Hinweise über die Menge der Informationen

Feilschen

Stufe: Rang + Charismastufe

Aktion: Andauernd

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Das Talent Feilschen ermöglicht einem Charakter, beim Kauf oder Verkauf von Waren über den Preis zu verhandeln. Der Charakter legt eine Feilschenprobe gegen die Soziale Widerstandskraft plus (falls vorhanden) den Talent(Fertigkeits)rang in Feilschen des Verhandlungspartners ab. Der Erfolgsgrad bestimmt, in wieweit sich der Preis der verkauften Ware ändert.

Erfolgsgrad	Preisänderung
Schlechter Erfolg	20% zugunsten des Anderen
Misserfolg	10% zugunsten des Anderen
durchschnittlicher Erfolg	5% zugunsten des Charakters
guter Erfolg	10% zugunsten des Charakters
hervorragender Erfolg	20% zugunsten des Charakters
außergewöhnlicher Erfolg	30% zugunsten des Charakter

Festnageln

Stufe: Rang + Geschicklichkeit

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Das Talent Festnageln erlaubt einem Charakter, einen Gegner in die Ecke zu drängen, indem er mit einer Nahkampfwaffe in schneller Folge wirbelnde Angriffe durchführt und so den Gegner in seiner Bewegungsfähigkeit einschränkt. Der Charakter macht eine Probe auf Festnageln gegen die Körperliche Widerstandskraft des Ziels. Will er das Talent gegen mehr als einen Gegner anwenden, muss er die Probe gegen die höchste Körperliche Widerstandskraft unter den Mitgliedern der Zielgruppe ablegen, erhöht um jeweils +1 für jeden zusätzlichen Verteidiger. Ein Erfolg bedeutet, dass der Charakter das Ziel festnagelt und so verhindert, dass es vor ihm fliehen kann. *Ein festgenageltes Ziel kann nur den festnagelnden Charakter angreifen und hat einen Abzug auf alle Proben, der dem Rang des angreifenden Charakters bei Festnageln entspricht.* Die Auswirkungen des Festnagelns halten nur 1 Runde lang, wenn dies früher geschieht, bis der festnagelnde Charakter das nächste Mal handelt oder dem Ziel eine *Wille gegen dem Rang von Festnageln mit einem hervorragenden Erfolg gelingt.* Ein Angriff zum Festnageln erzeugt keinen Schaden.

Fetisch erschaffen

Stufe: Rang + Wahrnehmung

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Das Talent Fetisch erschaffen ermöglicht einem Schamanen, Zaubernetische für die Zauber, die er erlernt hat, zu erschaffen. Er benötigt je Fetisch etwa eine Stunde und der MW ist die Wirkschwierigkeit des Zaubers. Ist der Fetisch zerstört worden kann der Schamane den Zauber nur noch Roh Zaubern (erlöst sich aus den Matrizen und kann nicht mehr eingebettet werden).

Feuerblut

Stufe: Rang + Zähigkeitsstufe

Aktion: Ja (Kein angriff diese runde Möglich)

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Das Talent Feuerblut ermöglicht einem Charakter, eine seiner verfügbaren Erholungsproben mitten in einer Kampfrunde abzulegen, wobei die Zähigkeitsstufe durch die Feuerblutstufe ersetzt wird. Der Charakter kann in dieser Runde keinen Angriff (auch nicht mit Zweitwaffe/Zweitschlag/ Nachtreten usw.) ausführen, aber er muss sich nicht aus dem Kampfgeschehen zurückziehen. Feuerblut bewirkt, dass das Blut welches aus den Wunden und Schnitten des Charakters tropft, zischt und Blasen wirft. In der Runde, in welcher der Charakter das Talent einsetzt, verdampft das Blut, reinigt die Wunden und heilt sie teilweise.

Flinke Hand

Stufe: Rang + Wahrnehmungsstufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Ja

Überanstrengung: Nein

Das Talent Flinke Hand ermöglicht einem Charakter, unbemerkt Gegenstände von einem

Ort zu einem anderen zu bewegen oder mit einem anderen auszutauschen. Gegenstände und/oder Zielperson(en) dürfen höchstens zwei Schritte vom Charakter entfernt sein, der das Talent einsetzt. Die Gegenstände dürfen maximal 6 Zoll lang sein. Bei seiner Talentprobe addiert der Charakter die Anzahl der ausgetauschten oder bewegten Gegenstände zum höchsten Magischen Widerstandskraftwert seiner potentiellen Beobachter, plus der Anzahl der Beobachter. *Er benötigt einen normalen Erfolg damit das austauschen gelingt.* Allerdings kann ihn auch eine Probe auf Wahrnehmung mit einem höheren Ergebnis als sein Wurf aufliegen lassen. Diese Fertigkeit kann auch eingesetzt werden um Falsch zu spielen, der Wurf und die ÜB zählen je Abend.

Fluch Aufheben

Stufe: Rang + Willenskraftstufe

Aktion: ritual

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Das Talent Fluch Aufheben ermöglicht einem Charakter in einem Halbstündigen Ritual, einen schwachen Fluch kurzzeitig aufzuheben. Der Charakter legt eine Probe in Fluch aufheben gegen die MWSK des Fluch Aussprechens ab. Ein Erfolg neutralisiert den Fluch vorübergehend. Die Wirkung des Talents hält für eine Anzahl von Stunden gleich dem Ergebnis der Probe an. Ein außergewöhnlicher Erfolg neutralisiert den Fluch. Je Fluch ist je Tag nur ein versuch erlaubt.

Fremdsprachen

Stufe: Rang + Wahrnehmungsstufe

Aktion: andauernd

Karma erforderlich: Ja

Überanstrengung: 1

Das Talent Fremdsprachen ermöglicht einem Charakter, eine Sprache auf magische Weise dauerhaft zu erlernen. Jeder Rang in diesem Talent erlaubt dem Charakter, eine neue Sprache zu lernen. Solange dem Charakter noch ein Rang zur Verfügung steht, kann er die neue Sprache erlernen. Sobald einer Sprache ein Rang zugeordnet ist, kann dieser nicht mehr dazu benutzt werden, eine neue Sprache zu erlernen. *Um sich eine Sprache anzueignen, muss der Charakter einem mindestens einminütigen Gespräch in dieser Sprache zuhören.* Der Charakter legt eine Fremdsprachenprobe gegen die unten aufgelisteten Mindestwürfe ab. (Die Mindestwürfe beziehen sich auf die jeweiligen Standardversionen dieser Sprachen. Jede Sprache hat zahllose Variationen und Dialekte. Wenn ein Charakter versucht, eine bestimmte Variante zu erkennen, wird der Mindestwurf um 2 erhöht.)

Sprache	Schwierigkeit
Elfish (Sperethiel)	6
Menschlich	6
Obsidian	7
Orkisch	6

Trollisch	6
T'Skrang	7
Windling	7
Zwergisch/ Barsaivisch	5
Theranisch	6
Arcania	6
Vasgothia	5
Marak	6
Kreana	6
Aznan	6
Indrisia	7
Kania	6

Ein Erfolg bei der Talentprobe bedeutet, der Charakter kann die Sprache sprechen und verstehen. Die Sprachen, die ein Charakter spricht, werden auf dem Charakterdatenblatt festgehalten. Wenn ein Charakter eine Fremdsprache spricht oder einem Gespräch darin zuhört, legt er eine Fremdsprachenprobe ab, um festzustellen, wie gut er sich unterhalten kann. Das Ergebnis legt den Verständigungsgrad fest. Simple Sätze und Ideen wie „Wo geht es zum Wachtmeister?“ erfordern nur ein Ergebnis von 2. Normale Unterhaltungen, die eigenartige Redewendungen oder Jargon enthalten, erfordern ein Resultat von 6. Technisch orientierte Gespräche und andere in spezialisiertem Jargon geführte Unterhaltungen erfordern eine 10. Gespräche über philosophische Themen und abstrakte Ideen erfordern eine 13. Eine Fremdsprachenprobe ermöglicht dem Charakter, sich eine Anzahl von Minuten gleich seinem Rang in Fremdsprachen zu unterhalten.

Gassenwissen

Stufe: Rang + Wahrnehmungsstufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Ja

Überanstrengung: Nein

Mit Hilfe des Talents Gassenwissen kann sich ein Charakter instinktiv im Innenleben urbaner Umgebungen zurechtfinden, sogar in Städten, in denen er nie zuvor gewesen ist. Der Charakter legt eine Probe in Gassenwissen gegen den Komplexitätsgrad der Stadt ab (vgl. nachfolgende Tabelle). Bei einem guten oder besseren Erfolg hat der Charakter ein intuitives Verständnis für die jeweilige Stadt. Dieses Wissen kann alles betreffen vom Regierungsapparat über Art und Ort diverser Händler bis hin zu Methoden und Treffpunkte der örtlichen Unterwelt. Es steht dem Spielleiter frei, vom Charakter getrennte Proben für verschiedene Arten von Information zu verlangen oder Modifikatoren auf den Mindestwurf festzulegen, um unterschiedliche Städte vergleichbarer Größe darzustellen.

Größe	Schwierigkeit	Beispiel
Dorf	8	Hanto
Kleinstadt	10	Haven
Stadt	12	Märkteburg
Großstadt	13	Travar

Gedanken Verbergen

Stufe: Rang + Willenskraft

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Ja

Überanstrengung: Nein

Das Talent Gedanken Verbergen schützt eine bestimmte Art von Gedanken oder Einstellungen vor telepathischen Sondierungen oder anderen Formen von Hellsichtmagie. Dieses Talent ersetzt den wahren Gedanken bzw die Einstellung durch vage und unverbindliche Bilder oder Empfindungen als Reaktion auf die geistige Sondierung. Gedanken Verbergen kann nur auf Freiwillige angewandt werden, die selbst festlegen, welchen Gedanken das Talent verbergen wird. Typische zu versteckende Gedanken könnten unter anderem sein: "Den besten Schatz fanden wir in Parlainth" oder "König Gerrik ist ein Idiot". Um das Talent anzuwenden, macht der Charakter eine Probe gegen die Magische Widerstandskraft des Empfängers. Das Ergebnis der Probe ist die Magische Widerstandskraft des Ziels gegen magisches Suchen nach dem verborgenen Gedanken. Die Dauer von Gedanken Verbergen beträgt eine Anzahl von Stunden, die dem Talentrang des Charakters entspricht. Eine gelungene geistige Sondierung bringt den verborgenen Gedanken an den Tag und neutralisiert das Gedanken Verbergen.

Gedankenkette

Stufe: Rang + Wahrnehmung

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Gedankenkette erlaubt einem Charakter, eine telepathische Verbindung zu einer anderen Person aufzubauen. Der Charakter macht eine Probe auf Gedankenkette gegen die Magische Widerstandskraft des Ziels. Ein Erfolg schafft eine Verbindung, die den Charakteren erlaubt, telepathisch zu kommunizieren. Die Verständigung erfolgt lautlos und erfordert nicht mehr Anstrengung als die geistige Formulierung der Worte. Der Empfänger des Gedankens hört und spürt die Worte. Gedanken werden als Worte und summender, kitzelnder Druck übermittelt. Der Druck ist zwar nicht schmerzhaft, man weiß aber, dass er bei Personen, die ihn nicht erwarten, gelegentlich einen merkwürdigen Gesichtsausdruck hervorruft. Jede Anwendung von Gedankenkette hält eine Anzahl von Minuten vor, die dem Ergebnis der Probe entspricht.

Gefestigter Geist

Stufe: Rang

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 2

Das Talent Gefestigter Geist erhöht entweder die SWSK oder die MWSK um den Rang. Der Charakter legt eine Probe gegen seine eigene MWSK ab (kann nicht gesenkt werden). Bei einem Durchschnittlichen Erfolg hält das Talent 1 Runde bei einem Guten 2 Runden usw.

Das Talent kann nur einmal gleichzeitig auf einen Charakter liegen und beim Wirken muss bestimmt werden ob es auf die MWSK oder SWSK geht und kann für die Wirkzeit nicht geändert werden.

Gefühlsmelodie

Stufe: Rang + Charismastufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Das Talent Gefühlsmelodie setzt die kraftvolle Stimme eines Charakters ein, um Lieder zu singen, die beim Publikum grundlegende Gefühle wie Angst, Liebe, Hass, Glück, Wut und Freude hervorrufen. Das Publikum richtet dieses Gefühl gegen die Hauptfigur des Liedes; wenn der Charakter z.B. ein Lied über einen König singt, empfindet das Publikum das Gefühl hinsichtlich des Königs. Die Ausführung von Gefühlsmelodie dauert mindestens eine halbe Stunde. Am Ende jeder halben Stunde legt der Charakter eine Talentprobe gegen den höchsten Sozialen Widerstandskraftwert im Publikum ab. Vom Erfolgsgrad dieser Probe hängt ab, wie viele Mitglieder des Publikums von der Wirkung des Talents erfasst werden. Ein durchschnittlicher Erfolg bedeutet, dass ein Viertel des Publikums erfasst wird. Ein guter Erfolg erfasst die Hälfte, ein hervorragender Erfolg erfasst drei Viertel, und ein außergewöhnlicher Erfolg bedeutet, dass das gesamte Publikum erfasst wird. Bei mehrfachem Einsatz des Talents ist die Wirkung kumulativ. Zwei aufeinanderfolgende durchschnittliche Erfolge haben dieselbe Wirkung wie ein guter Erfolg, zwei gute Erfolge haben dieselbe Wirkung wie ein Hervorragender Erfolg, und so weiter. Die Wirkung des Liedes hält eine Anzahl von Tagen gleich dem Rang des Charakters in Gefühlsmelodie an. In dieser Zeit sind die betroffenen Personen wesentlich empfänglicher für Anregungen, die etwas mit dem durch das Lied erzeugten Gefühl zu tun haben. Charaktere, die derartige Anregungen machen, bekommen einen Modifikator von +1 auf jede Interaktionsprobe. Charaktere, welche Anregungen machen, die der Gefühlsmelodie entgegenwirken, werden mit einem Modifikator von -1 belegt. Wenn der Charakter bei einer Gefühlsmelodieprobe versagt, muss er seinen Vortrag sofort beenden. Die Menschen sind der Vorstellung überdrüssig, und der Charakter darf dieses Talent frühestens wieder am Morgen des nächsten Tages einsetzen.

Geistwaffe

Stufe: Rang

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Das Talent Geistwaffe erlaubt dem Charakter, im Handumdrehen aus reiner Willenskraft eine stoffliche Waffe zu erschaffen. Der Rang in Geistwaffe legt im Allgemeinen die Art von Waffe festlegen, die erschaffen wird. Auf Rang 1 beispielsweise ist es ein Messer; auf Rang 2 ein Dolchen und auf Rang 5 könnte es ein Breitschwert werden. Die Waffe macht Rang + Stärke schaden ohne Stärkeminimum, wird immer einhändig geführt, sie kann nur vom Erschaffer geführt werden und hält Rang Stunden. Es kann nur eine Waffe gleichzeitig gerufen werden.

Geisterpferd

Stufe: Rang + Willenskraftstufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Das Talent Geisterpferd ermöglicht einem Charakter, ein Reittier zu beschwören. Der Charakter legt eine Geisterpferdprobe gegen einen Beschwörungsmindwurf von 8 ab. Ein Erfolg beschwört ein Geisterreittier herauf, „dessen Augen Feuer sind und dessen Fell Sommergewitter und Nebel ist“. Geisterreittiere nehmen normalerweise die Gestalt von Pferden oder Einhörnern an, aber es sind auch andere Gestalten überliefert. Geisterpferde können ohne Last auf Luft galoppieren, jedoch keinen Reiter in der Luft tragen. Sie können 6 Zoll in der Erde versinken, was es Pferd und Reiter gestattet, durch Gänge zu reiten, die für ein normales Pferd-Reiter-Gespans zu niedrig sind. Nur der Charakter, der das Geisterpferd beschworen hat, kann es auch reiten. Das Geisterpferd löst sich eher auf als dem Befehl eines anderen zu gehorchen. Ein Geisterpferd bleibt eine Anzahl von Minuten gleich dem Ergebnis der Geisterpferdprobe auf dieser Welt, danach löst es sich in Nebel auf. Die Stärke und der Schaden eines Geisterpferdes entsprechen dem Talentrang des Charakters + 3.

Geschicklichkeitsstufe	5
Stärkestufe	Talentrang + 3
Zähigkeitsstufe	5
Wahrnehmungsstufe	4
Willenskraftstufe	6
Charismastufe	2
Initiative	7
Angriffszahl	1
Angriff	5
Schaden	Talentrang + 3
Todesschwelle	24
Verwundungsschwelle	6
Bewusstlosigkeitsschwelle	16

Körperliche Widerstandskraft	8
Magische Widerstandskraft	8
Soziale Widerstandskraft	9
Rüstung	0
Mystische Rüstung	3
Niederschlag	7
Erholungsproben	2
Laufleistung im Kampf	15
Normale Laufleistung	30

Geistersprache

Stufe: Rang + Wahrnehmungsstufe

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Das Talent Geistersprache ermöglicht einem Charakter, mit Geistern und Wesenheiten zu reden, und zwar einschließlich derjenigen, die seine Sprache nicht sprechen oder normalerweise nicht verbal kommunizieren. Der Charakter legt eine Probe in Geistersprache gegen die Magische Widerstandskraft des Geistes ab. Ein Erfolg bedeutet, dass der Charakter mit dem Geist reden kann. Die Wirkung des Talents hält eine Anzahl von Minuten gleich dem Rang des Charakters in Geistersprache an. Dieses Talent zwingt den Geist nicht dazu, sich mit dem Charakter zu unterhalten, sondern macht lediglich eine verbale Kommunikation möglich.

Geistesgegenwart

Stufe: Rang + *Geschicklichkeitsstufe* +3

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1 (2, siehe Text)

Das Talent Geistesgegenwart ermöglicht einem Charakter, schneller auf Fallen zu reagieren. Wenn ein Charakter mit diesem Talent unabsichtlich eine Falle auslöst, legt der Charakter eine Probe in Geistesgegenwart gegen die Initiative der Falle ab. Wenn die Initiative des Charakters größer ist als die der Falle, kann er noch reagieren, bevor sie aktiv wird, und damit vielleicht der Falle ausweichen. Das Talent kann sowohl gegen magische als auch mechanische Fallen eingesetzt werden. Wenn der Charakter mitten im Kampf eine Falle auslöst, ermöglicht dieses Talent dem Charakter eine zusätzliche Initiativeprobe, um festzustellen, ob er der Falle ausweichen kann. Dieser Einsatz des Talents verursacht 1 zusätzlichen Überanstrengungspunkt.

Geistwandeln

Stufe: Rang + Willenskraft

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Ja

Überanstrengung: Nein

Ein Charakter kann Geistwandeln anwenden, um seinen Geist auf einen Ausflug durch den nahen Astralraum zu schicken. Das Ergebnis in der Probe auf Geistwandeln ist die Anzahl von Minuten, die sich der Geist astral bewegen kann. Der Charakter muss vor Ablauf der Zeit seinen Geist in seinen Körper zurückholen, andernfalls wird er vom Körper getrennt. Geschieht dies, stirbt der Charakter, und sein Geist ist dazu verdammt, weiterhin durch den Astralraum zu wandern. Der Charakter kann Geistwandeln beenden, ehe die Zeit ganz abgelaufen ist, aber nur, wenn sein Geist in seinen Körper zurückgekehrt ist. Solange der Charakter im Astralraum ist, kann er viele physische Barrieren durchdringen, da diese nur auf der physischen Welt präsent sind. Er kann sich dabei höchstens mit einer seiner Laufleistung im Kampf entsprechenden Geschwindigkeit fortbewegen. Versuche, durch Gegenstände hindurchzugehen, die Magisch sind, erfordern eine zusätzliche Probe auf Geistwandeln. Gelingt sie, kann der Charakter jenseits des Hindernisses weitergehen. Während der Zeit, die ein Charakter im Astralraum verbringt, setzt er sich den dortigen Gefahren aus. Diese erwachsen aus der Verschmutzung des Astralraums ebenso wie aus der Gegenwart von Dämonen auf der Astralebene. Ein Charakter, der Geistwandeln anwendet, nimmt pro Minute, die sich sein Geist im Astralraum aufhält, Schaden. Die Höhe dieses Schadens hängt davon ab, wie der betreffende Bereich des Astralraums einzustufen ist. Einzelheiten können Sie aus der untenstehenden Tabelle entnehmen. Die Verschmutzung des Astralraums hat jedoch auch eine gute Seite, denn sie verbirgt die Charaktere vor dem Blick der Dämonen. Wie gut sie verborgen sind, hängt ebenfalls von der Einstufung des Bereichs ab, in dem sich der Charakter befindet. Die Verschmutzung im Astralraum schlägt sich in einem Bonus zur Magischen Widerstandskraft des Charakters nieder. Die Tabelle gibt an, wie hoch dieser Bonus je nach Standort des Charakters im Astralraum ist. Die Kategorien Sicher, Offen, Befleckt und Verunreinigt werden auf S. 163 im Grundregelwerk erklärt.

Region	Schaden/Minute	Bonus zur Magischen Widerstandskraft
Sicher	Stufe 4	+0
Offen	Stufe 8	+4
Befleckt	Stufe 12	+12
Verunreinigt	Stufe 16	+20

Das Talent Geistwandeln wird sehr selten eingesetzt, da das Reisen im Astralraum große Gefahren birgt.

Gepanzerte Matrix

Stufe: Rang

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Eine Gepanzerte Matrix ist eine verbesserte Form der Zaubermatrix. Magier lernen das

Talent Gepanzerte Matrix, um ihre Zauberei besser zu schützen. Eine Gepanzerte Matrix beinhaltet die Zauberstuktur eines Zaubers und einen Zauberschnur, genau wie eine Erweiterte Matrix (siehe ED, S. 102). Der Rüstungswert der Matrix entspricht dem Rang des Charakters bei Gepanzerte Matrix plus dem Wert seiner Mystischen Rüstung. Die Matrixrüstung absorbiert Schaden durch Angriffe, die sich gegen die Matrix richten, wie zum Beispiel durch den Matrixschlag (siehe S. 34).

Gezielter Querschläger

Stufe: Rang + Geschicklichkeitsstufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Dieses Talent ermöglicht einem Charakter, Projektile und Wurfaffen auf dem Weg zu ihrem Ziel von Hindernissen abprallen zu lassen und somit deren Richtung im Flug zu ändern. Ein Charakter muss das Ziel in der Runde, in der er das Gezielte Querschläger-Talent einsetzt, nicht sehen können, aber er muss es bei seiner letzten Aktion gesehen haben können. Der Charakter nennt die Objekte, von denen das Geschoss abprallen soll, und setzt dann seine Stufenzahl in diesem Talent für die Angriffsprobe ein. Wenn er die Probe besteht, beschreibt das Geschoss so viele Richtungsänderungen, wie der Charakter Ränge in diesem Talent hat. Eine nicht bestandene Angriffsprobe bedeutet, dass das Geschoss sein Ziel vollständig verfehlt. Pfeile und Bolzen werden durch einen Gezielten Querschläger unbrauchbar. Dolche und andere Wurfaffen bekommen zwar Kratzer und Scharten, bleiben jedoch brauchbar.

Gift

Stufe: Rang + Willenskraft +5

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 2

Das Talent Gift erlaubt einem Charakter, ein feines Kontaktgift zu versprühen. Der Charakter benutzt Nahkampf, Projektillaffen, Wurfaffen oder Waffenlosen Kampf (oder Geschicklichkeit), um ein Ziel mit dem Talent Gift zu treffen und wenn das Ziel dabei mindestens einen Schadenspunkt erleidet, macht der Charakter zusätzlich eine Giftprobe. Giftschaden überwindet Rüstung automatisch, wird aber von Mystischer Rüstung beeinflusst. Das Gift macht so viele Runden lang Schaden, wie der Rang des Charakters in dem Talent Gift beträgt. Das Opfer kann versuchen, dem Gift zu widerstehen, indem es eine Zähigkeitsprobe gegen die Giftstufe (doppelter Rang) macht.

Hammerschlag

Stufe: Rang + Stärkestufe +3

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Ja

Überanstrengung: Nein

Der Hammerschlag ist ein schrecklicher Angriff, der angewandt wird, um größtmöglichen Schaden anzurichten. Wenn ein Charakter dieses Talent gegen einen

Gegner einsetzt, benutzt er anstelle seiner Stärkestufe seine Hammerschlagstufe +3 für den Schadenswurf. Der erforderliche Karmapunkt wird bei dem Schadenswurf eingesetzt. Der Charakter kann in derselben Kampfrunde das Talent Kampfgebrüll oder Schlachtruf gegen denselben Gegner einsetzen. Wenn er die Kampfgebrüllprobe besteht, addiert er +5 Stufen zur Stufe des Schadenswurfs anstelle nur +3. Wenn er die Probe nicht besteht, erleidet der Gegner den normalen Hammerschlagsschaden.

Hass der Rechtschaffenheit

Attribut: Will + Rang

Aktion: Nein

Karma: Ja

Überanstrengung: 3

Dieses Talent darf nur angewandt werden, wenn sich der Charakter einer eindeutig feindlichen Kreatur (oder auch mehreren) gegenüber sieht. Als Feinde gelten alle Kreaturen, die eine direkte Gefahr für Namensgeber oder andere friedliebende Geschöpfe darstellen. Der Charakter legt eine Talentprobe gegen seine eigene MWSK ab, diese darf nicht gesenkt werden. Gelingt die Probe, so wird Talentrang Runden lang ein Attribut nach Wahl um die Hälfte des Talentrangs (aufgerundet) erhöht und die ÜB aller Talente, Kniffe und Fertigkeiten sinkt um 1 (min 1). Aber er darf während der Wirkung dieses Talents keine Fluchtversuche unternehmen oder sich anderen Dingen, als der Vernichtung des Feinds widmen (Heiltrank trinken und Feuerblut usw. sind erlaubt) auch sinken alle Proben um sich zu Heilen (z.B. Heiltrank stufe, Feuerblut...) oder geheilt werden (Zauber, Schadensverteilung) um 8 Stufen.

Heilendes Feuer

Stufe: Rang + Willenskraftstufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Durch einen erfolgreichen Einsatz des Heilendes-Feuer-Talents gewinnt ein Charakter zusätzliche Erholungsproben. Eine misslungene Talentprobe verbrennt den Charakter. Um das Talent überhaupt einsetzen zu können, muss der Charakter ein offenes Feuer anfachen, das groß genug ist, um ihn vollständig einzuhüllen. Der Charakter erklärt, wie viele zusätzliche Erholungsproben er sich mit diesem Talent zu verschaffen versucht. Heilendes Feuer dauert 10 Minuten pro Erholungsprobe. Der Charakter muss jedoch versuchen, mindestens 2 Erholungsproben zu gewinnen. Er legt eine Talentprobe ab. Dann würfelt der Spielleiter mit einem W6 für jede Erholungsprobe, die der Charakter zu gewinnen versucht. Wenn das Ergebnis der Talentprobe größer oder gleich dem Wurf des Spielleiters ist, hat sich der Charakter die Erholungsprobe verdient und kann sie auch ganz normal ablegen. Die Erholungsproben stehen bis zu 24 Stunden nach der erfolgreichen Talentprobe zur Verfügung. Wenn das Würfelergebnis des Spielleiters höher ist, erleidet der Charakter automatisch eine Wunde plus eine Anzahl von

Schadenspunkten gleich der Differenz zwischen dem Wurf des Spielleiters und dem Ergebnis der Talentprobe. Dieser Schaden kann zu einer zweiten Wunde führen. Das Talent Heilendes Feuer erfordert den vollständigen Kontakt des Charakters mit der elementaren Macht des Feuers. Wenn sich der Charakter durch einen Zauber oder Gegenstand vor dem Feuer schützt, ist das Talent wirkungslos.

Herz der Natur

Stufe: Rang

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Ja

Überanstrengung: Nein

Herz der Natur steigert die Wirksamkeit anderer Talente oder Fertigkeiten. Es kann nur auf Naturtalente oder Naturfertigkeiten angewendet werden, deren Einsatz länger als eine Minute dauert. Ein Spieler muss ansagen, dass er Herz der Natur einsetzen wird, ehe er das andere Talent oder die Fertigkeit anwendet. Der Charakter legt eine Probe auf Herz der Natur gegen seine magische Widerstandskraft ab. Gelingt sie, zählt er seinen Rang zum Ergebnis eines einzelnen Würfels bei einer Talentprobe hinzu. Ist die Summe aus Würfelergebnis plus dem Rang von Herz der Natur größer oder gleich dem normalen Würfelmaximum, erhält der Charakter einen Bonuswürfel. Der Karmapunkt berechtigt den Charakter lediglich, Ansatz zur Perfektion einzusetzen. Für dieses Talent werden keine Karmawürfel geworfen.

Ein Scout würfelt W8 + W6 für eine Probe auf Überleben. Er Herz der Natur auf Rang 3 und beschließt, es für diese Talentprobe einzusetzen. Er würfelt eine 5 mit W8, eine 3 mit dem W6. Würde er Herz der Natur mit dem W6 koppeln, wäre das Ergebnis eine 6 und würde ihr zu einem Bonuswürfel verhelfen. Koppelt er es mit dem W8, wäre der Erfolg eine 8 und würde ihr ebenfalls zu einem Bonuswürfel verhelfen. Sie wählt den Bonus-W8 und würfelt eine 7. Ihr Endergebnis ist: 8 (für W8 + Rang in Ansatz zur Perfektion) + 3 (für W6) + 7 (Bonuswürfel) = 18.

Herzliches Lachen

Stufe: Rang + Charismastufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Ja

Überanstrengung: Nein

Das Talent Herzliches Lachen ermöglicht einem Charakter, freundlich gesinnten Charakteren die Angst zu nehmen. Der Charakter verbringt die Runde damit, einen Gegner laut auszulachen. Der Charakter legt eine Talentprobe gegen den höchsten Sozialen Widerstandskraftwert aller anwesenden Gegner ab. Wenn er die Probe besteht, erhalten alle freundlich gesinnten Charaktere, die das Lachen hören, einen Stufenbonus in Höhe des Rangs im Herzlichen Lachen, und zwar auf alle Willenskraftproben, die abgelegt werden, um von den Gegnern erzeugter Angst und angsthäufigen Effekten zu widerstehen. Der Effekt des Stufenbonus hält für eine Anzahl von Runden gleich dem Rang in Herzliches Lachen an.

Hieb Ausweichen

Stufe: Rang + Geschicklichkeitsstufe

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Das Talent Hieb Ausweichen ermöglicht einem Charakter, im Kampf gegen ihn gerichteten Angriffen von Nahkampfwaffen, Projektilwaffen, Wurfaffen oder waffenlos im letzten Augenblick auszuweichen. Jedes Mal, wenn ein Gegner einen Charakter angreift, der das Talent Hieb Ausweichen besitzt, legt der angegriffene Charakter eine Probe in Hieb Ausweichen ab, um festzustellen, ob er dem Hieb ausweichen kann, bevor dieser Schaden anrichtet. Wenn das Ergebnis seiner Probe größer oder gleich dem Ergebnis der Angriffsprobe ist, weicht er dem Hieb aus. Das heißt, dass er den Hieb kommen sah und im letzten Augenblick zur Seite gesprungen ist oder sich geduckt hat. Der Charakter darf dieses Talent jedoch nicht einsetzen, um Hieben auszuweichen, die er nicht sehen kann (weil sie zum Beispiel von hinten erfolgen), und das Talent darf nur einmal pro Angriff eingesetzt werden und ist nicht mit Parade kompatibel. Ein Charakter, der dieses Talent einzusetzen versucht und die Probe nicht besteht, wird niedergeschlagen, und zwar unabhängig davon, ob der Hieb normalerweise zu diesem Ergebnis geführt hätte oder nicht. Das Talent kann auch in einer Runde eingesetzt werden, in welcher der Charakter eine Angriffsprobe ablegt.

Holzhaut

Stufe: Rang + Zähigkeitsstufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Das Talent Holzhaut erhöht die Körperliche Widerstandskraft eines Charakters, indem es die Haut sowie einen Teil der Muskeln und Sehnen des Charakters härter macht. Wenn ein Charakter dieses Talent einsetzt, nimmt seine Haut das Aussehen von Holz oder Baumrinde an. Der Charakter muss an jedem Tag, an dem er das Talent einsetzt, eine seiner verfügbaren Erholungsproben dafür aufwenden. Er kann das Talent nur einmal pro Tag einsetzen, aber die Wirkung hält die vollen 24 Stunden an. Alternativ dazu kann der Charakter die Wirkung auch früher beenden. Der Charakter legt eine Probe in Holzhaut ab, wobei er das Ergebnis sowohl zu seiner Todes- als auch zu seiner Bewusstlosigkeitsschwelle addiert. Der Charakter kann jetzt mehr Schaden verkraften, bevor er stirbt oder bewusstlos wird.

Hypnotisieren

Stufe: Rang + Wahrnehmungsstufe

Aktion: Andauernd

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Das Talent Hypnotisieren ermöglicht einem Charakter, einen anderen derart zu hypnotisieren, dass dieser sehr empfänglich für Überredungsversuche durch Interaktionsproben wird. Bei diesem Talent handelt es sich eher um einen magischen

Effekt als um eine tatsächliche Hypnose. Ein Charakter kann eine einzelne Zielperson im Umkreis von 10 Schritten hypnotisieren. Der Charakter muss reden, um dieses Talent einzusetzen. Die Zielperson darf nicht in einen körperlichen Konflikt verwickelt sein und muss den Hypnotiseur verstehen können. Der Charakter, der das Talent einsetzt, legt eine Hypnotisierenprobe gegen die Magische Widerstandskraft der Zielperson ab. Bei einem Erfolg verbessert sich die Einstellung der Zielperson dem Charakter gegenüber um 1 Stufe bis zum Maximum Freundlich. Unter dem Einfluss des Talents Hypnotisieren bleibt die Zielperson ruhig, wenn sie nicht angegriffen wird. Dem Charakter bleibt eine Anzahl von Minuten gleich seinem Rang in diesem Talent, um posthypnotische Suggestionen im Geist der Zielperson zu verankern. In dieser Zeit kann der Charakter Interaktionsproben gegen die Zielperson ablegen und Erfolge und Erfolgsgrade dazu benutzen, die Zielperson zu bestimmten Handlungen zu bewegen. Die Zielperson führt jede Handlung aus, zu der sie sich unter dem Einfluss des Talents einverstanden erklärt hat, vorausgesetzt, dies ist innerhalb von Stunden gleich dem Rang des Hypnotiseurs in diesem Talent möglich.

Kampfgebrüll

Stufe: Rang + Charismastufe

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Mit Hilfe des Talents Kampfgebrüll kann ein Charakter einen Feind einschüchtern. Um Kampfgebrüll anwenden zu können, muss der Charakter am Kampfgeschehen beteiligt sein oder jederzeit in den Kampf eingreifen können. Das Talent kann auch in einer Runde eingesetzt werden, in welcher der Charakter eine Angriffsprobe durchführt. Der Charakter legt eine Kampfgebrüllprobe gegen die Soziale Widerstandskraft der Zielperson ab und muss dabei einen guten oder besseren Erfolg erzielen, um das Talent erfolgreich einzusetzen. *Eine erfolgreiche Probe senkt für 1 Runde alle Proben der Zielperson um den Rang des Charakters in Kampfgebrüll.*

Kampfsinn

Stufe: Rang + Wahrnehmungsstufe

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Das Talent Kampfsinn ermöglicht einem Charakter, sich besser gegen Angriffe zu verteidigen. Der Charakter muss eine höhere Initiative als sein Gegner haben, um Kampfsinn gegen ihn einsetzen zu können. Ein Charakter darf dieses Talent in derselben Runde einsetzen, in der er eine Angriffsprobe abgelegt hat, aber nicht in einer Runde mit dem Talent Lufttanz. Vor einer Angriffsprobe legt der Charakter die Kampfsinnprobe gegen die Magische Widerstandskraft des Gegners ab. *Wenn er die Probe besteht, addiert der Charakter seinen Talentrang sowohl zu seiner Körperlichen Widerstandskraft als auch zum Ergebnis der Angriffsprobe.*

Karmaritual

Stufe: Rang

Aktion: NA

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Disziplinale: Nein

Alle Disziplinen haben ein Karmaritual. Jedes Ritual dauert 30 Minuten und kann nur einmal pro Tag ausgeführt werden. Jedes Mal, wenn ein Charakter ein Karmaritual ausführt, kann er eine Anzahl von Karmapunkten gleich seinem Rang im Talent Karmaritual erwerben. Außerdem erhöht Karmaritual nach und nach die Stufe des Karmawürfels indem er alle 5 Ränge um eine Stufe erhöht wird. Und auch das Maximum steigt an indem der Rang mit einem Faktor multipliziert wird, der auf die Ursprungsstufe beruht.

Ursprungsstufe	Multiplikator
W4 (Trolle, Obsidianer)	x 1
W6 (Zwerge, T'Skrang, Elf)	x 2
W8 (Orks, Menschen)	x 3
W10 (Windlinge)	x 5

Klettern

Stufe: Rang + Stärke+3

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Das Talent Klettern ermöglicht einem Charakter, an verschiedenen Gegenständen und Oberflächen hinaufzuklettern. Ein Charakter legt eine Kletternprobe gegen den Mindestwurf des zu erkletternden Hindernisses ab. Diese Zahl wird vom Spielleiter festgelegt. Wenn das Ergebnis größer oder gleich diesem Mindestwurf ist, gelingt die Kletterpartie. *Ein Charakter kann mit einer Geschwindigkeit von (3 + Rang) Schritten pro Runde klettern, das heißt, ein Charakter mit Rang 2 käme pro Runde 5 Schritte weit. Klettern ersetzt die Laufleistung des Charakters im Kampf und kann als Ersatz für die normale Laufleistung 2x in einer Runde durchgeführt werden.*

Klingen Jonglieren

Stufe: Rang + Geschicklichkeit

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Das Talent Klingen Jonglieren erlaubt einem Charakter, eine wirbelnde, blitzende Barriere aus Messern, Dolchen oder anderen Klingenwaffen zu erschaffen, deren Wirkung noch durch flackernde illusionäre Lichter verstärkt wird. Führen Sie die Probe auf Klingen Jonglieren gegen einen Mindestwurf durch, welcher der Anzahl der jonglierten Klingen plus der höchsten Schadensstufe unter diesen Klingen entspricht, dabei können max. mit Rang klingen jongliert werden. Ein Erfolg bei der Probe Klingen Jonglieren erhöht die Körperliche Widerstandskraft des Charakters um einen Wert, der der Anzahl der jonglierten Klingen entspricht. Gelingt es dem Charakter zum Beispiel, 5 Klingen zu jonglieren, kann er seine Körperliche Widerstandskraft um 5 erhöhen. Wenn einem Charakter die Probe auf Klingen Jonglieren misslingt, fallen alle

Klingen zu Boden und sind 1W6 Meter weit in zufällige Richtungen verstreut. Ein Angreifer, bei dem das Ergebnis der Angriffsprobe ein schlechter Erfolg gegen die Körperlichen Widerstandskraft des Troubadours entspricht oder sie unterbietet, trifft eine der wirbelnden Waffen. Die Waffe lenkt den Angriff ab, und eine der jonglierten Klingen wirbelt von dem jonglierenden Charakter weg und trifft den Angreifer. Der jonglierende Charakter macht eine Schadensprobe mit seiner Willensstufe + der Schadensstufe der Waffe.

Körperkontrolle

Stufe: Rang + Stärke

Karma: Nein

Aktion: Nein

Überanstrengung: 1

"Körperkontrolle" erlaubt es dem Adepten seinen Schaden im waffenlosen Kampf zu erhöhen. Dazu macht er eine Probe mit dem Talent "Waffenloser Kampf" gegen die körperliche Widerstandskraft des Ziels. Gelingt die Probe, so verwendet der Adept seine Talentstufe in "Körperkontrolle" um den Schaden zu ermitteln. "Körperkontrolle" kann nicht zusammen mit "Krallenhand" verwendet werden.

Kompasspfeil

Stufe: Rang + Wahrnehmung

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 4

Mit dem kniff Kompasspfeil kann ein Charakter einen anderen Charakter oder einen Gegenstand lokalisieren. Der Charakter muss etwas besitzen, was mit dem gesuchten Charakter oder Gegenstand in direkter Beziehung steht, also zum Beispiel ein Kleidungsstück. Der Charakter schießt einen Pfeil senkrecht hoch in die Luft. Der Pfeil steigt auf, um dann zu Boden zu fallen. Wenn er auf den Boden prallt, zerbricht er und entzündet sich zu einem 1 Schritt langen Feuerpfeil. Der Charakter legt eine Wah+Rang in Projektilwaffen Probe gegen die Magische Widerstandskraft des gesuchten Charakters oder Gegenstands ab. Wenn er die Probe besteht, zeigt der Pfeil in die richtige Richtung.

Krallenhand

Stufe: Rang + Stärkestufe + 3

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Ja

Überanstrengung: Nein

Das Talent Krallenhand verwandelt die dominierende Hand eines Charakters in eine schreckliche, krallenbewehrte Waffe. Die Angriffsproben werden unter Benutzung des Wertes im Waffenlosen Kampf abgelegt. Die daraus resultierenden Schadenswürfe werden unter Benutzung der Stufenzahl in Krallenhand plus der erforderlichen Karmawürfel abgelegt. Die Wirkung des Talents hält an, bis die Krallenhand Schaden hervorruft, und lässt dann nach.

Kreisender Spion

Stufe: Rang + Wahrnehmungsstufe

Aktion: Andauernd

Karma erforderlich: Ja

Überanstrengung: Nein

Das Talent Kreisender Spion ermöglicht einem Charakter, einen Geist zu beschwören, der über den Charakter wacht und als Ausguck dient. Um den Geist zu beschwören, würfelt der Charakter seine Kreisender-Spion-Würfel. Das Ergebnis entspricht der Wirkungsdauer der Beschwörung in Stunden. Der Geisterspion umkreist den Charakter in einer Höhe von bis zu 20 Schritten. Der Charakter bestimmt, wie hoch oder niedrig der Geist über ihm schwebt. Beschworene Geister können die physikalische Welt weder beeinflussen noch von ihr beeinflusst werden. Kreisende Spione sind gegen die meisten Zauber immun, nur nicht gegen diejenigen, welche Magie neutralisieren oder stören. Beschworene Geisterspione sind ständig auf der Hut. Wenn der Charakter den Geist dazu einsetzen will, etwas wahrzunehmen, legt der Charakter eine Probe in Kreisender Spion anstelle einer Wahrnehmungsprobe ab. Der Geisterspion informiert den Charakter über alles Ungewöhnliche, was ihm auffällt (aber wer weiß schon, was für Geister ungewöhnlich ist?). Viele Charaktere, die dieses Talent einsetzen, geben dem Geist spezifische Anweisungen, wonach er Ausschau halten sollte, um vor unangenehmen Überraschungen sicher zu sein. Geisterspione können nicht nur die Vorgänge in der physikalischen Welt erkennen, sondern auch in die Astralebene schauen.

Kritischer Treffer

Stufe: Rang

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Das Talent Kritischer Treffer erhöht den Schaden, den ein Charakter im Kampf verursacht. Wenn er einen Hervorragenden Erfolg bei einer Angriffsprobe gegen die Körperliche Widerstandskraft eines Gegners erzielt, führt das zu einem Kritischen Treffer. Addieren Sie zur normalen Schadensstufe eine dem Rang des Charakters bei Kritischer Treffer entsprechende Anzahl von Stufen.

Kunstreiten

Stufe: Rang + Geschicklichkeitsstufe

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Das Talent Kunstreiten ermöglicht einem Charakter, akrobatische Kunststücke auf seinem Reittier zu vollbringen. Der Charakter kann dieses Talent einmal pro Runde einsetzen, um gegen ihn oder sein Reittier gerichtete Angriffe mit Nahkampfwaffen, Projektilwaffen, Wurfaffen oder waffenlosem Kampf auszuweichen. Er kann es außerdem einsetzen, um mit seinem Reittier über Zäune, Abgründe, Flammen und andere Hindernisse zu springen. Der Charakter legt eine Probe in Kunstreiten gegen einen Mindestwurf ab, der vom Spielleiter festgelegt wird und auf dem beabsichtigten Manöver

beruht. Beim Überspringen eines niedrigen Zauns wäre beispielsweise ein Mindestwurf von 4 angebracht, während ein Sprung über einen 10 Ellen breiten Abgrund einen Mindestwurf von 12 haben sollte. Wenn eines dieser Kunststücke eine Geschicklichkeitsprobe erforderlich machen sollte, wird die Geschicklichkeitsstufe des Reittiers durch die Talentstufe in Kunstreiten ersetzt.

Läutern

Stufe: Rang + Wille

Aktion: 7 Tage

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1 Wunde

In einem 7 tägigen Ritual kann der Charakter die Befleckung der Landschaft mindern. Er legt eine Probe gegen den MW, der von der Befleckung abhängt ab.: offen 15, befleckt 20, Verunreinigt 25+. Bei Erfolg sinkt die Verunreinigung um ein Grad. Die gereinigte Fläche ist dabei 15 querschnitt mal erfolgsgrad (durchschnittlich = 1)

Lautloser Gang

Stufe: Rang + Geschicklichkeitsstufe+3

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Das Talent Lautloser Gang kombiniert flüssige Bewegungen mit magischen Effekten, um die Fortbewegungsgerausche eines Charakters zu dämpfen: Schritte, aber auch Geräusche, die bei anderen Arten der Fortbewegung wie z.B. dem Flug eines Windlings entstehen. Der Charakter legt eine Probe in Lautloser Gang ab, um eine Entdeckung zu vermeiden. Das Ergebnis ist der Mindestwurf für alle Charaktere, die den Charakter vermittels einer Wahrnehmungsprobe oder einer anderen Fähigkeit entdecken wollen. Ein Charakter, der das Talent Lautloser Gang einsetzt, kann sich pro Runde nur so weit bewegen, wie es ihm seine maximale Laufleistung gestattet. Wenn der Charakter jemanden angreift, während er Lautloser Gang verwendet, enden die Auswirkungen des Talents sofort.

Lesen/Schreiben

Stufe: Rang + Wahrnehmungsstufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Das Talent Lesen/Schreiben ermöglicht einem Charakter, pro Rang in diesem Talent eine neue Sprache zu lernen. *Um eine Sprache zu lernen, muss der Charakter zunächst Zugang zu einer Textseite in dieser Sprache haben.* Wenn dem Charakter ein Rang im Talent Lesen/Schreiben und die Textseite zur Verfügung stehen, kann er eine neue Sprache erlernen. Dazu legt er eine Talentprobe gegen den für die jeweilige Sprache gültigen Mindestwurf ab.

Sprache	Schwierigkeit
Elfisch (Sperethiel)	6

Menschlich	6
Obsidian	7
Orkisch	6
Trollisch	6
T`Skrang	7
Windling	7
Zwergisch	5
Zwergisch/ Barsaivisch	5
Therianisch	6
Arcania	6
Vasgothia	5
Marak	6
Kreana	6
Aznan	6
Indrisia	7
Kania	6

Die Mindestwürfe beziehen sich auf die jeweiligen Standardversionen dieser Sprachen. Jede Sprache hat zahllose Variationen und Dialekte. Wenn ein Charakter versucht, eine bestimmte Variante zu erlernen, wird der Mindestwurf um 2 erhöht. Ein Erfolg bei der Talentprobe bedeutet, der Charakter kann das Talent jetzt einsetzen, um die Sprache zu lesen und zu schreiben. Sobald ein Rang in diesem Talent einer Sprache zugeordnet ist, kann dieser nicht mehr dazu benutzt werden, eine neue Sprache zu erlernen. Die Sprachen, die ein Charakter spricht, werden auf dem Charakterdatenblatt festgehalten. Wenn ein Charakter einen Text liest, legt er eine Leseprobe ab, um festzustellen, wie gut er den Text versteht. Das Ergebnis legt den Verständnisgrad fest. Das Verständnis einfacher Sätze und Ideen wie „Das Haus des Wachtmeisters liegt östlich von hier“ erfordern nur ein Ergebnis von 2. Geschichten oder Legenden, die eigenartige Redewendungen oder blumige Phrasen enthalten, erfordern ein Resultat von 6. Magische Handbücher und andere mit dem speziellen Jargon eines Studiengabiets gefüllte Bücher erfordern eine 10. Um philosophische Traktate über die Natur der Magie oder andere Schriften mit spezialisierter akademischer Sprache und abstrakten Ideen zu verstehen, ist ein Ergebnis von 13 erforderlich. Beim Schreiben einer Sprache fallen dieselben Mindestwürfe wie beim Lesen an. Welcher maßgeblich ist, hängt von der Komplexität des Themas ab, über das der Charakter schreibt. Die Wirkung einer Probe in Lesen/Schreiben hält für eine Anzahl von Stunden gleich dem Rang des Charakters in diesem Talent ab. Das Lesen einer Seite dauert nur eine Minute, das

Schreiben einer ganzen Seite dagegen 10 Minuten
Bücher deren Sprache man lesen kann geben einen Bonus von bis zu 3 Punkten auf passende Wissensfertigkeiten.

Letzte Rettung

Stufe: Rang + Zähigkeitsstufe

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Das Talent Letzte Rettung gibt einem Charakter die Möglichkeit, sich vor dem Tod zu retten. Ein Charakter legt sofort eine Talentprobe ab, wenn sein gegenwärtiger Schaden höher ist als seine Todesschwelle. Jeder Einsatz des Talents verbraucht eine der Erholungsproben des Charakters. Wenn dem Charakter keine Erholungsproben zur Verfügung stehen, kann er Letzte Rettung nicht einsetzen. Der Charakter wirft seine Würfel für Letzte Rettung und verringert seine Schadenspunkte um das Ergebnis. Wenn die gegenwärtige Anzahl seiner Schadenspunkte jetzt geringer ist als seine Todesschwelle, bleibt der Charakter am Leben. Wenn die Anzahl der Schadenspunkte jetzt geringer ist als die Bewusstlosigkeitsschwelle, erlangt der Charakter das Bewusstsein wieder.

Löwenherz

Stufe: Rang + Willenskraftstufe +3

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Das Talent Löwenherz hilft einem Charakter dabei, Furcht und Einschüchterungsversuchen zu widerstehen. Wenn der Charakter eine Probe ablegt, um Furcht oder Einschüchterungen zu widerstehen, wird die Willenskraftstufe durch die Löwenherzstufe ersetzt.

Luftgleiten

Stufe: Rang + Geschicklichkeitsstufe

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1 (siehe unten)

Luftgleiten ist ein Bewegungstalent, das einem Spieler ermöglicht, sich mit einem anmutigen Gleiten durch die Luft zu bewegen. Bei jedem Einsatz dieses Talents legt der Charakter eine Probe in Luftgleiten ab. Bei einem Erfolg ist das Ergebnis gleich der maximalen horizontalen Distanz, die der Charakter in einer Runde unter Benutzung dieses Talents zurücklegen kann, wenngleich seine Reichweite nach wie vor durch seine maximale Laufleistung im Kampf begrenzt ist. Die Wirkung von Luftgleiten hält eine Anzahl von Runden gleich dem Rang des Charakters in Luftgleiten an. Durch das Talent kann sich ein Charakter in der Luft halten, aber nicht höher als eine Anzahl von Ellen über dem Boden, die dem Zehnfachen seines Talentrangs entspricht. Wenn der Charakter an höherer Stelle den Boden unter den Füßen verliert (weil er zum Beispiel von einer Klippe gestoßen wird), stürzt er zu Boden, erleidet aber nur den Schaden, den er bei einem Sturz über eine Distanz gleich der Differenz

zwischen der tatsächlichen Höhe und dem Zehnfachen seines Talentrangs in Ellen erleiden würde. Dieser Schaden wird außerdem noch durch eine Anzahl von Rüstungspunkten gleich seinem Rang in Luftgleiten modifiziert.

Wenn sich ein Charakter, der Luftgleiten einsetzt, in einer Höhe von mehr als 2 Ellen befindet und nicht bewegt, sinkt er langsam zu Boden. Der Charakter verliert pro Runde, in der er sich nicht bewegt, 1W6 Zoll an Höhe, bis er auf dem Boden landet. Ein Charakter kann dieses Talent zur horizontalen Fortbewegung einsetzen, ohne sich zu überanstrengen. Aufwärtsbewegungen verursachen dagegen Überanstrengung. Ein Charakter, der sich vertikal zu bewegen versucht, legt eine Probe in Luftgleiten ab wie oben. Bei einem Erfolg ist das Ergebnis gleichbedeutend mit der maximalen Ellenzahl, die sich der Charakter auf diese Weise unter Benutzung dieses Talents fortbewegen kann (in diesem Fall sowohl horizontal als auch vertikal). Für jede Elle, die sich der Charakter vertikal bewegt, muss er sich 2 Ellen weiter horizontal bewegen. Das Ergebnis der Luftgleitenprobe wird durch 3 dividiert, um die maximale Distanz zu ermitteln, die der Charakter auf diese Weise in vertikaler Richtung zurücklegen kann. Luftgleiten ersetzt die Laufleistung des Charakters im Kampf und kann als Ersatz für die normale Laufleistung zweimal in einer Runde durchgeführt werden.

Luftschiffahrt

Stufe: Rang + Willenskraftstufe

Aktion: Andauernd

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Luftschiffahrt ist die Kunst, die großen fliegenden Schiffe zu steuern, die von Luftpiraten geflogen werden. Ein Charakter mit diesem Talent weiß Takelage, Ruderpinne und Ruder zu bedienen. Jeder Charakter, der sich einer Mannschaft anschließen will, muss das Luftschiffahrt-Talent mindestens mit Rang 1 besitzen. Kommandoposten erfordern größere Fähigkeiten: Ein Maat muss mindestens Rang 4 haben, ein Kapitän mindestens Rang 8. Nicht alle Schiffe haben Navigatoren. Die Charaktere setzen dieses Talent für das Rudern ein, mit dem die Luftschiffe fortbewegt werden. Um seinen Teil dazu beizutragen, ein Luftschiff zu rudern, muss ein Charakter bei einer Luftschiffahrtsprobe eine 4 würfeln. Ein überdurchschnittliches Ergebnis gestattet es dem Charakter, die Arbeit von mehr als einem Ruderer auszuführen: Ein guter Erfolg zählt für 2 Ruderer. Ein hervorragender Erfolg bedeutet, dass der Charakter die Arbeit von drei Ruderern ausführen kann. Ein außergewöhnlicher Erfolg zählt für 4 Ruderer. Damit ein Schiff in der Luft bleiben kann, muss mindestens ein Viertel seiner Ruderer eine erfolgreiche Luftschiffahrtsprobe ablegen. Wenn mindestens die Hälfte der Ruderer eine erfolgreiche Probe ablegt, kann das Schiff entweder in seiner gegenwärtigen Höhe manövrieren oder in gerader Linie langsam steigen oder sinken. Wenn drei Viertel der Ruderer erfolgreich sind, kann das Schiff beschleunigen, im Steig- oder Sinkflug

manövrieren oder sogar aeronautische Kunststücke vollführen. Ein Schiff mit 20 Ruderern braucht mindestens 5 erfolgreiche Luftschiffahrtproben, um sich in der Luft halten zu können. Diese 5 Proben könnten auch durch weniger als 5 Ruderer zustande kommen. (Wenn zum Beispiel ein Charakter eine außergewöhnlich erfolgreiche Probe ablegt, würde dies für 4 Ruderer zählen, so dass eine weitere erfolgreiche Probe reichen würde, um das Schiff in der Luft zu halten.)

Lufttanz

Stufe: Rang + Geschicklichkeitsstufe

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Dieses Talent ermöglicht einem Charakter, etwa 1 Zoll über dem Boden auf Luft zu laufen. Lufttanz ermöglicht einem Charakter jedoch nicht, in der Luft, also über dem Boden, zu stehen und kann nur in Verbindung mit der Fortbewegung im Kampf eingesetzt werden. Lufttanz gestattet einem Charakter, flinke, gleitende Bewegungen und rasche Angriffe zu vollführen. Anstelle der normalen Initiativwürfel des Charakters werden in dieser Runde seine Lufttanzwürfel geworfen. Modifikatoren von Rüstung oder Schild werden allerdings immer noch auf die Stufe des Talents angerechnet. Lufttanz kann in einer Runde zusammen mit anderen Angriffstalenten eingesetzt werden. Wenn die Initiative des Charakters durch Einsatz von Lufttanz mindestens doppelt so groß wie die eines Gegners ist, kann der betreffende Charakter in dieser Runde nach dem Angriff seines Gegners einen zusätzlichen Angriff unternehmen.

Magische Klinge

Stufe: Rang + Wahrnehmungsstufe

Aktion: andauernd

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Mit dem Talent Magische Klinge kann ein Charakter die Schadensstufe jeder Nahkampfwaffe, jedes Pfeiles und Bolzen erhöhen. Um dieses Talent einzusetzen, muss der Charakter mindestens 4 Stunden, verteilt auf eine Woche, in einer Schmiede an der Waffe oder 10 Projektilen arbeiten. Am Ende dieser Zeit legt der Charakter eine Talentprobe gegen die Schadensstufe der Waffe ab. Ein Breitschwert mit Schadensstufe 5 hat zum Beispiel einen Mindestwurf von 5. Wenn der Charakter die Probe besteht, wird die Schadensstufe der Waffe um 1 erhöht. Im Falle des obigen Breitschwerts wäre die neue Schadensstufe 6. Die Schadensstufe einer Waffe kann auf diese Weise nicht weiter erhöht werden, als das Doppelte ihrer ursprünglichen Schadensstufe. Das Breitschwert aus dem Beispiel könnte also nicht mehr als Schadensstufe 10 erhalten. Mit der Zeit werden die Auswirkungen des Talents schwächer und die Schadensstufe nimmt wieder ab. Der Bonus währt eine Anzahl von Monaten gleich dem Rang des Charakters in diesem Talent, beginnend mit dem Monat, in dem die Klinge verbessert wurde. Der. Trotz des Talentnamens kann das Talent Magische

Klinge auf jede Nahkampfwaffe angewandt werden, nicht nur auf Klingengewaffen. Der Name rührt daher, dass sich Leute mit diesem Talent ursprünglich dadurch ihren Namen gemacht haben, dass sie Schwerter und Dolche geschmiedet haben.

Magische Markierung

Stufe: Rang + Wahrnehmungsstufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Das Talent Magische Markierung ermöglicht einem Charakter, bei Benutzung einer Projektilwaffe oder Wurfwaffe ein Ziel mit einem stetigen Zielpunkt zu versehen. Der Charakter zielt eine Runde lang auf eine Zielperson, die er sehen kann. Der Charakter legt eine Probe in Magische Markierung gegen die Magische Widerstandskraft der Zielperson ab. Wenn er die Probe besteht, erscheint ein kleines, sichtbares Zeichen auf der Zielperson, und der Charakter kann sich einen Bonus in Höhe seines Rangs in Magische Markierung für seine wurfaffen- oder Projektillwaffenstufe gutschreiben. Dieser Bonus steht solange zur Verfügung, bis der Charakter seine Waffe abschießt oder die Zielperson aus seinem Blickfeld verschwindet. Das Zeichen auf der Zielperson ist nur für den Charakter zu erkennen, der das Talent einsetzt. Es mag die Form kleiner weißer Punkte oder auch eines Symbols aus dem Heimatdorf des Charakters annehmen, kann aber auch jede andere einzigartige Form annehmen. Böse Charaktere, die dieses Talent einsetzen, benutzen oft Zeichen, die einen oder mehrere Dämonen darstellen.

Magische Maske

Stufe: Rang + Wahrnehmungsstufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Ja

Überanstrengung: Nein

Das Talent Magische Maske ermöglicht einem Charakter, vermittels Illusionsmagie innerhalb der Grenzen des Talents in die Gestalt jedes menschenähnlichen Wesens zu schlüpfen, doch darf dieses Wesen nicht mehr als doppelt und nicht weniger als halb so viel wie der Charakter wieder. Die Ausmaße einzelner Körperteile dürfen um nicht mehr als 25% verändert werden. So würde zum Beispiel ein Mensch, der sich als T'skrang auszugeben versuchte, einen ziemlich kurzen Schwanz haben. Der Charakter legt eine Probe in Magische Maske ab. Die Wirkung hält für eine Anzahl von Stunden gleich dem Ergebnis oder so lange an, bis der Charakter die Magische Maske freiwillig aufgibt. Das Ergebnis der Probe gibt auch den Mindestwurf an, der für das Durchschauen der Illusion nötig ist.

Magisches Gespür

Stufe: Rang + Wahrnehmung

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Das Talent Magisches Gespür erlaubt einem Charakter, festzustellen, ob ein gesuchter Gegenstand in der Nähe

Der Charakter muss eine Probe auf Magisches Gespür gegen die Magische Widerstandskraft des gesuchten Objektes ablegen. Gelingt sie, erfährt er, je nach Erfolgsgrad wo dieser Gegenstand ist. Jedes Objekt hat dabei seine eigene Reichweite und es wird bei Erlernen des Talent eine Objektart gewählt und anschließend auf Rang 3 eine weitere und alle drei Ränge wieder einer.

Die Möglichen Objekte mit Ihrer Reichweite sind:

Adepten	Rang x5 Schritt
Dämonen/ Konstrukte	Rang x 5 Schritt
Edelmetalle (Gold, Silber...)	Rang x 10 Schritt
Edelsteine	Rang x 10 Schritt
Elementare	Rang x 5 Schritt
Erze (Schmiedebare)	Rang x100 Schritt
Fadengegenstände	Berührung
Geisterwesen	Rang x 5 Schritt
Kranke Lebewesen	Rang in Schritt
Namensgeber	Rang x 10 Schritt
Orichalkum	Rang mal 5 Schritt
Schriftstücke (mehrere)	Rang x 10 Schritt
Tiere	Rang x 10 Schritt
Türschlösser...	Rang x 10 Schritt
Vergiftete Lebewesen	Rang in Schritt
Waffen und Rüstungen (künstlich)	Rang x 10 Schritt
Wahre Elemente	Rang mal 5 Schritt

Magisches Spurenlesen

Stufe: Rang + Wahrnehmungsstufe

Aktion: Ja

Karma Erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Das Talent Magisches Spurenlesen ermöglicht einem Charakter neben den selben Möglichkeiten wie Spurensuche, Menschen und Tiere über große Entfernungen hinweg zu verfolgen, indem er seine Scharfen Sinne und Suchmagie einsetzt. Um dieses Talent einzusetzen, berührt der Charakter eine sichtbare Fährte und legt eine Probe in Magisches Spurenlesen gegen die Magische Widerstandskraft des Ziels ab. Dabei wird die MWSK je Tag um 1 erhöht. Bei einem Erfolg werden schwach leuchtende Bilder der Spuren durch die Pupillen des Charakters projiziert. Der Charakter sieht diese Abdrücke auf dem Boden, so dass er den Spuren des Ziels auch dann folgen kann, wenn diese durch das Wetter ausgelöscht worden sind. Die Wirkung hält für eine Anzahl von Stunden gleich dem Rang des Charakters in Magisches Spurenlesen an.

Manövrieren

Stufe: Rang + Geschicklichkeitsstufe

Aktion: Nein

Karma Erforderlich: Nein

Überanstrengung: 2

Wenn ein Charakter das Talent Manövrieren einsetzt versucht er gegen ihn vorgetragenen Angriffen auszuweichen. Der Charakter muss das Manövrierentalent gegen einen Gegner richten und legt eine Probe in Manövrieren ab. Das Ergebnis der Probe ersetzt seinen Körperlichen Widerstandskraftwert für diese

Runde, und zwar auch dann, wenn letzterer größer ist als ersteres. *Wenn der Charakter allen Angriffen in dieser Runde ausweicht, kann er in der nächsten Runde seinen Rang in Manövrieren zum Ergebnis der nächsten Angriffsprobe gegen denjenigen Gegner addieren, den er ausmanövriert hat. Wenn der Angriff erfolgreich ist, wird der Rang in Manövrieren auch zum Ergebnis des Schadenswurfs addiert.*

Matrixschlag

Stufe: Rang + Willenskraft

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Das Talent Matrixschlag erlaubt einem Charakter, die Zaubermatrix eines Magiers anzugreifen. Seine Waffe wird unsichtbar, wenn sie in die Astralebene eindringt, und taucht von einem schillernden, leuchtenden Film bedeckt wieder auf. Der Charakter macht eine Probe auf Matrixschlag gegen die Magische Widerstandskraft des Magiers (sie ersetzt die Probe auf Nahkampfwaffen, Projekttilwaffen, Wurfaffen oder Waffenlosen Kampf je nachdem, mit welcher Waffe er gerade kämpft). Ein Treffer beschädigt die Zaubermatrix des Ziels (weitere Informationen siehe ED, S. 161).

Mehrfacher Schlag

Stufe: Rang

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Ja (einen je Angriff)

Überanstrengung: siehe unten

Nachdem einem Adepten ein Guter Erfolg bei einem Angriff gelungen ist, kann er in der Folge Runde Mehrfacher Schlag benutzen, um in einer Runde mehr als ein Ziel im Nahkampf oder waffenlos anzugreifen. Es ist dabei auch möglich, einen Gegner mehrere Male anzugreifen. Für jeden Angriff, den der Charakter führt, macht er einer normalen Probe auf Nahkampfwaffen, Sturmangriff oder Waffenlosen Kampf. Pro Runde kann ein Charakter höchstens so viele Angriffe führen, wie sein Rang bei Mehrfacher Schlag beträgt. Der erste Angriff kostet 1. ÜB. der zweite 2, der Dritte 3 usw., jeder Angriff kostet 1 Karma. Ein Charakter kann selbst dann alle durch Mehrfacher Schlag möglich gewordenen Angriffe ausführen, wenn einer oder mehrere danebengegangen sind.

Metamagie

Stufe: Rang + Wahrnehmung

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Durch dem Talent Metamagie steht dem Zauberer neue Möglichkeiten zur Verfügung seine Zauber zu verbessern. Der Spieler muss ansagen, dass sein Charakter Metamagie einsetzt, bevor er Fäden für den Zauber webt. Dann macht er eine Probe gegen die Webschwierigkeit des Zaubers. Wenn der Zauber keine Fäden benötigt, ist der Mindestwurf 5 + Rang des Zaubers.

Bei Erfolg kann er den folgenden Zauber mit eine der folgenden Möglichkeiten verbessern (nur mit einer):

Spruchzauberei + Rang in Metamagie

Fadenweben + Rang in Metamagie

Wirkung+ Rang in Metamagie

Reichweite mal Rang in Metamagie

Die Wirkung hält nur für einen Zauber, auch wenn in einer Runde mehrere Zauber gesprochen werden.

Mob Aufwiegeln

Stufe: Rang + Willenskraftstufe

Aktion: Andauernd

Karma Erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Das Talent Mob Aufwiegeln ermöglicht einem Charakter, eine Gruppe zu motivieren, gegen ein bestimmtes Ziel vorzugehen. Der Charakter muss mindestens 1 Minute damit verbringen, eine Gruppe bewusst denkender Wesen anzubrüllen und zum Handeln anzustacheln. Der Charakter muss ein Ziel nennen, einen Missstand aufzeigen und dem Mob eine Handlung nahelegen. Diese Handlung kann friedlich oder gewalttätig, konstruktiv oder destruktiv sein. Der Charakter legt eine Talentprobe gegen den höchsten Sozialen Widerstandskraftwert aller Mitglieder der Gruppe ab. Von der Größe der Gruppe hängt es ab, welcher Erfolgsgrad notwendig ist, um den Mob aufzuwiegeln:

Gruppengröße	Erfolgsgrad
Rang x 10	Durchschnittlich
Rang x 25	Gut
Rang x 50	Hervorragend
Rang x 100	Außergewöhnlich

Der Mob folgt der Anstiftung des Aufwieglers eine Anzahl von Stunden gleich dem Rang des Charakters in diesem Talent. Einmal motiviert, ist die Menge kaum noch zu kontrollieren. Ein Charakter kann den Mob nur dann kontrollieren, wenn er eine zweite, gleichermaßen erfolgreiche Talentprobe ablegt.

Nachdenkliche Miene

Stufe: Rang + Wahrnehmung

Aktion: Nein

Karma Erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Nachdenkliche Miene erlaubt einem Charakter, ein illusionäres Gesicht zu erschaffen, dem ein wenig von seinem eigenen Bewusstsein innewohnt. Auf diese Weise entsteht im Prinzip ein magisches "Fernglas", mit dem man aus der Entfernung Ereignisse und Situationen beobachten kann. Der Charakter muss das Gesicht des Ziels berühren, um dieses Talent einsetzen zu können, und dann eine Probe auf Nachdenkliche Miene gegen die Magische Widerstandskraft des Ziels ablegen. Ein Erfolg erschafft eine haarfeine Illusion vom Gesicht des Anwenders, die sich über das Gesicht des

Ziels schiebt. Das illusionäre Gesicht bewegt sich normal, kann sehen, riechen, reden, hören und nach dem Kenntnisstand des Charakters Fragen beantworten. Der Charakter hat eine telepathische Verbindung mit der durch Nachdenkliche Miene erschaffenen Illusion. Diese Verbindung erlaubt ihm, sich all dessen bewusst zu sein, was die Illusion sagt oder spürt. Die Reichweite der Verbindung beträgt 250 Meter. Die Illusion wirkt weiter, wenn der Charakter sich außerhalb dieser Reichweite befindet, aber er weiß dann nicht, was sie tut. Das Bewusstsein, das Nachdenkliche Miene verleiht, hat seinen Preis: -3 auf alle Wahrnehmungsproben des Charakters, einschließlich aller Proben auf Talente, die Wahrnehmungsstufen erfordern. Dieser Effekt beginnt, sobald der Charakter mit der Erschaffung der Illusion fertig ist, und verschwindet erst wieder mit der Nachdenklichen Miene. Jede Anwendung von Nachdenkliche Miene hält maximal eine Anzahl von Stunden an, die dem Ergebnis der Talentprobe entspricht, kann aber jederzeit auch vorher abgebrochen werden. Nachdenkliche Miene kann wie ein Illusionszauber des 2. Kreises gespürt und durchschaut werden. Der Charakter kann nur eine Illusion gleichzeitig aufrechterhalten.

Nachtretten

Stufe: Rang + Geschicklichkeitsstufe

Aktion: Nein

Karma Erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Das Talent Nachtretten ermöglicht einem Charakter einen zusätzlichen Angriff im Waffenlosen Kampf, wenn seine Initiative größer ist als die seines Gegners. Wenn er die Initiative hat, kann er zusätzlich zu einem normalen Angriff noch einen Nachtrettenangriff ausführen. Der Charakter legt eine Probe in Nachtretten als zusätzliche Angriffsprobe ab. Schadensstufe für den anschließenden Schadenswurf ist die Stärkestufe des Charakters. Die T'skrang können diesen Angriff mit ihrem Schwanz ausführen.

Nahkampfwaffen

Stufe: Rang + Geschicklichkeitsstufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Ein Charakter setzt das Nahkampfwaffentalent ein, um einen Gegner mit einer Handwaffe zu treffen. Der Charakter legt eine Nahkampfwaffenprobe gegen die Körperliche Widerstandskraft des Gegners ab. Ein Erfolg bedeutet, dass der Charakter seinen Gegner trifft.

Parade

Stufe: Rang + Geschicklichkeitsstufe + 3

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Ja

Überanstrengung: 1

Das Talent Parade erlaubt einem Charakter einen Angriff durch geschickte Schwertführung abzuwehren. Der Charakter

legt eine Probe in Parade gegen das Ergebnis der Angriffsprobe eines einzelnen Gegners ab. Wenn das Paradeergebnis höher ist als das Ergebnis der Angriffsprobe, wehrt der angegriffene Charakter den Hieb ab. Das Talent Parade kann nur gegen mit Nahkampfwaffen oder Waffenlos durchgeführte Angriffe eingesetzt werden und der Charakter muss selbst gerade eine Nahkampfwaffe oder Schild führen. Ein Charakter kann das Talent Parade nur einmal pro Runde anwenden und kann nicht zusammen mit Hieb Ausweichen gegen den gleichen Angriff eingesetzt werden.

Pfeilhagel

Stufe: Rang + Geschicklichkeit

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: siehe unten

Pfeilhagel erlaubt einem Charakter, pro Runde mehr als einen Angriff mit einer Projektilwaffe zu führen. Der Angriff muss unter Verwendung des Talentes Projektilwaffen ausgeführt werden. Die maximale Anzahl an zusätzlichen Schüssen, die der Charakter in einer Runde abfeuern kann, entspricht seinem Talentrang. Alle Angriffe, die mit Pfeilhagel durchgeführt werden, müssen demselben Ziel gelten. Für jeden Schuss mit Pfeilhagel erleidet der Charakter einen Punkt Überanstrengungsschaden. Ein Pfeilhagelangriff muss treffen, damit ein weiterer geführt werden kann. Misslingt auch nur eine der Proben, kann in dieser Runde nicht weiter geschossen werden.

Projektil Ablenken

Stufe: Rang + Wahrnehmungsstufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Das Talent Projektil Ablenken ermöglicht einem Charakter, die Wirksamkeit der Wurf- oder Projektilwaffe eines Gegners zu beeinträchtigen. Der Charakter legt eine Probe in Projektil Ablenken gegen die Magische Widerstandskraft der Wurf- oder Projektilwaffe oder des Schützen ab, je nachdem, welcher Wert höher ist. Bei einem Erfolg wird die Schadensstufe jedes mit dieser Waffe abgeschossenen Projektils oder der Wurfwaffe um den Rang des Charakters in Projektil Ablenken verringert. Die Wirkung dieses Talents hält eine Anzahl von Runden gleich dem Rang des Charakters in Projektil Ablenken an und zählt für alle Projektile und Wurfaffen des Ziels.

Projektilwaffen

Stufe: Rang + Geschicklichkeitsstufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Ein Charakter setzt das Talent Projektilwaffen dazu ein, Bogen, Armbrust und andere Distanzwaffen abzuschießen. Der Charakter legt eine Projektilwaffenprobe gegen die Körperliche Widerstandskraft des Ziels ab. Wenn sein Ergebnis größer oder gleich der

Körperlichen Widerstandskraft des Ziels ist, trifft der Schuss. Das Talent Projektilwaffen kann nicht auf Wurfaffen wie Dolche und Messer angewandt werden.

Puls der Schlacht

Stufe: Rang + Wahrnehmung

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Man sagt dass Schlachten ein schlagendes Herz haben und Puls der Schlacht kann dem Charakter erzählen was gerade passiert. Der Charakter liest die wahre magische Struktur der Schlacht und ist so stets auf dem Laufenden und weiß wie die Chancen stehen. Mit diesem Wissen kann er seine Leute besser kommandieren was ihnen einen entscheidenden Vorteil verschafft. Der Charakter macht einen Mindestwurf gegen die MWSK des gegnerischen Anführers oder die höchste MWSK wenn kein Anführer erkennbar ist. Der Erfolgsgrad bestimmt wie gut er die Schlacht lesen kann. Er und alle Verbündeten erhalten:
Schlechter Erfolg: -1 zu allen Proben und Widerständen
Durchschnittlicher Erfolg: +1 zu allen Proben und Widerständen
Guter Erfolg: +2 zu allen Proben und Widerständen.
Hervorragender Erfolg: +3 zu allen Proben und Widerständen
Außergewöhnlicher Erfolg: +5 zu allen Proben und Widerständen.

Reinigende Kälte

Stufe: Rang + Willenskraftstufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Das Talent Reinigende Kälte neutralisiert die Wirkung von Giften. Für den Einsatz dieses Talents ist Eis, Schnee oder Eiswasser erforderlich. Der Charakter legt das Eis (oder das kalte Material) auf die Wunde des Vergifteten. Nach einer Minute der Konzentration legt der Charakter eine Probe in Reinigende Kälte gegen die Stufenzahl des Giftes ab. Ein Erfolg neutralisiert die Wirkung des Gifts, und das Opfer erholt sich von einer Anzahl Schadenspunkten gleich der Differenz zwischen dem Resultat der Probe und der Stufenzahl des Gifts. Mit diesem Talent kann nur durch Gift hervorgerufener Schaden geheilt werden.

Resistenzen

Stufe: Rang + Zähigkeitsstufe

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Das Talent Resistenzen hilft einem Charakter, der Wirkung von Einflüssen zu widerstehen. Wenn ein Charakter der Wirkung einer Substanz widerstehen will, benutzt er dieses Talent anstelle seiner Zähigkeitsstufe und bei Schaden durch diesen Einfluss zählt der Rang als zusätzlicher Rüstungsschutz.

Es wird bei Erlernen des Talents eine Einfluss gewählt und anschließend auf Rang 3 eine weitere und alle 3 Ränge wieder einer.

Die Möglichen Einflüsse sind:

Erde*, Feuer/Hitze*, Gift (inklusive Alkohol), Kälte, Krankheiten, Luft*, Magische Effekte gegen Zähigkeit, Säure, Schlafentzug, Verdorbene Natureffekte gegen Zähigkeit und Wasser*.

Erde*, Feuer/Hitze*, Luft* und Wasser* beziehen sich auf Elementareffekte –Zauber und –Geister. Nicht jedoch auf Mengen in Waffen.

Riposte

Stufe: Rang + Geschicklichkeitsstufe + 3

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Ja

Überanstrengung: 1

Das Talent Riposte muss im Zusammenspiel mit dem Talent Parade angewendet werden und ermöglicht einem Charakter, einen Angriff beim Gegner zu landen, während dieser abgelenkt ist. Wenn ein Charakter das Talent Parade erfolgreich einsetzt, um einen Angriff abzuwehren, kann er sofort eine Probe in Riposte machen, um seinerseits einen Gegenangriff durchzuführen. Der Mindestwurf für die Riposte ist die Körperliche Widerstandskraft des Gegners. Bei einer erfolgreichen Probe macht der Charakter einen normalen Schadenswurf. Das Talent Riposte kann nur einmal pro Runde eingesetzt werden.

Rüstung Schmieden

Stufe: Rang + Wahrnehmung

Aktion: andauert

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Rüstung Schmieden erlaubt einem Charakter, den Rüstungswert einer Rüstung oder eines Schildes zu erhöhen. Dazu muss er mindestens innerhalb einer Woche mindestens 4 Stunden lang mittels dieses Talentens in einer Schmiede an der Rüstung arbeiten. Am Ende dieser Woche legt der Charakter eine Probe auf Rüstung Schmieden gegen den Gesamtüstungswert der Rüstung bzw. des Schildes ab. Im Falle einer Kristallringrüstung beispielsweise ergeben der Rüstungswert von 4 und der Bonus für Mystische Rüstung von 4 einen Mindestwurf von 8. Eine gelungene Anwendung dieses Talents erhöht einen der Rüstungswerte um 1. Im Fall der Kristallringrüstung könnte diese entweder 5/4 oder 4/5 werden. Pro einzelner Rüstungsteil oder Schild kann ein Charakter Rüstung Schmieden so oft einzusetzen versuchen, wie sein Rang bei Rüstung Schmieden ist, aber jeder Wert darf maximal verdoppelt werden. Diese Begrenzung schließt gescheiterte Talentanwendungen mit ein.

Schadensverteilung

Stufe: Rang + Zähigkeitsstufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Das Talent Schadensverteilung ermöglicht einem freiwilligen Charakter, Schaden zwischen sich und seinem andern Charakter zu verteilen. Zuerst fügt der Charakter sich selbst und seinem Ziel irgendwo einen kleinen Schnitt zu, um dann seine Wunde auf die seines Ziels zu drücken. Dann legt er eine Probe in Schadensverteilung ab. Das Ergebnis ist die Anzahl der Schadenspunkte, die er von sich auf sein Ziel und umgekehrt übertragen kann. Je nach Situation will er vielleicht alle Schadenspunkte übertragen oder auch nur einen Teil. Wiederum je nach Situation überträgt er den Schaden entweder von sich auf das Ziel oder umgekehrt. So kann ein Charakter zum Beispiel bei einem Probenergebnis von 10 beschließen, nur 7 Punkte anstatt der vollen 10 zu übertragen. Übertragener Schaden verursacht niemals eine Wunde, aber wenn durch den übertragenen Schaden eine Todesschwelle überschritten wird, stirbt der Betroffene dennoch. Die Angehörigen der Steppenreiterdisziplin halten dieses Vertrauen fast durchgängig in hohen Ehren und haben den Ausdruck „Blutverräter“ für diejenigen geprägt, welche dieses Talent benutzen, um so viel Schaden auf einen anderen Charakter zu übertragen, dass dieser stirbt. Blutverräter werden von anderen Reitersmännern gemieden.

Schildangriff

Stufe: Rang + Stärkestufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Das Talent Schildangriff ermöglicht einem Charakter, einen Angriff mit seinem Schild auszuführen. Der Charakter legt eine normale Angriffsprobe unter Einsatz des Nahkampfwaffentalents oder Zweitwaffe ab, um zu ermitteln, ob er trifft. Falls er trifft, wird der normale Schadenswurf durch eine Schildangriffsprobe ersetzt. Ein erfolgreicher Angriff mit dem Talent Schildangriff richtet normalen Schaden an, erhöht jedoch den Mindestwurf für die Niederschlagsprobe des Angegriffenen um 7.

Schiff Erwecken

Stufe: Rang + Willenskraft

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Ja

Überanstrengung: 5

Erlaubt dem Charakter, ein gefallenes Luftschiff für eine limitierte Zeit wieder zu erwecken. Mindestwurf ist der ursprüngliche Rüstwert des Luftschiffs. Bei Erfolg wird das Luftschiff durch den Willen des Charakters zusammengehalten für eine Anzahl Stunden, die seinem Rang entsprechen. Das Luftschiff hat die ursprünglichen Werte, als wäre es nie beschädigt worden, und der Charakter kontrolliert es durch sein Luftschiffahrt-Talent. 15 Minuten vor Ablauf der Zeit beginnt das Luftschiff langsam zu sinken und fällt auseinander. Der Charakter kann dann eine weitere Probe in Schiff erwecken machen, sonst fällt es wie jedes kaputte Schiff wie ein Stein vom Himmel. Jeder Schadenspunkt den das erweckte Schiff erleidet kostet den Charakter genauso viele

Punkte Überanstrengung. Da das Schiff durch den Willen des Charakters zusammengehalten wird, wird es sofort auseinander fallen, wenn der Charakter stirbt. Auch kann der Charakter nicht Schlafen, da die fehlende aktive Kontrolle das Schiff langsam vom Himmel fallen lassen würde.

Luftsegler/ Piraten können nur Luftschiffe beschwören, Bootsmänner hingegen nur Flussschiffe, andere Charaktere müssen sich für eine Variante entscheiden. Wenn ein Adept die Möglichkeit hat, kann er auch das Talent zwei Mal erlernen um beide Varianten zu beherrschen.

Schläge horten

Stufe: Rang + Willenskraft

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Ja

Überanstrengung: 0

Das Talent Schläge horten befähigt einen geschlagenen Charakter, den Schlag „aufzuheben“ oder zu horten. Der Charakter nimmt zwar vollen Schaden durch den Angriff, kann aber zu einem späteren Zeitpunkt die Wucht des Schlages durch bloße Willenskraft gegen seinen Angreifer richten. Die Wirkung hält eine Anzahl von Tagen an, die dem Talentrang des Charakters entspricht. Um festzustellen, ob ein zurückgeworfener Angriff sein Ziel trifft, macht der Charakter eine Probe auf Schläge horten gegen die magische Widerstandskraft des Ziels. Gelingt sie, während dem Ziel der selben Schaden, wie es den Charakter mit dem ursprünglichen Hieb zugeführt hat, und zwar ohne Rücksicht auf eventuellen Rüstungsschutz des Charakters. Normale Rüstung schützt das Ziel nicht gegen den zurückgeworfenen Schaden, mystische Rüstung hingegen schon. Um die Wirkung des Talents Schläge Horten frei zu setzen, muss den Charakter im Sichtweite des Ziels stehen, es aber nicht berühren. Wenn er will kann der Charakter mehr als ein Schlag des selben Angriffs horten und den angesammelten Schaden auf einmal zurückgeben. Er kann auch Schläge von mehr als einem Angreifer horten, muss aber jeden Schlag an dem zurückgeben, von dem er ihn erhalten hat. Das Talent wirkt nur bei im Nahkampf zugefügtem Schaden.

Schmetterschlag

Stufe: Rang + Stärkestufe

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Das Talent Schmetterschlag ermöglicht einem Charakter, einem Gegner im Kampf größeren Schaden als üblich zuzufügen. Wenn er ihn trifft, ersetzt die Schmetterschlagstufe die Stärkestufe in dem Schadenswurf, so dass der Schlag zusätzlichen Schaden verursacht.

Schnelles Weben

Stufe: Rang + Wahrnehmung

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 2

Schnelles Weben ist ein spezielles Talent, das Charaktere sowohl Fadenweben als auch

Spruchzauberei in derselben Runde anwenden lässt. Es erlaubt einem Charakter entweder mehr als einen Zauberfaden pro Runde zu weben, indem er Fadenweben für einen Faden und Schnelles Weben für einen weiteren verwendet, oder einen Zauberfaden zu weben und den Zauber zu wirken. Dieses Talent kann nur für eine dieser beiden Möglichkeiten verwendet werden, nicht für beide. Ein Charakter könnte zum Beispiel zunächst einen Zauberfaden mit seinem Talent Fadenweben weben, dann einen zweiten mit Schnelles Weben. Er könnte auch einen zweiten Versuch machen, einen Faden zu weben, wenn der erste fehlgeschlagen ist. Alternativ dazu könnte er mit Schnelles Weben einen Zauberfaden weben und dann Spruchzauberei anwenden, um den Zauber zu wirken.

Schuld Abwälzen

Stufe: Rang + Charisma

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Ja

Überanstrengung: 2

Das Talent Schuld Abwälzen erlaubt einem Charakter, zeitweilig Verdächtigungen und Schuldzuweisungen von einem auf einen anderen Charakter zu lenken. Der Charakter, der das Talent einsetzt, muss sich eine plausible Erklärung einfallen lassen, die einem anderen Charakter die Schuld zuschiebt, und dann eine Probe auf Schuld Abwälzen gegen die Soziale Widerstandskraft entweder des Anklägers oder des Sündenbockes (je nachdem, welche höher ist) +1 machen. Die Auswirkungen des Schuld Abwälzens halten nur eine Anzahl von Minuten lang vor, die dem Talentrang des Charakters entspricht. Charaktere, die dieses Talent anwenden, nutzen üblicherweise diese paar Minuten, um sich aus der Gefahrenzone zurückzuziehen.

Schutzgeist

Stufe: Rang + Wahrnehmungsstufe

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1/Wurf

Wenn ein Charakter das Talent Schutzgeist einsetzt, beschwört er einen Geist herauf, der ihn im Kampf schützt. Er vollzieht ein 10 minutiges Ritual um den Geist zu rufen und legt dann eine Probe in Schutzgeist ab. Der Geist wird dadurch automatisch beschworen. Der Geist ruht innerhalb des Charakters, und zwar für eine Anzahl von Stunden gleich dem Ergebnis der Talentprobe oder bis ihn der Charakter entlässt. Wenn der Charakter, der das Talent einsetzt, in einen Kampf verwickelt wird, versucht der durch das Talent beschworene Geist automatisch jedem Schlag oder Projektil auszuweichen, der oder das den Charakter ansonsten treffen würde. Wenn ein Gegner den Charakter bei einem Angriff trifft, legt dieser eine Schutzgeistprobe ab und vergleicht das Resultat mit der Angriffsprobe des Gegners. Wenn das Ergebnis des Charakters größer ist als das des Gegners, geht der Angriff fehl. Jedes Mal, wenn der Charakter eine Schutzgeistprobe ablegt, um einem Schlag auszuweichen, verursacht die Überanstrengung 1 Punkt Schaden. Der Schutzgeist verbraucht jedoch nicht die

Handlung des Charakters, der dennoch die Möglichkeit hat, einen Zauber zu wirken, zu kämpfen oder irgendeine andere Handlung auszuführen.
Schutzgeist ist mit Hieb ausweichen, Parade usw Kompatibel.

Schwachstelle Erkennen

Stufe: Rang + Wahrnehmungsstufe

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 2

Das Talent Schwachstelle Erkennen ermöglicht einem Charakter, Fehler in der Rüstung eines Gegners auszumachen. Der Charakter legt eine Probe in Schwachstelle Erkennen gegen die Magische Widerstandskraft des Gegners oder der Rüstung des Gegners ab, je nachdem, welcher Wert größer ist. Bei einem Erfolg sieht er Fehler in der Rüstung des Gegners. Der physische Rüstungsschutz des Gegners wird daraufhin um den Rang des Charakters in Schwachstelle Erkennen reduziert, und zwar für jede Art von Angriff, die der Charakter gegen ihn unternimmt. Die Wirkung des Talents hält für eine Anzahl von Runden gleich dem Talentrang an.

Schwungvoller Angriff

Stufe: Rang + Geschicklichkeitsstufe

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Das Talent Schwungvoller Angriff ermöglicht einem Charakter, zwei Angriffe in ein und derselben Runde gegen einen Gegner zu unternehmen. Der Charakter legt eine Nahkampfwaffenprobe ab. Bei einem Außergewöhnlichen Erfolg kann er zusätzlich noch eine Talentprobe in Schwungvoller Angriff gegen denselben Gegner ablegen. Das gestattet ihm noch einen zweiten Angriff, während sein Gegner noch unter der Wirkung des ersten Angriffs steht. Für den zweiten Angriff legt der Charakter eine Probe in Schwungvoller Angriff ab, wobei der Schaden normal ermittelt wird. Positive Schadensmodifikatoren durch Talente usw., die beim ersten Angriff galten, werden nicht übernommen und müssen erneut gewirkt werden.

Sicherer Pfad

Stufe: Rang + Wahrnehmungsstufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Ja

Überanstrengung: Nein

Disziplintalent: Nein

Das Talent Sicherer Pfad ermöglicht einem Charakter, durch Kontaktaufnahme mit einem Elementargeist den sichersten Weg durch unbekanntes Gelände zu finden. (Der Charakter beschwört den Elementar nicht, sondern stellt lediglich mentalen Kontakt zu ihm her.) Manchmal animiert der Elementar einen Teil der umliegenden Landschaft, um das Zwiegespräch auch für andere Charaktere hörbar zu machen. Der Charakter, der das Talent einsetzt, legt eine Talentprobe ab. Das Ergebnis entspricht der Anzahl von Meilen,

für die der Elementar den sichersten Weg finden kann. Der Elementar verrät dem Charakter, welcher der sicherste Weg ist und welche möglichen elementaren Gefahren und / oder natürliche Bestien vor ihnen liegen. Zum Beispiel bedeutet ein Wurf von 21, dass der Elementar dem Charakter die sicherste Route in die Richtung aufzeigen kann, welche der Charakter einschlagen will, und zwar für die nächsten 21 Meilen. Wenn bei Meile 25 oder gar 22 eine Gefahr lauert, kann der Elementar dem Charakter nicht einmal einen versteckten Hinweis diesbezüglich geben. Außerdem ist zu beachten, dass sich das, was ein Elementar als Gefahr betrachtet, wahrscheinlich sehr stark von dem unterscheidet, was für einen Abenteurer gefährlich ist. Das Wissen eines Elementars über einen Gegend hängt außerdem von seinem Typ ab. Erdelementare wissen wahrscheinlich nichts über fliegende oder schwimmende Gefahren, könnten aber ganz genau die Waffen und Rüstungen beschreiben, die von Personengruppen in der Nähe getragen werden. Mit diesen Informationen wäre allerdings immer noch nichts über die Absichten jener anderen Gruppen ausgesagt.

Spektakulärer Angriff

Stufe: Rang + Geschicklichkeitsstufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Charaktere setzen dieses Talent ein, um unmöglich elegante, komplizierte Angriffe auszuführen. In Kampfsituationen wird dieses Talent bei der Angriffsprobe des Charakters anstelle von Nahkampfwaffen oder Waffenloser Kampf eingesetzt. Gelingt die Probe wird der Rang des Charakters in diesem Talent für 1 Kampfrunde zu seiner Körperlichen Widerstandskraft addiert. Wenn der Charakter nicht die Talente Nahkampfwaffen oder Waffenloser Kampf besitzt, kann er Spektakulärer Angriff nicht einsetzen und das Talent kann auch nicht eingesetzt werden wenn der Charakter bedrängt ist.

Sprint

Stufe: Rang

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Das Talent Sprint ermöglicht einem Charakter, zeitweilig seine Laufleistung zu erhöhen. Magie macht dem Charakter Beine. *Jeder Rang in diesem Talent erhöht die normale Laufleistung des Charakters um 2 Schritte und die Laufleistung im Kampf um 1 Schritt pro Runde. Das Talent kann in einer Runde eingesetzt werden, in welcher der Charakter außerdem eine Angriffsprobe ablegt.*

Spruchzauberei

Stufe: Rang + Wahrnehmungsstufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Ein Charakter benutzt das Talent Spruchzauberei, um Zauber zu wirken. Der

Charakter legt eine Spruchzaubereiprobe ab. Wenn das Ergebnis größer oder gleich der Magischen Widerstandskraft des Ziels ist, besteht der Charakter die Probe.

Stählerner Blick

Stufe: Rang + Charismastufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Das Talent Stählerner Blick ermöglicht einem Charakter, einen Gegner einzuschüchtern. Der Charakter starrt eine Zielperson an, die augenblicklich spürt, wie es ihr kalt über den Rücken läuft. Der Charakter legt eine Probe in Stählerner Blick gegen die Soziale Widerstandskraft der Zielperson ab. Bei einem Erfolg ist die Zielperson für eine Anzahl von Runden gleich dem Ergebnis der Talentprobe unfähig, eine Handlung gegen die Soziale Widerstandskraft irgendeines anderen Charakters zu unternehmen.

Standhaftigkeit

Stufe: Rang + Stärkestufe+ 3

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Das Talent Standhaftigkeit erhöht die Fähigkeit des Charakters, einem Niederschlag zu widerstehen. Der Charakter benutzt seine Stufenzahl in Standhaftigkeit anstelle seiner Stärkestufe, wenn er eine Niederschlagprobe ablegt.

Starrsinn

Stufe: Rang + Willenskraftstufe

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Das Talent ermöglicht einem Charakter, den Auswirkungen von Interaktionsproben zu widerstehen. Immer dann, wenn die soziale Handlung eines Charakters einen anderen betrifft, legt das Opfer eine Probe in Starrsinn ab. Ist das Ergebnis größer oder gleich dem Ergebnis der Interaktionsprobe des Gegners, widersteht der Charakter der Wirkung. Bei einem erfolgreichen Einsatz von Starrsinn ist es, als habe sich die Zielperson gewappnet und in letzter Sekunde eines Besseren besonnen. Das Talent funktioniert im Wesentlichen wie das Hieb Ausweichen, nur dass es zum Schutz vor Sozialen Angriffen wie Überredungs- und Einschüchterungsversuchen eingesetzt wird.

Steinhaut

Stufe: Rang + Zähigkeit

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Steinhaut macht die Haut und Teile der Muskeln und Sehnen eines Charakters härter und widerstandsfähiger gegen körperlichen Schaden. Die Haut wirkt uneben, manchmal geradezu zerklüftet, und ist hart wie Stein. Der Einsatz dieses Talents kostet den Charakter eine seiner Erholungsproben. Es kann täglich nur einmal angewandt werden, hält aber volle

24 Stunden lang an, es sei denn, der Charakter gibt es vorher auf. Steinhaut erhöht den Rüstungswert des Charakters um 3. Der Charakter macht eine Probe auf Steinhaut und addiert dann seine Todes- und Bewusstlosigkeitsschwelle dazu. Er kann jetzt mehr Schaden nehmen, ehe er stirbt oder bewusstlos wird. Steinhaut kann am selben Tag verwendet werden wie Erdhaut.

Stimmen Imitieren

Stufe: Rang + Wahrnehmungsstufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Das Talent verleiht einem Charakter die Fähigkeit, jede Stimme zu imitieren, die er hört. Ein Charakter setzt dieses Talent dazu ein, sich die Stimme anzueignen und zu imitieren. Wenn ein Charakter eine Stimme hört, die er imitieren will, *legt er eine Probe in Stimmen Imitieren gegen die Magische Widerstandskraft des Sprechers ab, um sich die Stimme anzueignen*. Ein Erfolg bedeutet, der Charakter kann die Stimme *in der nächsten Woche jederzeit imitieren*. Wenn der Charakter versucht, eine andere Person durch Stimmen Imitieren zu täuschen, *legt der Charakter eine Probe in Stimmen Imitieren gegen die Soziale Widerstandskraft der zu täuschenden Person ab*. Wenn er die Probe besteht, glaubt die Zielperson, die Person zu hören, der die Stimme gehört. Wenn dieses Talent gegen mehr als eine Person eingesetzt wird, *legt der Charakter die Probe gegen den höchsten Sozialen Widerstandskraftwert in der Gruppe ab, wobei dieser Wert noch mit +1 für jedes weitere Gruppenmitglied modifiziert wird*. Wenn die Zielperson Grund zu der Annahme haben, dass die Stimme imitiert wird, zum Beispiel weil der Charakter in seiner normalen Gestalt vor ihnen steht, während er sein Talent einsetzt, legen sie eine *Anzweifeln-Probe* gegen das Ergebnis der Probe in Stimmen Imitieren ab. Wenn sie die Probe bestehen, wehren sie sich mit Erfolg gegen die Wirkung des Talents.

Sturmangriff

Stufe: Rang + Stärkestufe (eigene/des Reittieres)

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Das Talent Sturmangriff erhöht den aus einem berittenen Angriff resultierenden Schaden. Um den nötigen Schwung aufzubauen, reitet der Angreifer in der Runde, in der er den Sturmangriff durchführt, mit der normalen Laufleistung auf sein Ziel zu. Die mit diesem Talent verbundene Magie erhöht den Schaden jeglicher Art physischen Angriffs, ob er nun mit Speer, Keule, Schwert, Faust oder etwas *Anderem durchgeführt wird*. *Für den Schadenswurf wird die Stärkestufe durch die Talentstufe in Sturmangriff ersetzt*. Der Talentrang wird dabei zur Stärkestufe von entweder Reiter oder Reittier addiert (je nachdem welche höher ist). Der Charakter rechnet seinen Rang in Sturmangriff auch bei der Stärkeprobe hinzu, um nach einem Sturmangriff im Sattel zu bleiben.

Sturzflug

Stufe: Rang +3

Aktion: ja

Karma erforderlich: ja

Überanstrengung: 1

Der Charakter muss bis zum Opfer seines Angriffs mindestens sechs Schritt freies Flugbahnen haben und in der Lage sein einen Starthöhe von mindestens fünf Schritte zu erreichen, flugfähig sein und die zurückgelegte Strecke mit seiner Kampfauflistung erreichen können. Um den Sturzflug durchzuführen vollführt der Charakter eingerückt gewagtes Flugmanöver mit dem ausdrücklichen Ziel, sein Gegner zu verletzen. Ein Erfolg in der Angriffsprobe erhöht die Schadensprobe des Charakters um Rang +3 Stufen und der kann zusätzlich zum Schaden ein Karmawürfel hinzu addieren (eventuell darf er damit zweimal Karma oder mehr in einem Schadensprofi würfeln).

Summenmatrix

Stufe: Rang

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Eine Summenmatrix ist eine verbesserte Form der Zaubermatrix, die mehr als einen Zauber enthalten kann. Allerdings darf die Summe der Zauberkreise den Rang der Summenmatrix nicht übersteigen: Eine Summenmatrix Rang 7 beispielsweise könnte einen Zauber des 3. Kreises und vier Zauber des 1. Kreises beinhalten, nicht aber zwei Zauber des 4. Kreises. Summenmatrizen sind gepanzert, genau wie Gepanzerte Matrizen. Addieren Sie den Rang der Summenmatrix zur Mystischen Rüstung des Charakters, um den Rüstungswert der Matrix festzustellen (siehe ED, S. 159-160). Leider können Summenmatrizen keine Zauberfäden enthalten; ihr Gefüge ist bereits recht komplex.

Taschendiebstahl

Stufe: Rang + Geschicklichkeitsstufe +3

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Charaktere setzen das Talent Taschendiebstahl ein, um die Taschen wahrscheinlicher Zielpersonen auszuräumen. Dieses Talent kombiniert flinke Finger mit geringfügiger Levitationsmagie. Der Charakter kann Münzen, Karten und kleinere Gegenstände entwenden. Das Talent Taschendiebstahl eignet sich besonders gut für Kartentricks und dazu, die eine oder andere Geldbörse zu erleichtern. Wenn ein Charakter Taschendiebstahl einsetzt, legt er eine Talentprobe gegen die Magische Widerstandskraft der Zielperson ab. Ein durchschnittlicher Erfolg bedeutet, der Charakter räumt eine Tasche leer (stiehlt einen Gegenstand usw.), aber die Zielperson hat die Möglichkeit, die Tat zu bemerken. Die Zielperson legt eine aufmerksamkeitsprobe ab, und zwar unter Benutzung des Ergebnisses der Taschendiebstahlprobe als Mindestwurf. Wenn die Zielperson die Probe besteht,

bemerkt sie, dass sie vom Charakter bestohlen worden ist.

Bei einem Misserfolg schlägt nicht nur der Diebstahl fehl sondern die Zielperson hat den Versuch auch bemerkt ohne eine Probe ablegen zu müssen.

Tieranalyse

Stufe: Rang + Wahrnehmungsstufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Das Talent Tieranalyse ermöglicht einem Charakter, mit Hilfe von Weißsagungsmagie und Gelehrsamkeit Informationen über ein Wesen zu gewinnen, das er beobachtet. Wenn der Charakter eine Probe gegen die Magische Widerstandskraft des Wesens besteht, darf er dem Spielleiter eine Frage über das Wesen stellen. Im Hinblick auf das Spiel sollte sich diese Frage auf einen Wert oder eine Fähigkeit des Wesens beziehen.

Auch erhält der Charakter Bonus in Höhe seines Ranges auf alle Proben im Umgang mit dem Tier (abrichten, Tierfreundschaft...) inklusive Verschrecken und Angst Effekte, so wie Schwachstellen erkennen, dem Neutralisieren von Zaubern des Tieres (Zauberneutralisieren z.B.), Taktik gegen das Tier und Talente die das Tier Heilen. Nicht aber auf Kampf oder Zaubertalente gegen das Tier.

Tiere Bändigen

Stufe: Rang + Charismastufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Das Talent Tiere Bändigen ermöglicht einem Charakter, vorübergehend ein Tier, wild oder dressiert, zu unterwerfen und zu kontrollieren. Wenn der Charakter eine Probe in Tiere Bändigen gegen die Magische Widerstandskraft des Tiers besteht, kann er für eine Anzahl von Minuten gleich seinem Rang in Tiere Bändigen die Kontrolle über das Tier erlangen. Ein Tier unter dem Einfluss dieses Talents unternimmt keine feindselige Aktion gegen den Charakter, der das Talent einsetzt. Der Charakter kann dem Tier eine simple Aufgabe übertragen, deren Erfüllung nicht länger dauern darf, als die Wirkung des Talents anhält. Die Aufgabe darf nicht mit mehr Gefahr für das Tier als für den Charakter verbunden sein.

Tiere Heilen

Stufe: Rang + Zähigkeitsstufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Ein Charakter mit dem Talent Tiere Heilen kann jedes seiner Tiere heilen. Der Charakter wendet dafür eine von seinen eigenen Erholungsproben auf, um das Talent einsetzen zu können, wodurch der gegenwärtige Schaden des Tiers um das Ergebnis des Talentwurfs vermindert wird. Für die Heilung von Tieren dürfen nur normale Erholungsproben abgelegt werden. Der

Charakter kann dabei keine anderen Talente wie Feuerblut einsetzen.

Tierfreundschaft

Stufe: Rang + Charismastufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Das Talent Tierfreundschaft schafft ein Band des Vertrauens zwischen einem Tier und einem Charakter. Der Charakter muss vor jedem Einsatz des Talents eine Woche mit dem betreffenden Tier arbeiten und es in dieser Zeit gut behandeln. Dann macht der Charakter eine Probe in Tierfreundschaft entweder gegen die Soziale oder die Magische Widerstandskraft, je nachdem, welcher Wert höher ist. Nachdem der Tiermeister sein Talent einmal erfolgreich eingesetzt hat, nimmt das Tier eine neutrale Haltung ihm gegenüber an (leben und leben lassen). Nach einem zweiten erfolgreichen Einsatz wird die Haltung des Tiers dem Charakter gegenüber so positiv, dass es mit dem Charakter spielt. Der Charakter kann das Tier erst dann fester an sich binden, wenn sein Talent Rang 4 erreicht. Wenn ein Charakter das Talent mit Rang 4 oder besser besitzt, kann er damit beginnen, das Tier zu dressieren. Sobald eine Dressur möglich ist, bewirkt eine erfolgreiche Probe in Tierfreundschaft, dass das Tier sich dem Charakter gegenüber absolut loyal verhält – solange dies umgekehrt ebenfalls gegeben ist. Das Tier nimmt für den Charakter bereitwillig Risiken auf sich und erwartet dafür angemessene Belohnung. (Dies lässt sich leichter als bei menschlichen Freunden bewerkstelligen. Alles, was ein Hund wirklich will, ist eine Menge Zuneigung und genug Futter.) Ein loyales Tier begleitet einen Charakter bei seinen Abenteuern, wenn dieser den Wunsch dazu hat

Die weiteren Regeln für Tiere und Vertraute und den genauen Unterschied zwischen Talent und Fertigkeit stehen im Gleichnamigen Kapitel.

Tierische Sinne

Stufe: Rang + Willenskraftstufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Mit dem Talent Tierische Sinne kann ein Charakter vorübergehend einen der 5 Sinne Tasten, Geruch, Geschmack, Hören und Sehen eines Tieres übernehmen und für sich selbst nutzbar machen. Das Tier verliert den Sinn in dieser Zeit nicht. Der Tiermeister legt eine Probe gegen die Magische Widerstandskraft des Tiers ab. Wenn der Charakter versucht, einen Sinn von einem unwilligen Tier auszuleihen, braucht er einen guten Erfolg. Ein erfolgreicher Einsatz des Talents bringt alle Vorteile des geborgten Sinns mit sich. Die Wirkung hält für eine Anzahl von Minuten gleich dem Rang des Charakters in diesem Talent an.

Tigersprung

Stufe: Rang

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Das Talent Tigersprung ermöglicht einem Charakter, in Kampfsituationen schneller als üblich zu reagieren. Der Charakter kann seinen Rang in Tigersprung zu seiner Initiativstufe addieren. Tigersprung kann zusammen mit anderen Talenten wie Lufttanz eingesetzt werden, welche die Initiative eines Charakters erhöhen.

Tödlicher Schlag

Stufe: Rang

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Ja

Überanstrengung: +5

Mindesterfolg: s.u.

Ein Charakter kann mit Tödlicher Schlag, einen Gegner an einem lebenswichtigen Punkt treffen. Dazu legt er eine Angriffsprobe mit Bonus in Höhe von Rang ab. Die Zahl, um die das Ergebnis des Tödlichen Schlags die Widerstandskraft des Ziels übersteigt, wird dann zur Schadensstufe des Angriffs addiert. Beim Erlernen des Talent es muss es auf Nahkampfwaffen, Waffenlos, Zauber oder Projektilwaffen festgelegt werden. Das Talent kann nur einmal je KR benutzt werden. Um einen Tödlichen Schlag anzusetzen muss der Charakter in der Vorrunde einen guten Erfolg mit der entsprechenden Angriffsart gelungen sein.

Totstellen

Stufe: Rang + Willenskraftstufe

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Ein Charakter setzt das Talent Totstellen ein, um seinen Tod vorzutauschen. Wenn der Charakter zusammenbricht, legt er eine Probe in Totstellen gegen die höchste Magische Widerstandskraft aller Personen ab, die ihn sehen können. Wenn er die Probe besteht, benutzt er Illusionsmagie, um das Bild einer Wunde oder Giftbeeinträchtigung zu übertreiben und so alle Beobachter davon zu überzeugen, dass er wirklich tot ist. Die Wirkung hält für eine Anzahl von Runden gleich dem Rang des Charakters in diesem Talent an. Totstellen kann wiederholt eingesetzt werden, indem zusätzliche Proben abgelegt werden, um die Illusion aufrechtzuerhalten, wenn sie endet. Wenn der Charakter die Probe in Totstellen nicht besteht, bemerkt zumindest ein Beobachter, dass der Charakter seinen Tod nur vortäuscht.

Überraschungsangriff

Stufe: Rang +3

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Ja

Überanstrengung: Nein

Das Talent Überraschungsangriff ermöglicht einem Charakter, sich das Element der Überraschung zunutze zu machen. Wenn ein Charakter dieses Talent einsetzt, würfelt er normal seinen Angriff, Nahkampf, Waffenlos,

wurfaffen oder Projektilwaffen Dieses Talent darf nur in der ersten KR eingesetzt werden und der Schadensbonus gilt nur für Angriffe mit der selben INI wie die Hauptwaffe (z.B. Zweiter Angriff, Zweitwaffe.../ nicht aber für den Zusatzangriff von Lufttanz). *Bei dem Schadenswurf wird die Schadensstufe um Rang +3 Stufen erhöht.* Die Karmawürfel gelten für den Schadenswurf, zusätzlich zu anderen Karma für den Schaden. Mit einigen Waffen sind aufgrund der Größe Keine Überraschungsangriffe möglich (Zweihänder, Stangenwaffen...)

Überrumpelung

Stufe: Rang + Willenskraft

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Ja

Überanstrengung: Nein

Im Talent Überrumpelung vereinigt sich eine ausgewogene Mischung aus Heimlichkeit, Illusion und geistiger Magie. Der Charakter legt eine Talentprobe gegen die Magische Widerstandskraft eines Ziels ab. Ein Erfolg verleiht dem Charakter den Vorteil, dass sein Angriff auf das Ziel überraschend kommt*, dessen Wissen um die Gegenwart des Charakters buchstäblich unterdrückt wird. Andere Charaktere können den Charakter noch immer so leicht wie vorher sehen, und diejenigen, deren Initiative besser ist als die des Charakters, können das Ziel warnen und so die Überrumpelung verhindern.

*Alle angriffe können als Überraschungsangriff ausgeführt werden, keine Deff-aktion möglich, -2 KWSK...

Unempfindlichkeit

Stufe: Rang

Aktion: NA

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Jeder Rang in Unempfindlichkeit bewirkt eine ständige Erhöhung der Todes- und Bewusstlosigkeitsschwelle eines Charakters. Der genaue Wert hängt von der jeweiligen Disziplin des Charakters ab. Die linke Zahl stellt die Erhöhung der Todesschwelle dar, die rechte Zahl ist die Erhöhung der Bewusstlosigkeitsschwelle. Außerdem erhöht Unempfindlichkeit die Wundschwelle: Alle Disziplinen mit 4/3 erhalten alle 5 Ränge +1 auf die Wundschwelle, alle mit 7/6 und höher erhalten alle 3 Ränge +1 auf die Wundschwelle und der Rest alle 4.

Untrüglicher Blick

Stufe: Rang + Wahrnehmungsstufe

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Das Talent Untrüglicher Blick ermöglicht einem Charakter, Illusionen zu durchschauen. Der Charakter legt eine Probe in Untrüglicher Blick unter Benutzung des Mindestwurfs für das Anzweifeln der Illusion ab. Bei einem Erfolg durchschaut der Charakter die Illusion.

Verformung

Stufe: Rang + Willenskraftstufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 2

Das Talent Verformung ermöglicht einem Charakter, die Gestalt, aber nicht die Masse eines Gegenstands zu verändern. Der Charakter legt eine Talentprobe entweder gegen den Barrierenwert oder die Magische Widerstandskraft abgelegt, je nachdem, welcher Wert größer ist. Ein Erfolg gestattet dem Charakter, die Gestalt des Gegenstands zu verändern. Der Charakter kann mit einer Anwendung seines Talents Material mit einem Gewicht vom Fünffachen seines Talentrangs in Pfund verwandeln. Die Wirkung der Verformung ist endgültig. Das Talent kann nicht gegen lebendige Wesen, inklusive Pflanzen und nicht gegen Fadenobjekte eingesetzt werden.

Verspotten

Stufe: Rang + Charismastufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Das Talent Verspotten ermöglicht einem Charakter, einen Gegner in Rage zu versetzen und dadurch abzulenken. Der Charakter legt in dieser Runde eine Probe in Verspotten ab anstatt anzugreifen, wobei die Soziale Widerstandskraft des Gegners den Mindestwurf festlegt. Bei einer erfolgreichen Probe ist der Gegner so aufgebracht, dass er alle seine für Proben relevanten Stufenzahlen um den Rang des Charakters in Verspotten reduzieren muss. Die Wirkungsdauer hängt vom Erfolgsgrad gemäß der nachfolgenden Tabelle ab. Eine Zielperson kann nur von einem Verspotten gleichzeitig betroffen sein und muss außerdem die Sprache verstehen, die der Charakter benutzt.

Erfolgsgrad	Wirkungsdauer
durchschnittlich	1 Runde
gut	2 Runden
hervorragend	3 Runden
außergewöhnlich	4 Runden

Verteidigung

Stufe: Rang + Geschicklichkeit

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 2

Das Talent Verteidigung kann verwendet werden, um die Körperliche Widerstandskraft eines Charakters zu erhöhen. Der Charakter macht eine Probe auf Verteidigung gegen seine gegenwärtige Körperliche Widerstandskraft, zu der er vorher alle magischen Gegenstände hinzu zählen muss, die er benutzen wird, um den Wert zu erhöhen. Ein Erfolg erhöht seine Körperliche Widerstandskraft um den Talentrang. Jede Anwendung dieses Talents hält eine dem Talentrang entsprechende Anzahl von Runden vor.

Vertrauten Stärken

Stufe: Rang + Willenskraft

Aktion: ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 3 je Vertrauter

Nach einer Probe auf die MWSK des Vertrauten, bei mehreren höchste MWSK + 1 je zusätzliches Ziel, erhält jeder Vertrauter +1/2 Rang (aufgerundet) auf alle Proben. Das Talent koste 3 ÜAS je Vertrauter und hält Erfolgsgrad Runden.

Vertrauten Verbessern

Stufe: Rang

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: -

Mit diesem Talent kann ein Charakter die Eigenschaften seiner Vertrauten verbessern, sodass sie mithalten können, während er sich von Kreis zu Kreis verbessert. Für jeden Rang erhält einer seiner Vertrauten +1 auf eine Attributstufe nach Wahl des Charakters. Dieser Bonus ist unveränderlich.

Vitalität

Stufe: Rang + Zähigkeit

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Ja

Überanstrengung: Nein

Voraussetzung: Unempfindlichkeit 8/6 + Vitalität erlaubt einem Charakter, sich besser von Schaden zu erholen. Es kann pro Tag maximal so oft angewendet werden, wie der Talentrang des Charakters beträgt. Jede Anwendung von Vitalität zählt als zusätzliche Erholungsprobe. Diese Erholungsproben können verwendet werden, um sich von Schaden zu erholen oder als Bezahlung für Talente wie etwa Holzhaut. Wird das Talent als Bezahlung eingesetzt, dann wird zwar der Karmapunkt ausgegeben, aber nicht gewürfelt.

Waffe Verbergen

Stufe: Rang + Wahrnehmungsstufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Ein Charakter kann das Talent Waffe Verbergen einsetzen, um unter Benutzung von Taschenspielertricks und Illusionen irgendwo an seinem Körper Waffen zu verbergen. Der Charakter legt eine Probe in Waffe Verbergen ab und zieht die Größe der Waffe vom Ergebnis ab. Diese Zahl wird zum Mindestwurf für alle Proben, die darauf abgelegt werden, die Waffe zu entdecken. Die Wirkung des Talents hält 24 Stunden an, endet jedoch augenblicklich, wenn jemand die Waffe entdeckt (gegen diese Person) oder der Charakter sie aus ihrem Versteck holt. Solange die Waffe verborgen ist, verleiht dieses Talent dem Charakter einen Initiativebonus in Höhe seines Rangs in diesem Talent, wenn er eine verborgene Waffe zieht und mit ihr angreift.

Waffenloser Kampf

Stufe: Rang + Geschicklichkeitsstufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Ein Charakter setzt das Talent Waffenloser Kampf ein, wenn er versucht, einen Gegner mit Händen, Füßen oder einem anderen Körperteil zu treffen. Der Charakter legt eine Probe in Waffenloser Kampf gegen die Körperliche Widerstandskraft des Gegners ab. Bei einem Erfolg trifft er seinen Gegner.

Weitsprung

Stufe: Rang + Stärke

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Das Talent Weitsprung ermöglicht einem Charakter, große Entfernungen springend zu überwinden. Luftpiraten setzen dieses Talent häufig ein, um die Abgründe zwischen Luftschiffen zu überwinden und sich vor brennender Takelage und herabstürzenden Trümmern in Sicherheit zu bringen. Der Charakter würfelt mit seinen Talentwürfeln. *Das Ergebnis ist gleich der Anzahl von Schritten, die er springen kann.* Das Maximum ist seine Laufleistung im Kampf. Höchstens die Hälfte dieser Entfernung darf in vertikaler Richtung überwunden werden. Weitsprung kann eingesetzt werden, um herabfallender Takelage, brennenden Segeln und ähnlichen Gefahren auszuweichen. Das Ergebnis der Talentprobe ersetzt in der Runde, in welcher der Charakter das Talent einsetzt, den Körperlichen Widerstandskraftwert, und zwar auch dann, wenn das Ergebnis geringer ist als die normale Körperliche Widerstandskraft des Charakters. Weitsprung ersetzt die Laufleistung des Charakters im Kampf und kann als Ersatz für die Normale Laufleistung zweimal in einer Runde durchgeführt werden.

Willensstärke

Stufe: Rang + Willenskraftstufe

Aktion: NA

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Das Talent Willensstärke versieht Zauber mit zusätzlicher Kraft. Ein Charakter benötigt dieses Talent nicht zwingend, um einen Zauber zu wirken, jedoch sind Zauber, die von Charakteren mit diesem Talent gewirkt werden, in der Regel wirksamer. Jeder Rang in diesem Talent erhöht die Wirkung eines von dem Charakter gesprochenen Zaubers. Der Charakter kann seine Willenskraftstufe durch seine Stufe in Willensstärke ersetzen, wenn er sich gegen einen gegen seine Magische Widerstandskraft gerichteten Effekt wehrt.

Windkissen

Stufe: Rang + Willenskraftstufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Das Talent Windkissen gibt einem Charakter die Möglichkeit, einen Sturz aus großer Höhe zu kontrollieren. Der Charakter legt eine Probe in Windkissen ab und bestimmt anschließend anhand des Resultats, welche Auswirkung das Talent auf seinen Fall hat. Ein Ergebnis zwischen 6 und 12 ermöglicht dem Charakter eine sichere Landung, ohne jeglichen Schaden

zu nehmen. Ein Ergebnis ab 13 ermöglicht dem Charakter, seinen Fall zu steuern, wengleich sein Landepunkt nicht weiter von seinem „natürlichen“ Landepunkt entfernt sein darf als der Höhenunterschied, den er im Fall bewältigt hat. Zum Beispiel könnte ein Charakter, der 50 Schritte tief fällt, das Talent einsetzen, um 50 Schritte entfernt von dem Punkt zu landen, an dem er ohne Hilfe des Talents gelandet (aufgeschlagen) wäre. Ein Einsatz des Talents schützt einen Charakter vor einem Sturz aus einer Höhe von 100 Schritten multipliziert mit dem Rang des Charakters in diesem Talent. Ein 100 Schritte tiefer Sturz dauert eine Kampfrunde (10 Sekunden). Luftpiraten setzen dieses Talent oft ein, um präzise Angriffe auf gegnerische Stellungen zu „fliegen“.

Windtanz

Stufe: Rang + Geschicklichkeitsstufe

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 2

Zwei Windlinge mit diesem Talent oder dieser Fertigkeit können miteinander kommunizieren, indem sie verschiedene Flugmuster fliegen, ähnlich wie Bienen. *Bei dem Talent ist keine Probe erforderlich.* Windlinge können mit diesem Talent auch miteinander kommunizieren, wenn sie es im Kampf einsetzen.

Auch kann das Talent eingesetzt werden um die körperliche Widerstandskraft zu ersetzen. Dazu macht der Wind in eine Probe Windtanz und notiert sie das Ergebnis. Es wird für die nächste Runde zu körperlichen Widerstandskraft des Charakters, auch dann wenn das Ergebnis niedriger ist als die normale körperliche Widerstandskraft. Gelingt es dem Angreifer nicht den Winzling zu treffen, wird er infolge der schnellen, komplizierten Luftmanöver des sich verteilten Windlings desorientiert und hat –Rang Stufen Abzug auf alle Proben in der nächsten Runde.

Wirbelwind

Stufe: Rang + Geschicklichkeit

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Ja

Überanstrengung: Nein

Das Talent Wirbelwind erlaubt einem Charakter, viele Gegner gleichzeitig zu treffen. Um dieses Talent einzusetzen, muss er ansagen, welche Ziele er zu treffen versucht, und eine Probe auf Wirbelwind machen, deren Ergebnis er mit der Körperlichen Widerstandskraft aller angegriffenen Ziele vergleicht. Es ist möglich, dass ein Wirbelwindangriff einige Gegner trifft und andere verfehlt: Der Charakter trifft jedes Ziel, dessen Körperliche Widerstandskraft unter dem Ergebnis seiner Wirbelwindprobe liegt. Jedes Ziel, das erfolgreich angegriffen wurde, senkt die Schadensstufe des Charakters um 1. Trifft ein Charakter beispielsweise 4 Ziele, senkt er seine Schadensstufe um 4 und macht dann für jedes Ziel eine gesonderte Schadensprobe.

Es können max Rang Ziele getroffen werden und die Entfernung darf die Laufleistung im Kampf nicht überschreiten.

Wundenübertragung

Stufe: Rang + Willenskraft

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Ja

Überanstrengung: Nein

Das Talent Wundenübertragung erlaubt einem Charakter, eine seiner Wunden auf einen anderen Charakter zu "verpflanzen". Der Charakter muss zur Anwendung dieses Talents ein lebendes Ziel berühren (keine Pflanze). Er legt eine Probe gegen die Magische Widerstandskraft des Ziels ab, bei deren Erfolg der Charakter eine Willenskraftprobe ablegen, deren Ergebnis die Zahl der Schadenspunkte ist, die von ihm auf das Ziel übertragen wird, wenn mindestens 1 Schadenspunkt übertragen wird wird auch eine Wunde übertragen.

Wurfaffen

Stufe: Rang + Geschicklichkeitsstufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Ein Charakter setzt das Talent Wurfaffen ein, um mit Steinen, Dolchen, Speeren und anderen Wurfaffen anzugreifen. Der Charakter legt eine Probe in Wurfaffen gegen die Körperliche Widerstandskraft des Ziels ab. Ein Erfolg bedeutet, dass die Waffe das Ziel trifft.

Zauberbücher Verstehen

Stufe: Rang + Wahrnehmungsstufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Das Talent ermöglicht einem Zauberer, neue Zaubersprüche zu lernen und sie in seinem Grimoire niederzuschreiben. Ohne dieses Talent kann ein Magier keine neuen Sprüche lernen. Ein Zauberer kann nur einmal pro Tag versuchen, einen neuen Zauberspruch zu lernen. Zu diesem Zweck legt der Zauberer eine Probe in Zauberbücher Verstehen gegen den Mindestwurf des Spruchs ab. Besteht er die Probe, hat der Magier den Spruch gelernt und kann ihn in sein Grimoire schreiben. Dieses Talent ermöglicht Magiern außerdem, magische Schriften, Schriftrollen und Glyphen zu lesen und zu verfassen. Der Charakter legt eine Probe in Zauberbücher Verstehen gegen den Mindestwurf des Schriftstücks ab. Vom Erfolgsgrad hängt ab, wie gut der Magier die Schrift versteht. Ein durchschnittlicher Erfolg gestattet dem Magier, den grundsätzlichen Inhalt des Textes zu verstehen, nicht aber die subtilen oder komplexen Ideen, die er enthält. Ein guter oder hervorragender Erfolg bedeutet, der Magier versteht die Feinheiten des Textes, wengleich er möglicherweise obskure Hinweise oder rätselhafte Gleichnisse falsch interpretiert. Ein außergewöhnlicher Erfolg bedeutet, der Magier versteht die Schrift vollkommen und durchschaut mit Leichtigkeit verborgene Hinweise und Bedeutungen. Ein Magier kann pro Tag so oft versuchen, eine magische Schrift (mit einer Länge von ungefähr einer Manuskriptseite) zu verfassen, wie er Ränge in diesem Talent besitzt.

Und wenn ihm eine Probe gegen die MWSK eines Ortes, Gegenstandes, oder Person gelingt, die mit Runen bedeckt ist oder mittels Astralsicht gesehen wurde, erhöht sich der Rang in Artefakt Geschichte und Fade weben im Bezug auf das weben von Faden um sich mit dem diesen Ort, Person oder Gegenstand zu verbinden um den Rang in Zauberbücher verstehen.

Mit diesem Talent ist es auch Möglich Schutzsiegel zu erstellen oder Rituale zu unterstützen.

Zaubermatrix

Stufe: Rang

Aktion: NA

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Eine Zaubermatrix ist ein astrales Konstrukt, das Magiern ermöglicht, Zauber ohne die Einmischung der Bewohner des Astralraums zu wirken. Ein Magier kann einen Zauber nur dann einsetzen, wenn er ihn zuvor in eine Zaubermatrix hüllt. Jede Zaubermatrix repräsentiert ein separates Talent mit eigenem Rang. (Siehe die Zusammenfassung der Kreise einer Magiedisziplin, um zu ermitteln, wie viele Zaubermatrizen der Charakter gleichzeitig halten kann. So kann zum Beispiel ein Magier des Ersten Kreises bis zu zwei Zaubermatrizen gleichzeitig halten.) Der Charakter erwirbt Ränge für Zaubermatrizen auf dieselbe Art und Weise wie für die anderen Talente. Der Rang einer Zaubermatrix legt fest, aus welchen Kreisen die Zauber stammen dürfen, die sie halten kann. Eine Zaubermatrix mit Rang 1 kann nur Zauber des ersten Kreises halten. Eine Zaubermatrix muss für eine bestimmte Art Magie (Elementarismus, Illusion, Geisterbeschörung, Magie) erworben werden, wodurch die Art von Sprüchen festgelegt wird, die darin ausschließlich gehalten werden können.

Zauber Neutralisieren

Rang : Rang+ Will

Aktion: ja

Karma: nein

Überanstrengung: 3

Mit diesem Talent können Zauber und Talent Auswirkungen Neutralisiert werden, dazu muss eine Probe gegen den Neutralisierungswert des Zaubers oder Talentes gelingen.

Zorn des Himmels

Stufe: Rang + Stärke + 10

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 2

Der Charakter nimmt ein Stück Himmel und verwendet es als Wurfgeschoss, wobei er sein Wurfaffentalent für die Angriffsprobe benutzt. Der Stück hat folgende Werte: Schaden: Rang + Stärkestufe + 10
Mindestentfernung: 4
Kurze Entfernung: 4-50
Mittlere Entfernung: 51-160
Große Entfernung: 161-200

Zweite Chance

Stufe: Rang + Willenskraft

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Ja

Überanstrengung: 1

Dieses Talent erlaubt einem Charakter, eine gerade misslungene Handlung erneut zu versuchen. Jedes Mal, wenn ihm eine Aktion misslingt, kann er Zweite Chance einsetzen, um sie in derselben Runde erneut zu versuchen. Der Charakter macht zunächst eine Probe auf Zweite Chance gegen die Magische Widerstandskraft des Gegners (oder die Magische Widerstandskraft eines Gegenstands, gegen den er vorgehen wollte). Bei einem Erfolg kann er die ursprüngliche Handlung sofort erneut versuchen. Der eingesetzte Karmapunkt berechtigt den Charakter dieses Talent einzusetzen. Die Karmawürfel werden bei der Probe auf Zweite Chance nicht mitverwendet.

Zweiter Angriff

Stufe: Rang + Geschicklichkeitsstufe

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Ja

Überanstrengung: 1

Das Talent Zweiter Angriff ermöglicht einem Charakter in einer Runde einen zweiten Angriff mit Nahkampfwaffen oder Waffenlosem Kampf. Für einen zweiten Angriff legt der Charakter eine Probe in Zweiter Angriff ab, und zwar für dieselbe Waffe, die er beim ersten Angriff benutzt hat. Das Talent Zweiter Angriff kann nicht in einer Runde zusammen mit einem anderen Talent eingesetzt werden, das dem Charakter einen zusätzlichen Angriff ermöglicht, also zum Beispiel Schwungvoller Angriff oder Zweitwaffe.

Zweitschuss

Stufe: Rang + Geschicklichkeitsstufe

Aktion: Nein

Karma erforderlich: ja

Überanstrengung: 1

Das Talent Zweitschuss ermöglicht einem Charakter, einen zweiten Projektilwaffenangriff in einer Runde zu machen. Für einen zweiten Schuss legt er eine Probe in Zweitschuss für dieselbe Waffe ab,

die er auch für den ersten verwendet hat. Der Schaden für den zweiten Angriff ist der gleiche wie bei einer normalen Angriffsprobe. Das Talent kann nicht in einer Runde zusammen mit einem anderen Talent eingesetzt werden, das dem Charakter einen zusätzlichen Angriff ermöglicht.

Zweitwaffe

Stufe: Rang + Geschicklichkeitsstufe

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Das Talent Zweitwaffe ermöglicht einem Charakter, in einer Runde mit zwei verschiedenen Waffen anzugreifen. Um dieses Talent einsetzen zu können, muss der Charakter in jeder Hand eine Waffe halten. *Die Zweitwaffe muss gleich groß oder kleiner sein als die Hauptwaffe des Charakters.* Der Charakter muss in der Lage sein, beide Waffen mit jeweils nur einer Hand zu führen. Wenn unter Einsatz des Talents Zweitwaffe angegriffen wird, benutzt der Charakter bei seiner Angriffsprobe die Stufe in diesem Talent. Alle Schäden werden jedoch auf normale Weise ermittelt.