

ED Kniffe nach Talenten sortiert

Kniffe Zusammenfassung

Da es möglich ist mit verschiedenen Disziplins varianten und Ausweichtalenten alle möglichen Talente zu erlerne, sind die folgenden Kniffe nicht mehr Disziplinorientiert.

Je nach Bedeutung des Talents für die persönliche Variante der Disziplin erhält der Rang in dem ein Kniff erlernt werden kann ein Boni oder Mali. Hierzu eine Tabelle.

Voraussetzung	Rang Änderung
Disziplinstantalent	-2
Talent der Erst Disziplin	-1
Talent der Zweit Disziplin	+1
Es ist ein Tauschtalent	+1
Es ist ein Vielseitigkeitstalent	+3
Typisch für die Disziplin (beim Kniff vermerkt)	-2
Gesellen und Zaubermeister	-1 (auf alle)

Des Letzte Wort hat wie immer der Meister.

Es kann jeweils ein Kniff für die Ränge:

1-4, 1-8, 1-12, 1-16, 17+

Erlernt werden.

Kosten für die Kniffe:

Rang in dem der Kniff gelernt werden kann mal 100 LP für Kniffe von Rang 1-4.

Rang in dem der Kniff gelernt werden kann mal 200 LP für Kniffe von Rang 5-8.

Rang in dem der Kniff gelernt werden kann mal 500 LP für Kniffe von Rang 9-12.

Rang in dem der Kniff gelernt werden kann mal 1300 LP für Kniffe von Rang 13+.

Ablenkung:

Bewegungszwang

Talent: Ablenkung Überanstrengung: +2

Rang: 9

Mindestwurf: gut

Nach einer gelungenen Guten Probe versucht die Zielperson immer in der Nähe des Adepten zu bleiben um die Konversation fortzusetzen. Die Wirkung hält den Rang in Runden im Talent Ablenkung oder bis ein Kampf eintritt oder eine Gefahr auftritt.

Blinde Seite

Talent: Ablenkung Überanstrengung: +2

Rang: 5

Mindestwurf: Gut

Der Troubadour bringt die Zielperson dazu, ihm während der Ablenkung zugerichtet zu bleiben und eröffnet so im Kampf eine blinde Seite für Mitsreiter. Alle Attacken die in dieser Runde von Verbündeten des Troubadours gegen das Ziel geführt werden, zählen jedoch als „Angriff aus dem toten Winkel“. Damit dieser Talentkniff erfolgreich eingesetzt wird, muss der Troubadour seine Ablenkungsprobe gegen die Soziale Widerstandskraft des Ziels mit einem guten Erfolg bestehen. Die Wirkung von „Blinde Seite“ endet automatisch am Ende jeder Kampfrunde.

Körperliche Ablenkung

Rang: 10

Talent: Ablenkung

Überanstrengung: +4

Mindestwurf: -

Anstelle das das Talent einem geringen Malus auf alle Kampfwerte gibt, wird nur die KWSK um den Rang in Ablenkung verringert.

Magische Ablenkung

Rang: 10

Talent: Ablenkung

Überanstrengung: +4

Mindestwurf: -

Anstelle das das Talent einem geringen Malus auf alle Kampfwerte gibt, wird nur die MWSK um den Rang in Ablenkung verringert.

Hypnotisches Gespräch

Rang: 10

Talent: Ablenkung

Überanstrengung: 1 je Opfer

Mindestwurf: s.u.

Mit einer Probe auf die höchste SWSK + 1 je weiteres Opfer kann Ablenkung auch auf eine Gruppe angewandt werden, dabei kann allerdings kein weiterer Kniff benutzt werden.

Soziale Ablenkung

Rang: 10

Talent: Ablenkung

Überanstrengung: +4

Mindestwurf: -

Anstelle das das Talent einem geringen Malus auf alle Kampfwerte gibt, wird nur die SWSK um den Rang in Ablenkung verringert.

Unauffälligkeit

Rang: 14

Talent: Ablenkung

Überanstrengung: 1

Mindestwurf: s.u.

Wenn dem Charakter eine Ablenkungsprobe gelingt, lenkt er von sich ab und bringt das

Opfer dazu einen anderen, für das Opfer feindlichen Charakter anzugreifen. Bei einem durchschnittlichem Erfolg hält die Wirkung 1 Runde für jeden weiteren erfolgsgrad eine Runde Länge.

Abriichten

An Erfahrung gewinnen

Rang: 14

Talent: Abriichten

Überanstrengung: -

Mindestwurf: -

Jedes Tier des Chars erhält entweder KWSK, MWSK oder SWSK +2.

Dieser Kniff ist für jede der Drei

Möglichkeiten einmal wählbar.

Besonderes Training

Rang: 10

Talent: Abriichten

Überanstrengung: -

Mindestwurf: -

Jedes Tier des Chars erhält eine

Extrafertigkeit. Dieser Kniff ist mehrfach

Wählbar.

Besonders Loyal

Rang: 6

Talent: Abriichten

Überanstrengung: -

Mindestwurf: -

Für ein bestimmtes Tier erhält der Char +3

Stufen auf die Abriichten proben. Wenn das

Tier Stirb kann ein neues Tier gewählt werden.

Magische Begabung

Rang: 13

Talent: Abriichten

Überanstrengung: -

Mindestwurf: -

Anstelle einer Fertigkeit darf das Tier auch ein

Talent besitzen. Dieses Talent wird wie eine

Fertigkeit Gesteigert.

Dieser Kniff ist mehrfach lernbar.

Meisterliche Zucht

Rang: 14

Talent: Abriichten

Überanstrengung: -

Mindestwurf: -

Jedes Tier des Chars erhält auf ein

Attributswert +3 dadurch können sich auch

sekundäre Werte ändern.

Es darf für jedes Tier separat gewählt werden.

Dieser Kniff ist zwei Mal wählbar, beim

zweiten Mal können wieder dieselben Werte

gesteigert werden.

Natürliche Begabung

Rang: 10

Talent: Abriichten

Überanstrengung: -

Mindestwurf: -

Das Tier erhält +3 auf eine Fertigkeit nach

Wahl. Dieser Kniff kann mehrfach für

mehrere Fertigkeiten gewählt werden.

Abwehrkreis

Abwehrformation

Talent: Abwehrkreis Überanstrengung: +2

Rang: 9

Mindestwurf: -

Der Steppenreiter und sein Reittier können das

Talent Abwehrkreis auch einsetzen, wenn der

Steppenreiter nicht auf seinem Reittier sitzt,

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

Fluchtvorbereitung

Talent: Abwehrkreis Überanstrengung: +2

Rang: 6

Mindestwurf: -

Aktion: ja

Während der Wirkung von Abwehrkreis, kann

dieser mit einer Aktion beendet werden um die

Laufleistung um Rang in abwehrkreis Schritt

zu erhöhen, wenn sich Reiter und Tier aus

dem Kampffentfernen.

Furchtloser Kreis

Talent: Abwehrkreis Überanstrengung: +2

Rang: 10

Mindestwurf: -

Anstelle das die KWSK steigt, erhöht sich nun

die SWSK.

Mystische Abwehr

Talent: Abwehrkreis Überanstrengung: +2

Rang: 10

Mindestwurf: -

Anstelle das die KWSK steigt, erhöht sich nun

die MWSK.

Spaß am Kreisen

Talent: Abwehrkreis Überanstrengung: +1

Das Tier hat ÜB 1 je Runde

Rang: 17

Mindestwurf: -

So lange Abwehrkreis aktiv ist erhält das

Reittier + Halben Rang auf alle Proben.

Todeskreis

Talent: Abwehrkreis Überanstrengung: +4

Rang: 18

So lange Abwehrkreis aktiv ist erhält der

Reiter + Halben Rang auf alle Angriff- und

Schadenproben von Sturmangriff.

Ätherhaut

Astralhaut

Talent: Ätherhaut

Überanstrengung: -

Rang: 9

Mindestwurf: -

Der Charakter kann sich entscheiden den

Eisäther nicht zu nutzen, um seine körperliche

Widerstandsfähigkeit zu erhöhen, sondern um

seine magische Widerstandsfähigkeit zu

steigern. Bei einer erfolgreichen Talentprobe

erhält er seinen Rang im Talent Ätherhaut

nicht auf seine

Todes-, Verwundungs- und

Bewusstlosigkeitsschwelle, sondern auf seine

Magische Widerstandskraft und seine

Mystische Rüstung.

Ätherhaut Andere

Rang: 9

Talent: Ätherhaut

Überanstrengung: -

Mindestwurf: gut

Wirkt wie Ätherhaut nur halt auf andere. Je

Zielperson ist eine Probe mit gutem oder

besseren Erfolg und ein Halbstündiges Ritual

nötig. Es können maximal halben Rang Charaktere zusätzlich gewählt werden. Bei der Ätherhaut andere können keine weiteren Kniffe gewählt werden.

Eisäther verstärken

Rang: 14

Talent: Ätherhaut

Überanstrengung: -

Mindestwurf: gut

Der Schwierigkeitsgrad der Probe wird auf gut angehoben, dafür wird auch der Rang dem der Char als Bonus erhält verdoppelt.

Feuer der Schmiede

Rang: 5

Talent: Ätherhaut

Überanstrengung: +3

Mindestwurf: -

Schützt den Charakter vor großer Hitze. Bei Erfolg erhält der Charakter Rang Rüstungspunkte gegen Feuer.

Lebender Äther

Rang: 14

Talent: Ätherhaut

Überanstrengung: -

Der Schwierigkeitsgrad der Probe wird auf gut angehoben, dafür werden die ersten Rang ÜB an dem Tag ignoriert.

Legende des Eisäthers

Rang: 19

Talent: Ätherhaut

Überanstrengung: -

Mindestwurf: hervorragend

Voraussetzung: Eisäther verstärken

Der Schwierigkeitsgrad der Probe wird auf hervorragend angehoben, dafür wird auch der Rang dem der Char als Bonus erhält verdreifacht.

Kann nicht mit Eisäther verstärken kombiniert werden.

Spontaner Eisäther

Rang: 14

Talent: Ätherhaut

Überanstrengung: eine Erholungsprobe

Mindestwurf: gut

Die Wirkung von Ätherhaut kann nun auch spontan abgerufen werden, ohne das ein Ritual nötig ist. dafür steigt der MW allerdings auf gut oder besser und es wird eine erholungsprobe verbraucht.

Ätherwaffe

Doppelter Ather

Rang: 6

Talent: Ätherwaffe

Überanstrengung: +2

Mindestwurf: -

Das Talent Ätherwaffe kann nun auch mit Zweitwaffe und Zweitangriff kombiniert werden.

Durchdringender Spot

Rang: 14

Talent: Ätherwaffe und Verspotten

Überanstrengung: -

Mindestwurf: hervorragend

Voraussetzung: Verbesserte Flüchtigkeit

Bei einem Hervorragenden Treffer beim Angriffswurf von Ätherwaffen oder beim Wurf auf Ätherwaffen erlaubt das der angreife einen Freies Verspotten auf das Gleiche Ziel unternimmt.

Flüchtige Markierung

Rang: 14

Talent: Ätherwaffe und Magische Markierung

Überanstrengung: -

Mindestwurf: hervorragend

Voraussetzung: Verbesserte Flüchtigkeit

Bei einem Hervorragenden Treffer beim

Angriffswurf von Ätherwaffen oder beim

Wurf auf Ätherwaffen erlaubt das der angreife

einen Freies Magische Markierung auf das

Gleiche Ziel unternimmt.

Flüchtige Matrixen

Rang: 14

Talent: Ätherwaffe und Matrixangriff

Überanstrengung: -

Mindestwurf: hervorragend

Voraussetzung: Verbesserte Flüchtigkeit

Bei einem Hervorragenden Treffer beim

Angriffswurf von Ätherwaffen oder beim

Wurf auf Ätherwaffen erlaubt das der angreife

einen Freien Matrixangriff auf das Gleiche

Ziel macht.

Geisterhafter Stoß

Rang: 17

Talent: Ätherwaffe und Astralangriff

Überanstrengung: +3 (insgesamt 11)

Mindestwurf: -

Die Wirkungen von Astralangriff und

Ätherwaffe können Kombiniert werden.

Hilfe aus dem Äther

Rang: 17

Talent: Ätherwaffe

Überanstrengung: -

Mindestwurf: hervorragend

Voraussetzung: Verbesserte Flüchtigkeit

Bei einem Hervorragenden Treffer beim

Angriffswurf von Ätherwaffen oder beim

Wurf auf Ätherwaffen erlaubt das der angreife

einen Freies Erholungsprobe mit einem bonus

von Rang in Ätherwaffe zu machen. (kein

Feuerblut oder sonstiges!)

Verbesserte Flüchtigkeit

Rang: 9

Talent: Ätherwaffe

Überanstrengung: -

Mindestwurf: hervorragend

Bei einem Hervorragenden Treffer beim

Angriffswurf von Ätherwaffen oder beim

Wurf auf Ätherwaffen sinken die ÜB von

Ätherwaffen diese Runde um 2.

Adlerauge

Adlersicht

Rang: 6

Talent: Adleraugen

Überanstrengung: -

Adler Sicht erlaubt es einem Ergebnis, die

Hälfte seines Rang im Adler Auge zu seiner

Wahrnehmung Probe hinzu zu erzielen, bei

den es um Entfernung geht.

Rückzug Decken

Rang: 9

Talent: Adleraugen und Sprint

Überanstrengung: +1

So lange Adlerauge auf ein Ziel wirkt, ist die

Laufleistung im Kampf um den Halben Rang

in Adleraugen erhöht und die außerhalb des

Kampfes um den vollen.

Schnelle Sicht

Rang: 5

Talent: Adleraugen

Überanstrengung: +1

Adleraugen wirkt schon in der selben Runde.

Volltreffer

Rang: 6

Talent: Adleraugen und Blattschuss

Überanstrengung: -

So lange Adlerauge auf ein Ziel wirkt, wird

der Schaden und Angriffswurf von Blattschuss

auf das Ziel um 3 erhöht.

Zielmarkierung

Rang: 10

Talent: Adleraugen und Magische Markierung

Überanstrengung: +1

So lange Adlerauge auf ein Ziel wirkt, ist

Magische Markierung auf das Ziel keine

Aktion mehr.

Zielsicher

Rang: 5

Talent: Adleraugen Überanstrengung: +1

So lange Adlerauge auf ein Ziel wirkt, ist der

Bonus vom Manöver "Zielen" verdoppelt.

Zusatz Schuss

Rang: 17

Talent: Adleraugen

Überanstrengung: -

Wenn beim Wurf auf Adleraugen ein

Hervorragender Erfolg erzielt wird darf für 3

ÜB ein Wurf auf Projektilwaffen oder

Wurfaffen machen.

Angst Einflößen

Albtraumschicken

Rang: 10

Talent: Angst einflößen

Überanstrengung: +3

Der Charakter beobachtet einige Minuten

einen schlafenden und Schickt ihn dann einen

Alptraum, in dem der Charakter seinem Opfer

schlimme Dinge antut. Durch den Alptraum

verliert das Ziel seine nächste

Erholungsprobe.

Meistens wachen die Opfer vom Alptraum auf

und der Charakter sollte bis dann weg sein.

Mit einer Wah-Probe gegen den Rang in

Angst einflößen kann sich das Ziel an den

Char erinnern.

Aura Angst

Rang: 6

Talent: Angst einflößen

Überanstrengung: 3 ÜB je Stunde

Mit dem Kniff ist es einem Charakter möglich,

eine bedrohliche Aura zu erschaffen, die

andere Charaktere davon abhält, zu versuchen,

sozial mit ihm zu integrieren. Dieser Kniff ist

im Kampf nicht anwendbar. Der Charakter

erhält einen freien Wurf auf Angst einflößen

gegen die soziale Widerstandskraft einer

Person die mit ihm sozial interessieren

möchte. Bei einem Erfolg wird die

Interaktionsprobe des Ziels um Rang in Angst

einflößen gesenkt.

Freude an der Angst

Rang: 14

Talent: Angst einflößen

Überanstrengung: +3

Manchmal reicht es nicht, wenn die Feinde vor Angst zittern. Mittels diesen Kniff kann man sich an der Angst von Freunden ergötzen. Der Charakter macht einen Wurf gegen die höchste SWSK +1 für jeden weiteren Freund. Für jeden Freund der unter Angsteinflößen leidet erhält der Adept +1 auf alle Proben für Rang runden.

Sanfte Worte

Rang: 9

Talent: Angst einflößen

Überanstrengung: +1

Eine Runde vor der Angst einflößen Probe, beruhigt der Geisterbeschwörer das Ziel mit netten, ruhigen Worten. Der Tonfall ist wichtig bei Tieren, die natürlich nicht die Worten verstehen können. Der Geisterbeschwörer macht eine Angst einflößen Probe gegen die Soziale Widerstandskraft des Ziels. Bei Erfolg ist das Ziel für die nächste Runde beruhigt und kann keine Aktion durchführen, außer es wird Angegriffen.

Stirb vor Schreck!

Rang: 13

Talent: Angst einflößen

Überanstrengung: +2

Voraussetzung: Sanfte Worte

Der Empfänger von Angst einflößen muss zuerst durch den Talent Kniff Sanfte Worte beruhigt werden. Sobald er beruhigt ist, macht der Geisterbeschwörer seine Angst einflößen Probe mit +3 Stufen nach den Normalen Regeln. Allerdings ist der Effekt jetzt so erschreckend, dass das Ziel den schnellsten Weg zum Ausgang nehmen muss. Objekte (Leute eingeschlossen) im Weg werden umgestürzt, zerbrochen, oder völlig ruiniert, abhängig von dem Objekt. Leute müssen eine Geschicklichkeitsprobe machen, oder sie werden für diese Runde umgeworfen.

Tiefsitzende Angst

Rang: 14

Talent: Angst einflößen

Überanstrengung: +3

Der MW um die Wirkung von Angst einflößen zu überwinden wird verdoppelt.

Zauber der Angst

Rang: 14

Talent: Angst einflößen

Überanstrengung: +2

Die Wirkung von Zaubern die auf Ziele von angst einflößen wirken , erhalten einen Bonus von 3 Stufen.

Ansatz zur Perfektion

Handwerksglück

Rang: 6

Talent: Ansatz zur Perfektion

Überanstrengung: +1

Immer wenn ein W8 oder höhere Würfel, bei einer Handwerksprobe, einen Bonuswürfel ergibt kann ein Karmawürfel gewürfelt werden.

Perfekter Handwerker

Rang: 6

Talent: Ansatz zur Perfektion

Überanstrengung: +3

Der Rang von Ansatz zur Perfektion kann nun auch verteilt werden.

Perfekter Kampf

Rang: 13

Talent: Ansatz zur Perfektion und Herz der Natur

Überanstrengung: +9

Ansatz zur Perfektion oder Herz der Natur kann auf eine beliebige Probe im Kampf angewandt werden.

Perfektionismus

Rang: 14

Talent: Ansatz zur Perfektion

Überanstrengung: +15

Ansatz zur Perfektion kann auf eine beliebige Probe angewandt werden.

Vollendete Begabung

Rang: 10

Talent: Ansatz zur Perfektion

Überanstrengung: +5

Ansatz zur Perfektion kann nun auch auf eine Talent oder eine Fertigkeit nach Wahl angewandt werden. Der Kniff muss für jedes gewähltes Talent/ Fertigkeit erneut gelernt werden.

Anspornen

Am Leben erhalten

Talent: Ansporn

Überanstrengung: -

Rang: 10

Der gesamte ÜB dieser Runde geht vom Ziel von Ansporn auf den Sprecher von Ansporn über.

Anstacheln (Ges, Stä...)

Talent: Ansporn

Überanstrengung: +3

Rang: 10

Ziele von Ansporn erhaltenen, anstelle von der Erholungsprobe und anderen Boni, einen Stufenanstieg von +3 Stufen auf eins der Attributstufen und alle darauf beruhenden Proben für Ansporn Rang Runden. Der Kniff muss für jedes Attribut einzeln erlernt werden.

Erhitzte Gemüter

Talent: Ansporn

Überanstrengung: 1

Rang: 9

Durch die Anfeuerung der Verbündeten, steigern sich diese während ihren Kampffaktionen in ein verbales Gefecht mit den Widersachern. Statt einer sofortigen Erholungsprobe, erhalten die von Ansporn ergriffenen Charaktere die Möglichkeit, auf der Stelle eine soziale Interaktionsprobe gegen die Zielpersonen abzulegen, wie zum Beispiel das Talent Verspotten oder Kampfgebrüll.

Geistig Gerüstet

Talent: Ansporn

Überanstrengung: +1

Rang: 14

Ziele von Ansporn erhalten Rag in Ansporn Runden Mystische Rüstung +3.

Tadeln, mach das Besser

Talent: Ansporn

Überanstrengung: -

Rang: 9

Ziele (nur neutrale, freundliche usw.) von Ansporn erleiden 5 ÜB und dürfen eine weitere Aktion ausführen.

Wille gegen Furcht

Talent: Ansporn

Überanstrengung: +1

Rang: 5

Ziele von Anspornen dürfen einen Freien Wurf machen, um sich von Angsteffekten zu befreien, ohne Bonus durch Ansporn.

Arkane Gefasel

Arkane Beschimpfung

Rang: 6

Talent: Arkane Gefasel

Überanstrengung: +1

Mindestwurf: -

Arkannes Gefasel wirkt nur noch 1 Runde unterstützt nun aber auch Feindliche soziale angriffe wie Verspotten, Kampfgebrüll....

Arkane Denken

Rang: 13

Talent: Arkane Gefasel

Überanstrengung: -

Mindestwurf: -

Der Charakter ist so geübt im Gefasel das es de Denk Struktur durchdringt und seine SWSK um 3 stufen erhöht.

Arkane Flüche

Rang: 10

Talent: Arkane Gefasel

Überanstrengung: +1

Mindestwurf: hervorragend

Ein Charakter, der diesen Kniff einsetzt, äußert vage, aber gemeine Flüche gegenüber dem Ziel. Erzielt er einen hervorragenden oder besseren Erfolg bei seiner Probe auf arkane Gefasel, glaubt das Ziel, zusätzlich zu den normalen Auswirkungen, das es verflucht worden ist. Solange arkane Gefasel anhält erhält das Ziel einen Malus von -3 auf alle Proben.

Arkaner Spruch

Rang: 10

Talent: Arkane Gefasel und Spruchzauberei

Überanstrengung: +3

Mindestwurf: -

Der Charakter kann Spruchzauberei in sein Gefasel einbauen und erhält dabei einen Bonus von halber Stufe in Arkane Gefasel. Der Bonus für die SWSK verfällt allerdings.

Arkane Ritual

Rang: 10

Talent: Arkane Gefasel

Überanstrengung: +5

Mindestwurf: gut

Arkane Gerede wird nicht dazu benutzt um Ziele zu verwirren, sondern um sich in einen Zustand zu versetzen Kraft aus dem Astralraum zu ziehen. Der MW ist die Eigene SWSK. Bei einem Guten oder besseren Wurf erhöht sich Proben auf Fadenweben (nicht zum Weben von Zaubern) und Artefaktgeschichte um Rang in Arkane Gerede Stufen.

Provokantes Gefasel

Rang: 9

Talent: Arkane Gefasel Überanstrengung: +3

Mindestwurf: -

Der Talentkniff „Provokantes Gefasel“ wird von Magiern genutzt, um Personen die sich zurückhalten wollen oder ein anderes Ziel haben, so zu provozieren, dass diese eine Aktion, gegen des Char, unternehmen. Bei

einem Durchschnittlichen ergebniss wird eine Aktion gegen den Faslser gerichtet. Bei einem guten sind es Zwei usw.

Unterbewusstes Gefasel

Rang: 14

Talent: Arkanes Gefassel

Überanstrengung: +3

Unterbewusstes Gefasel erlaubt es einem Charakter, ein Ziel durch Arkanes Gefasel einfache Befehle zu erteilen, nach einer erfolgreichen Talentprobe mit einem guten oder besseren Erfolg, kann der Charakter dem Ziel einfache Eingebung oder Befehle zukommen lassen, die höchst eine Anzahl von Worten gleich dem Talentrang beinhalten. Der Betroffene wird sich in die Anweisung fügen, kann aber nicht dazu veranlasst werden, sich selbst oder geliebte Person zu verletzen oder schädigen.

Verwirrung sähen

Rang: 14

Talent: Arkanes Gefassel

Überanstrengung: +5

Mindestwurf: hervorragend

Der Kniff erlaubt es einem Charakter, einen Gegner im Kampf zeitweise zu verwirren. Um den Kniff anzuwenden darf der Adept nicht weiter als 10 Schritt von seinem Ziel entfernt sein und muss eine Probe auf arkanes Gefasel gegen die SWSK des Ziels ablegen. Wenn der Charakter einer hervorragenden oder besseren Erfolg erzielt, verliert sich das Ziel zeitweise in einem Gefühl des Unbehagens und der Furcht. Es verliert seine nächsten zwei Aktionen und kann bis zur Nächsten Aktion nur defensive Aktion ausführen

Artefaktgeschichte

Ausführliche Geschichte

Rang: 6

Talent: Artefaktgeschichte

Überanstrengung: -

Der Charakter braucht nicht 10 Stunden innerhalb einer Woche sondern 30h innerhalb der Wochen. Dafür Steigt sein Wurf für die folge Probe um 3 Stufen.

Fluchgeschichte

Rang: 10

Talent: Artefaktgeschichte

Überanstrengung: 1

Der Charakter muss einen verfluchten Gegenstand haben, um diesen Talent Kniff einzusetzen. Zusätzlich zu den Schlüsselinformationen, die ein Charakter eventuell mit Artefaktgeschichte entdeckt, werden mit Fluchgeschichte die Informationen entdeckt, die mit der Natur des Fluches, der auf dem Gegenstand liegt, zusammenhängen. Für diesen Kniff braucht der Spielleiter eine passende Fluchgeschichte zusätzlich zur Artefaktgeschichte des Gegenstandes (sollten sie stark genug voneinander abweichen um unterschiedliche Informationen zu benötigen).

Kaergeschichte

Rang: 10

Talent: Artefaktgeschichte

Überanstrengung: 1

Verbringt der Adept eine Stunde vor einem Kaer und untersucht dabei mögliche Schutzrunen o.ä. darf er einen Wurf mit Artefaktgeschichte gegen die MWSK des Kaer würfeln. Er muss in jedem Fall eine

Verbindung zu dem Kaer haben, ob nun an Wissen oder einen Gegenstand. Ein Erfolg bringt ihm detaillierte Informationen über die Geschite des Kaers. Dies kann zum Beispiel etwas über den Aufbau des Kaers, die Erbauer oder sogar Informationen über eine Verunreinigung und Dämoneneinflüsse sein. Pro Erfolgsgrad bei der Probe erhält der Adept eine geschichtliche Information, die einen wichtigen Punkt für das Kaer markierte. Hat er mehrere Erfolgsgrade, erfährt er ungefähre Zusammenhänge zwischen den Ereignissen, falls es sie gibt. Dieser Kniff ist mehrmals anwendbar, so lange die Probe bestanden wird.

Kurze Geschichte

Rang: 6

Talent: Artefaktgeschichte

Überanstrengung: -

Der Charakter kann sich die 10 Stunden innerhalb der Woche selber einteilen und braucht keine Volle Woche mehr studieren. Er kann auch z.B. zwei Tage je 5 Stunden machen.

Allerdings erhöht sich sein MW dabei um 5.

Lange Geschichte

Rang: 9

Talent: Artefaktgeschichte

Überanstrengung: -

Voraussetzung: Ausführliche Geschichte

Der Charakter braucht nicht 10 Stunden innerhalb einer Woche sondern 60h innerhalb von zwei Wochen. Dafür Steigt sein Wurf für die folge Probe um 5 Stufen.

Personengeschichte

Rang: 17

Talent: Artefaktgeschichte

Überanstrengung: 1

Nachdem der Charakter eine Woche lang jeden Tag mindestens 1 Stunde mit einer Person zu tun hatte kann er eine Probe gegen dessen MWSK würfeln und erhält Informationen wie wenn es sich um einen Gegenstand handeln würde

Astralangriff

Astrale Faust

Rang: 6

Talent: Astralangriff und waffenloser Kampf

Überanstrengung: +1

Astralangriff ist nun auch mit Waffenlosem Kampf einsetzbar.

Astrale Fesselung

Rang: 14

Talent: Astralangriff und Festnageln

Überanstrengung: +3

(inklusive Weitreichender Stoß und Festnageln)

Zusammen mit dem Kniff Weitreichender Stoß kann Astralangriff auch mit Festnageln kombiniert werden, indem Nach dem astralangriff ein Freies Festnageln gewürfelt wird, dabei zählt auch der Distanz Bonus von Weitreichender Stoß

Astraler Klingenschlag

Rang: 10

Talent: Astralangriff

Überanstrengung: +2

Wenn Astralangriff mit der Hauptwaffe eingesetzt wurde, zählt der Bonus (kein Deff

des Gegners) auch für Zweitwaffen oder Zweiter Angriff.

Astraler Wurf

Rang: 6

Talent: Astralangriff und Wurfaffen

Überanstrengung: +1

Astralangriff ist nun auch mit Wurfaffen einsetzbar.

Geisterhafter Stoß

Rang: 17

Talent: Ätherwaffe und Astralangriff

Überanstrengung: +3 (insgesamt 11)

Mindestwurf: -

Die Wirkungen von Astralangriff und Ätherwaffe können Kombiniert werden.

Mystischer Angriff

Rang: 14

Talent: Astralangriff

Überanstrengung: +4

Gegen einen Astralangriff schützt nur noch Mystische Rüstung und nicht mehr Physische, wenn der Kniff eingesetzt wird.

Tod von Hinten!!!

Rang: 14

Talent: Astralangriff

Überanstrengung: +3

(inklusive Weitreichender Stoß)

Voraussetzung: weitreichender Stoß

Wenn der Kniff Weitreichender Stoß eingesetzt wird zählen die Angriffe von Astralangriff als aus dem toten Winkel.

Unerwartete Klinge!

Rang: 14

Talent: Astralangriff und

Überraschungsangriff

Überanstrengung: +6

(inklusive Weitreichender Stoß und Tod von hinten)

Voraussetzung: weitreichender Stoß

Alle Angriffe von Astralangriff mit dem Kniff Weitreichender Stoß und Tod von Hinten, zählen als Überraschungsangriff.

Weitreichender Stoß

Rang: 9

Talent: Astralangriff

Überanstrengung: +2

Astralangriff kann aus einer Reichweite von Halben Rang schritt eingesetzt werden.

Astrales Schild

Astrale Rettung

Rang: 9

Talent: Astrales Schild

Überanstrengung: -

Karma: +1

Bei einem Wurf aus Letzte Rettung oder Feuerblut, kann auch ein Wurf auf Astrales Schild gemacht werden, dabei verbraucht Astrales Schild keine erholungsprobe, aber kostet insgesamt 2 Karma

Astrale Sicherung

Rang: 14

Talent: Astrales Schild

Überanstrengung: -

Voraussetzung: Regenerativer Schild

Wenn Regenerativer Schild genutzt wird darf der Char Rang Runden +1/2 Rang auf seine MWSK addieren.

Astrales Schild andere
Rang: 6
Talent: Astrales Schild
Überanstrengung: +1
Das Talent ist auch auf andere anwendbar.

Einmaliger Schild
Rang: 6
Talent: Astrales Schild
Überanstrengung: -
Das Talent ist nur noch einmal am Tag anwendbar, dafür wird der Würfel wert verdoppelt.

Freund des Zauberers
Rang: 14
Talent: Astrales Schild
Überanstrengung: -
Voraussetzung: Regenerativer Schild
Wenn Regenerativer Schild genutzt wird darf der Char Rang Runden +1/2 Rang auf sein Fadenweben und Spruchzauberei wert addieren.

Geistiger Schild
Rang: 6
Talent: Astrales Schild
Überanstrengung: -
Voraussetzungen: Verstärktes Schild
Bei Jedem Einsatz von Astralem Schild Darf der Char eine freie Probe machen um Furcht- oder angst Effekten zu widerstehen.

Regenerativer Schild
Rang: 9
Talent: Astrales Schild
Überanstrengung: -
Voraussetzung: Einmaliger Schild
Wenn Einmaliger Schild genutzt wird darf der Char Rang Runden lang eine Zähigkeits- Probe machen und das Ergebnis jeweils vom Schaden abziehen.

Schild aus dem Nichts
Rang: 13
Talent: Astrales Schild
Überanstrengung: -
Karma: +1
Voraussetzung: Astrale Rettung
Für jede Wirkung einer Haut (Holzhaut, Erdhaut, Steinhaut) kann auch ein Wurf auf Astrales Schild gemacht werden, dabei verbraucht Astrales Schild keine Erholungsprobe, kostet insgesamt 2 Karma. Der Wurf kann zu einem beliebigen Zeitpunkt genutzt werden an dem die Haut aktiv ist.

Schild der Feiglinge
Rang: 13
Talent: Astrales Schild
Überanstrengung: +1
Voraussetzungen: Geistiger Schild
Beim Einsatz von Astralem Schild erhöht sich die Laufleistung außerhalb des Kampfes um Rang in Astrales Schild für 3 Runden. Die Kampflaufleistung bleibt unverändert.

Verstärktes Schild
Rang: 6
Talent: Astrales Schild
Überanstrengung: -
Karma: +1

Für die Probe wird nicht Rang + Wille+5 sondern Rang +Wille+10 gewürfelt.

Zusätzlicher Schild
Rang: 18
Talent: Astrales Schild
Überanstrengung: -
Voraussetzung: Schild aus dem Nichts
Wenn der Char über 4+ Erholungsproben verfügt, sind die ersten 2 Einsätze von Astrales Schild ohne Erholungsproben kosten.

Astralnetz

Camouflage
Talent: Astralnetz Überanstrengung: +2
Rang: 5
Das Astralnetz wird getarnt und für andere Personen nahezu unsichtbar.
Um das getarnte Astralnetz zu entdecken, müssen die Zielpersonen eine gute erfolgreiche Wahrnehmungsprobe gegen den Rang des Charakters im Talent Astralnetz ablegen.

Giftiges Netz
Rang: 17
Talent: Astralnetz und Gift
Überanstrengung: +8
Voraussetzungen: Würge Netz
Gefangene Ziele im Netz können wenn sie Schaden durch würge Netz erhalten, vom Talent Gift beeinflusst werden.

Großes Netz
Rang: 5
Talent: Astralnetz
Überanstrengung: +2
Die Größe des Netzes ist Rang in rechtsschritt mal 2.

Netzknäul
Rang: 9
Talent: Astralnetz
Überanstrengung: +2
Der Klebwert ist immer mindestens Rang in Astralnetz.

Würge Netz
Rang: 14
Talent: Astralnetz
Überanstrengung: +6
In jeder Runde verursacht das Netz, bei gefangenen Zielen, Rang +Wille Physischen Schaden.

Wuseliges Netzknäul
Rang: 13
Talent: Astralnetz
Überanstrengung: +6
Voraussetzung: Netzknäul
Der Klebwert wird mit Rang+Wille+5 gewürfelt.

Astralsicht

Astrale Gewohnheit
Rang: 9
Talent: Astralsicht
Überanstrengung: -
Der MW Bonus für Astrale Verunreinigung singt um 2.

Astrale Verschleierung
Rang: 9
Talent: Astralsicht und Lautloser Gang
Überanstrengung: +4

Der Charakter kann seinen Rang in Astralsicht dazu nutzen seine MWSK gegen Astrale Wahrnehmung zu erhöhen. Für insgesamt 5 ÜB kann er seine MWSK um Rang in Astralsicht für Rang in Lautlosem Gang min erhöhen.

Astraler Abdruck
Rang: 17
Talent: Astralsicht und Beweisanalyse
Überanstrengung: +9
Mit dem Kniff kann ein Gegenstand einer Person zugeordnet werden.
Nach einer Gelungen-Probe gegen die MWSK einer Person oder des Gegenstands, je nach dem was höher ist, mit hervorragenden Erfolg. Kann diese Gegenstand einer Person anhand der astralabdrücke zugordnet werden. Je vergangener Tag herhöht sich die MWSK um 1.

Astrales Dämonenspurenlesen
Rang: 10
Talent: Magisches Spurenlesen und Astralsicht
Überanstrengung: +1
Ein Dämonenjäger kann einen Dämon, den er mit Astralsicht gesehen hat innerhalb von seinem Rang in Magisches Spurenlesen Stunden lang verfolgen. Die Schwierigkeit der Probe hängt von der Verseuchung des Astralraums an dem Ort ab, an dem das astrale magische Spurenlesen stattfindet; sicher = +3 Stufen, offen = Normal, verseucht = -3 Stufen, korrupt = -6 Stufen. Der Grund dafür ist, dass die Astralen Reste, die der Dämon zurücklässt korrupt sind, ihre Sichtbarkeit aber variabel ist. Der Dämonenjäger kann diese Astralen Reste mit Astralsicht ausmachen und sie mit Magisches Spurenlesen verfolgen. Eine korrupte Spur in einer sicheren Gegend zu finden ist einfach, wie das Entdecken von schwarzer Tinte auf weißen Papier. In einer korrupten Region ist es beinahe unmöglich, wie das entdecken von schwarzer Tinte auf schwarzem Papier.
Eine weitere Schwierigkeit mit astralem magischem Spurenlesen ist, dass es nicht mit der physischen Welt zusammenarbeiten muss. Wenn Hindernisse in der physischen Welt den Adepten davon abhalten der astralen Spur weiter zu folgen, dann wird das magische Spurenlesen an diesem Punkt sein Ende haben. Ein Adept kann einen Dämon nur solange verfolgen, wie seine Spur im astralen Spiegel der physischen Welt verbleibt. Ein Dämonenjäger kann einen Dämon nicht in eine Nebenwelt verfolgen, solange er keine Möglichkeit hat sich in den Astralraum zu projizieren.

Befund der Heilung
Talent: Astralsicht
Rang: 10
Überanstrengung +0
Mindesterfolg: Hervorragend
Voraussetzung: Diagnose
Alle Ziele die mit einem Hervorragenden Erfolg entdeckt wurden dürfen sofort eine Erholungsprobe ablegen, wenn sie keine mehr zur Verfügung haben können sie auch eine des Astrallsichtigen benutzen.

Befund der Mystik
Talent: Astralsicht und Eiserner Wille
Rang: 10
Überanstrengung +0
Mindesterfolg: Hervorragend

Voraussetzung: Diagnose
Der Charakter kann die Mystische Rüstung der Zielen von Astralsicht um Rang in Eiserner Wille erhöhen. Die Wirkung hält so lange wie Astralsicht aufrechterhalten wird. Es können auch Ziele ausgenommen werden.

Diagnose
Talent: Astralsicht
Rang: 5
Überanstrengung +2
Mindesterfolg Gut
Der Kniff erlaubt es dem Magier, Lebewesen auf Krankheiten, innere Verletzungen oder den allgemeinen Gesundheitszustand hin zu überprüfen. Dazu macht der Adept eine Probe gegen den MWSK des Ziels. Erzielt er dabei einen guten oder besseren Erfolg, so erspürt er ob das Ziel unter Gesundheitsmängeln (Krankheiten, Gift, Verletzungen) leidet. Und kann seinen Rang zur Nächsten Heilungsprobe dazu rechnen.

Lebensblick
Rang: 6
Talent: Astralsicht
Überanstrengung: -
Durch Lebensblick ist es möglich Stärke und Zusammensetzung der Lebenskraft eines Charakters zu erkennen. Der Charakter erhält qualitative Informationen, keine quantitativen. Der Einsatz des Kniffes dauert 1 Minute (6 KR).
Bei jeder Person, bei der Astralsinn gelingt, kann der Charakter die Lebenskraft sehen. Wenn ein Charakter Lebensblick einsetzt, kann er die Lebenskraft einer Person auch durch solide Gegenstände sehen. So könnte ein Charakter zum Beispiel die Lebenskraft von Leuten hinter einer Ziegelwand erkennen, nicht aber diejenige einer Person, die sich in einer riesigen hohlen Rotbuche versteckt hält. Sobald ein Charakter die Lebenskraft einer Person gesehen hat, erhält er seinen Rang in Astralsicht auf seine nächste Probe um die Person zu heilen, entgiften usw.

Seelenblick
Rang: 13
Talent: Astralsicht
Überanstrengung: -
Voraussetzung: Lebensblick
Nicht nur zur nächsten Probe um die Person zu heilen wird der Rang in Astralsicht gerechnet sondern auch auf den Wert der Geheilt wird.

Weihe
Rang: 17
Talent: Astralsicht
Überanstrengung: +8
Weiht den Boden im Umkreis von Rang Schritt gegen die Verseuchung des Astralraums. Bei Erfolg gilt der geweihte Boden samt Astralraum für Rang Minuten als sicher.

Zauberanalyse
Rang: 10
Talent: Astralsicht und Beweisanalyse
Überanstrengung: +1
Mit Zauberanalyse können Magier mittels Beweisanalyse im Astralraum feststellen, welche Zauber an einer bestimmten Stelle gewirkt wurden. Der Magier legt eine Probe in Beweisanalyse gegen die magische Widerstandskraft desjenigen ab, der an diesem Ort einen Zauber gewirkt hat. Bei einer

erfolgreichen Probe kann der Magier sagen, welcher Disziplin der Zauber angehört hat und ob dieser offensiv als Angriffs- oder defensiv als Schutzzauber gewirkt wurde. Gelingt ein guter Erfolg bei der Talentprobe, weiß der Magier, welchem Kreis der gewirkte Zauber angehört und wie lange die Wirkung hält. Bei einem herausragenden Erfolg kann der Adept im Astralraum die genaue Struktur des Zaubers erkennen und erkennt dessen Namen und Funktion.

Zauber ablenken
Talent: Pfeilfänger und Astralsicht
Rang: 10
Überanstrengung +2
Der Adept kann das Talent „Projektile ablenken“ nun auch für zielgerichtete Kampfzauber verwenden. Zauber die eine Flächenwirkung (z. B. Feuerball) haben, sind davon nicht betroffen.

Aurarüstung

Auraverdichtung
Rang: 17
Talent: Aurarüstung
Überanstrengung: +1
Voraussetzung: Überlebensaura
Aurarüstung schützt Physische und Mystische Rüstung um 3 Punkte mehr.

Ausgewogenheit
Talent: Aurarüstung Überanstrengung: +1
Rang: 6
Der Adept hat gelernt, den Rüstungsbonus in Höhe seines Ranges im Talent Aurarüstung, auf die Physische und Mystische Rüstung zu verteilen. Das Splitten der Boni kostet den Charakter einen Punkt Überanstrengungsschaden zusätzlich.

Erweiterte Aura
Rang: 10
Talent: Aurarüstung
Überanstrengung: +3
Erweiterte Aura erlaubt es einem Charakter eine Aurarüstung an einen anderen Charakter weiterzugeben. Ein Charakter der dies tut, kann keine weitere Aurarüstung beschwören, bis die weitergegebene Rüstung verschwunden ist.

Doppelte Aura
Rang: 13
Talent: Aurarüstung
Überanstrengung: +8
Voraussetzung: Erweiterte Aura
Wenn der Adept keine Aura auf sich selber spricht kann er eine zweite Aura erschaffen und einem Zweiten Charakter unterstützen. Kein Ziel kann unter zwei Aurarüstung stehen.

Überlebensaura
Rang: 13
Talent: Aurarüstung
Überanstrengung: +5
Voraussetzung: Ausgewogenheit
So lange Aurarüstung aktiv ist verbraucht der Charakter Rang/3 (aufgerundete) ÜB je KR weniger.

Spontane Aura
Rang: 13
Talent: Aurarüstung
Überanstrengung: +9

Voraussetzung: Ausgewogenheit
Aurarüstung ist keine Aktion mehr.

Beeindrucken

Dämonen entgegentreten
Rang: 14
Talent: Beeindrucken
Überanstrengung: +3
+ 3 Karma
Dämonen Entgegentreten ist ein wirklich legendärer Kniff. Es gibt bei weitem mehr Geschichten über Leute, die es einsetzen, als belegte Fälle. Der Charakter macht eine Probe auf Beeindrucken (ohne vorher einen Waffen Angriff zu Würfeln) gegen die Soziale Widerstandskraft des Dämons. Ein Erfolg fesselt den Charakter und den Dämon in einem geistigen Wettstreit aneinander. Der Wettstreit tobt, bis einer der beiden den anderen besiegt hat. Während des Wettstreits können der Dämon und der Charakter nur Talente und Fertigkeiten einsetzen, die entweder gegen die Soziale Widerstandskraft des Gegners gehen oder solchen Talenten entgegenwirken. Der erste, der mit 3 unterschiedlichen Aktionen Erfolg hat, gewinnt den Kampf. Der Dämon zieht sich zurück und kann erst zurückkehren, wenn der Charakter es ihm erlaubt oder stirbt. Wenn der Dämon gewinnt, ist der Wettstreit vorbei. Der Charakter kann Dämonen Entgegentreten nie wieder gegen diesen Dämon einsetzen - selbst wenn er noch einmal Gelegenheit dazu hätte, denn in der Regel wird es gelinde gesagt schwierig sein, diesem Dämon zu entkommen. In diese Auseinandersetzung sind nur die beiden Wettbewerbsteilnehmer verstrickt, andere Charaktere können nicht eingreifen. Sollte ein Außenstehender den Dämon schädigen oder verletzen, ist die Magie zerstört, und der Charakter verliert den Wettstreit und zusätzlich erleidet er Stufe 30 Schaden. Leider führt Schaden, den andere dem Charakter während des Wettstreits zufügen, nicht dazu, dass der Dämon den Wettstreit verliert.

Seelenstärke
Rang: 6
Talent: Beeindrucken
Überanstrengung: +3
Zusätzlich erhält der Charakter der Beeindrucken gewirkt hat erhält einen Bonus von 3 auf die Mystische Rüstung, so lange Beeindrucken wirkt.

Selbstvertrauen
Rang: 10
Talent: Beeindrucken
Überanstrengung: +2
Zusätzlich erhält der Charakter der Beeindrucken gewirkt hat erhält einen Bonus von 3 auf ein Attribut für die Wirkung von Beeindrucken.
Für jedes Attribut muss der Kniff neu erlernt werden.

Spezialisierung
Rang: 5
Talent: Beeindrucken
Überanstrengung: -
Der Charakter kann sich auf eine Talent Spezialisieren, welches er vor dem Beeindrucken würfelt z.B. Nahkampf, Projektilwaffen, Wurfaffen usw. Wenn dieses Talent vor dem Beeindrucken gewürfelt wird erhält Beeindrucken +3.

Für jedes Talent muss der Kniff neu erlernt werden.

Beweisanalyse

Astraler Abdruck

Rang: 17

Talent: Astralsicht und Beweisanalyse

Überanstrengung: +9

Mit dem Kniff kann ein Gegenstand einer Person zugeordnet werden.

Nach einer Gelungen-Probe gegen die MWSK einer Person oder des Gegenstands, je nach dem was höher ist, mit hervorragenden Erfolg. Kann diese Gegenstand einer Person anhand der astrallabdrücke zugeordnet werden. Je vergangener Tag herhöht sich die MWSK um 1.

Durchbohrender Blick

Rang: 9

Talent: Beweisanalyse

Überanstrengung: +4

Mindestwurf: Gut

Dieser Kniff erlaubt es einen Charakter festzustellen, ob die beobachtende Person an einen bestimmten Ort war, an dem er eine Beweisanalyse durchgeführt hat. Der Charakter führt eine Probe gegen die MWSK des Ziels durch. Bei einem guten Erfolg erfährt der Adept ob sich die Zielperson an einem Ort aufgehalten hat, den er in den letzten 24 h zuvor untersucht hat. Bei einem hervorragenden oder besseren Erfolg ist der Charakter in der Lage festzustellen wann die Person dort war.

Schauplatz

Rang: 5

Talent: Beweisanalyse

Überanstrengung: +1

Der Adept kann den Kniff Schauplatz einsetzen um sich jeden Schauplatz einzuprägen, an dem er Beweisanalyse einsetzt. Der Schauplatz wird dem Charakter, exakt bis ins letzte Detail, für eine Anzahl von Stunden gleich dem Ergebnis der Probe auf Beweisanalyse im Gedächtnis bleiben.

Spuren Beseitigen

Talent: Beweisanalyse Überanstrengung: +2

Rang: 5

Der Charakter nutzt das Talent Beweisanalyse um ein gewisses

Areal von allen seinen Spuren und denen seiner Verbündeten zu säubern. Die Größe des Wirkungsareals beträgt im Durchmesser den Talentrang in Schritten. Das Ergebnis des Wirkungswurfes zählt als Mindestwurf für Wahrnehmungsproben für Spurensucher

Waffe Der Blutschuld

Talent: Beweisanalyse Überanstrengung: +4

Rang: 17

Waffe der Blutschuld benutzt das Blut eines Verbrechensopfers, um Schuld oder Unschuld eines Verdächtigen zu beweisen. Um den Test durchzuführen, lässt der Charakter ein paar Tropfen vom Blut des Opfers auf seine Waffe fallen, ehe er den Verdächtigen eines spezifischen Verbrechens gegen das Opfer anklagt. Die Blutstropfen flackern als rote Flammenpunkte auf, die dann innerhalb von Sekunden weiß werden. Die Flamme erzeugt keine Hitze und erstirbt nach einer Runde. Während dieser Runde greift der Prüfende den Verdächtigen an und macht als Angriffsprobe

eine Probe auf Beweisanalyse. Der Angriff trifft den Verdächtigen nur dann, wenn die beiden folgenden Bedingungen erfüllt sind:

1. Das Ergebnis der Probe auf Beweisanalyse entspricht oder übertrifft die Magische Widerstandskraft des Verdächtigen.

2. Der Verdächtige ist des Verbrechens schuldig, dessen er angeklagt wurde.

Ist eine der beiden Bedingungen nicht erfüllt, trifft die Waffe ihr Ziel nicht. Zu den Beispielen hierfür gehören Pfeile, die von ihrem Ziel wegsteuern, oder Schwerter, die Bruchteile von Zentimetern vor dem Hals eines Verdächtigen krachend gebremst werden. Wenn die Waffe trifft, dann muss eine reguläre Schadensprobe wie bei einem normalen Angriff abgelegt werden.

Zauberanalyse

Rang: 10

Talent: Astralsicht und Beweisanalyse

Überanstrengung: +1

Mit Zauberanalyse können Magier mittels Beweisanalyse im Astralraum feststellen, welche Zauber an einer bestimmten Stelle gewirkt wurden. Der Magier legt eine Probe in Beweisanalyse gegen die magische Widerstandskraft desjenigen ab, der an diesem Ort einen Zauber gewirkt hat. Bei einer erfolgreichen Probe kann der Magier sagen, welcher Disziplin der Zauber angehört hat und ob dieser offensiv als Angriffs- oder defensiv als Schutzzauber gewirkt wurde. Gelingt ein guter Erfolg bei der Talentprobe, weiß der Magier, welchem Kreis der gewirkte Zauber angehört und wie lange die Wirkung hält. Bei einem herausragenden Erfolg kann der Adept im Astralraum die genaue Struktur des Zaubers erkennen und erkennt dessen Namen und Funktion.

Blattschuss

Die Zeit ist Gekommen...

Rang: 14

Talent: Blattschuss

Überanstrengung: 3,6,9, usw.

Die Zeit ist Gekommen... erlaubt einem Charakter die Wahrscheinlichkeit durch die Rüstung zu treffen zu erhöhen, wenn er Blattschuss benutzt. Bei einem normalen Blattschuss hört der Schütze auf Karma auszugeben, wenn das Ergebnis einen Erfolg erreicht, egal welcher Erfolgsgrad erreicht wurde. Dies bedeutet normalerweise, dass der Erfolg ein durchschnittlicher Erfolg ist. Mit Die Zeit ist Gekommen... hat ein Schütze die Möglichkeit weiter Karma auszugeben, auch nachdem das Ergebnis den ersten Erfolgsgrad erreicht hat. Es ist allerdings kostspielig: 3 Punkte Überanstrengung pro zusätzlichem Karma Punkt. Beachtet werden muss auch, dass ein Charakter immer noch die Blattschuss Karma Begrenzung einhalten muss.

Gezielter Blattschuss

Talent: Blattschuss

Rang: 5

Überanstrengung +1

Wenn der Charakter sich nicht bewegt hat erhält er +3 auf sein Blattschußwert, für diese Runde.

Hybridschuß

Talent: Blattschuss + Zweitschuß

Rang: 10

Überanstrengung +2 je Karma

Wenn Blattschuß gelingt, kann für einen Zweitschuß je 2 ÜB 1 Zusätzliches Karma geworfen werden, bis ein Durchschnittlicher Erfolg erzielt wird.

Magischer Blattschuss

Talent: Magische Markierung und Blattschuss

Rang: 5

Überanstrengung +2

Dieser Kniff erlaubt die Kombination von „Magischer Markierung“ und „Blattschuss“. Um diesen Kniff zu nutzen investiert der Schütze zusätzlich zu dem Punkt Überanstrengung aus „Magische Markierung“ 2 weitere, und macht dann einen Talentwurf mit „Magischer Markierung“. Bei einem Erfolg, kann der Schütze seinen Rang in „Magische Markierung“ zur Stufe von „Blattschuss“ addieren.

Pfeil Inferno

Talent: Blattschuss + Pfeilhagel

Rang: 14

Überanstrengung +3 je Karma

Bei Pfeilhagel kann je 3 ÜB 1 Zusätzliches Karma geworfen werden, bis ein Durchschnittlicher Erfolg erzielt wird.

Blitzschnelle Fäuste

Berührung der Stärke

Talent: Blitzschnelle Fäuste

Rang: 12

Überanstrengung: s.u.

Wenn der Charakter die Maximal Anzahl der Angriffe festlegt kann er auf beliebig viele verzichten (beachte das Maximum). Für jeden so verzichteten angriff zahlt der Charakter 3 ÜB und erhält +1 auf den Schadenswurf aller anderen Angriffe von Blitzschnellen Fäusten.

Berührung des Todes

Talent: Blitzschnelle Fäuste

Rang: 10

Überanstrengung: s.u.

Wenn der Charakter die Maximal Anzahl der Angriffe festlegt kann er auf beliebig viele verzichten (beachte das Maximum). Für jeden so verzichteten angriff zahlt der Charakter 2 ÜB und erhält +1 auf den Angriffswurf aller anderen Angriffe von Blitzschnellen Fäusten.

Blutige Fäuste

Talent: Blitzschnelle Fäuste und Körperkontrolle

Rang: 10

Überanstrengung: +2 je angriff

Wenn Körperkontrolle mit Blitzschnelle Fäuste kombiniert wird, werden 2 Schaden mehr verursacht.

Blutige Klauen

Talent: Blitzschnelle Fäuste und Krallenhand

Rang: 10

Überanstrengung: +2 je angriff

Wenn Krallenhand mit Blitzschnelle Fäuste kombiniert wird, werden 2 Schaden mehr verursacht.

Reißen

Talent: Blitzschnelle Fäuste und Krallenhand

Rang: 14

Überanstrengung: +3 je Angriff

Voraussetzung: blutige Klauen

Alle Wunden sind automatisch blutende Wunden, wenn sie von Blitzschnellen Fäusten und Kallenhand verursacht werden.

Tötungstrieb

Talent: Blitzschnelle Fäuste

Rang: 5

Überanstrengung s.u.

Der Charakter kann alle Angesagten angriffe unternehmen, auch wenn einer oder mehrere Davon Fehlschlagen.

Allerdings steigen dadurch die ÜB kosten, alle weiteren Angriffe nach einem Fehlschlag kosten +1 ÜB. die kosten sind kompatibel.

z.b. ein Charkter sagt 5 Angriffe an. Der erste trifft was ihm 1 ÜB kostet. Der zweite schlegt Fehl, diese kostet 1ÜB. der Dritte kostet nun aber 2 ÜB, zum Glück trifft dieser, aber der 4te (immer noch 2 ÜB) geht daneben, der 5te und letzte kostet nun schon 3 ÜB.

Überlegende Beweglichkeit

Talent: Blitzschnelle Fäuste und

Körperkontrolle

Rang: 14

Überanstrengung: +3 je Angriff

Voraussetzung: blutige Fäuste

Der Charakter windet sich zwischen den Schlägen so das er + 3 auf die KWSK erhält, wenn er Blitzschnellen Fäusten und Körperkontrolle gleichzeitig nutzt.

Blitzwurf

Gezielter Wurf

Talent: Blitzwurf

Rang: 6

Überanstrengung: +3

Zum Verteidigen gegeben mit Blitzwurf geworfenen Waffen wird eine stufe weniger benutzt.

Der Kniff kann mehrfach gewählt werden.

Grausame Intension (Reichweite)

Talent: Blitzwurf

Rang: 8

Überanstrengung: +3

Die mit Blitzwurf geworfenen Waffen erhalten + 10 % Reichweite (aufgerundet)

Der Kniff kann mehrfach gewählt werden.

Grausame Intension (Schaden)

Talent: Blitzwurf

Rang: 8

Überanstrengung: +3

Die mit Blitzwurf geworfenen Waffen erhalten + 1 Schaden

Der Kniff kann mehrfach gewählt werden.

Grausame Intension (verstümmeln)

Talent: Blitzwurf

Rang: 8

Überanstrengung: +3

Die mit Blitzwurf geworfenen Waffen senken die Wundschwelle um 1.

Der Kniff kann mehrfach gewählt werden.

Schneller Tod

Talent: Blitzwurf

Rang: 5

Überanstrengung: +1

Wenn Blitzwurf benutzt wird steigt die INI für die nächste Runde um 3.

Blocken

Deckung geben

Rang: 5

Talent: Blocken

Überanstrengung: -

Anstelle das der Charakter der das Schild

Trägt die KWSK Bonus des Schildes erhält,

bekommt ein Charakter in max. 2 Schritt

umkreis den Bonus.

Einschreiten

Rang: 9

Talent: Blocken

Überanstrengung: +1

Voraussetzung: Deckung geben

Er blockt bei Erfolg gegen die Angriffsprobe

einen eingehenden Angriff auf einen Freund,

im Sichtfeld, mit dem Schild, der sich in so

vielen Schritten Entfernung befinden kann,

wie der Char sich im Kampf bewegen kann.

Geschoßblock

Talent: Blocken

Verfügbarkeit Rang 9

Kostet: +1

Mindestwurf: gut

Es könne auch Geschoße (Projektile und

Wurfaffen) geblockt werden, allerdings ist

dafür ein Guter Erfolg nötig.

Schildabwehr

Talent: Blocken

Verfügbarkeit Rang 6

Kostet: +1

Die Probe für Block wird nicht mehr mit

Stärke sondern mit Geschicklichkeit

gewürfelt.

Schildformation:

Talent: Blocken

Verfügbarkeit Rang 9

Kostet: +3

Voraussetzung: Deckung geben

Der KWSK Bonus des Schildes des Hütters

zählt auch für alle Freunde in 2 Schritt Umfeld

und im Sichtfeld.

Schildhieb

Talent: Schildangriff und Parieren oder

Blocken

Verfügbarkeit Rang 9

Kostet: +2

Wen immer den Adepten eine Probe auf

Parade oder Blocken gegen eine

Nahkampfaffe oder Waffenlosen Angriff mit

einem guten Erfolg gelinkt darf er eine freie

Probe auf Schildschlag machen.

Volles Blocken

Talent: Blocken

Rang: 14

Überanstrengung +1

Wenn der Adept auf seine Aktion verzichtet

darf er seinen Rang in Blocken auf seine

KWSK anrechnen.

Zauber Blocken

Talent: Hieb ausweichen

Rang: 14

Überanstrengung +2

Für 2 zusätzliche Punkte Überanstrengung

kann ein Adept Kampfzaubern mit sichtbaren

Effekten Blocken. Dazu muss sein Blockwurf

ein Hervorragender Erfolg oder besser als der

Wurf in Spruchzauberei sein.

Boote Steuern

Besonderes Manöver

Talent: Boote Steuern

Verfügbarkeit Rang 6

Kostet: -

Der Charakter hat ein oder mehrere Manöver

so verinnerlicht, dass er + 3 Stufen erhält

wenn er sie ausführt.

-Beschleunigen

-Besser Positionieren

-Rammen

-Entern

-Loslösen/ abhängen

-Feuern

-Landangriff

Der Bonus muss beim Erlernen des Kniffes

gewählt werden und kann ein zweites Mal

erlernt werden für einen gesamt Bonus von +5.

Der kiff ist mehrfach erlernbar.

Fluss lesen

Talent: Boote Steuern

Verfügbarkeit Rang 6

Kostet: +1

Mit diesem Kniff kann ein Gewässer gelesen

werden, es können Fischgründe entdeckt,

Schiffe verfolgt werden, die außer sich sind

oder die Position des Schiffes bestimmt

werden.

Anders als boote Fahren geht dieser kniff auf

Wahrnehmung.

Flussschiffdeck Krümmen

Talent: Boote Steuern

Verfügbarkeit Rang 10

Kostet: +5

Der Charakter erfährt die innewohnende

Schwäche und den Stress, dem das Deck

ausgesetzt ist. Er führt einen Schlag aus der

das Deck wie eine Welle krümmt und Gegner

von den Füßen haut. Alle müssen einen

Niederschlagswurf gegen das Würfelergebnis

bestehen oder sie fallen um. Auch Charaktere

mit Lufttanz sind hiergegen nicht immun. Ist

die Niederschlagsprobe ein Schlechter oder

schlechterer Erfolg fallen die Charaktere sogar

über Bord und erleiden Fallschaden.

Brand Pfeil

Erleuchtender Schuss

Talent: Brandpfeil

Rang: 6

Überanstrengung +1

Für einen zusätzlichen Punkt

Überanstrengung, wird der Pfeil zu einem

helleuchtenden Geschoss, ohne zu brennen.

Trifft der Schütze sein Ziel mit einem guten

Erfolg, so richtet er nicht nur Schaden an,

sondern bringt das Ziel selbst, und alles in

einem Radius von 3 Metern um es herum, zum

Leuchten, was sämtliche Beeinträchtigungen

durch schlechte Sicht für Rang Runden

negiert.

Explosionspfeil

Rang: 13

Talent: Brandpfeil

Überanstrengung: +8

Voraussetzung: Feuerkracker

Explosionsfile ermöglicht es einem Charakter,

mit Brandpfeile einen exklusiven Feuerball zu

verschießen. Der Radius der Explosion

entspricht dem halben Rang in Brandpfeil.
Alle Ziele im Wirkungsbereich, deren MWSK gleich oder kleiner der Angriffsprobe ist, nehmen Schaden in Höhe des Schadenwurfes.

Flammendes Geschoss

Talent: Brandpfeil und Wurfaffen

Rang: 6

Überanstrengung: +1

Normalerweise kann das Talent „Brandpfeil“ nur bei Pfeilen und Bolzen verwendet werden. Dieser Kniff erlaubt es einem Schützen dieses nun auch mit Wurfaffen zu verwenden. Der Einsatz dieses Kniffs zerstört allerdings die eingesetzte Wurfaffe.

Feuerhagel

Talent: Pfeilhagel und Brandpfeil

Überanstrengung: +2 pro Pfeil

Rang: 14

Der Charakter verwandelt die im Pfeilhagel geschossenen Projektile in Brandpfeile, so dass es scheint, als würde ein Feuerhagel auf die Gegner niedergehen. Der Angriffswurf jeden Geschosses wird durch das Talent Pfeilhagel ermittelt, die Schadensstufe jedoch durch die Talentstufe in Brandpfeil ersetzt. Mit dem Kniff Dauerfeuer kombinierbar.

Feuerkracher

Rang: 9

Talent: Brandpfeil

Überanstrengung: +1

Mit Feuerkracher feuert ein Schütze einen normalen Brandpfeil. Der Pfeil entzündet sich allerdings nicht beim Aufprall auf das Ziel, sondern der Kopf des Pfeils explodiert. Wenn der Angriff eine Wunde verursacht, addiert das Ziel +3 zu dem Mindestwurf seiner Niederschlagsprobe. Feuerkracher kann auch benutzt werden, um Objekte aus Glas, oder Normalen Holz zu zerbrechen. Wenn die Bruchregeln benutzt werden, senkt sich die Magische Widerstandskraft des Objekts auf die Hälfte (aufgerundet), wenn das Objekt aus Glas, oder Normalen Holz besteht. Härteres Holz, oder Metalle werden nicht in Mitleidenschaft gezogen.

Geisterhafte Flammen

Rang: 17

Talent: Brandpfeil

Überanstrengung: +5

Mindestwurf: gut

Geisterhafte Flammen erzeugt Flammen in verschiedenen Grüntönen. Bei einem guten Erfolg kann ein Ziel Geisterhafte Flammen nicht mit physischer Rüstung widerstehen, nur mit mystischer. Dies zeigt sich dadurch, dass durch Geisterhafte Flammen die Haut des Ziel durch physische Rüstung hindurch entflammt wird, selbst wenn der Pfeil die Rüstung nicht durchschlagen hat. Nicht mit anderen Kniffen kombinierbar.
Ein Normaler Treffer geht gegen die Physische Rüstung.

Heilender Pfeil

Rang: 14

Talent: Brandpfeil

Überanstrengung: +3

Mindestwurf: gut

Ein Normaler Treffer mit einem Heilenden Pfeil verursacht normal Schaden. Bei einem Guten oder Besseren Treffer kann das Ziel eine Erholungsprobe, Feuerblut oä mit einem

Bonus in Höhe des Rangs in Brandpfeil ablegen.

Standpfeil

Talent: Brandpfeil Überanstrengung: + 3

Rang:

Anstatt Schaden mit dem Feuer des Brandpfeiles anzurichten, nutzt der Schütze Erdäther aus dem Astralraum, um sein Ziel an Ort und Stelle zu halten. Ist die Angriffsprobe erfolgreich, fliegt der Pfeil auf die Füße des Gegners zu, um kurz vorher in eine Wolke aus dunklem Staub zu zerbarsten. Ein enormes Gewicht legt sich um die Füße des Ziels und erschwert dessen Beine. Das Gewicht des Ziels wird so um das Ergebnis der Wirkungsprobe x 10 Pfund erhöht. Übersteigt das neue Gesamtgewicht die maximale Tragelast des Ziels, so kann es sich nicht weiter bewegen. Gegner können jedoch noch immer Aktionen durchführen, die keine Beinbewegung erfordern. Die Wirkung von Standpfeil hält den Rang in Runden des Talents Brandpfeil, oder bis das Ziel einen Stärkewurf gegen den Wirkungswurf des Schützen besteht. Der Befreiungswurf wird jede Runde zusätzlich zu den Aktionen gewürfelt.

Bücher Gedächtnis

Bardenlehre

Rang: 5

Talent: Büchergedächtnis

Überanstrengung: -

Jeder Rang in Büchergedächtnis erlaubt dem Charakter eine neue Wissensfertigkeit zu lernen oder zu verbessern, so dass er auf die gewählte Wissensfertigkeit +1 Stufe beim Würfeln erhält.

Fotografisches Gedächtnis

Rang: 9

Talent: Büchergedächtnis

Überanstrengung: +1

Kein Karma nötig

Alle Erinnerungs- Proben sind um den Rang erhöht.

Gesprächsgedächtnis

Rang: 10

Talent: Büchergedächtnis

Überanstrengung: +2

Dieser Kniff erlaubt es einem Charakter, sich mit seinem Büchergedächtnis-Talent an Gespräche zu erinnern. Er kann sich einer Anzahl von Gesprächsstunden einprägen, die seinem Rang in Büchergedächtnis entspricht. Um sich das Gespräch zu merken oder wieder präsent zu machen legt er eine Probe gegen die höchste MWSK aller Sprecher ab.

Personengedächtnis

Rang: 10

Talent: Büchergedächtnis

Überanstrengung: +3

Dieser Kniff erlaubt es einem Charakter, sich mit seinem Büchergedächtnis-Talent an Personen zu erinnern. Er kann sich einer Anzahl von Personen einprägen, die seinem Rang in Büchergedächtnis entspricht. Um sich die Person zu merken oder wieder präsent zu machen legt er eine Probe gegen die höchste MWSK ab.

Regal Durchsuchen

Rang: 5

Talent: Büchergedächtnis

Überanstrengung: +1

Der Adept kann den Regal Durchsuchen Kniff dazu benutzen um in den überfüllten Bücherregalen einer Bibliothek, oder eines Studierzimmers, schnell (in weniger als 5 Sekunden) ein Buch, dass er sich vorher (teilweise) eingepägt hat, zu finden.

Rezept Gedächtnis

Rang: 6

Talent: Büchergedächtnis

Überanstrengung: -

Es können Rang mehr Rezepte für Alchemie und Rang mehr für Kristallographie erlernt werden.

Zauber verstehen

Rang: 9

Talent: Büchergedächtnis

Überanstrengung: -

Bei jedem Kreis anstieg erhält der Charakter einen zusätzlichen kostenlosen Zauber.

Chamäleon

Aus dem nichts

Talent: Chamäleon

Rang: 10

Überanstrengung: +2

Angriffe aus Chamäleon heraus liefern einen Bonus von 3 Stufen. Anschließend wird Chamäleon beendet.

Aspekt der Statue

Talent: Chamäleon

Rang: 6

Überanstrengung: 0

Dieser Kniff erlaubt es einem Charakter, ungeachtet des Hintergrunds, wie eine Steinstatue auszusehen. Dieser Effekt ist so überzeugend, dass mit etwas Übung, der Charakter Sprünge, Risse, Maserungen und sogar Moosbewuchs darstellen kann. Die Schwierigkeit, um diesen Kniff zu durchschauen, liegt im Ergebnis des Talentwurfs begründet. Dieser Kniff verursacht keine zusätzliche Überanstrengung.

Astrale Tarnung

Talent: Chamäleon

Rang: 10

Überanstrengung: +3

Die Wirkung von Chamäleon hilft auch gegen Astralsicht u.ä.

Camouflage

Talent: Chamäleon

Rang: 10

Überanstrengung: +1 je Stunde

Der Charakter ist in der Lage über lange Zeit leicht mit der Umgebung zu verschmelzen. Das erlaubt ihm kein Verstecken Wurf, aber erhöht die KWSK um 3 gegen Fernangriffe.

Im nichts bleiben

Talent: Chamäleon

Rang: 14

Überanstrengung: +5 je angriff

Während der Wirkung von Chamäleon ist das angreifen im Fernkampf möglich ohne das Chamäleon beendet wird. Jeder Angriff kostet 5 ÜB.

Nachtmagie

Talent: Chamäleon

Rang: 10

Überanstrengung: +3 je Faden

Während der Wirkung von Chamäleon ist das weben von Zaubern möglich ohne das Chamäleon beendet wird. Jeder Faden kostet 3 ÜB. Spruchzauberei beendet es weiterhin.

Nachtpirscher

Talent: Chamäleon

Rang: 10

Überanstrengung: +1

Der Charakter ist in der Lage während der Wirkung von Chamäleon auch seine Normale Laufleistung oder Sprint zu Nutzen, ohne das die Wirkung endet.

Dekapo

Begleitende Worte

Talent: Dekapo

Rang: 6

Überanstrengung: +4

Dekapo darf auch nach einem oder mehreren angriffen, zaubern oder anderen Aktionen genutzt werden.

Dreifaches Wort

Talent: Dekapo

Rang: 10

Überanstrengung: +2

Dekapo kann in einer Runde zweimal eingesetzt werden.

Innere Stärke

Talent: Dakapo

Rang: 14

Überanstrengung: +2

Voraussetzung: Starke Worte

Starke Worte können nun auch einer anderen Aktion als einem sozialen angriff gewirkt werden.

Meisterliche Worte

Talent: Dakapo

Rang: 10

Überanstrengung: -

Dakapo kann eingesetzt werden um einen sozialen angriff zu unternehmen, dabei werden die ÜB kosten jeweils um 1 gesenkt.

Stärkende Worte

Talent: Dakapo

Rang: 10

Überanstrengung: +2

Anstelle das Dekapo einen Zweiten Sozialen angriff gestattet, kann es nach einem sozialen angriff gewirkt werden und erhöht dann die SWSK um 1/2 Rang (aufgerundet) in Dakapo.

Überreden

Kniff zum Talent: Erster Eindruck + Dakapo

Verfügbarkeit: 10

Überanstrengung: +2

Wenn Erster Eindruck die erste Aktion eines Dakapos ist erhält sie einen Bonus von 3 Stufen.

Dietrich

Abschließen

Rang: 6

Talent: Dietrich

Überanstrengung: +1

Das Schloss verriegelt sich automatisch nach Rang Sec.

Alammelder

Rang: 14

Talent: Dietrich

Überanstrengung: +3

Wenn dieser Kniff beim Öffnen der Tür eingesetzt wird, zählt der Wurf als Wah-wurf zur Feststellung ob es fallen oder Alarmanlagen an der Tür gibt,

Heimlichkeit

Rang: 10

Talent: Dietrich

Überanstrengung: +3

Das Talent funktioniert ohne blauen Schimmer.

Langer Arm

Rang: 10

Talent: Dietrich

Überanstrengung: +2

Mit dem Talentkniff Langer Arm, ist es dem Adept möglich, ein Schloss zu knacken, das einige Schritte entfernt ist. Seine natürliche Levitationsmagie erlaubt dem Dieb, den magischen Dietrich eine Strecke, entsprechend seinem Talentrang in Schritten entfernt, erscheinen zu lassen, um dort ein Schloss zu öffnen. Der Dieb muss hierfür genau wissen, wo sich das Schloss befindet.

Schloss spränge

Rang: 14

Talent: Dietrich

Überanstrengung: +5

Mit einem Wurf auf Dietrich kann der Charakter ein Schloss oder Tür mit einem lauten knall sprengen. Der Wurf ersetzt die stärke.

Der Charakter muss das Ziel berühren.

Einfluss entdecken

Befreie den Geist

Talent: Einfluss entdecken

Rang: 6

Überanstrengung: +1

Wenn bei einem Ziel ein Einfluss erkannt wird, darf es einen freien Wurf machen um sich zu befreien.

Gruppeneinfluß entdecken

Talent: Einfluss entdecken

Rang: 10

Überanstrengung: +1 je Ziel

Das Talent funktioniert nun auch gegen Gruppen, dabei steigt der MW auf den höchsten der Gruppe +1 je weiteres Ziel. Es muss nur ein Karma gezahlt werden, allerdings 1 ÜB je Ziel.

Klarer Geist

Talent: Einfluss entdecken und Starrsinn

Rang: 14

Überanstrengung: +1

Für 1 ÜB steigt die Probe von Starrsinn um den Rang von Einfluss erkennen.

Klarer Wille

Talent: Einfluss entdecken und Eisener Wille

Rang: 14

Überanstrengung: +1

Für 1 ÜB steigt die Probe von Eisener Wille um den Rang von Einfluss erkennen.

Sieh den manipulierten Geist

Talent: Einfluss entdecken

Rang: 10

Überanstrengung: -

Dieser Kniff erlaubt es einem Adepten, nicht nur Beeinflussungen durch Dämonen zu erkennen, sondern jede Manipulation durch Talente, Zauber oder Kräfte von Geistern, Dämonen, Drachen oder Passionen.

- Ein Durchschnittlicher Erfolg deckt einen Einfluss innerhalb der letzten 24 Stunden auf ohne jedoch die Art oder Quelle zu enthüllen,
- ein guter Erfolg lässt erkennen ob der Einfluss noch anhält,
- ein hervorragender Erfolg enthüllt die Art des Einflusses und des Beeinflussers,
- ein außergewöhnlicher Erfolg enthüllt wer das Ziel aktuell beeinflusst oder innerhalb der letzten 24 Stunden beeinflusst hat.
Die Eindrücke erscheinen dem Adepten als mentale Bilder oder Eindrücke.

Folgende Talente gelten im Sinne dieses Kniffs als Einfluss:

Abrichten, Angst einflößen, Ansporn, Arkanes Gefasel, Bardenstimme, Beeindruckender Schuss, Bleibender Eindruck, Diplomatie, Empatie (Reittier), Erster Eindruck, Gedankenwelle; Gefühlsmelodie, Gewinnendes Lächeln, Herausforderung der Besten, Heulen, Hypnotisieren, Mentale Tierkontrolle, Mob aufwiegeln, Schuld abwälzen, Stampede; Tiere bändigen, Tiere führen, Tierfreundschaft, Tiere verschrecken, Überrumpelung, Verspotten, Wahrheitsfindung, außerdem alle Beeinflussungen nach Ermessen des SL.

Eiserner Wille

Befund der Mystik

Talent: Astralsicht und Eiserner Wille

Rang: 10

Überanstrengung +0

Mindesterfolg: Hervorragend

Voraussetzung: Diagnose

Der Charakter kann die Mystische Rüstung der Zielen von Astralsicht um Rang in Eiserner Wille erhöhen. Die Wirkung hält so lange wie Astralsicht aufrechterhalten wird. Es können auch Ziele ausgenommen werden.

Eiserner Wille Andere

Talent: Eiserner Wille

Rang: 6

Überanstrengung: +2

Eiserner Wille kann auf ein anderes Ziel gesprochen werden, der Charakter kann immer nur ein eiserner Wille gleichzeitig aufrechterhalten.

Fester Wille

Talent: Eiserner Wille

Rang: 6

Überanstrengung: +1

Wenn ein Wurf auf Eisener Wille gemacht wird, erhält der Charakter mindestens Mystische Rüstung in Höhe seines Rangs in Eisener Wille

Klarer Wille

Talent: Einfluss entdecken und Eiserner Wille

Rang: 14

Überanstrengung: +1

Für 1 ÜB steigt die Probe von Eiserner Wille um den Rang von Einfluss erkennen.

Magischer Wille

Talent: Eiserner Wille

Rang: 10

Überanstrengung: +2

So lange Eiserner Wille wirkt ist die MWSK des Ziels um 3 erhöht.

Noch mehr Wille

Talent: Eiserner Wille

Rang: 10

Überanstrengung: -

Voraussetzung: Eiserner Wille andere

Der Charakter kann einen eisernen Willen auf sich und ein weiteres Ziel aufrechterhalten.

Sozialer Wille

Talent: Eiserner Wille

Rang: 10

Überanstrengung: +2

So lange Eiserner Wille wirkt ist die SWSK des Ziels um 3 erhöht.

Eleganter Abgang

Blanker Hass

Talent: Eleganter Abgang

Rang: 10

Überanstrengung: +5

Der Charakter hebt seinen Eleganten Abgang gleich wieder auf und zieht so den Hass aller Ziele auf sich und weiter beim Talent vermerkter Effekte.

Eleganter Abgang andere

Talent: Eleganter Abgang

Rang: 6

Überanstrengung: +2

Den positiven Effekt des Talents kann auf einen anderen Charakter gewirkt werden. Der Charakter kann nur einen Eleganten Abgang gleichzeitig aufrechterhalten.

Eleganter Abgang Gruppe

Talent: Eleganter Abgang

Rang: 10

Überanstrengung: s.u.

Voraussetzung: Eleganter Abgang andere

Mindestwurf: Hervorragend

Das Talent kann auf eine ganze Gruppe angewandt werden, für jeden Charakter müssen 5 ÜB gezahlt werden.

Es ist ein hervorragender Erfolg nötig.

Verschwimmen

Talent: Eleganter Abgang

Rang: 10

Überanstrengung: +2

Der Charakter kann während der Wirkungszeit noch Talente nutzen um Verbündete Ziele Heilen oder unterstützen.

Verschwenden

Talent: Eleganter Abgang

Rang: 10

Überanstrengung: +2

Die Wirkung hält doppelt so lange.

Elementarsprache

Blutsprache

Rang: 10

Talent: Elementarsprache

Überanstrengung: -

Elementarsprache funktioniert auch bei Elementen aus dem Blutwald und Elementen die Korruptiert wurden.

Elementarbann

Talent: Elementarsprache

Verfügbarkeit: Rang 6

Kosten: +3 ÜAS

Der Kniff Elementarbann ermöglicht einem Charakter, einen Elementar an allen Aktionen außer kommunikativen zu hindern. Der Elementar muss sich im Umkreis von 40 Schritten aufhalten. Dann legt er eine Talentprobe gegen die Magische Widerstandskraft des Elementars ab. Wenn er die Probe besteht, ist der Elementar für eine Anzahl von Runden gleich dem Rang des Charakters in diesem Talent gebannt. Der Charakter muss sich darauf konzentrieren, den Elementar in diesem Bann zu halten. Er kann sich weder bewegen noch Zauber wirken, noch andere Aktionen als kommunikative unternehmen.

Elementarverbannung

Talent: Elementarsprache

Verfügbarkeit: Rang 10

Kosten: +15 ÜAS

Voraussetzung: Elementarbann

Der Charakter kann versuchen einen Elementar(geist) zu verbannen. Dazu muss ihm ein guter Erfolg gegen dessen MWSK gelingen. Die Verbannung hält Rang Tage. Sollte dem Charakter nicht mindestens ein schlechter Erfolg gelingen wird das Talent wie ein Rohrer Zauber mit Rang als Kreis behandelt. Bei einem Patzer kann der SL sehr Kreativ werden (es soll vorkommen das die seltsamsten Dinge aus den Anderwelten kriechen).

Elementaristen erhalten +3 Stufen auf die Anwendung dieses Kniffes.

Elementarschlag

Talent: Körperkontrolle und Elementarsprache

Überanstrengung: +2

Rang: 6

Die Angriffe des Charakters werden durch Elementarkräfte verstärkt s.u.

Jedes Element ist ein eigener Kniff.

Feuer:+ W6 Schaden (bei einer 6 erleidet der

Charakter den Schaden als ÜB)

Erde: + 2 Stufen Schaden

Wind: + 2 Stufen INI

Wasser: bei einem Guten Treffer Heilt der Charakter um W4. Der Kniff kostet keine 2

ÜB zusätzlich

Elementarschutz

Talent: Elementarsprache

Verfügbarkeit: Rang 6

Kosten: +1

Der Adept kann sich in einen

Elementarschutz eines Beliebigen

Elementes hüllen und erhält dann einen Bonus auf seine Rüstung (Mystisch und Physisch) in Höhe des Ranges. Der Schutz hält 3 Runden.

Erzwungener Bann

Rang: 10

Talent: Geistersprache oder Elementarsprache

Überanstrengung: 1 ÜB je KR

Voraussetzung: Geisterbann oder

Elementarbann

Der Kniff erzwungener Bann erlaubt ist den Charakter, einem Geist Unbehagen zu verursachen, während sich dieser Geist in einem Bann befindet. Der Charakter erhält eine zusätzliche Stufe zu Proben auf binden und verbannen während er den Kniff einsetzt.

Der Geist wird sich dem Charakter gegenüber jedoch sehr unfreundlich verhalten, sollte er jemals den Bann oder die Kontrolle des Charakters brechen, wird er fast immer versuchen, sich zu rächen. Dieser Kniff ist für eine Elementarsprache und Geistersprache separat zu erlernen die Anwendung dieses Kniffes kann bei Elementarsten eine Talentkrise auslösen.

Luftgeflüster

Rang: 6

Talent: Elementarsprache

Überanstrengung: 1je KR

mit diesem Kniff ist es möglich das zwei Charaktere, die bei diesem Kniff beherrschen, unbemerkt miteinander kommunizieren. Diese Kommunikation fusioniert nur auf etwa 100 Schritt und es ist keine Sicht erforderlich.

Mächtiger Elementarverbindung

Talent: Körperkontrolle und Elementarsprache

Überanstrengung: +2

Rang: 10

Voraussetzung elementarschlag(mit dem zu verstärkenden Element)

Der Elementarschlag verbessert sich wie folgt.

Feuer:+ W10 Schaden (bei einer 10 erleidet der Charakter den Schaden als ÜB)

Erde: + 5 Stufen Schaden

Wind: + 5 Stufen INI

Wasser: bei einem Guten Treffer Heilt der Charakter um W10. Der Kniff kostet keine 2 ÜB zusätzlich

Verbesserter Elementarschutz (Feuer, Wasser ...)

Talent: Elementarsprache

Verfügbarkeit: Rang 10

Kosten: -

Voraussetzung: Elementarschutz

Der Bonus von Elementarschutz wird

verdoppelt. Allerdings muss dieser Kniff für jedes der 5 Elemente separat erlernt werden.

Empathische Wahrnehmung

Aufenthaltort bestimmen

Rang: 13

Talent: Empathische Wahrnehmung

Überanstrengung: +3

Nach einer Kurzen Meditation kann der Charakter genau sagen wo sich ein „ausgerichtetes Ziel“ befindet.

Empathie durchschauen

Rang: 10

Talent: Empathische Wahrnehmung

Überanstrengung: +3

(Keine Meditation erforderlich, es ist aber weiterhin eine Aktion)

Der Charakter erhöht seine SWSK für Rang Runden um 5.

Empathie Reittier

Rang: 6

Talent: Empathische Wahrnehmung

Überanstrengung: 0

Der Kniff ermöglicht einem Charakter, seinem Reittier mittels Gefühlen und mentaler Bilder Befehle zu erteilen. Der Charakter muss die Befehle nicht aussprechen, muss jedoch auf das Reittier „aufgerichtet“ sein um dieses Talent einsetzen zu können. Das Reittier benutzt die Stufe des Reiters in diesem Talent anstelle seiner eigenen Willenskraftstufe,

wenn es eine Willenskraftprobe ablegen muss, um angst- oder Furch Effekten zu widerstehen oder sich von Zaubern lösen möchte.

Empathische Verfolgung

Talent: Empathische Wahrnehmung

Überanstrengung: 0

Rang: 6

Mindestwurf: s. u.

Anstatt drei Minuten in Ruhe zu Meditieren, muss sich der Troubadour nur in der Nähe der Zielperson aufhalten. Er darf während der Nutzung des Talents keine andere Aktion ausführen, die größerer Aufmerksamkeit bedarf.

So wären aber Abläufe wie Essen und Trinken durchaus möglich.

Troubadoure in ganz Barsaive nutzen diesen Trick oft in Tavernen, um sich auf verdächtige oder bössartige Namensgeber einzustimmen und diese bei Bedarf später ausfindig machen zu können. Die Dauer, die der Troubadour mit der Zielperson in einem Raum verbringt, vereinfacht den Erfolg gegen die magische Widerstandskraft bei der Talentprobe. So benötigt der Troubadour nach 5 Minuten mit der Zielperson einen hervorragenden Erfolg, nach 10 Minuten einen guten Erfolg und nach 15 Minuten einen durchschnittlichen Erfolg.

Leben bewahren

Talent: empathische Wahrnehmung

Rang: 9

Überanstrengung: s.u.

Der Charakter muss mit der Zielperson durch Empathische Wahrnehmung verbunden sein. Sobald die Zielperson mehr Schaden erhält als es ihre Todesschwelle zulässt, kann der Charakter unmittelbar einen Talent - Wurf machen. Das Ergebnis wird vom aktuellen Schaden der Zielperson abgezogen und auf den Charakter übertragen.

Rettung

Talent: Empathische Wahrnehmung

Überanstrengung: 0

Rang: 9

Voraussetzung Empathie Reittier

Erleidet der Charakter während eines Gefechts, genug Schaden, um bewusstlos zu werden. Stoppt das Reittier mit jeglicher Aktion und hat nur noch als Ziel, den Steppenreiter außer Gefahr zu bringen

Entwaffnen

Blamieren

Talent: Entwaffnen und Verspotten

Überanstrengung: +3 (s.u)

Rang: 6

Nach einem Gelungenen entwaffnen steht dem Charakter eine Freies Verspotten zu. Dieses Verspotten kostet 3 ÜAS.

Dein zu Mein

Talent: Entwaffnen Überanstrengung: +3

Rang: 9

Mindestwurf: gut

Anstatt die Waffe des Gegners in eine beliebige Richtung davon zu schleudern, nutzt der Schwertmeister seine instinktive Levitationsmagie, um sich der Waffe seines Gegners selbst zu bemächtigen. Um dies zu tun, benötigt er neben einem guten Ergebnis bei der Talentprobe, natürliche eine freie

Hand, um die Waffe des Gegners auffangen zu können.

Entwaffnender Pfeil

Talent: Entwaffnen

Rang: 9

Dieser Kniff erlaubt es einem Schützen entwaffnen auch mit Projektilwaffen oder Wurfwaffen durchzuführen. Es bleibt ein Wurf auf Entwaffnen.

Schildentwaffnung

Rang: 9

Talent: Entwaffnen

Überanstrengung: +2

Mindestwurf: gut

Mit diesem Kniff ist es auch möglich Schilde zu entwaffnen. Dazu ist allerdings ein Guter Erfolg nötig.

Waffe Drehen

Rang: 9

Talent: Entwaffnen

Überanstrengung: +2

Mindestwurf: gut

Während ein Charakter entwaffnen benutzt, kann er sich entscheiden, Waffe Drehen zu benutzen. Dieser Kniff erfordert einen guten Erfolg bei der Entwaffnen. Das Ergebnis ist, dass die ‚entwaffnete‘ Waffe, umgedreht wurde und mit dem gefährlichen Ende in der Hand des Gegners landet. Der Gegner muss eine Geschicklichkeitsprobe gegen 6 würfeln um zu vermeiden, sich an seiner eigenen Waffe zu schneiden, was Waffenschaden verursacht.

Weites Entwaffnen

Rang: 9

Talent: Entwaffnen

Überanstrengung: +2

Die Waffe wird doppelt so weit weggeschleudert.

Erdhaut

Dickes Fell

Rang: 6

Talent: Erdhaut

Überanstrengung: +2

Anstelle das Erdhaut die MWSK erhöht, erhöht sie nun die SWSK für die Dauer der Wirkung.

Erdaura

Rang: 14

Talent: Erdhaut

Überanstrengung: +2

Voraussetzung: Erdhaut (andere)

Sollange der Adept Erdhaut aktiv hat ist die Todes- und Bewusstlosigkeitsschwelle alle Befreundeten Ziele in 10 Schritt um Rang in Erdhaut erhöht.

Erdhaut (andere)

Rang: 10

Talent: Erdhaut

Überanstrengung: +1

Der Adept kann Erdhaut auf andere Wirken, dabei kann er nur eine Erdhaut gleichzeitig aufrechterhalten.

Granitfäuste

Talent: Erdhaut

Rang: 10

Ein Kriegeradept kann sein Talent Erdhaut dazu verwenden, seine Fäuste zu verstärken,

um mehr Schaden im waffenlosen Kampf anzurichten. Anstatt seinen Körper zu stärken (keine sonstigen Boni!), erhält er Halben Rang (aufgerundet) Stufen Bonus bei Schadenswürfen. Dieser Kniff erfordert den Einsatz einer Erholungsprobe, und führt dazu, dass das Talent Erdhaut für 24 Stunden nicht in seiner üblichen Form eingesetzt werden kann. Außerdem kann dieser Kniff nur dann eingesetzt werden, wenn zuvor Holzhaut angewendet wurde.

Heilende Erde

Rang: 13

Talent: Erdhaut

Überanstrengung: +3

So Lange Erdhaut aktiv ist erhält der Charakter jedes Mal wenn er geheilt wird Rang in Erdhaut extra LE.

Mystische Erde

Rang: 10

Talent: Erdhaut

Überanstrengung: +2

Zusätzlich erhöht Erdhaut die Mystische Rüstung um 3.

Erster Eindruck

Bleibender Eindruck

Rang: 10

Talent: erster Eindruck

Überanstrengung: 3

Der Kniff Bleibender Eindruck ermöglicht einem Charakter, eine Gruppe von Zuschauern zu beeindrucken. Ein Charakter kann Bleibender Eindruck nur einsetzen, wenn er sich bereitmacht, eine Gruppe von Charakteren zu verlassen und in den nächsten 24 Stunden nicht zurückkehrt. Das Talent prägt im Geiste der Betroffenen ein dramatisches Bild des Charakters. Der Charakter muss eine dramatische Pose einnehmen, dann eine Talentprobe in Erster Eindruck ablegen und das Ergebnis mit der höchsten Sozialen Widerstandskraft +1 für jede weitere Zielperson vergleichen. Wenn die Probe gelingt addiert der Charakter zu allen Proben, die er in dem Zeitraum von einem Jahr und einem Tag gegen die Soziale Widerstandskraft dieser Zielperson ablegt, einen Modifikation in Höhe seines Rangs in Erster Eindruck.

Loblied

Talent: Gefühlsmelodie und Erster Eindruck

Rang: 5

Überanstrengung: +2

Mit diesem Lied schmeichelt der Troubadour den Mächtigen, um sie sich geneigt zu machen, oder er würdigt heldenhafte Taten, besondere Tugend und andere Verdienste. Dadurch steigt vorübergehend der natürliche Charismawert der Ziele gegenüber anderen Zuhörern in 30 Metern Umkreis. Der Adept macht eine Probe „Gefühlsmelodie“ gegen die SWSK des Ziels. Bei einem Durchschnittlichen Erfolg steigt der Wert um 2, bei einem guten um 4, bei einem hervorragendem um 6 und bei einem außergewöhnlichen Erfolg um 10 Punkte. Der Barde muss mindestens 30 Minuten lang Spielen, um die Wirkung eintreten zu lassen. Der Adept kann KEIN „Loblied“ auf sich selbst singen, der im Lied Gerühmte ist aber eher geneigt, dem Schmeichler zuzuhören:

Seine Einstellung ändert sich vorübergehend zu Gunsten des Adepten um 1 Stufe.

Gewinnbringendes Lächeln

Rang: 10

Talent: erster Eindruck

Überanstrengung: +1

Erster Eindruck erhält einen Bonus von 3, wenn das Ziel den Charakter als bevorzugtes Geschlecht ansieht.

Herausragender erster Eindruck

Kniff zum Talent: Erster Eindruck

Verfügbarkeit: 10

Überanstrengung: -

Wenn beim Wurf auf Erster Eindruck ein Hervorragender oder Besserer Erfolg erzielt wird, verändert sich die soziale-Haltung um eine Stufe zum gute des Charakters.

Überlegenheit Vorgaukeln

Kniff zum Talent: Erster Eindruck

Verfügbarkeit: 10

Überanstrengung: 2

Der Troubadour kann einer Person oder Gruppe vormachen, dass er bzw. seine Gruppe ihm/ihnen überlegen ist. Er nutzt dazu geschickte Worte in denen er seine Taten (oder eben die der Gruppe) preist und ein wenig Illusionsmagie. Der Mindestwurf der Probe ist der höchste soziale Widerstand der Gegner/zu Beeindruckenden +1 für jeden weiteren auf den, dass der Kniff wirken soll. Der Troubadour muss einen Hervorragenden Erfolg erzielen, darf jedoch für jedes Mitglied seiner Gruppe den Mindestwurf um 1 heruntersetzen.

Wenn der Troubadour die Probe besteht ist der Gegenüber der Meinung es nicht mit dem Troubadour oder seiner Gruppe aufnehmen zu können und wird die Gruppe in Rang Stunden nicht angreifen und Forderungen schneller nachgeben (wie bei Erster Eindruck erhält der Troubadour die normalen Boni auf soziale Interaktionen). Er kann sich von der Wirkung des Talents befreien, wenn ihn Emotionen oder ein besonderes Ereignis dazu treiben.

Überreden

Kniff zum Talent: Erster Eindruck + Dakapo

Verfügbarkeit: 10

Überanstrengung: +2

Wenn Erster Eindruck die erste Aktion eines Dakapos ist erhält sie einen Bonus von 3 Stufen.

Zweiter Eindruck

Kniff zum Talent: Erster Eindruck

Verfügbarkeit: 10

Überanstrengung: +2

Das Talent kann auch auf eine Person angewandt werden die zum wiederholten Mal angetroffen wird.

Erweiterte Matrix

Arkane Macht

Talent: Erweiterte Matrix

Verfügbarkeit: 14

Kosten: +7

Für 7 ÜB braut ein Zauber in einer erweiterten Matrixe einen weiteren Faden weniger.

Gelersamkeit

Talent: alle Matrixen

Verfügbarkeit: 10

Kosten:0

Der Zauber den die Matrixe fast wird so berechnet als ob er ein kreis niedriger wäre. Muss für jede Matrixenart einzeln erlernt werden und gilt nur für Zauber in den Entsprechenden Matrixen und kann je Matrixenart mehrfach gelernt werden.

Hartnäckiges Gewebe

Talent: alle Matrixen

Verfügbarkeit: 6

Kosten:0

Für jeden Punkt Erschwernis beim Fadenweben des Zaubers wird sein Neutralisierungswert um 2 erhöht. Muss für jede Matrixenart einzeln erlernt werden und gilt nur für Zauber in den Entsprechenden Matrixen.

Macht der Gewohnheit

Talent: alle

Verfügbarkeit: 6

Kosten:0

Es kann ein Zauber einer Matrixenart zugewiesen werden, wenn sich der Zauber in der entsprechenden Matrixe befindet erhält der Char einen bonus von 3 Stufen auf Fadenweben und Spruchzauberei für diesen Zauber.

Wissen der Macht

Talent: Erweiterte Matrix

Verfügbarkeit: 10

Kosten:0

Alle Zauber in erweiterten Matrixen haben eine um 2 geringere Komplexität.

Zauberroutine

Talent: alle

Verfügbarkeit: 10

Kosten:0

Bei einem außergewöhnlichen Erfolg beim Fadenweben erhält ein Zauber in der passenden Matrixe einen weiteren Faden. Muss für jede Matrixenart einzeln erlernt werden und gilt nur für Zauber in den Entsprechenden Matrixen.

Fadenweben

Eiserner Faden

Talent: Fadenweben

Überanstrengung: 2 je min die der Faden gehalten wird

Rang: 13

Voraussetzung: Faden Halten

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

Faden des Rückrufs

Talent: Fadenweben

Rang: 5

Überanstrengung 1 pro Runde

Für 1 Punkt Überanstrengung pro Runde kann ein Charakter seine Fadenverbindung zu seiner

Waffe nutzen, um diese auch im Kampf per Levitation in seine Hand zurück zu rufen. Die Waffe bewegt sich mit 15 Schritt pro Runde auf den Charakter zu. Muss die Waffe einen Attributtest durchführen, um zum Charakter zurück zu kehren, so wird dazu die Willenskraftstufe des Charakters verwendet.

Faden Halten

Rang: 9

Talent: Fadenweben

Überanstrengung: 1 je runde die der Faden gehalten wird.

Das Talent Faden halten ermöglicht einem Charakter, einen Faden für einen Zauber zu weben und diesen Zauber bereit zu halten, bis der Magier bereit ist, ihn zu wirken. Wenn er die Probe in Fadenweben besteht, legt der Charakter eine Probe ab, um den Zauber innerhalb seiner Matrix zu konservieren. Der Mindestwurf für die Probe ist gleich der Webschwierigkeit des (der) gehaltenen Fadens (Fäden). Bei einem Erfolg kann der Charakter den Zauber für eine Anzahl von Runden gleich seinem Rang in diesem Talent halten. Der Magier kann den Zauber in einer dieser Runden wirken. In der letzten Runde kann er eine weitere Probe in Faden halten ablegen. Bei einem Erfolg kann er den Zauber noch einmal dieselbe Anzahl von Runden halten. Eine misslungene Probe bedeutet, dass der Magier den Zauber sofort wirken muss. Ein Magier kann weder einen weiteren Zauber weben noch wirken, während er einen Faden hält.

Fäden flechten

Rang: 10

Talent: Fadenweben

Überanstrengung: 1

Dieser Kniff erlaubt es, die Zahl der maximalen Anzahl von Fäden zu einem Artefakt oder einer Struktur zu umgehen, indem mehrere Charaktere einen gemeinsamen Faden zu einem Artefakt oder einer Struktur weben.

Fadenmaske

Rang: 9

Talent: Fadenweben

Überanstrengung: +2

Mindestwurf: gut

Erhöht die magische Widerstandskraft gegen astrale Sondierung eines Fadens. Es ist ein um eins höherer Erfolgsgrad nötig um den Faden zu sehen. Allerdings ist auch für die Anwendung des Kniffes ein guter Erfolg nötig.

Fadensicht

Rang: 6

Talent: Fadenweben

Überanstrengung: 1

Erlaubt dem Charakter, mittels eines temporären Fadens Schlüsselinformationen in Erfahrung zu bringen.

Die Dauer zum Weben beträgt eine Kampfrunde.

Insgesamt können mit Fadensicht nur die ersten drei Ränge eines Artefakts herausgefunden werden. Der Mindestwurf für die erste Schlüsselinformation entspricht der magischen Widerstandskraft des Artefakts, für

die zweite Schlüsselinformation wird der Erfolgsgrad um eins erhöht, für die dritte Schlüsselinformation um zwei.
Wichtig ist, dass der Charakter auf jedes Artefakt nur einmal Fadensicht anwenden darf. Auch wenn der Wurf misslingt, ist keine weitere Probe möglich.
Gefährlich ist die Fadensicht zudem: Der Charakter bindet sozusagen intuitiv das Artefakt und „öffnet“ dem Artefakt seine magische Struktur. Dadurch können z.B. Flüche, die auf dem Artefakt liegen, ausgelöst werden. Diese sind dann automatisch erfolgreich.

Faden entwaffnen

Rang: 6

Talent: Fadenweben

Überanstrengung: 2

Voraussetzung: Fäden Halten

Der Kniff erlaubt es einem Charakter, Fäden zu lösen. So muss ein Zauber nicht mehr gewährt werden, wenn alle Fäden gewoben sind oder er mit Fäden halten bereit gemacht wurde. Dazu muss dem Zauberer eine Probe gegen die Umwebschwierigkeit (zweiter Wert) gelingen.

Fadenlösen

Talent: Fadenweben Überanstrengung: 3

Wunden

Rang: 10

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

Gruppenverbindung

Rang: 6

Talent: Fadenweben

Überanstrengung: +2

Dieser Kniff ist nur einsetzbar, wenn der Charakter einer magischen Gruppe angehört. Er ermöglicht telepathisches Kommunizieren über die Gruppenfäden. Die Reichweite beträgt Rang in Fadenweben mal zehn Meilen. Sagt ein Charakter der Gruppe etwas über die Gruppenverbindung, hören automatisch alle anderen mit Gruppenverbindung das Gesagte. Es ist nicht möglich, Empfänger auszunehmen.

Angeblich soll es Möglichkeiten geben, die Kommunikation der Gruppe abzuhearn. Dazu müsste derjenige, der abhören will, aber wohl einen Gegenstand magischer Struktur eines der Gruppenmitglieder haben.

Heimgefühle

Rang: 17

Talent: Fadenweben

Überanstrengung: +1

Voraussetzung: Heimweggefühle

Dieser Kniff ist nur einsetzbar, wenn der Charakter Fäden zu einem Ort gewoben hat. Der Charakter kann stets nur einen Ort als sein Heim bezeichnen und nur dort Heimgefühle anwenden. Die Funktion ähnelt der Fähigkeit Hortgefühle der Drachen.

Jedes Mal, wenn ein Eindringling eine Aktion (z.B. Talente wie Fallen entschärfen, Fadenweben, Spruchzauberei, Lautloser Gang) an dem Ort ausführt, zu dem der Charakter Fäden gewoben hat, darf der Charakter eine Probe in Heimgefühle gegen die magische Widerstandskraft des Eindringlings machen. Wenn der Wurf erfolgreich ist, bemerkt der Charakter den Eindringling und kann bei einem guten Erfolg seine ungefähre Position in seinem Heim ausmachen.

Heimweggefühle

Rang: 10

Talent: Fadenweben

Überanstrengung: +2

Dieser Kniff ist nur einsetzbar, wenn der Charakter Fäden zu einem Ort gewoben hat. Der Charakter kann stets nur einen Ort als sein Heim bezeichnen und nur dort Heimgefühle anwenden. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Fadenweben gegen die MWSK des Ortes weiß der Cha wie weit der Ort entfernt ist und in welcher Richtung er liegt.

Massenweben

Talent: Fadenweben

Rang: 14

Kosten: 5 je Zusatz Ziel

Der Talentkniff Massenweben erlaubt es einem Zauberer ein und denselben Zauber in einer Runde auf mehrere Ziele zu wirken. Der Zauberer webt die benötigten Fäden für den Zauber den er wirken will. Pro 1 weiterem Ziel auf den der Zauber wirken soll, webt er einen weiteren Faden (unabhängig von der Zahl der Fäden die der Zauber normalerweise braucht), die Webschwierigkeit erhöht sich jeweils um 2 und der Zauberer erleidet pro (Extra-)Faden 5 Punkt Überanstrengungsschaden.

Der Magier muss vor dem Fadenweben darlegen, wieviele Ziele der Zauber betreffen soll, aber maximal so viele Ziele, wie der Rang der benutzen Zaubermatrix. Nachdem alle benötigten Fäden gewebt sind, kann der Zauberer in der darauf folgenden Runde den Zauber wirken und zwar auf so viele Ziele, wie er angesagt hat. Sollte der Magier mehr Fäden gewoben haben wie Ziele erreichbar sind, so verfallen die übrigen, er erhält aber trotzdem den vollen Überanstrengungsschaden.

Meister der Waffen

Talent: Fadenweben

Rang: 10

Überanstrengung: +3

Voraussetzung: Faden des Rückrufs

Ein Adept nutzt sein Wissen über eine Fadenwaffe um dort erfolgreich zu sein, wo Andere gescheitert sind. Nachdem er den Überanstrengungsschaden erlitten hat, kann er 1 pro gewebtem Fadenrang (kein Stufenbonus) zum Ergebnis seines Angriffswurfs addieren.

Mehrere Fäden halten

Rang: 14

Talent: Fadenweben

Überanstrengung: +2 je Zauber

Voraussetzung: Fäden Halten

Mit diesem Kniff ist es möglich gleich mehrere Fäden, als für ein Zauber nötig sind, zu halten. Es können Fadenweben viele

Zauber gehalten werden, allerdings kostet jeder Zauber 2 ÜB zusätzlich.

Talentverbindung

Rang: 10

Talent: Fadenweben

Überanstrengung: +3

Mindestwurf: Gut

Erlaubt es Charakteren gegenseitig ihre Talente zu stärken. Der Mindestwurf ist dabei die Stufe des Talents + MWSK der Zielperson und es muss ein Guter Erfolg sein.

Bei Erfolg erhält der Charakter, zu dem der Faden gewoben wurde einen Bonus in Höhe des Talenttrags des verbesserten Talent des webenden Charakters (ja der Charakter muss das Talent auch besitzen, Fadenweben ist Disziplin gebunden). Ein Charakter kann höchstens von einer Anzahl Adepten mit Talentverbindung unterstützt werden, wie seinem Kreis entspricht. Diesen Faden aufrecht zu erhalten kostet eine Aktion und 3 weiteren ÜB, je Runde.

Fallen entschärfen

Brandfalle

Rang: 10

Talent: Fallen entschärfen

Überanstrengung: +5

Voraussetzung: Falle Bauen

Der gebauten Falle kann ein magischer Effekt zugeführt werden der den Schaden durch Feuer 3 Runden lang zufügt.
(alle Fallen kniffe sind kombinierbar)

Explosionsfalle

Rang: 10

Talent: Fallen entschärfen

Überanstrengung: +5

Voraussetzung: Falle Bauen

Der gebauten Falle kann ein magischer Effekt zugeführt werden der den Schaden auf ½ Rang schritt anrichtet.
(alle Fallen kniffe sind kombinierbar)

Fallen Bauen

Rang: 6

Talent: Fallen entschärfen

Überanstrengung: +1

Mit diesem Kniff kann der Charakter Fallen jeglicher Größe und jeglicher Art legen, ausgenommen sind hier natürlich Magische Fallen. Die Falle hat folgende Werte:
Entdeckungsmindestwurf: Rang +3
Entschärfungsmindestwurf: Würfelerggebnis der Probe
Initiative: Rang mal 2
Schaden: Rang + 5
Es dauert 15 min eine Falle zu bauen.

Fallen erkennen

Rang: 6

Talent: Fallen entschärfen

Überanstrengung: -

Der MW um Fallen zu Erkennen sinkt um 2.

Falle Scharfmachen

Rang: 10

Talent: Fallen entschärfen

Überanstrengung: 1

Für einen Punkt Überanstrengung kann ein Charakter eine mechanische Falle, die keine permanente Veränderung erfahren hat (wie z.B. eine Explosion), wieder scharf machen. Die Falle kann ausgelöst, oder entschärft worden sein. Dieser Kniff erfordert eventuelle kreative Lösungen. Zum Beispiel, wenn eine Druckplatte einen 1 Tonne schweren Stein von der Decke fallen ließ, ist es vielleicht einfach, die Druckplatte wieder in die Ausgangsposition zu bringen, aber was ist mit dem Stein?

Fallenstudium

Talent: Fallen Entschärfen

Rang: 6

Überanstrengung: +2

Mit diesem Kniff spezialisiert sich der Anwender auf einen bestimmten Aspekt einer nicht-magischen Falle. Zuerst legt der Adept sich auf einen bestimmten Bereich von Fallen fest. Dies kann der Auslösemechanismus sein (Druckplattenfallen, Stolperdrahtfallen, Schlossfallen, etc.) oder auf die eigentliche Fallenart (Speerfallen, Grubenfallen, etc.). In diesem Bereich hat sich der Adept nun spezialisiert. Er wird also zum Beispiel zu einem Experten für Druckplatten oder Speerfallen. Wenn er eine dieser Fallen entdeckt, erhält er einen Bonus von +3 Stufe auf das Entschärfen.

Ein Adept kann sich während seiner Ausbildung auf mehreren Gebieten spezialisieren. Er muss den Kniff dafür mehrfach erlernen, darf aber nicht die Boni addieren.

Verlangsamende Falle

Rang: 10

Talent: Fallen entschärfen

Überanstrengung: +5

Voraussetzung: Falle Bauen

Der gebauten Falle kann ein magischer Effekt zugeführt werden der das Ziel für 3 Runden um die Hälfte verlangsamt.

(alle Fallen kniffe sind kombinierbar)

Falschheit erkennen

Beziehungen erkennen

Rang: 10

Talent: Falschheit erkennen und Lesen/Schreiben

Überanstrengung: -

Mindestwurf: gut

Bei einem Guten Erfolg erkennt der Adept auch die Beziehungen zwischen bis zu Rang Personen bei denen die Probe mit einem Guten oder Besseren Erfolg gelungen ist.

Falsche Schrift erkennen

Rang: 10

Talent: Falschheit erkennen und Lesen/Schreiben

Überanstrengung: -

Falschheit erkennen funktioniert nun auch bei Schriften oder Bildern. Der MW ist die SWSK des Verfassers.

Lügen verbessern

Falsche Schrift erkennen

Rang: 10

Talent: Falschheit erkennen und Lesen/Schreiben

Überanstrengung: +1

Der Adept ist so geübt im Umgang mit dem Erkennen von Lügen, das er selber einen Bonus von ½ Rang auf alle Lügenproben erhält.

Motiv erkennen

Rang: 10

Talent: Falschheit erkennen und Lesen/Schreiben

Überanstrengung: -

Mindestwurf: gut

Bei einem Guten Erfolg erkennt der Adept auch die Motivation des Ziels für die aktuelle oder Beschriebene Tat.

Tiefes Ergründen

Rang: 10

Talent: Falschheit erkennen

Überanstrengung: -

Mindestwurf: gut

Der Adept merkt mit einem guten Erfolg auch, wenn das Ziel eine unwahre Tatsache äußert die es selber glaubt. Der Kniff funktioniert nicht bei Religiösen oder Philosophischen Themen usw.

Verschlossenheit

Rang: 10

Talent: Falschheit erkennen

Überanstrengung: +1

Wenn dem Charakter auffällt das jemand versucht ihn zu durchschauen z.B. dieses Talent einsetzt, kann der Adept seine SWSK um Rang für 3 Runden erhöhen, aber nur gegen soziale Versuche ihn zu ergründen oder zu durchschauen.

Wahrheitsfindung

Rang: 10

Talent: Falschheit erkennen

Überanstrengung: +2

Mit Hilfe einiger anderer Personen kann ein Charakter durch Wahrheitsfindung ein Ereignis aus der Vergangenheit wiedererstehen lassen. Alle Teilnehmer müssen freiwillig an der Wahrheitsfindung beteiligt und bei der ursprünglichen Szene dabei gewesen sein. Wahrheitsfindung lässt eine Szene wiedererstehen, die sich vor höchstens Rang Jahren ereignet hat. Der Charakter spielt die Rollen all der Leute, die beim ursprünglichen Ereignis dabei waren, jetzt aber nicht zugegen sind. Jede Runde Wahrheitsfindung zeigt eine Runde des Originalereignisses noch einmal. Für jede noch einmal gezeigte Runde macht der Charakter eine Probe auf Wahrheitsfindung gegen die höchste Soziale Widerstandskraft aller Teilnehmer außer sich selbst. Ein Erfolg bedeutet, dass die Teilnehmer sagen müssen, was sie in der Originalszene sagten, und ihre ursprünglichen Handlungen wiederholen müssen. Misslingt die Probe, können die Teilnehmer sagen oder tun, was sie wollen. Die Wahrheitsfindung kann maximal so viele Runden dauern, wie es dem Rang des Charakters bei Wahrheitsfindung entspricht.

Zwangsantwort

Rang: 6

Talent: Falschheit erkennen

Überanstrengung: 3 je Frage

Wenn es dem Charakter gelingt die SWSK eines Ziels mit einer Falschheiterkennen Probe zu überwinden, kann er 3 ÜB ausgeben und eine Frage stellen. Die Zielperson muss diese Frage ehrlich mit Ja oder Nein beantworten.

Feilschen

Handels Spezialisierung

Talent: Feilschen

Überanstrengung: +1

Rang: 6

Der Adept kann sich auf eine Handelsware spezialisieren und erhält einen Bonus von 3 Stufen, wenn es um die entsprechende Ware geht.

Es sind mehrere Spezialisierungen möglich aber nur eine je Ware.

Die Waren sind.

Ausrüstungen, Kleidungen, Rüstungen/Schilde, Waffen, Boote, Alchemistische Erzeugnisse, Dienstleistungen, Luftschiffe, Magische Utensilien/ Schriften, Tiere, Informationen, Hehlerwaren, Karren/Wägen und Fadengegenstände.

Profitgier

Talent: Feilschen

Überanstrengung: +3

Rang: 10

Der Adept riskiert etwas mehr bei der Verhandlung und verändert den Warenwert zusätzlich wie folgt:
Schlechter Erfolg/ Misserfolg: weitere -5% zugunsten des Anderen
Durchschnittlicher/guter Erfolg: weitere +5% zugunsten des Charakters
hervorragender /außergewöhnlicher Erfolg: weitere +10% zugunsten des Charakters
dieser Kniff ist bis zu 3 mal erlernbar.

Schätzen

Talent: Feilschen

Überanstrengung: -

Rang: 6

Der Kniff Schätzen verleiht ein individuelles Gespür für die Menge, aber auch den wahren Marktwert eines Gegenstands. Ein Charakter kann eine Probe auf Feilschen gegen die Magische Widerstandskraft des Gegenstands machen, um festzustellen ob er einen verborgenen Wert hat, der dem oberflächlichen Betrachter nicht sofort auffällt.

Steinerne Miene

Talent: Feilschen

Überanstrengung: 3+ (s.u)

Rang: 6

Während einer Transaktion kann der Adept auch nach einer fehlgeschlagenen Feilschenprobe weiter das Talent Feilschen einsetzen, maximal so oft wie sein Talentrang. Bei jeder erfolglosen Probe bekommt der Adept 3 ÜAS mal Anzahl der Gescheiterten Proben (also 3,6,9...).

Festnageln

In den Fängen

Talent: Festnageln

Überanstrengung: +1

Rang: 6

Die Wirkung von Festnageln hält eine weitere Runde, auch wenn der Charakter etwas anderes unternimmt. Der Adept muss am Kampf beteiligt bleiben.
Der Kniff ist mehrfach erlernbar.

Niemand darf passieren

Talent: Festnageln
Überanstrengung: +3
Rang: 6

Mit diesem Kniff kann eine max 3 Schritt breiter Pass, Brücke usw. gehalten werden. Für 3 ÜB können Gegner am vorbeikommen gehindert werden. Dem Gegner muss ein Wille mit gutem Erfolg gegen den Rang von Festnageln gelingen um vorbei zu gehen.

Schnelles Festnageln

Talent: Festnageln
Überanstrengung: +7
Rang: 10
Festnageln kann auch als Freie Aktion genutzt werden.

Tödliches Festnageln

Talent: Festnageln
Überanstrengung: +3
Rang: 10
Festnageln verursacht normalen Waffenschaden. Ist aber nicht mit anderen Schadenserhöhenden Talenten und Fertigkeiten kombinierbar (z.B. Schmetterschlag, Hammerschlag...)

Feuerblut

Blutige Aura

Rang: 6
Talent: Feuerblut
Überanstrengung: 1 ÜB
Zusätzlich zu den normalen Auswirkungen von Feuerblut, kann der Charakter gegen Abgabe eines Kammerpunktes einen zusätzlichen Wurf auf Kampfgebrüll mit einem Stufenbonus von 3 machen.

Blutrache

Talent: Feuerblut
Überanstrengung: 3 +1 Erholungsprobe
Rang: 6
Erleidet der Luftpirat während eines Kampfes eine Wunde und besteht seine Niederschlagsprobe, so kann er das austretende Blut dazu nutzen seinen Gegner zu verbrennen. Er opfert eine seiner Erholungsproben und legt eine Probe im Talent Feuerblut ab. Das Ergebnis sind die Schadenspunkte die der Gegner durch das kochende Blut erleidet. Physische Rüstung schützt vor dem verursachten Schaden. Es ist keine Aktion und kann Spontan genutzt werden.

Erwachendes Feuer

Talent: Feuerblut
Rang : 10
Wenn der Charakter bewusstlos (nicht tot!) wird und jemand versucht ihn wachzurütteln (oder ein Eimer Wasser auf ihn gießt etc.), dann kann der Charakter eine Feuerblutprobe ablegen, als wenn er bei Bewusstsein wäre.

Die Anwendung des Kniffs erfolgt automatisch nach dem ersten "Wachrüttelversuch". Der Schaden sinkt hierbei mindestens auf 1 unter Bewusstlosigkeitsschwelle, oder um das Ergebnis der Feuerblutprobe, je nachdem was mehr Schaden heilt.

Feurige Wunde

Talent: Feuerblut
Rang : 10
Wenn das Ergebnis der Feuerblutprobe grösser ist als die Verwundungsschwelle des Charakters so heilt Feuerblut automatisch eine Wunde.

Friedens Flamme

Rang: 9
Talent: Feuerblut
Überanstrengung: -
Wenn der Adept in der Letzten Runde keinen Schaden erhalten hat, erhält er + 5 Stufen auf Feuerblut.

Innere Flamme

Kniff zum Talent: Feuerblut
Verfügbarkeit: ab Rang 14
Voraussetzung: Erwachendes Feuer
In jeder Runde in der, der Charakter bewusstlos ist kann er eine Feuerblutprobe ablegen, Beginnend bei der Zweiten Runde der Bewusstlosigkeit.

Novablut

Rang: 17
Talent: Feuerblut
Überanstrengung: s.u.
Die Aktivierung von Feuerblut verursacht eine Explosionswelle, die allen innerhalb von drei Schritt Umkreis herum Schaden in Höhe des Würfelergebnisses zufügt. Diese Aktivierung kostet ein Karma. Feuerblut heilt 4 Schadenspunkte weniger als gewöhnlich wenn man den Kniff einsetzt.

Trollblut

Talent: Feuerblut
Überanstrengung: 1 Erholungsprobe +X Karma
Rang: 18
Luftpiraten die es geschafft haben, das Talent Feuerblut in solcher Perfektion zu meistern, können ihr Blut vor einem Kampf besonders in Wallung bringen. Sie stimmen sich mit einem leisen, tiefen Summen auf die kommende Schlacht ein und erhitzen ihr Blut in Vorfreude auf den bevorstehenden Kampf oder das Entern eines Luftschiffes. Die Konzentration zum Einsatz von Trollblut dauert eine Minute und verbraucht genau wie Feuerblut eine Erholungsprobe. Während der Luftpirat Trollblut aktiviert hat, erhält der Luftpirat in jeder Kampfrunde zu seinen Kampffaktionen zusätzlich eine Regenerationsprobe (ohne eine Erholungsprobe zu verbrauchen) in Höhe seines Ranges im Talent Feuerblut. Die Dauer von Trollblut entspricht dem Kreis des Luftpiraten in Runden. Der nötige Karmapunkt muss bei jeder Regenerationsprobe gewürfelt werden.

Flinke Hand

Astrallwirbel

Rang: 14
Talent: Flinke Hand
Überanstrengung: +7
Der Gegenstand kann durch den Astralraum transportiert werden.

Flinke Hand entdecken

Rang: 6
Talent: Flinke Hand
Überanstrengung: -
Der MW um das Talent oder die Fertigkeit flinke Hand zu kontern ist um 2 Reduziert.

Meister Dieb

Rang: 10
Talent: Flinke Hand
Überanstrengung: +3
Der Gegenstand darf bis zu 12 Zoll lang sein. Der Kniff kann ein weiteres Mal gewählt werden um Gegenstände bis zu 24 Zoll zu bewegen.

Telekinese

Rang: 10
Talent: flinke Hand
Überanstrengung: +1je Meter
Für Jeden eingesetzten ÜB kann die Reichweite des Talents auf 1 Schritt ausgeweitet werden, bis zu Rang Schritt. Der Gegenstand bewegt sich wirklich mittels Telekinese, weshalb Konzentration und Gesten nötig sind.

Personen Tausch

Rang: 14
Talent: Flinke Hand
Überanstrengung: +5 für beide
Es kann eine maximal 2 Schritt entfernte bereitwillige und eingeweihte Person mit dem eigenen Platz getauscht werden, wenn dieses Physisch möglich ist (nicht durch Mauern durch...)

Fluch aufheben

Dämonischer Fluch aufheben

Rang: 10
Talent: Fluch Aufheben
Überanstrengung: +9
Voraussetzung: Starker Fluch aufheben
Es ist jetzt auch möglich Dämonische Flüche nach den Standard Regeln aufzuheben.

Fluchbrecher

Rang 10
einfacher 7ÜB, 15 miltlerer, 30 Schwerer
Erfolg: hervorragend
Dieser Kniff ermöglicht einem Charakter ein Fluch dauerhaft zu brechen. Um diesen Kniff an anzuwenden, legt er eine Probe auf Fluch Aufheben gegen die magische Widerstandskraft des Gegenstands oder die Stufenzahl des Flugs ab, je nachdem, was höher ist. Ist die Probe erfolgreich wird der Fluch dauerhaft neutralisiert. Ansonsten wirkt das Talent Fluch Aufheben ganz normal. Es können nur solche Flüche dauerhaft gebannt die auch kurzfristig neutralisiert werden können.

Fluchgespür

Talent: Fluch Aufheben Überanstrengung: +2
Rang: 6

Mit Fluchgespür ist es möglich festzustellen ob ein Gegenstand oder eine Person verflucht ist, ohne sie zu berühren. Dieser Kniff hat eine Reichweite von drei Schritten.

Fluch Übertragung

Talent: Fluch Aufheben Überanstrengung: +14
Rang: 14

Der Waffenschmied kann einen Fluch auf ein anderes Ziel übertragen. Beide Ziele müssen sich innerhalb von drei Schritten Reichweite des Charakters befinden. Nun legt er als Erstes eine Probe im Fluch Aufheben gegen die Magische Widerstandskraft des verfluchten Ziels ab. Bei einer erfolgreichen Probe folgt eine weitere Probe gegen die Magische Widerstandskraft des Ziels, auf die der Fluch übertragen werden soll. Es können nur Flüche übertragen werden die der Charakter auch neutralisieren kann.

Fluch Verstärken

Rang: 14
Talent: Fluch Aufheben
Überanstrengung: +6

Dieser schreckliche Talent Kniff wurde von einem Waffenschmied erschaffen, der Raggok folgte. Ein Adept muss einen verfluchten Gegenstand haben, um diesen Kniff einsetzen zu können. Fluch verstärken verschiebt die Fluch Kategorie um eins, was die Auswirkungen des Fluchs für eine Zeitperiode gleich einer Fluch Aufheben Probe verstärkt. Technisch funktioniert Fluch Verstärken wie Fluch Aufheben.

Mal Tragen

Talent: fluch aufheben
Rang: 14
Überanstrengung: -
Voraussetzung: Dämonischer Fluch aufheben
Der Kniff befähigt dem Adepten 1/2 Rang in Fluch aufheben Dämonen Male zu Unterdrücken. Dazu muss ihm allerdings eine Probe gegen die MWSK des Dämons gelingen.

Mal absorbieren

Talent: fluch aufheben
Rang: 10
Überanstrengung: +4
Voraussetzung: Dämonischer Fluch aufheben
Der Adept kann mittels dieser Technik versuchen, anderen Namensgebern ihr Dämonenmal abzunehmen, und auf sich selbst zu übertragen.

Mal absorbieren

Talent: fluch aufheben
Rang: 14
Überanstrengung: +9
Voraussetzung: Dämonischer Fluch aufheben
Der Adept kann mittels dieser Technik versuchen, Namensgebern ihr Dämonenmal kurzzeitig zu neutralisieren. Es funktioniert so wie Fluch aufheben.

Starker fluch aufheben

Rang: 6
Talent: Fluch Aufheben
Überanstrengung: +4
Es ist jetzt auch möglich starke fluche nach den Standard Regeln aufzuheben.

Fremdsprachen

Kommunikation mit Insekten

Rang: 10
Talent: Fremdsprache
Überanstrengung: -
Mindestwurf: gut
Mit Hilfe dieses Kniffes ist es möglich auch mit Insekten zu Kommunizieren. Dafür ist aber mindestens ein guter Erfolg nötig und kann je Insekt auch deutlich schwerer ausfallen.

Spezialisieren

Rang: 6
Talent: Fremdsprache
Überanstrengung: -
Es ist möglich sich auf eine Fremdsprache zu spezialisieren und bei Proben einen Bonus von 3 Stufen zu erhalten, dieser Kniff ist mehrfach erlernbar.

Sprachbegabung

Rang: 10
Talent: Fremdsprache
Überanstrengung: +1
Der Kniff Sprachbegabung verleiht einem Charakter die vorübergehende Begabung, jede Sprache zu sprechen, solange er zuvor zumindest sieben verschiedene Worte in dieser Sprache hat sprechen hören. Der Charakter macht eine Probe auf Fremdsprache, um mit anderen zu kommunizieren.

Tiersprache

Rang: 6
Talent: Fremdsprache + Teirfreundschaft
Überanstrengung: +2
Mindestwurf: gut
Es ist kurzzeitig möglich mit einer erfolgreichen guten Probe in Fremdsprachen mit einem Tier zu sprechen.

Übernatürliche Kommunikation

Rang: 6
Talent: Fremdsprache
Überanstrengung: -
Mindestwurf: gut
Als Range für Fremdsprachen könne auch Kommunikationen mit nicht Namensgebern gewählt werden z.B. Feuerelementare, Geister, Erdelemente, Drachen...
Allerdings ist ein guter Erfolg nötig. Beachte das es dämonisch nicht als einheitliche Sprache gibt und wie bei elementarsprachen keine Kommunikation mit Holzelementen möglich ist.

Gassenwissen

Gefahren der Stadt
Talent: Gassenwissen
Rang: 6
Überanstrengung: +2

Der Adept erhält zusätzlich einen Eindruck von den Gefahren die in der Stadt lauern z.B. Tavernen oder Gassen die gemieden werden sollten, Verfluchte Häuser oder Gefährliche Tiere oder Dämonen die sich in der Stadt aufhalten. Dabei werden nur Oberflächliche Informationen bekanntgegeben z.B. am alten Hafen gibt es im Wasser noch giftige Risenkracken oder in der Mördergasse verschwinden immer wieder Namensgeber. Konkrete Informationen sind damit nicht zu bekommen.

Gefahren des Kears

Talent: Gassenwissen
Rang: 10
Überanstrengung: +2
Voraussetzung: Gefahren der Stadt und Kearwissen
Der Adept erhält zusätzlich einen Eindruck von den Gefahren die in diesem Kear lauern z.B. ob es noch Einheimische gibt die schlechtgelaunt sind, ob es Fallen oder Flüche gibt oder ob Dämonen noch im Kear sind. Dabei werden nur Oberflächliche Informationen bekanntgegeben z.B. Es gibt noch Beißer im Kear, einige Kadavermenschen bewohnen noch das Kear, im ostteil gibt es noch einige Fallen, hier soll es verfluchte Statuen geben. Konkrete Informationen sind damit nicht zu bekommen.

Gefahren des Ortes

Talent: Gassenwissen
Rang: 10
Überanstrengung: +2
Voraussetzung: Gefahren der Stadt und Ortswissen erlangen
Der Adept erhält zusätzlich einen Eindruck von den Gefahren die in der Ort lauern z.B. ob es Raubtiere gibt, wie die Einheimischen auf Fremde reagieren oder Dämonische Aktivitäten. Dabei werden nur Oberflächliche Informationen bekanntgegeben z.B. Es gibt hier Windlingskaniballen, ein Drache überliegt manchmal das Gebiet oder Opfer eines Wurmschädel wurden hier letzten gefunden. Konkrete Informationen sind damit nicht zu bekommen.

Kaerwissen

Talent: Gassenwissen
Rang: 10
Überanstrengung: +1
Wenn der Adept ein Kaer betritt, kann er am Tor oder irgendwo innerhalb des Kaers ein 15 minütiges, meditatives Ritual durchführen, dass ihm Wissen über das Kaer verleiht. Um dies zu erreichen, muss er am Ende der Ritualzeit eine Probe ablegen, der Mindestwurf ist 10 kleines Kear, 15 mittleres Kear, 20+ großes Kear. Er kann sich darin nun intuitiv orientieren und kennt alle wichtigen Punkte und Orte im Kaer.

Kaerwissen erlangen verleiht dem Adepten immer nur Wissen über ein Kaer. Will er Wissen über ein anderes Kaer erlangen, führt er das Ritual dort erneut durch. Das Wissen über das vorherige Kaer ist nicht mehr verfügbar, dafür jetzt das über das Neue.

Ortswissen Erlangen

Talent: Gassenwissen
Rang: 10
Überanstrengung: +1

Dieser Kniff erlaubt auf magische Weise permanent etwas über einen neuen Platz zu erlernen. Jeder Rang in Gassenwissen erlaubt einen neue Wissensfertigkeit über den physischen Ort zu erlernen. Einmal einem Rang zugeordnet kann es nicht verwendet werden um neues Wissen zu erlangen. Um das Wissen zu erlangen muss der Charakter an sieben Tagen jeweils eine Stunde über die Natur des Platzes meditieren oder es erkundschaffen. Bei einem Erfolg (MW s,u) kann sich der Charakter das gelernte Ortswissen zu seinen Wissensfertigkeiten hinzufügen, wobei seine Stufe in Gassenwissen benutzt wird.

Ort Schwierigkeit
Stark bevölkerter Platz 10
Leicht bevölkerter Platz 13
Ehemals bevölkerter Platz 16
Unbewohntes Land 20

Stadt Spezialisierung
Talent: Gassenwissen
Rang: 6
Überanstrengung: -
Es ist möglich sich auf eine Stadt zu spezialisieren und bei Proben einen Bonus von 3 Stufen zu erhalten, dieser Kniff ist mehrfach erlernbar und der Bonus ist auch hilfreich bei evtl. Wissensfertigkeiten über diese Stadt, auch wenn diese durch Ortswissen erlangt gelernt wurden.

Gedanken Verbergen

Blick des Vergessens
Rang: 12
Talent: Gedanken Verbergen
Überanstrengung: +7 (insgesamt 10)
Voraussetzung: Gedankenwelle
Mit diesem Kniff ist es möglich Gedankenwelle auf 100 Schritt auszuweiten, allerdings ist dafür Blickkontakt nötig.

Gedankensenden
Rang: 6
Talent: Gedanken Verbergen
Überanstrengung: +3
Es ist möglich seine Gedanken durch Illusionen auszudrücken. Alle Illusionszauber die diese Gedanken ausdrücken erhalten den Rang auf Spruchzauberei und Wirkung.

Gedankenwelle
Rang: 10
Talent: Gedanken Verbergen
Überanstrengung: +3
Der Kniff ermöglicht es die Gedanken anderer vor sich selber zu verbergen und eine Zielperson zu verwirren. Der Charakter legt eine Gedanken Verbergen- Probe gegen die Magische Widerstandskraft der Zielperson ab. Wenn er die Probe besteht, werden alle Gedanken im Bewusstsein der Zielperson davon gespült. Sie verliert völlig den gedanklichen Faden, doch die damit verbundene Magie löst auch noch eine vage angenehme Empfindung aus. Die Wirkung hält für eine Anzahl von Runden gleich dem Rang des Charakters. Die Reichweite des Kniffes beträgt 1 Schritt. Gedankenwelle kann nicht im Kampf eingesetzt werden.

Lied des Vergessens
Talent: Gefühlsmelodie und Gedanken verbergen
Rang: 14
Überanstrengung +2
Alle die dieses Lied in 15 Metern Umkreis hören können verlieren permanent Erinnerungen an ihre jüngste Vergangenheit. Der Adept ist als einziger davon nicht betroffen. Der Barde macht eine Probe gegen die höchste MWSK +1 pro weiteres Ziel. Die Zeit an die die Opfer keine Erinnerung mehr haben richtet sich nach der Dauer des Spiels und des Erfolgsgrades des Adepten. Bei einem Durchschnittserfolg verliert ein Opfer 1 Stunde pro halbe Stunde Spiel, bei einem guten Erfolg sind dies schon Tage, ein hervorragender Erfolg lässt Wochen verschwinden und eine außergewöhnlicher Erfolg raubt den Opfern Monate der Erinnerung.
Das Lied aber löst bei jeder Benutzung, beim Adepten eine Talentkrise aus, da es Eigentlich der Disziplin zuwider läuft.

Verwirrung
Rang: 6
Talent: Gedanken Verbergen
Überanstrengung: +1
Ein Ziel wird im Kampf so verwirrt das seine nächste INI auf 1 gesetzt wird. Dazu muss eine Probe gegen die MWSK gelingen.

Züchtigung
Rang: 10
Talent: Gedanken Verbergen
Überanstrengung: +2
Voraussetzung: Verwirrung
Ein Ziel wird im Kampf so verwirrt das es seine Mystische Rüstung um den ½ Rang senkt. Dazu muss eine Probe gegen die MWSK gelingen.

Gedankenkette

Duldsamer Verbündeter
Talent: Gedankenkette
Rang: 10
Überanstrengung -
Auf ein Ziel auf dem Gedankenkette liegt kann der Adept Schaden in Höhe eines Talentwurfes als Überanstrengungsschaden übertragen. Das Ziel muss den Schaden freiwillig nehmen.

Gedanken lesen
Talent: Gedankenkette
Rang: 10
Überanstrengung +7
Das Talent kann genutzt werden um bei Zielen nach bestimmten Gedanken zu suchen. Der MW wird ähnlich wie bei Wissensfertigkeiten berechnet.

Gedanken Schirm
Talent: Gedankenkette
Rang: 6
Überanstrengung +2

Der Adept kann die Mystische Rüstung eines freiwilligen Ziels nutzen, wenn Gedankenkette auf ihm wirkt.

Gruppenkette
Talent: Gedankenkette
Rang: 6
Überanstrengung +1je Ziel
Es ist möglich die Gedankenkette auf mehrere Ziele anzuwenden. Dabei steigt der MW auf höchste MWSK +1 je Ziel und die ÜB auf 1 je Ziel. Es können maximal ½ Rang Ziele gewählt werden.

Magietausch
Talent: Gedankenkette
Rang: 10
Überanstrengung +4
Der Charakter kann seine MWSK mit einem bereitwilligen Ziel Tauschen.

Talentgeschenk
Talent: Gedankenkette
Rang: 10
Überanstrengung +4
Der Adept kann eins seiner Talente für eine Runde auf einen anderen Adepten übertragen.

Vertrauen auf die Gruppe
Talent: Gedankenkette
Rang: 10
Überanstrengung +2
Voraussetzung: Gedanken Schirm und Gruppenkette.
Die Gruppe kann die höchste Mystische Rüstung aus der Gruppe wählen und benutzen.

Gefestigter Geist:

Doppelt Gefestigter Geist
Talent: Gefestigter Geist
Rang: 14
Überanstrengung +4
Das Talent steigert die MWSK und die SWSK um den Rang.

Erhöhte Konzentration
Talent: Gefestigter Geist
Rang: 6
Überanstrengung +3
Das Talent hält 2 Runden Länger.
Der Kniff kann mehrfach gelernt werden.

Gestärkter Magiefluss
Talent: Gefestigter Geist
Rang: 6
Überanstrengung -
So lange das Talent wirkt hält jeder Positiver Zauber 2 Runden länger, wenn der Charakter dieses möchte.
Der Kniff kann mehrfach gelernt werden.

Magische Abstoßung
Talent: Gefestigter Geist
Rang: 6
Überanstrengung -
So lange das Talent wirkt hält jeder Negativer Zauber 2 Runden kürzer, wenn der Charakter dieses möchte.
Der Kniff kann mehrfach gelernt werden.

Magische Zerstörung

Talent: Gefestigter Geist

Rang: 10

Überanstrengung -

So lange das Talent wirkt ist die Wirkung jedes Zaubers um 3 erhöht.

Gefühlsmelodie

Epos

Talent: Gefühlsmelodie

Rang: 5

Überanstrengung 2ÜB je Stunde

Der Kniff erlaubt es einem Troubadour, seine Gefühlsmelodie über eine längere Zeitspanne als normal einzusetzen. Bei der Anwendung dieses Kniffs legt der Adept seine erforderliche Probe auf Gefühlsmelodie einmal je Stunde ab, in der vorgetragen wird, anstelle einmal je halbe Stunde am Ende des Liedes oder der Geschichte kann der Charakter das beste Ergebnis aller Proben auf Gefühlsmelodie wählen, um die Wirkung seiner Vorführung auf das Publikum festzulegen.

Lied der Begierde

Talent: Gefühlsmelodie und Taschendiebstahl

Rang: 10

Überanstrengung: +3

Mindestwurf: Hervorragend

Der Kniff Lied der Begierde erlaubt es einem Charakter, seinen Zuhörern in einem gewissen Grad zu lenken, indem er ihre Ziele sinkt, die sie dann machen wollen.

Hierbei legt der Troubadours eine Gefühlsmelodieprobe ab. Bei einem Treffer, der die SWSK des Zuhörers mit der höchsten sozialen Widerstandskraft mit dem Erfolg hervorragend übertrifft, schafft er es. Bei einem heroischen Treffer darf er die Möglichkeiten des zweiten Grades benutzen (siehe dafür weiter unten!).

Bei schlechteren Erfolgen wirkt sich das Talent Gefühlsmelodie normal aus, als ob nichts wäre. Vielleicht findet 'dann der ein oder andere Zuhörer irgendetwas an deinem Lied komisch.

Der Kniff kann keineswegs so wirken wie das Talent Mob aufwiegeln! Es ist eher eine "Unterstufe" davon!

Möglichkeiten bei erster Grad Beim ersten Grad handelt es sich um einen hervorragenden Treffer. Dort kannst du die Zuhörer dazu bewegen, irgendetwas zu tun, was ihnen keinen Schaden anrichten sollte. Bei Schaden werden sie vom "Zauber" erlöst. Es könnte zum Beispiel das Geben von bis zu einem je nach Publikum viel Geld sein. Hinzu kannst du sie auch gegen eine Person aufbringen, zu denen sie als Grundhaltung unfreundlich oder niedriger haben.

Möglichkeiten bei zweiter Grad Beim zweiten Grad handelt es sich um einen heroischen Treffer. Hier kannst du die Zuhörer dazu verleiten, einen Gegenstand mit einem Wert unter Rang von Gefühlsmelodie x 10 Silbertaler zu holen oder zu stehlen. Hierbei dürfen sie weder Schaden noch eine Wunde bekommen. Bei Schaden werden sie vom "Zauber" erlöst.

Bei diesem Grad gibt es noch zwei extra Überanstrengungsschaden!

Lied der Blüte

Talent: Gefühlsmelodie und

Schadensverteilung

Rang: 14

Überanstrengung: +3

Mit einem hoffnungsvollen Stück spielt der Charakter auf eine Figur oder ein lebendes Objekt ein. Schon nach kurzer Zeit beginnen die Wunden des Ziels zu heilen (bzw. die Pflanze beginnt zu wachsen). Hierfür wird eine Probe gemacht; das Ziel wird um den entsprechenden Wert geheilt. Das Lied kann nicht 2-mal hintereinander gespielt werden. Pro angefangenen 15-Punkten Heilung verliert das Ziel eine Erholungsprobe (bei z.B. 3 Punkten also eine, bei 29 zwei und bei 32 schon drei)! Reichen die verbleibenden Erholungsproben nicht aus, so wird das Ziel um den maximal möglichen Wert geheilt.

Lied der Lockung

Talent: Gefühlsmelodie und Tierfreundschaft

Rang: 9

Überanstrengung 2 pro Min.

Der Barde kann mit diesem Lied beliebige Wesen anlocken, oder hinter sich herlocken z. B. alle Ratten in einem 200 Meter Kegel. Er kann die Art, das Alter und das Geschlecht der Ziele frei wählen. Solange der Adept spielt, hören die Ziele ihm verzückt zu. Endet das Lied, sind sie wieder Herr ihrer selbst. Der Troubadour macht einen Wurf gegen die höchste MWSK +1 pro 2 weiteren Zielen. Bei Erfolg tritt die Wirkung ein.

Lied der Inspiration

Talent: Gefühlsmelodie

Rang: 6

Überanstrengung: siehe Text

Der Kniff Lied der Inspiration erlaubt einem Troubadour, sein Talent Gefühlsmelodie einzusetzen, um die Fähigkeiten seiner Gefährten zu steigern. Der Kniff kann jederzeit eingesetzt werden, auch im Kampf, und die Gefährten des Troubadours haben sofort etwas davon. Um den Kniff einzusetzen, muß der Troubadour eine Reihe inspirativer Lieder komponieren, die er im passenden Moment singen kann. Er muss für jede Form von Aktivität, die er unterstützen will, ein eigenes Lied parat haben, beispielweise um die Fähigkeiten seiner Gefährten für Initiative-, Angriffs- und Schadensproben im Kampf oder gar für Erholungsproben zu steigern.

Um diesen Kniff einzusetzen, muß der Troubadour eine Probe in Gefühlsmelodie gegen die höchste Soziale Widerstandskraft der Gefährten machen, die er inspirieren will. Er kann allerdings nicht beschließen, einige seiner Gefährten zu übergehen - er muß alle oder keinen inspirieren. Scheitert die Probe, dann klappt der Kniff nicht. Gelingt sie, erhalten alle Gefährten des Troubadours für die fragliche Probe einen Stufenbonus, der davon abhängt, wieviel Überanstrengung der Troubadour sich zumuten möchte. Für jeden Punkt Überanstrengung, den der Troubadour pro Runde hinnimmt, erhöht jeder seiner Gefährten die fragliche Probe um zwei Stufe. Wenn also einem Troubadour eine Probe in

Gefühlsmelodie gelingt und er 3 Punkte Überanstrengung hinnimmt, erhält jeder inspirierte Gefährte für diese Runde einen Stufenbonus von 6 für die relevante Probe. Der Effekt endet wenn der Charakter aufhört zu Spielen.

Der Kniff ist mehrfach lernbar.

Lied der Ruhe

Talent: Gefühlsmelodie

Rang: 6

Überanstrengung: 1 je KR

Der Spielmann beginnt mit einem sanften, aber auffordernden Lied. Die betroffene Figur hört auf zu kämpfen/streiten/....., allerdings nur, solange der Spielmann es mit seinem bloßen Willen unter Kontrolle behalten kann. Dazu führt der Spieler eine Talentprobe gegen die SWSK des Ziels aus. Die Betroffene Figur gibt dann entsprechend Talentrang=Runden Ruhe. Wird das Ziel von etwas getroffen, so „wacht es auf“. Der Spielmann muss das Lied selbst aufrechterhalten (keine Aktionen).

Lied der Tanzlust

Talent: Gefühlsmelodie

Rang: 5

Überanstrengung 2 je Minute

Mindesterfolg gut

Dieser Kniff wirkt von der ersten Minute an in 30 Metern Umkreis um den Adepten, er selbst ist davon nicht betroffen. Der Barde zwingt alle Intelligenzwesen, deren SWSK er mit einem guten Erfolg übertrifft, dazu ekstatisch zu tanzen. Ihre Körper bewegen sich gegen ihren Willen wie von selbst. Pro angefangene Minute erleiden die Opfer Schaden der Stufe 4 durch Erschöpfung, gegen den Rüstung unwirksam ist. Wird dabei die Bewusstlosigkeitsschwelle überschritten, so brechen die Opfer bewusstlos zusammen. Den Opfern steht alle 2 Runden ein Wurf auf Willenskraft gegen den Wirkungswurf zu um die Wirkung zu brechen. Der Zauber „Magie neutralisieren“ mit dem Rang des Adepten als Zauberkreis hilft ebenfalls. Der Kniff wirkt nicht im Kampf!

Lied der Tapferkeit

Talent: Gefühlsmelodie

Rang: 5

Überanstrengung +3

Mindesterfolg Durchschnitt

Spielt der Adept mindestens 10 Minuten lang Heldenlieder, So steigert er die SWSK gegen Angsteffekte aller Personen in 15 Metern Umkreis um den Rang in Gefühlsmelodie. Diese Wirkung hält danach noch 30 Minuten an. Der Barde wirft eine Probe in Gefühlsmelodie gegen die höchste SWSK +1 pro weitere Person.

Lied des Fesseln

Talent: Gefühlsmelodie

Rang: 5

Überanstrengung +2

Mindesterfolg Durchschnitt

Dieser Kniff bewirkt, dass alle Wesen von menschlicher Intelligenz, alles stehen und liegen lassen, und schweigend der Musik des Troubadours lauschen wollen. Der Adept macht eine Probe gegen die höchste MWSK aller Zuhörer in 30 Metern Umkreis, was min 1 Min. Spielzeit in Anspruch nimmt. Dabei

steht jedem Ziel ein Willenskraftwurf zu um sich gegen die Wirkung zur Wehr zu setzen, auch sind alle die die Musik nicht hören können von der Wirkung ausgenommen. Bei Erfolg tritt die Wirkung ein. Störenfriede, die nicht von der Wirkung betroffen sind, und keine Ruhe geben, ziehen sich den Zorn der Betroffenen zu, und müssen sogar mit Angriffen rechnen. Alle Opfer des Liedes sind aber absolut Herr über sich selbst, außer dass sie den Wunsch verspüren der Musik zu lauschen. Bei einem Notfall oder Übergriff können sie ohne Einschränkungen handeln.

Lied des Helden

Talent: Gefühlsmelodie

Rang: 9

Überanstrengung +5

Lied des Helden erlaubt einem Charakter, seine Körperliche Widerstandskraft gegen Angriffe zu erhöhen. Der Charakter singt oder summt ein kleines Lied vor sich hin und macht eine Probe auf Lied der Ablenkung gegen die höchste Magische Widerstandskraft all seiner Gegner +1 für jeden zusätzlichen Gegner. Gelingt die Probe, steigt die Körperliche Widerstandskraft des Charakters um den Rang bei Liedes Helden. Während er singt, kann er noch etwas anderes tun, dabei aber nur zusätzliche Handlungen wählen, bei denen er nicht sprechen muss. Sobald er zu singen aufhört, verliert der Charakter die Vorzüge des Liedes. Jedes Lied kann maximal so viele Runden durchgehalten werden, wie das Ergebnis der Probe auf Lied des Helden ergibt, aber es kann natürlich auch schon früher abgebrochen werden.

Lied des Schmerzes:

Talent: Gefühlsmelodie

Rang: 10

Überanstrengung: +3

Dieses Stück gehört zu den wohl eher gefährlichen und verantwortungsvollen Methoden, sich um seine Gäste zu ... kümmern. Ähnlich wie Lied des Wahns, wird eine eher wirre Melodie angestimmt. Allerdings sind die Töne extrem hoch, so dass das Ziel schlimme Schmerzen verspürt, und in Panik gerät, Nasenbluten auftritt, etc. Dieses Lied besteht aus 2 Phasen(also 2 Runden).
1. Phase: Nach dem Anspiel wird eine Talentprobe gegen die gegnerische MWSK geführt, bei deren Erfolg die nächste Phase eintritt.
2. Phase: Es wird gegen die gegnerische SWSK gewürfelt(Talentprobe), um zu entscheiden, ob der Gegner Schaden erleidet oder nicht. Ist die Probe erfolgreich, so erhält das Ziel Schaden in Höhe des gewürfelten Ergebnisses – mystische Rüstung schützt hiergegen. Außerdem erleidet das Ziel für die nächsten zwei Runden einen Hörsturz, was es zwar gegen alle Lieder außer „Lied der Blüte“ unempfindlich werden lässt, allerdings hört es auch die Geräusche und Stimmen um es herum nicht mehr.

Lied des Vergessens

Talent: Gefühlsmelodie und Gedanken

verbergen

Rang: 14

Überanstrengung +2

Alle die dieses Lied in 15 Metern Umkreis hören können verlieren permanent Erinnerungen an ihre jüngste Vergangenheit. Der Adept ist als einziger davon nicht betroffen. Der Barde macht eine Probe gegen die höchste MWSK +1 pro weiteres Ziel. Die Zeit an die die Opfer keine Erinnerung mehr haben richtet sich nach der Dauer des Spiels und des Erfolgsgrades des Adepten. Bei einem Durchschnittserfolg verliert ein Opfer 1 Stunde pro halbe Stunde Spiel, bei einem guten Erfolg sind dies schon Tage, ein hervorragender Erfolg lässt Wochen verschwinden und eine außergewöhnlicher Erfolg raubt den Opfern Monate der Erinnerung.

Das Lied aber löst bei jeder Benutzung, beim Adepten eine Talentkrise aus, da es Eigentlich der Disziplin zuwider läuft.

Lied des Wahns:

Talent: Gefühlsmelodie

Rang: 13

Überanstrengung: +15

Der Charakter stimmt ein rasantes Lied an, das scheinbar aus vielen einzelnen „Schnipseln“ besteht, und völlig falsch klingt. Die Gegner wird davon so gefesselt, dass er durchdreht und vergisst, wer Freund und wer Feind ist. Dazu muss der Spieler eine Talentprobe gegen die gegnerische SWSK machen. Wenn die Ziele das nächste mal am Zug sind, muss es eine Willenskraftprobe gegen die Charismastufe des Charakters machen, bei einem Erfolg (für den Gegner versteht sich) passiert nichts. Misslingt die Probe jedoch, so greift der oder die Betroffene die nächste, in Reichweite stehende, Figur an. Zauber kommen jedoch nicht zum Einsatz, da man sich dazu konzentrieren muss, der Angriff wird ansonsten normal ausgerechnet.

Loblied

Talent: Gefühlsmelodie und Erster Eindruck

Rang: 5

Überanstrengung +2

Mit diesem Lied schmeichelt der Troubadour den Mächtigen, um sie sich geneigt zu machen, oder er würdigt heldenhafte Taten, besondere Tugend und andere Verdienste. Dadurch steigt vorübergehend der natürliche Charismawert der Ziele gegenüber anderen Zuhörern in 30 Metern Umkreis. Der Adept macht eine Probe „Gefühlsmelodie“ gegen die SWSK des Ziels. Bei einem Durchschnittlichen Erfolg steigt der Wert um 2, bei einem guten um 4, bei einem hervorragendem um 6 und bei einem außergewöhnlichen Erfolg um 10 Punkte. Der Barde muss mindestens 30 Minuten lang Spielen, um die Wirkung eintreten zu lassen. Der Adept kann KEIN „Loblied“ auf sich selbst singen, der im Lied Gerühmte ist aber eher geneigt, dem Schmeichler zuzuhören: Seine Einstellung ändert sich vorübergehend zu Gunsten des Adepten um 1 Stufe.

Schlachtenlied

Talent: Gefühlsmelodie

Rang: 13

Überanstrengung: +2

Für 2 ÜB je KR kann der Troubadour dieses Lied singen und seine Kampfkraft und die Seiner Gefährten zu erhöhen. Der Charakter

singt oder summt ein kleines Lied vor sich hin und macht eine Probe auf Gefühlsmelodie gegen die höchste MWSK all seiner Gegner +1 für jeden zusätzlichen Gegner. Gelingt die Probe, steigt der Angriffswert und Schaden des Charakters um je 5 und bis zu Kreis Gefährten die den Troubadour hören können, ebenfalls um 5. Während er singt, kann er noch etwas anderes tun, dabei aber nur zusätzliche Handlungen wählen, bei denen er nicht sprechen muss.

Schlaflied

Talent: Gefühlsmelodie

Verfügbarkeit: 10

Überanstrengung: 1 Karma

Mindestwurf: hervorragend

Der Troubadour kann versuchen Kreaturen (Namensgeber, Tiere, Dämonen) in den Schlaf zu singen/spielen. Die Dauer des Liedes beträgt mindestens 15 Minuten, in denen das Ziel langsam Müde wird und schließlich einschläft. Der Troubadour muss einen Karmapunkt aufwende, darf aber den Karmawürfel nicht verwenden. Das Ergebnis der Probe wird mit der MWSK des Zieles verglichen Für jedes weitere Ziel steigt der Mindestwurf um 1. Ist es ein Hervorragender Erfolg, so schläft das Ziel in kurzer Zeit ein.

Geistwaffe

Geistsarsenal

Talent: Geistwaffe

Rang: 18

Überanstrengung: -

Es können beliebig viele Geistgegenstände gerufen werden, allerdings kann sie nur der Herbeirufener benutzen sonst lösen sie sich auf.

Geistrüstung

Talent: Geistwaffe

Rang: 5

Überanstrengung: +2

Anstelle einer Waffe wird eine Rüstung mit Rang physische Rüstung ohne Mystischer Rüstung erschaffen.

Geistschild

Talent: Geistwaffe

Rang: 9

Überanstrengung: +2

Anstelle einer Waffe wird ein Schild erschaffen, dass die KWSK um ½ Rang erhöht.

Geistzweihänder

Talent: Geistwaffe

Rang: 5

Überanstrengung: +5

Die Waffe wird Zweihändig geführt und der Schaden der Waffe wird um 3 erhöht.

Geistzweitwaffe

Talent: Geistwaffe

Rang: 9

Überanstrengung: -

Es können 2 Einhändig geführte Waffen gleichzeitig gerufen werden.

Geisterwurfaffe
Talent: Geistwaffe
Rang: 13
Überanstrengung: +1
Anstelle einer Waffe werden Rang
Wurfdolche (Standardwerte) erschaffen.

Schneller Ruf
Talent: Geistwaffe
Rang: 10
Überanstrengung: +3
Geisterwaffe ist keine Aktion mehr.

Geisterpferd

Ein-Mann-Kavallerie
Talent: Geisterpferd
Rang: 10
Überanstrengung 5+ (s.u)
Der Steppenreiter kann mehrere Geisterreiter herbeirufen. Diese sehen wie eine schattenhafte Version seiner Selbst und seines Reittieres aus. Er kann dabei so viele Geisterreiter rufen wie seine Charismastufe beträgt, was 5 zusätzlichen Punkt Überanstrengungsschaden je Reiter verursacht. Die Werte eines Geisterreiters entsprechen denen des Reiters und seines Tiers.

Geisterbund
Talent: Geisterpferd Überanstrengung: +4
Rang: 5
Der Steppenreiter besänftigt das Geisterpferd und sorgt dafür, dass es länger in seiner Obhut auf der körperlichen Ebene bleibt. Die Talentprobe zum Rufen des Reittieres mit Geisterbund hat einen Mindestwurf von 12. Die Dauer von Geisterbund beträgt Rang in Stunden des Talents Geisterpferd oder bis der Steppenreiter sein Reittier entlässt.

Luft Reittier
Talent: Geisterpferd Überanstrengung: +3
Rang: 13
Dieser Kniff gewährt dem Geister fährt die Flugfähigkeit, solange es den Beschwörer oder niemanden trägt. Das Pferd bewegt sich in der Luft genauso schnell wie am Boden

Wasserreitier
Talent: Geisterpferd Überanstrengung: +2
Rang: 10
Der Kniff gewährt dem Geisterpferd die Fähigkeiten über das Wasser zu laufen, solange es den Beschwörer oder niemanden trägt. Das Tier ist auf dem Wasser genauso schnell wie auf festen Untergrund.

Zusätzlicher Kampfgefährte
Talent: Geisterpferd und Tierfreundschaft
Überanstrengung: +5
Rang: 10
Es kann ein beliebige Geisterhafte Erscheinung eines Tiers, bis 200 LP, gerufen werden, das an der Seite des Charakters kämpft. Dieser Kniff ist mehrfach lernbar. Dabei können entweder mehrere Tiere gerufen werden oder die LP Werte werden aufsummiert und ein Tier gerufen.

Geistersprache

Geisterbann
Talent: Geistersprache
Verfügbarkeit: Rang 6
Kosten: +3 ÜAS
Der Kniff Geisterbann ermöglicht einem Charakter, einen Geist an allen Aktionen außer kommunikativen zu hindern. Der Geist muss sich im Umkreis von 40 Schritten aufhalten. Dann legt er eine Talentprobe gegen die Magische Widerstandskraft des Geistes ab. Wenn er die Probe besteht, ist der Geist für eine Anzahl von Runden gleich dem Rang des Charakters in diesem Talent gebannt. Der Charakter muss sich darauf konzentrieren, den Geist in diesem Bann zu halten. Er kann sich weder bewegen noch Zauber wirken, noch andere Aktionen als kommunikative unternehmen.

Geisterverbannung
Talent: Geistersprache
Verfügbarkeit: Rang 10
Kosten: +15 ÜAS
Voraussetzung: Geisterbann
Der Charakter kann versuchen einen Geist zu verbannen. Dazu muss ihm ein guter Erfolg gegen dessen MWSK gelingen. Die Verbannung hält Rang Tage. Sollte dem Charakter nicht mindestens ein schlechter Erfolg gelingen wird das Talent wie ein Rohes Zauber mit Rang als Kreis behandelt. Bei einem Patzer kann der SL sehr kreativ werden (es soll vorkommen das die seltsamsten Dinge aus den Anderwelten kriechen). Geisterbeschwörer erhalten +3 Stufen auf die Anwendung dieses Kniffes.

Geisterverhör
Talent: Geistersprache Überanstrengung: 1
Rang: 6
Der Geisterbeschwörer hat im Geisterverhör die Möglichkeit, ehrliche Antworten von Geisterwesen zu erzwingen. Für jede Frage, die während des Verhörs gestellt wird, erleidet der Adept einen Punkt Überanstrengungsschaden. Der Geist ist gezwungen eine Antwort zu geben, wird sich angesichts der Lage aber meist damit begnügen, mit einem einfachen Ja oder Nein zu antworten

Erzwungener Bann
Rang: 10
Talent: Geistersprache oder Elementarsprache
Überanstrengung: 1 ÜB je KR
Voraussetzung: Geisterbann oder Elementarbann
Der Kniff erzwungener Bann erlaubt ist den Charakter, einem Geist Unbehagen zu verursachen, während sich dieser Geist in einem Bann befindet. Der Charakter erhält eine zusätzliche Stufe zu Proben auf binden und verbannen während er den Kniff einsetzt. Der Geist wird sich dem Charakter gegenüber jedoch sehr unfreundlich verhalten, sollte er jemals den Bann oder die Kontrolle des Charakters brechen, wird er fast immer versuchen, sich zu rächen. Dieser Kniff ist für eine Elementarsprache und Geistersprache separat zu erlernen

die Anwendung dieses Kniffes kann bei Elementarsten eine Talentkrise auslösen.

Geistesgegenwart

Achtung Falle
Rang: 6
Talent: Geistesgegenwart
Überanstrengung: +1
Mindestwurf: gut
Nachdem einem Charakter ein guter Wurf auf Geistesgegenwart gelungen ist, kann er die anderen Charaktere warnen bzw. von der Falle wegziehen. Andere Charaktere die in die selbe Falle geraten sind erhalten den Rang des Ausgewichenen Charakters in Geistesgegenwart als Bonus zum Ausweichen der Falle.

Entschwinden
Rang: 10
Talent: Geistesgegenwart
Überanstrengung: -
Der Charakter kann Geistesgegenwart anstelle eine Kampf-INI werfen. Darf aber in der Runde keine offensiven Talente einsetzen oder gar angreifen. Ihm bleibt nur der Weg zurück. Typischerweise wird das Talent vor eleganter Abgang o.ä. eingesetzt.

Gefahrensinn
Rang: 10
Talent: Geistesgegenwart
Überanstrengung: +2
Geistesgegenwart kann nun auch eingesetzt werden, wenn der Charakter Überrascht wird.

Glück gehabt
Rang: 10
Talent: Geistesgegenwart
Überanstrengung: +4
Nach einem gescheiterten Wurf in Geistesgegenwart, hat der Charakter einen zweiten Versuch.

Unendliche Reflexe
Rang: 10
Talent: Geistesgegenwart
Überanstrengung: -
Geistesgegenwart erhält einen Bonus von 1 Stufe. Der Kniff kann mehrfach gelernt werden.

Geistwandeln

Astralegewandtheit
Rang: 6
Talent: Geistwandeln
Überanstrengung: +1 je Minute
Der Adept kann seine normale Laufleistung im Astralraum benutzen.

Mehr Zeit
Rang: 6
Talent: Geistwandeln
Überanstrengung: -
Die Zeitspanne die der Adept im Astralraum verbringen kann wird um Rang Minuten erhöht.
Der Kniff ist mehrfach erlernbar.

Meister der Verschleierung
Rang: 6
Talent: Geistwandeln
Überanstrengung: +1 je Minute
Der Charakter kann sich besser in der Astralstruktur verstecken und bekommt einen bonus von 2 auf die MWSK wenn es darum geht in im astralraum beim Geistwandeln aufzuspüren.
Der Kniff ist mehrfach erlernbar.

Gepanzerte Matrix

Astrale Unempfindlichkeit
Talent: Gepanzerte Matrix
Rang: 6
Überanstrengung: -
Die Lebenspunkte der gepanzerten Matrixen steigen um Rang.
Mehrfachwählbar.

Gelersamkeit
Talent: alle Matrixen
Verfügbarkeit: 10
Kosten:0

Der Zauber den die Matrixe fast wird so berechnet als ob er ein kreis niedriger wäre. Muss für jede Matrixenart einzeln erlernt werden und gilt nur für Zauber in den Entsprechenden Matrixen und kann je Matrixenart mehrfach gelernt werden.

Hartnäckiges Gewebe
Talent: alle Matrixen
Verfügbarkeit: 6
Kosten:0

Für jeden Punkt Erschwernis beim Fadenweben des Zaubers wird sein Neutralisierungswert um 2 erhöht. Muss für jede Matrixenart einzeln erlernt werden und gilt nur für Zauber in den Entsprechenden Matrixen.

Kristallener Zauberschloss
Talent: Gepanzerte Matrix
Rang: 10
Überanstrengung: s.u.
Das Talent Kristallenes Zauberschloss ist eine Form von Blutmagie. Dabei schließt die Magie den aktiven Zauber für ein Jahr und einen Tag in die Gepanzerte Matrix ein. In dieser Zeit kann diese Matrix für keinen anderen Zauber verwendet werden. Die Blutmagie, die für Kristallenes Zauberschloss erforderlich ist, kostet den Charakter 2 Schadenspunkte. Der Schaden kann erst geheilt werden, wenn das Jahr und der Tag vorbei sind. Um den Zauber zu neutralisieren ist nun ein guter Erfolg nötig und die Rüstung der Matrix erhöht sich um Rang.

Macht der Gewohnheit
Talent: alle Matrixen
Verfügbarkeit: 6
Kosten:0
Es kann ein Zauber einer Matrixenart zugewiesen werden, wenn sich der Zauber in der entsprechenden Matrixe befindet erhält der Char einen bonus von 3 Stufen auf Fadenweben und Spruchzauberei für diesen Zauber.

Manaschild
Talent: Gepanzerte Matrix
Rang: 10
Überanstrengung: -
Pro Schaden den der Zauberer erleidet kann er je bis zu Rang auf eine gepanzerte Matrix verteilen. Gegen den Schaden hilft der Matrix keine Rüstung.

Zauberroutine
Talent: alle Matrixen
Verfügbarkeit: 10
Kosten:0

Bei einem außergewöhnlichen Erfolg beim Fadenweben erhält ein Zauber in der passenden Matrixe einen weiteren Faden. Muss für jede Matrixenart einzeln erlernt werden und gilt nur für Zauber in den Entsprechenden Matrixen.

Gezielten Querschläger

Abpraller
Rang: 9
Talent: gezielter Querschläger
Überanstrengung: +1
Der Schütze macht eine Talentprobe mit einem Malus von -3, um den Pfeile so abzuschließen dass er gegen ein oder mehrere Hindernisse prallt und von hinten das Ziel trifft. Für das Ziel kommt der Angriff aus dem toten Winkel.

Bewegliches Hindernis
Rang: 6
Talent: Gezielter Querschläger
Überanstrengung: +2
Als Hindernisse zum Abprallen des Gezielten Querschlägers können auch Rüstungen und Schilde von anderen Charakteren genutzt werden, auch wenn diese sich im Kampf befinden. So kann der Schütze Gezielter Querschläger einsetzen um einen hinten stehenden Gegner in einer Menschenmenge zu treffen. Die Angriffsprobe würfelt der Charakter gegen die höchste Körperliche Widerstandskraft der Hindernisse plus eins für jeden weiteren Abpraller bis zum Ziel.

Blind Schießen
Rang: 14
Talent: Gezielter Querschläger
Überanstrengung:+5
Ein Charakter benutzt Blind Schießen um ein Ziel zu treffen, das er in der vorherigen Runde sehen konnte, das sich aber jetzt nicht mehr in seinem Sichtfeld befindet. Allerdings muss es einen Weg zu diesem Ziel geben. Das Ziel kommt in den Genuss von Deckung, wenn der Weg der Waffe unvermeidlich durch diese Deckung führt, die Waffe wird, aber wenn möglich versuchen, eine solche Deckung zu umgehen. Ein Ork, der beispielsweise hinter eine Mauer springt, kann die Deckung der Mauer nicht nutzen, da die Magie des Blind Schießens den Weg der Waffe einfach über die Mauer zum Ork lenkt. Verbirgt sich der Ork hingegen in einem Wachhaus und schlägt die Tür hinter sich zu, kommt er in den Genuss der Deckung.

Ziel Einkreisen
Rang: 10
Talent: Gezielter Querschläger
Überanstrengung: +2
Ziel Einkreisen verwirrt den Gegner. Ein Charakter feuert einen Gezielten Querschläger, der von Hindernissen um den Gegner herum abprallt. Der Pfeil soll den Gegner nicht treffen. Die Bewegung und Wahrnehmung des Gegners wird für die Runde halbiert.

Zurück für mehr
Talent: Gezielter Querschläger
Rang: 5
Ein Schütze kann eine Wurfwaffe, die er gerade geworfen hat, zu sich zurückkommen lassen. Um die Waffe zu fangen, macht der Schütze eine Geschicklichkeitsprobe mit einem Mindestwurf von 5, oder die Waffe landet hinter ihm. Ein schlechter Erfolg bedeutet allerdings, dass der Schütze von der Wurfwaffe getroffen wurde und Schaden erleidet.

Gift

Giftiges Netz
Rang: 17
Talent: Astralnetz und Gift
Überanstrengung: +8
Voraussetzungen: Würge Netz
Gefangene Ziele im Netz können wenn sie Schaden durch würge Netz erhalten, vom Talent Gift beeinflusst werden.

Warangift
Talent: Gift
Überanstrengung: +5
Rang: 13
Das Opfer des Giftes erleidet keinen Schaden, aber alle Proben werden für Rang Tage um den Halben Rang (aufgerundet) Reduziert.

Paralyse
Talent: Gift
Überanstrengung: +5
Rang: 6
Das Kontaktgift auf den Krallen des Tiermeisters ist ein Neurotoxin, ähnlich dem von Schlangen und Skorpionen. Sie nutzen es um ihre Opfer bewegungsunfähig zu machen. Das Gift verursacht keinen direkten Schaden, verlangsamt jedoch die Bewegungen und Denkvorgänge des Gegners. Die vergiftete Zielperson erleidet einen Stufenmalus auf alle Attribute in Höhe des Ranges im Talent Gift, bis die Wirkungsdauer endet oder ihm widerstanden wird.

Vergiften
Talent: Gift
Rang: 9
Überanstrengung: +8
Mit diesem Kniff kann ein Tiermeister Gegenstände vergiften. Dazu muss er 2 Blutstropfen auf dem Gegenstand hinterlassen. Das Blut wird dann zu einem Kontaktgift, welches den Gegenstand für Rang in Runden vergiftet. Um zu Wirken, muss das Gift aber

irgendwie in den Körper des Opfers gelangen, sei es über die Haut oder durch Injektion. Ein Gegenstand kann gleichzeitig nur von einem Vergiftkniff profitieren und die Wirkung verfliegt nach Rang stunden.

Gift verstärken

Talent: Gift

Rang: 6

Überanstrengung: +3

Das Gift macht in der ersten Runde 5 Stufen mehr Schaden.

Hammerschlag

Blutbad

Talent: Hammerschlag

Verfügbarkeit: Rang 14

Kosten: s.u.

Für je 3 ÜB verursacht Hammerschlag 1 Stufe mehr Schaden.

Erschütternder Schlag

Talent: Schmetterschlag oder Hammerschlag

Verfügbarkeit: Rang 14

Kostet 10 Überanstrengungsschaden

Der Schaden des Angriffes ist noch nach Metern zu Spüren. Jeder Charakter außer dem Krieger erleidet Schaden, wobei der Schadenswurf je Meter neben der Einschlagsstelle um 2 Stufen sinkt.

Frischfleisch

Talent: Hammerschlag

Verfügbarkeit: Rang 10

Kosten: +2

Auf Unverletzten Gegnern verursacht Hammerschlag 5 Stufen mehr Schaden.

Kanonenkugel

Rang: 6

Talent: Schmetterschlag oder Hammerschlag

Überanstrengung: +1

Wenn der Charakter einen Schmetterschlag oder Hammerschlag ausführt, kann er Kanonenkugel einsetzen, um die Wahrscheinlichkeit eines Niederschlags zu erhöhen. Nachdem normal der Schaden gewürfelt wurde, muss der Gegner eine Niederschlagsprobe würfeln, selbst wenn der Angriff keine Wunde verursacht hat. Dabei ist der MW mindestens Rang in Schmetterschlag oder Hammerschlag.

Nachhall

Talent: Hammerschlag

Verfügbarkeit: Rang 10

Kosten: +2

Wenn ein Ziel von Hammerschlag eine Wunde erleidet, erleidet es Rang in Hammerschlag direktschaden am Ende der KR.

Rüstungbrechen

Talent: Hammerschlag

Verfügbarkeit: Rang 10

Kosten: s.u.

Der Hammerschlag ignoriert für je 2 ÜB 1 Punkt Rüstung, die genaue Zahl muss vor dem Angriffswurf bekannt gemacht werden.

Verstümmeln

Talent: Schmetterschlag oder Hammerschlag

Verfügbarkeit: Rang 10

Kosten: -

Wenn Hammerschlag eine Wunde verursacht kostet er keine ÜB. die Kniffe kosten weiterhin ÜB.

Hass der Rechtschaffenheit

Leben der Rechtschaffenden

Talent: Hass der Rechtschaffenheit

Rang 10

Kosten: -

So lange das Talent wirkt erhält der Charakter + Rang auf die Bewusstlosigkeits und Todesschwelle.

Letzter der Rechtschaffenden

Talent: Hass der Rechtschaffenheit

Rang 18

Kosten: +4

So lange das Talent Wirkt ist die Wundschwelle um Rang erhöht und der Char ist immun gegen Bewusstlosigkeit.

Mut der Rechtschaffenden

Talent: Hass der Rechtschaffenheit

Rang 14

Kosten: +5

So lange das Talent wirkt ist der Charakter immun gegen Angst- und Furchteffekten.

Rüstung der Rechtschaffenheit

Talent: Hass der Rechtschaffenheit

Rang 6

Kosten: +1

Anstelle eines Attributes kann auch die Physische Rüstung oder Mystische Rüstung gewählt werden.

Talent der Rechtschaffenden

Talent: Hass der Rechtschaffenheit

Rang 6

Kosten: +3

Zusätzlich zur normalen Wirkung darf noch ein Talent oder Fertigkeit um ½ Rang (aufgerundet) gesteigert werden.

Tödlicher Hass

Talent: Hass der Rechtschaffenheit

Rang 10

Kosten: +2

So lange das Talent wirkt verursacht der Charakter 3 Stufen mehr Schaden.

Widerstand der Rechtschaffenden

Talent: Hass der Rechtschaffenheit

Rang 10

Kosten: +2

Anstelle eines Attributes kann auch ein Widerstandswert gesteigert werden.

Heilendes Feuer

Andere heilen

Talent: Heilendes Feuer

Rang: 5

Überanstrengung -

Mindesterfolg Gut

Der Elementarist kann Erholungsproben für Andere erzeugen. Für den Kniff gelten die gleichen Regeln wie für das Talent, aber der Adept muss mindestens einen guten Erfolg erzielen.

Brennende Wunden

Rang: 10

Talent: Heilenden Feuer

Überanstrengung: 2 ÜB

Brennende Wunden kann vom Elementarist genutzt werden um im

Heilenden Feuer Verwundungen zu heilen, ohne voll geheilt zu sein. Jede Wunde die geheilt werden soll verbraucht eine Erholungsprobe. Und erfordert eine Probe gegen W6 + Verwundungsschwelle, misslingen hat die Üblichen folgen. Es können keine Wunden geheilt werden die durch Heilendes Feuer verursacht werden.

Feuerbringer

Rang: 14

Talent: Heilenden Feuer

Überanstrengung: -

Der Charakter kann auf eine Erholungsprobe, die er durch Heilendes Feuer gewonnen hat, verzichten und erhält für den Tag +5 auf die Wirkung von Feuerzaubern. Täglich nur einmal nutzbar.

Feuerfaden

Rang: 14

Talent: Heilenden Feuer

Überanstrengung: -

Der Charakter kann auf eine Erholungsprobe, die er durch Heilendes Feuer gewonnen hat, verzichten und erhält für den Tag +3 auf Fadenweben. Täglich nur einmal nutzbar.

Flammende Mystik

Rang: 10

Talent: Heilenden Feuer

Überanstrengung: -

Der Charakter kann auf eine Erholungsprobe, die er durch Heilendes Feuer gewonnen hat, verzichten und erhält für den Tag +3 auf die Mystische Rüstung. Täglich nur einmal nutzbar.

Flammender Schutz

Rang: 14

Talent: Heilenden Feuer

Überanstrengung: -

Der Charakter kann auf eine Erholungsprobe, die er durch Heilendes Feuer gewonnen hat, verzichten und erhält für den Tag +3 auf die MWSK. Täglich nur einmal nutzbar.

Herzliches Lachen

Aufmunterndes Lachen

Kniff zum Talent: Herzhaftes Lachen

Rang: 10

Überanstrengung: +2

Mindestwurf: gut

Die Zielen von Herzlichen Lachen und der Charakter selber erhalten einen Bonus von 3 auf die SWSK so lange das Talent wirkt.

Aufopferung

Kniff zum Talent: Herzhaftes Lachen
Rang: 10

Überanstrengung: -

Der Adept kann seine eigenen erholungsproben an die Ziele von Herzliches Lachen weitergeben.

Durchschauendes Lachen

Kniff zum Talent: Herzhaftes Lachen
Rang: 6

Überanstrengung: +1

Das Talent wirkt auch gegen Illusionen und liefert einen Bonus auf die Durchschauen Probe.

Mut verleihen

Kniff zum Talent: Herzhaftes Lachen
Rang: 6

Überanstrengung: +1

Ist der Wurf der Furchtwiderstandsprobe erfolgreich ist der Charakter für die Wirkzeit von Herzliches Flachen immun gegen diesen speziellen Effekt egal ob Talent, Zauber usw.

Letztes Lachen

Kniff zum Talent: Herzhaftes Lachen
Rang: 6

Überanstrengung: -

Alle Ziele von Herzliches Lachen geben 50% (abgerundet) des Schaden den sie in KR erleiden als ÜB an den Adepten weiter.

Hieb ausweichen

Abwehrwirbel

Talent: Hieb ausweichen und Parade
Rang: 9

Der Charakter darf versuchen, nach einem misslungenen Versuch einen Angriff zu parieren diesem nun versuchen auszuweichen und vice versa.

Aufprall

Rang: 5

Talent: Hieb ausweichen

Überanstrengung: +2 ÜB

Dieser Kniff reduzierte Fallschaden, in dem sich der Charakter ab rollt. Für 2 ÜB wird der Schaden um den Rang in Hieb ausweichen reduziert.

Fließen wie Wasser

Talent: Hieb ausweichen

Rang: 10

Überanstrengung: +3

Der Charakter hat gelernt sich mit der Wucht eines Angriffs zu bewegen, der ihn getroffen hat. Sollte bei einem Angriff Hieb ausweichen versagen, so erlaubt ihm dieser Kniff eine weitere Anwendung von Hieb ausweichen, um einen Niederschlag und den Treffer zu verhindern

Schilddeckung

Kniff zum Talent: Hieb ausweichen

Rang: 5

Überanstrengung: +1

Der Verteidiger legt statt der Hieb ausweichen Probe eine Schilddeckungsprobe gegen einen Treffer ab. Dafür nimmt er zusätzlich 1 Überanstrengungsschaden auf. Misslingt der Wurf, so wird er nicht automatisch niedergeschlagen. Zur Verwendung des Kniffes muss der Charakter ein Schild führen.

Schlag Empfangen

Rang: 10

Talent: Hieb Ausweichen

Überanstrengung: Nein

Schlag Empfangen erlaubt einem Charakter sein Hieb Ausweichen Talent dazu einzusetzen einen Angriff zu erwarten und sich so zu positionieren, dass die Wucht gemildert wird. Der Charakter, der Hieb Ausweichen benutzt, ist automatisch niedergeschlagen, ohne Hieb Ausweichen zu würfeln, aber er reduziert den Schaden um einen Betrag gleich seinem Rang in Hieb Ausweichen. Der Charakter bekommt immer noch 1 Punkt Überanstrengungsschaden durch die Benutzung von Hieb ausweichen

Volles Ausweichen

Talent: Hieb Ausweichen

Rang: 14

Überanstrengung +1

Wenn der Adept auf seine Aktion verzichtet darf er seinen Rang in Hieb Ausweichen auf seine KWSK anrechnen.

Zauber Ausweichen

Talent: Hieb ausweichen

Rang: 14

Überanstrengung +2

Mindestwurf: Hervorragend

Für +2 zusätzliche Punkte Überanstrengung kann ein Adept Kampfzaubern mit sichtbaren Effekten Ausweichen. Dazu muss sein Hieb Ausweichen ein Hervorragender Erfolg oder besser als der Wurf in Spruchzauberei sein.

Holzhaft

Dornenhaut

Talent: Holzhaft

Rang: 6

Überanstrengung +3

Wenn ein Krieger während des Einsatzes seines Talents „Holzhaft“ zusätzlich 3 Punkte Überanstrengung investiert, erscheinen lange Dornen auf seiner Haut, welche zusätzlich zu dem Effekt, den Holzhaft gewährt, noch 2 Stufen Bonus bei allen waffenlosen Angriffen mit sich bringen. Zusätzlich verursachen diese Dornen 4 Stufen Schaden pro Runde, wenn sich ein Gegner mit dem Krieger im Ringkampf befindet. Die Dornen machen aber das Tragen von Metall- und Kristallrüstungen unmöglich, solange es sich nicht um Fadenrüstungen oder lebendige Rüstungen handelt.

Hölzerne Knöchel

Talent: Holzhaft

Rang: 6

Ein Krieger kann „Holzhaft“ einsetzen, um seine Fäuste zu verstärken, was dazu führt, das er halben Rang (aufgerundet) Stufen Bonus für

waffenlose Schadensproben erhält. Dieser Kniff erfordert den Einsatz einer Erholungsprobe und hält 24 Stunden an. Während dieser Zeit kann „Holzhaft“ nicht normal eingesetzt werden (kein Boni von Holzhaft!), und die Fäuste des Kriegers sehen aus als würden sie aus Borke bestehen.

Holzaura

Rang: 14

Talent: Holzhaft

Überanstrengung: +2

Voraussetzung: Holzhaft (andere)

Solange der Adept Holzhaft aktiv hat ist die Todes- und Bewusstlosigkeitsschwelle alle Befreundeten Ziele in 10 Schritt um Rang in Holzhaft erhöht.

Holzhaft (andere)

Rang: 10

Talent: Holzhaft

Überanstrengung: +1

Der Adept kann Holzhaft auf andere Wirken, dabei kann er nur eine Holzhaft gleichzeitig aufrechterhalten.

Nachwachsen

Kniff zum Talent: Holzhaft

Rang: 10

Dieser Kniff erlaubt es dem Charakter, die aktuell wirkende Holzhaft zu verstärken, sollte sie ihm zu schwach erscheinen.

Hierzu legt er eine erneute Probe im Talent Holzhaft ab, setzt hierfür aber einen erforderlichen Karmapunkt und eine zusätzliche Erholungsprobe ein.

Vermooste Holzhaft

Kniff zum Talent: Holzhaft

Rang: 14

Wen zusätzlich zu der Erholungsprobe noch ein Karma (nicht mitwürfeln) gezahlt wird, kann der Nutzer bis zu Rang Überanstrengungsschaden am Tag ignorieren.

Hypnotisieren

Besondere Kenntnis

Rang: 6

Talent: Hypnotisieren

Überanstrengung: -

Der Adept kann sich auf eine Rasse festlegen und erhält einen Bonus von 3, wenn er versucht einen Angehörigen der Rasse zu Hypnotisieren.

Kann mehrfach für verschiedene Rassen gewählt werden.

Kunst der Hypnose

Rang: 10

Talent: Hypnotisieren

Überanstrengung: +5

Mindestwurf: gut

Das Opfer kann einen Zauber (Wahl des Hypnotiseurs) während der Wirkzeit nicht mehr einsetzen.

Kann mehrfach gelernt werden um während der Wirkzeit auch mehrere Zauber vergessen zu lassen.

Tiefe Kunst der Hypnose
Rang: 14
Talent: Hypnotisieren
Überanstrengung: +5
Voraussetzung: Kunst der Hypnose
Mindestwurf: hervorragend
Das Opfer kann eine Talent (Wahl des Hypnotiseurs) während der Wirkzeit nicht mehr einsetzen.
Kann mehrfach gelernt werden um während der Wirkzeit auch mehrere Talente vergessen zu lassen.

Kampfgebrüll

Anstacheln
Kniff auf Kampfgebrüll
Rang 9
Der Charakter macht Kampfgebrüll auf sich selbst, um sich anzustacheln. Bei gelungener Probe bekommt er Rang/2 auf alle (Nahkampf-) Angriffsproben für 1 Runde.

Lähmendes Gebrüll
Talent: Kampfgebrüll Überanstrengung: +1
Rang: 6
Kampfgebrüll reduziert nicht die Probe sondern die Laufleistung um die Stufe in Kampfgebrüll und die Kampfplaufleistung um die Halbe Stufe in Kampfgebrüll.

Provokanter Schrei
Talent: Kampfgebrüll oder Schlachtruf
Überanstrengung: +2
Rang: 10
Der Charakter nutzt sein Kampfgebrüll dazu, Angriffe auf sich zu lenken. Mit provokantem und überheblichem Gestikulieren und Geschreie schürt der Charakter die Wut der direkt umstehenden Gegner und veranlasst diese, den Charakter, statt ihrem eigentlichen Ziel anzugreifen.
Bei einem guten Erfolg muss das Ziel eine Aktion gegen den Kampfbrüller richten. Bei einem Hervorragenden zwei, bei einem außergewöhnlichem drei.
(das Ziel bekommt keinen Mali durch Kampfgebrüll)

Rüstung erweichen
Talent: Kampfgebrüll
Rang: 10
Überanstrengung: +4
Kampfgebrüll reduziert nicht die Probe sondern die physische Rüstung des Ziels um den Halben Rang in Kampfgebrüll.

Schlachteifer
Talent: Kampfgebrüll Überanstrengung: -
Rang: 6
Wenn ein Ziel Stirb auf dem Kampfgebrüll liegt, gibt es den 1 ÜB für Kampfgebrüll zurück.

Schlachtruf
Talent: Kampfgebrüll Überanstrengung: -
Rang: 6
Mindestwurf: Hervorragend
Der Kniff Schlachtruf ermöglicht einem Charakter, seine Feinde einzuschüchtern und seine Kampfgefährten anzustacheln. Der Charakter legt eine übliche Kampfgebrüll-

Probe um seine Gefährten anzustacheln. Wenn er die Talentprobe mit Hervorragendem oder besserem Erfolg besteht, werden alle Kampfgebrüllproben aller verbündeter Charaktere im Umkreis des Schlachtrufalentranges x10 Schritte mit einem positiven Modifikator versehen. Der Modifikator entspricht dem Rang des Charakters in Kampfgebrüll.

Tollkühner Angriff
Talent: Kampfgebrüll
Rang: 10
Überanstrengung: +2
Mit diesem Kniff setzt der Lupirat sein Kampfgebrüll nicht ein, um einen Gegner einzusütern, sondern um sich selbst Mut für den Angriff zu machen. Er versetzt sich durch sein Gebrüll in eine todesmutige Trance, in der er tollkühn auf den Gegner einstürmt, um vernichtende Hiebe zu landen. Seine Angriffs- und Schadensstufen, seine Soziale Widerstandskraft und seine Magische Widerstandskraft gegen Furt-Angriffe steigen um den aufgerundeten halben Rang in Kampfgebrüll, während seine Körperliche Widerstandskraft und Magische Widerstandskraft um denselben Betrag sinken. Tollkühner Angriff ist eine Form des Blindwütigen Angriffs, also nicht mit ihm kombinierbar.

Überbrüllen
Talent: Kampfgebrüll Überanstrengung: +2
Rang: 6
Wenn der Charakter selber unter der Wirkung von Kampfgebrüll steht kann er einen Wurf auf Kampfgebrüll ablegen, wenn der Wurf höher ist als der des ursprünglichen Kampfgebrülls wird dieses beendet und wenn es zudem ein guter Erfolg gegen die SWSK des Gegners war erleidet er ein Kampfgebrüll.

Kampfsinn

Aufopfernde Rettung
Rang: 10
Talent: Kampfsinn
Überanstrengung: +1
Wenn ein Kamerad sich innerhalb von Kampf Laufleistung entfernt zu dem Charakter mit diesem Kniff aufhält und eine höhere INI hat, kann dieser Charakter diesen Kniff einsetzen, um einen Angriff auf den Kamaraden abzufangen. Der Krieger würfelt die Kampfsinn Probe gegen den Angriff, der gegen seinen Kameraden geführt wird. Ein durchschnittlicher oder besserer Erfolg, erlaubt es dem Krieger sich in den Schlag zu werfen. Der Schaden wird normal gegen den Krieger gewürfelt, dieser darf weder ausweichen noch parieren und wird automatisch getroffen (Direkt Treffer gehen gegen die KW).

Defensiver Kampfsinn
Rang: 10
Talent: Kampfsinn
Überanstrengung: +2
Der Bonus von Kampfsinn gilt nicht mehr für Angriffsproben sondern für defensive Aktionen. (die KWSK bleibt erhöht)

Kampfmanöver
Rang: 6
Talent: Kampfsinn
Überanstrengung: +1
Kampfmanöver erfordert die Verwendung der Kampfoption Zurückweichen. Mit Kampfmanöver kann ein Krieger seinen Kampfsinn benutzen und sich in eine vorteilhafte Position manövrieren. Wenn der Kampfsinn erfolgreich ist, kann der Charakter zusätzliche 3 Schritt zurückweichen, für +3 körperliche Widerstandskraft.

Offensiver Kampfsinn
Rang: 10
Talent: Kampfsinn
Überanstrengung: +2
Der Bonus von Kampfsinn gilt nicht mehr für die KWSK sondern der Angriffsbonus wird verdoppelt (2 mal Rang)

Schnelle Reaktion
Rang: 6
Talent: Kampfsinn
Überanstrengung: -
Wenn mit Tigersprung in der letzten Runde eingesetzt wurde erhält Kampfsinn einen Stufen Bonus von 3.

Spruchsinn
Rang: 10
Talent: Kampfsinn
Überanstrengung: +1
Spruchsinn funktioniert genauso, wie Kampfsinn, nur das der Bonus anstatt der KWSK, der MWSK zugutekommt.

Warnung!
Rang: 6
Talent: Kampfsinn
Überanstrengung: +2
Wenn der Krieger erfolgreich Kampfsinn gegen einen Gegner würfelt, der ihn nicht angreift, aber stattdessen einen seiner Gefährten, kann der Krieger seinen Gefährten warnen und ihm die Wirkung von Kampfsinn übertragen.

Karmaritual

Auge um Auge, Karma um Karma
Talent: Karmaritual
Rang: 10
Überanstrengung: +1
Der Kniff Auge um Auge, Karma um Karma wird oft in Zeiten von Karmaknappheit eingesetzt um aus seinem Karmaritual mehr Karma zu quetschen wie eigentlich möglich. Wird das Karma des Charakters knapp, so kann er sich stärker auf sein Ritual konzentrieren, in der Hoffnung, dass sein Karma ihm treu bleibt. Dies verursacht 1 Punkt ÜAS beim Anwender. Man würfelt mit seinem Rang in Karmaritual gegen seine aktuelle Anzahl von Karmapunkten. Bei einem durchschnittlichen Erfolg erhält der Charakter am Ende des Karmarituals 2 zusätzliche Karmapunkte, die er genau wie die anderen mit LP bezahlen muss. Bei einem guten Erfolg 3, hervorragend 5 und bei einem

aussergewöhnlichen Erfolg erhält er 7 zusätzliche Karmapunkte.

Endloses Karma

Talent: Karmaritual

Rang: 10

Überanstrengung: -

Das Karmamaximum wird um die Hälfte des Startwertes gesteigert.

Dieser Kniff kann mehrfach erlernt werden.

Glückskind

Talent: Karmaritual

Rang: 14

Überanstrengung: +1

Immer wenn ein Karmawürfel einen Bonuswürfel erreicht kann ein weiterer Karmawürfel geworfen werden.

(Vor dem Wurf ankündigen ob der Kniff benutzt wird)

Karmadiebstahlritual

Talent: Karmaritual und Taschendiebstahl

Rang: 10

Überanstrengung: +1

Mit diesem Kniff kann ein Dieb das Karma eines anderen Adepten stehlen und seinem Karmapool hinzufügen. Dazu muss er jemanden finden, der gerade sein Karmaritual durchführt, und diesen fünf Minuten lang beobachten, um zu erfahren, wie dessen Karma vom Boden in dessen Körper gelangt. Dann muss er dessen Schatten berühren. So gelangt das Karma dieses Rituals (inklusive dessen LP-Kosten) zum Dieb und nicht zu dem Adepten, der Karmaritual durchgeföhrt hat. Der Dieb sollte sich dann aber schnell aus dem Staub machen, denn der Karmadiebstahl bleibt auf keinen Fall unbemerkt.

(für einige Disziplinen bedeutet dieser Kniff eine Disziplinsverletzung)

Machtvolles Karma

Talent: Karmaritual

Rang: 14

Überanstrengung: -

Die Karmastufe wird um 1 erhöht.

Dieser Kniff ist mehrfach lernbar.

Ruhiger Geist

Rang: 10

Talent: Karmaritual

Überanstrengung: 0

Der Charakter besinnt sich auf sein Training und erlangt meditative Ruhe, durch einen ruhigen Geist fällt klares Denken wesentlich leichter, äußere Einflüsse nimmt der Charakter gelassener wahr.

Jedes Mal wenn der Char ein Karmaritual macht erhält er für 24h +1 auf die SWSK.

Klettern

Arachnia:

Talent: Klettern

Rang: 10

Überanstrengung: +1

Der Charakter kann nun klettern wie eine Spinne, d.h. selbst Decken entlang klettern und beim Klettern regungslos innehalten. Evtl. Zählen bestimmte Malis nicht mehr.

Bergsteigen

Talent: Klettern

Rang: 6

Überanstrengung: +2

Für 2 ÜB kann die RW von Klettern verdoppelt werden.

Folgt dem Anführer

Talent: Klettern

Rang: 6

Überanstrengung: 2

Klettert ein Scout voraus und investiert er dabei 2 Punkte Überanstrengung, so hinterlässt er eine leuchtende Spur, der die nachfolgenden Kletterer folgen können. Die nachfolgenden erhalten einen Bonus von 3 Stufen auf alle Kletternproben, da der anführende Scout, instinktiv der günstigsten Kletterroute folgt, welche er Rang in Metern erkennt.

Mit den Fingernägeln

Talent: Klettern

Rang: 10

Überanstrengung: +2

der Kniff versetzt ein Kraft eine Lage, in allerletzter Sekunde noch an festen Griff für die Hände zu finden, wenn ihm eine klettert Probe misslingt. Er kann die Probe gegen den selben Mindestwurf wiederholt.

Klingend jonglieren

Andere Kaskade

Talent: Klingenjonglieren

Rang 6

Überanstrengung: -

Es können auch andere Waffen als Klängen gewählt werden.

Besserer Jongleur

Talent: Klingenjonglieren

Rang 6

Überanstrengung: +1

Der Jongleur kann mit einer Klinge mehr Jonglieren. Mehrfach Wählbar.

Klingensturm

Talent: Klingenjonglieren

Rang 14

Überanstrengung: 1 je Angriff.

Anstell nur die Klängen um sich herum fliegen zu lassen kann der Troubadur mit ihnen Kämpfen. Für jede fliegende Klinge kann er eine Nährkampfpote erschwert um die Anzahl der angreifenden Klängen machen. Die Waffen verursachen Willenskraft + Schadensstufe Schaden.

Schadenverstärken

Talent: Klingenjonglieren

Rang 6

Überanstrengung: -

Der Schwung der Waffen wird erhöht und damit eine Stufe Mehr Schaden verursacht. Mehrfach wählbar.

Schildjonglieren

Talent: Klingenjonglieren

Rang 10

Überanstrengung: +3 je Schild.

Mindestwurf: gut

Der Adept kann bis zu 1/3 (abgerundet) Waffen durch Schilde ersetzen. Der Charakter erhält die Boni als würde er mit den Schilden kämpfen, gewähren aber keine Boni durch Klängenjonglieren.

Körperkontrolle

Blutige Fäuste

Talent: Blitzschnelle Fäuste und

Körperkontrolle

Rang: 10

Überanstrengung: +2 je angriff

Wenn Körperkontrolle mit Blitzschnelle Fäuste kombiniert wird, werden 2 Schaden mehr verursacht.

Elementarschlag

Talent: Körperkontrolle und Elementarsprache

Überanstrengung: +2

Rang: 6

Die Angriffe des Charakters werden durch Elementarkräfte verstärkt s.u.

Jedes Element ist ein eigener Kniff.

Feuer: + W6 Schaden (bei einer 6 erleidet der Charakter den Schaden als ÜB)

Erde: + 2 Stufen Schaden

Wind: + 2 Stufen INI

Wasser: bei einem Guten Treffer Heilt der Charakter um W4. Der Kniff kostet keine 2 ÜB zusätzlich.

Haut härten

Talent: Körperkontrolle

Verfügbarkeit: 10

Überanstrengung: +1 je Runde

Der Läuter kann sein 1/2 Rang (aufgerundet) in Körperkontrolle zu seiner Physikalischen Rüstung zählen. Dann allerdings nicht mehr seinen Schaden erhöhen.

Langsame Atmung

Talent: Körperkontrolle

Rang: 6

Der Charakter ist wegen der Herrschaft über seinen Körper in der Lage, seine Atmung zu verlangsamen, und so die Luft in seinen Lungen besser zu nutzen. Er kann nun länger die Luft anhalten, und zwar Rang in Körperkontrolle x 4 Minuten lang. Jede Handlung, die eine Aktion erfordert verbraucht 1 dieser Minuten.

Körperklingt

Talent: Körperkontrolle Überanstrengung: +1

Rang: 6

Der Kniff Körperklinge verändert eine der Gliedmaßen eines Charakters so, dass sie als Waffe eingesetzt werden kann. Der Charakter benutzt sein Talent Nahkampfwaffen, um mit der Körperklinge zuzuschlagen. Der Schaden ist der Selbe wie bei Körperkontrolle.

Körperschild

Talent: Körperkontrolle Überanstrengung: +2

Rang: 10

Voraussetzung Körperklinge

Eines der Gliedmaßen des Kriegers verändert sich so, dass es als Schild eingesetzt werden kann. Der KWSK Bonus und der Mystische Rüstungswert des Körperschildes, entspricht je einem Drittel des Rang (aufgerundet) des Charakters im Talent Körperklinge. Da das Körperschild ein Teil des Adepten ist, erleidet er keinen Initiativemalus.

Körperzweihänder

Talent: Körperkontrolle Überanstrengung: +2
Rang: 14

Voraussetzung Körperklinge

Der Arm wird zu einer Zweihändigen Waffe, wenn der Charakter nicht zuschlägt kann er die freie Hand benutzen (sie wächst nicht mit ein.). der Schaden erhöht sich um weitere 3.

Kolossaler Tritt

Talent: Nachtretten und Körperkontrolle
Überanstrengung: +1

Rang: 10

Wenn Körperkontrolle eingesetzt wird um den Schaden von Nachtretten zu erhöhen, erhöht sich der Schaden um weitere 3.

Mächtiger Elementarverbinding

Talent: Körperkontrolle und Elementasprache
Überanstrengung: +2

Rang: 10

Voraussetzung elementarschlag(mit dem zu verstärkenden Element)

Der Elementarschlag verbessert sich wie folgt.

Feuer: + W10 Schaden (bei einer 10 erleidet der Charakter den Schaden als ÜB)

Erde: + 5 Stufen Schaden

Wind: + 5 Stufen INI

Wasser: bei einem Guten Treffer Heilt der Charakter um W10. Der Kniff kostet keine 2 ÜB zusätzlich.

Überlegende Beweglichkeit

Talent: Blitzschnelle Fäuste und Körperkontrolle

Rang: 14

Überanstrengung: +3 je Angriff

Voraussetzung: blutige Fäuste

Der Charakter windet sich zwischen den Schlägen so das er + 3 auf die KWSK erhält, wenn er Blitzschnellen Fäusten und Körperkontrolle gleichzeitig nutzt.

Kompasspfeil

Blutkompass

Talent: Kompasspfeil Überanstrengung: +4
Rang: 10

Erleidet der Schütze während eines Kampfes eine Wunde, so ist er in der Lage mit Kompasspfeil den Verursacher ausfindig zu machen. Natürlich nur, wenn dieser noch am Leben ist. Vor dem Abfeuern des Blutkompasspfeiles nimmt der Charakter den Pfeil und berührt damit die Wunde, so dass genug Blut daran klebt um die Astrale Spur des Verursachers zu finden. Er legt eine Talentprobe gegen die Magische Widerstandskraft der Zielperson ab.

Blutkompass kann angewendet werden, bis der Schütze die ihm zugefügte Wunde geheilt hat.

Meeresspiegel

Rang: 6

Talent: Kompasspfeil Überanstrengung: +1
Meeresspiegel erlaubt es einem Charakter ungefähr zu erfahren, wie hoch oder tief er über dem Meeresspiegel ist. Da Kompasspfeil einen Teil vom Besitz des Ziels erfordert, benötigt der Meeresspiegel Kniff Wasser. Ein Charakter zeichnet mit dem Wasser einen kleinen Kreis in die Erde um feuert dann den Kompasspfeil gerade in die Luft, sodass er in dem Kreis landet. Wenn die Probe über dem Meeresspiegel stattfindet, ist der Grundmindestwurf 2, +1 für jeweils 300 Ellen über dem Meeresspiegel. Der Mindestwurf für Proben unter dem Meeresspiegel ist eine unveränderliche 6. Eine erfolgreiche Probe lässt den Rand des Kreises in blauem Licht leuchten. Wenn der Pfeil beim Auftreffen auf den Boden in viele Teile zerspringt, dann ist der Schütze unter dem Meeresspiegel. Wenn der Pfeil den Boden trifft, stecken bleibt und dann in zwei Teile zerbricht, ist der Schütze über dem Meeresspiegel. Die Bruchstelle ist wichtig, da jeder Zoll von der Spitze des Pfeils ungefähr 500 Ellen bedeutet.

Wasserquelle

Rang: 6

Talent: Kompasspfeil

Überanstrengung: 1

Voraussetzung: Kompasspfeil

Ein Charakter benutzt den Wasserquelle Kniff, um die nächste Wasserquelle zu finden, die nicht kleiner sein darf als ein Brunnen. Er muss eine kleine Menge Wasser haben, genug um den Kopf des Pfeils zu befeuchten. Der Grundmindestwurf ist 2, +1 für jede Meile, die er von der nächsten Wasserquelle entfernt ist. Wenn erfolgreich, wird der Pfeil eine schwache aquamarine Farbe ausstrahlen, wenn er auf den Boden trifft. Die Richtung in die er zeigt, zeigt zur nächsten Wasserquelle.

Krallenhand

Blutige Klauen

Talent: Blitzschnelle Fäuste und Krallenhand

Rang: 10

Überanstrengung: +2 je angriff

Wenn Krallenhand mit Blitzschnelle Fäuste kombiniert wird, werden 2 Schaden mehr verursacht.

Meister der Krallen

Talent: Krallenhand Überanstrengung: +1

Rang: 10

Einige Charakter haben es gemeistert, beide Hände in Krallen zu verwandeln. Damit kann er mit dem Talent Zweitwaffe 2 mal Angreifen.

Feste Krallen

Talente: Krallenhand

Rang: 6

Überanstrengung: 1 je Min

Für 1 ÜB je Minute kann die Krallenhand das Klettern unterstützen. Dabei wird der ½ Rang von Krallenhand auf die Kletternproben angerechnet.

Handwerkskrallen

Talente: Krallenhand

Rang: 10

Überanstrengung: 2ÜB je 4h

Voraussetzung Krallenwerkzug

Beim Einsatz von Krallenwerkzeug wird die ÜB von 2 je min auf 2 je 4h gesenkt.

Krallenwerkzeug

Talente: Krallenhand

Rang: 6

Überanstrengung: 2 je Min

Der Kniff erlaubt einen Charakter, sein Talent Krallen Hand zu schneiden von Seilen zum schnitzen, klettern und für andere nicht Kampf bezogene Aufgaben einzusetzen. Der Kniff addiert zwei Stufen zur Stärke des Anwenders oder zu Handwerksfertigkeiten. Wert, je nachdem, wofür er das Talent benutzen will. Eine zur Verbannung der Hands jederzeit möglich. Für jede Minute in der der Kniff aktiv ist erleidet der Adept zwei. Überanstrengung.

Reißen

Talent: Blitzschnelle Fäuste und Krallenhand

Rang: 14

Überanstrengung: +3 je Angriff

Voraussetzung: blutige Klauen

Alle Wunden sind automatisch blutende Wunden, wenn sie von Blitzschnellen Fäusten und Kallenhand verursacht werden

Variable Krallenhand

Talente: Krallenhand

Rang: 6

Überanstrengung: +1

Dieser Kniff erlaubt es einem Tiermeister, seine Krallenwaffe auch als Hörner, scharfe Hufe oder Fußkrallen, Stacheln oder als Raubtiergebiss zu manifestieren. T'skrang können darüber hinaus an ihrem Schwanz eine Stachel- oder Knochenkeule entstehen lassen.

Kreisenden Spion

Geisteraugen

Rang: 6

Talent: Kreisender Spion

Überanstrengung: s.u.

Der Adept kann Rang Runden die Sicht des Geistes benutzen. Bezahlt dafür aber 2ÜB.

Geister Kommunikation

Rang: 6

Talent: Kreisender Spion

Überanstrengung: 1 ÜB

Der Adept kann bei der Beschwörung eine andere Person benennen die der Geist kontaktiert.

Kreisender Beobachter

Rang: 10

Talent: Kreisender Spion

Überanstrengung: 1 ÜB

Kreisender Beobachter erlaubt es einem Charakter, ein kreisenden Spion dazu einzusetzen, um ein Ort, ein Gegenstand oder ein Wesen zu beobachten. Nach Beschwörung des Geistes, erleidet der Adept 1 ÜB und legt eine zweite Probe gegen die magische Widerstandskraft des Ziels ab. Ist diese von Erfolg gekrönt, bleibt der Geist für die Dauer des Talents bei dem Ziel. Der Spion kann über eine Anzahl von Meilen, mit dem Talentrang des bei der in Kreisen der Spion, mit dem Beschwörer kommunizieren. Um dem Beobachter zu entdecken ist ein Erfolg gegen den zweiten Wurf in Kreisen der Spion nötig

Kritischer Treffer

Arglist

Rang: 10

Talent: Kritischer Treffer

Überanstrengung: +4

Mindestwurf: hervorragend

Wenn ein Kritischer Treffer gelingt, kann der Charakter eine weitere Aktion ausführen, die kein Angriff ist.

Kritischer Stoß

Talent: Kritischer Treffer Überanstrengung: 1
Rang: 6

Mindestwurf: hervorragend

Der Charakter nutzt das Talent Kritischer Treffer nicht, um bei einem herausragenden Treffer im Nahkampf größeren Schaden anzurichten, sondern um die Zielperson mit größerer Wahrscheinlichkeit zu Boden zu werfen. Gelingt dem Schwertmeister ein herausragender Angriff, ermittelt er den Schaden und addiert, falls die Zielperson eine Wunde erhalten hat, den Rang im Talent Kritischer Treffer auf den Mindestwurf der Niederschlagsprobe.

Kritischer Tot

Rang: 14

Talent: Kritischer Treffer

Überanstrengung: +4

Mindestwurf: Außergewöhnliches

Wenn ein außergewöhnlicher Treffergelingt wird der Schaden nicht um Rang, sondern um doppelten Rang erhöht.

Kritischer Zauber

Talent: Kritischer Treffer

Überanstrengung: -

Rang: 6

Mindestwurf: hervorragend

Das Talent funktioniert nun auch mit Zaubern die gegen die MWSK gehen.

Tod den Langsamen

Rang: 10

Talent: Kritischer Treffer

Überanstrengung: +2

Mindestwurf: gut

Kritischer Treffer braucht bei Zielen mit geringerer INI einen Erfolgsgrad weniger um zu wirken.

Kunstreiten

Einarmiger Willy

Rang: 14

Talent: Kunstreiten

Überanstrengung: 2

Voraussetzung: Herunterrollen

Mindestwurf: gut

Einarmiger Willy ist ein Kniff für Kunstreiten, der schwierig durchzuführen ist. Ein Charakter kann in derselben Runde von seinem Reittier ab- und wieder aufsteigen, indem er ein Stück der Zügel (oder ähnlicher Kontrollseile) in einer Hand behält. Während der kurzen Sekunden des Abstiegs kann das Tier stoppen, sich in jede beliebige Richtung bis zu 180 Grad drehen, und dann seine Bewegung fortsetzen. Wenn Kunstreiten benutzt wird, um einen Angriff zu entgehen, addiere +6 Stufen

zu der Kunstreiten Probe, wenn der Angreifer immer noch ein freies Schussfeld hat. Dieser Bonus gilt nur für den Reiter, nicht für das Reittier.

Flinke Hufe

Talent: Kunstreiten

Rang: 5

Überanstrengung 1

Für 1 Punkt Überanstrengung pro Runde, kann ein Steppenreiter seine normale Reitgeschwindigkeit um 10, und seine Reitgeschwindigkeit im Kampf um 5 erhöhen. Dieser Kniff kann in der gleichen Runde verwendet werden, in der man einen Angriff durchgeführt hat.

Harter Ritt

Talent: Kunstreiten

Rang: 5

Überanstrengung keiner, +1 pro Person

Das Talent Kunstreiten kann auch dazu verwendet werden, um marathonartige Ritte über große Distanzen ohne Pausen durchzuführen. Dieser Kniff erlaubt es einem Charakter die maximale Distanz innerhalb von 8 Stunden um 5 Meilen zu erhöhen. Für einen Punkt Überanstrengung pro weiterer Person kann er auch weitere Reiter mitnehmen, die vielleicht nicht über diesen Kniff verfügen.

Herunterrollen

Rang: 10

Talent: Kunstreiten

Überanstrengung: 1

Ein Steppenreiter kann Herunterrollen benutzen um von seinem Reittier herunterzurollen und an der Seite, oder unter dem Tier zu hängen. Wenn Kunstreiten benutzt wird, um einem Angriff zu entgehen, addiere +3 Stufen zu der Kunstreiten Probe, wenn der Angreifer immer noch ein freies Schussfeld hat. Dieser Bonus gilt nur für den Reiter, nicht für das Reittier. Ein Steppenreiter kann diese Position seinen Rang in Kunstreiten Runden lang halten.

Lautloses Reittier

Talent: Kunstreiten

Rang: 5

Überanstrengung 1 pro Runde

Dieser Kniff erschwert die Entdeckung von Reittier und Reiter, indem diese sich leiser bewegen. Dies Schließt die Auswahl von weicherem Untergrund, das beruhigen des Tiers um seine üblichen Geräusche zu verhindern und das Verlangsamen des Tempos mit ein. Der Steppenreiter macht einen Talentwurf in „Kunstreiten“ und merkt sich das Ergebnis, des dieses ist der Mindestwurf für alle Proben um ihn zu entdecken. Der Steppenreiter kann nur mit seiner Geschwindigkeit im Kampf reiten, und erleidet pro Runde 1 Punkt Überanstrengung. Schnelleres reiten, Attacken oder Sichtkontakt durch den Gegner beendet den Effekt dieses Kniffs.

Schaut Her!

Rang: 8

Talent: Kunstreiten

Überanstrengung: +1

Mit Schaut Her! Zeigt ein Charakter Kunststücke auf seinem Reittier. Während er ein akrobatisches Kunststück auf dem Pferd vollführt ruft er laut und begeistert (so was wie Juhu, oder so). Dann wirft er Kunstreiten und vergleicht das Ergebnis mit der sozialen Widerstandskraft aller Zeugen, die noch niemals zuvor gesehen haben, wie dieser Kniff benutzt wurde. Alle Betroffenen werden von dem Gezeigten abgelenkt und erleiden –3 Stufen auf ihre Aktionen für diese Runde. Jede Runde, in der der Steppenreiter dies aufrechterhält, sind die Betroffenen weiterhin abgelenkt, sollte jemand aus dem Publikum allerdings angegriffen werden, wird er aus seinem verblüfften Zustand gerissen.

Sicherer Reitsitz

Talent: Kunstreiterei

Verfügbarkeit Rang 5

Kostet: -

Das Talent Sicherer Reitsitz hilft einem Charakter, während des Kampfes im Sattel zu bleiben. Der Charakter legt anstelle aller für ihn im Kampf erforderlichen Niederschlagsproben oder auch dann, wenn er in anderen Situationen von seinem Reittier heruntergestoßen werden könnte, eine Probe in Kunstreiterei ab.

Zertrampeln

Talent: Kunstreiterei

Rang: 10

Kostet: +5 (Reiter)

Zertrampeln erlaubt einem Charakter, die Angriffe seines Reittiers zu lenken und auf diese Weise effektiver zu gestalten. Für dieses Talent muss das Reittier nicht unbedingt einen Gegner treten oder überrennen; Zertrampeln verwendet die normalen Angriffsweisen des Reittiers. Ein Charakter kann dieses Talent als zusätzlichen Angriff in einer Runde verwenden. Dazu legt er eine Probe gegen die Körperliche Widerstandskraft des Gegners ab. Ein Erfolg bedeutet, dass das Reittier den Gegner getroffen hat.

Reittierschutz

Talent: Kunstreiterei Überanstrengung: +2

Rang: 10

Der Steppenreiter lenkt sein Reittier im Gefecht sehr bedacht, so dass es den größten möglichen Schutz erfährt. Der Charakter legt eine Probe gegen die Magische Widerstandskraft des Tieres ab. Besteht er die Probe, so erhöht sich die KWSK des Tieres um 3.

Läutern

Größere Fläche

Rang: 8

Talent: Läutern

Überanstrengung: + 5

Die Fläche die geläutert wird, wird verdoppelt. Der Kniff kann ein Zweites mal gelernt werden um die Fläche zu verdreifachen.

Machtvolles Ritual

Rang: 14

Talent: Läutern

Überanstrengung: +7

Der MW wird um 2 Gesenkt. Der Kniff kann mehrfach gelernt werden.

Rituale Routine
Rang: 8
Talent: Läutern
Überanstrengung: +3
Das Ritual dauert 2 Tage Weniger.

Lautloser Gang

Astrale Verschleierung
Rang: 9
Talent: Astralsicht und Lautloser Gang
Überanstrengung: +4
Der Charakter kann seinen Rang in Astralsicht dazu nutzen seine MWSK gegen Astrale Wahrnehmung zu erhöhen. Für insgesamt 5 ÜB kann er seine MWSK um Rang in Astralsicht für Rang in Lautlosem Gang min erhöhen.

Geölte Scharniere
Talent: Lautloser Gang
Rang 6
Kosten: 1-3 s.u.
Dieser Kniff erlaubt es dem Charakter eine Tür (auch von z. B. Truhen) lautlos zu öffnen. Je nach Größe/Alter/Schwierigkeit der Tür nimmt der Charakter bis zu drei Punkte Überanstrengungsschaden. Das Ergebnis der Probe dient als Mindestwurf für Entdeckungsversuche.

Katzenpfote
Rang: 10
Talent: lautloser Gang
Überanstrengung: +2
Da es dieser Kniff noch schwieriger als sonst macht, ein Ziel zu entdecken, muss ein Charakter, der eine Entdeckung versucht, mindestens einen guten Erfolg würfeln, um einen Charakter zu entdecken.

Katzenfall
Rang: 12
Talent: lautloser Gang
Überanstrengung: -
Voraussetzung: Katzenpfoten
Zusätzlich verringert Katzenpfoten bei Stürzen die Stufe des Fallschadens um den Rang des Charakters in Lautloser Gang.

Lautlose Schatten
Talent: Lautloser Gang
Rang: 10
Überanstrengung: 2 pro weiterer Person
Der Scout ermöglicht es anderen Personen ihm unbemerkt zu folgen. Jede weitere Person erhält einen Bonus von Rang Stufen für Proben um unbemerkt zu bleiben. Die Talentstufen können, aber nicht die des Scouts überschreiten. Außerdem müssen alle Personen innerhalb der Kampfbewegungsreichweite des Scouts bleiben um diesen Bonus zu erhalten.

Lautloser Spurt
Rang: 10
Talent: Lautloser Gang und Sprint
Überanstrengung: +1
Das Talent Sprint und Lautloser Gang sind kompatibel.

Schritte Werfen
Rang: 10
Talent: Lautloser Gang
Überanstrengung: +1

Ein Adept kann in einer kurzen Entfernung von sich falsche Schrittgeräusche erzeugen, während er Lautloser Gang woanders benutzt. Der Charakter kann die falschen Schritte seinen Rang in Lautloser Gang x 3 Schritte weit „werfen“.

Lesen/ Schreiben

Diktieren
Rang: 6
Talent: Lesen/Schreiben
Überanstrengung: -
Der Charakter kann den Diktieren Kniff einsetzen um Worte, die er schreiben möchte auszusprechen und magisch auf einem Papier, in einem Buch, usw. (jedes Objekt, dass mit normaler Tinte beschreibbar ist, lässt sich auch mit dieser magischen Tinte beschriften) erscheinen zu lassen. Die Worte müssen laut ausgesprochen werden und werden in jeder beliebigen Sprache geschrieben, die der Scholar wünscht (vorausgesetzt natürlich er hat die Sprache gelernt). Scholaren benutzen diesen Kniff, um Schmerzen durch stundenlanges Schreiben über einen Schreibtisch gebeugt, zu vermeiden.

Falsche Schrift erkennen
Rang: 10
Talent: Falschheit erkennen und Lesen/Schreiben
Überanstrengung: -
Falschheit erkennen funktioniert nun auch bei Schriften oder Bildern. Der MW ist die SWSK des Verfassers.

Schnelllesen
Rang: 5
Talent: Lesen/Schreiben
Überanstrengung: +1
Die Zeit in der Texte gelesen werden wird halbiert.

Schreibbegabung
Rang: 5
Talent: Lesen/Schreiben
Überanstrengung:-
Dieser Kniff erlaubt es eine weitere Schriftsprache zu lernen ohne den Rang zu erhöhen.
Mehrfach Lernbar.

Verschlüsseln
Rang: 10
Talent: Lesen/Schreiben
Überanstrengung: +1
Ein Charakter kann eine Lesen/Schreiben Probe ablegen, um jeden beliebigen Text zu verschlüsseln, den er lesen kann. Ein Charakter kann keinen magischen Text verschlüsseln. Das Ergebnis der Probe sollte aufgeschrieben werden, da es der Mindestwurf für jeden Verschlüsselung Knacken Wurf wird.

Verschlüsselung Knacken
Rang: 14
Talent: Lesen/Schreiben
Überanstrengung: 1
Der Charakter kann mit diesem Kniff versuchen, einen verschlüsselten Text zu entschlüsseln. Der Mindestwurf für die Entschlüsselung ist das Ergebnis der Probe auf Verschlüsseln.

Letzte Rettung

Innere Wut
Talent: Letzte Rettung
Rang: 10
Voraussetzung: Vorletzte Rettung
Kosten: 3 ÜB je Runde
Der Charakter wird diese Runde nicht Bewusstlos wenn er die Bewusstlosigkeitsschwelle überschreitet. Der Einsatz dieses Kniffs erfordert keine Erholungsproben.

Letzte Minute
Talent: Letzte Rettung
Rang: 14
Voraussetzung: Innere Wut
Dieser Kniff erlaubt es einem Krieger weiterzukämpfen, auch wenn seine Lebenspunkte schon auf Null oder darunter gefallen sind. Dies wird dadurch ermöglicht dass das die wahre magische Struktur des Kriegers in eine Art Stasiszustand versetzt wird. Während dessen spürt er keine Schmerzen und erleidet keine Nachteile durch Wunden, kann aber auch nicht von Heilmagie oder Erholungsproben profitieren. Dieser Effekt hält so viele Runden an, wie der Krieger Ränge in „Letzte Rettung“ besitzt. Nach Ablauf dieser Zeit fällt der Krieger tot um und erleidet sämtlichen während dieser Zeit erlittenen Schaden auf einmal. Der Einsatz dieses Kniffs erfordert keine Erholungsproben.

Letzte Rettung Andere
Talent: Letzte Rettung
Rang: 10
Kosten: +10
Das Talent ist auf eine Person anwendbar, die ihre Todesschwelle überschritten hat.

Schrei nach Leben
Talent: Letzte Rettung
Rang: 14
Kosten: -
Mit diesem Talent kann der Charakter ein mystisches Wort ausrufen, das Untoten, Dämonen, Konstrukten und durch Dämonen verdorbene Namensgebern Schaden zufügt. Alle diese Wesen, die sich in einem Kreis mit 20 Metern Radius um den Adepten befinden, bekommen den "Schrei nach Leben" zu spüren. Das Ergebnis der Probe wird mit der MWSK eines jeden Wesens verglichen. Ist er erfolgreich so erleiden die Ziele Schaden in Höhe eines zweiten Wurfes. Mystische Rüstung schützt gegen diesen Schaden. Der Einsatz des Kniffes verbraucht nur eine Erholungsprobe.

Vorletzte Rettung
Talent: Letzte Rettung
Rang 6
Wen der Charakter Bewusstlos wird, steht ihm eine Probe in letzte Rettung zu.

Vorletzte Rettung Andere
Talent: Letzte Rettung
Rang: 14
Kosten: +5
Voraussetzung: Vorletzte Rettung und Letzte Rettung andere
Das Talent ist auf eine Person anwendbar, die ihre Bewusstlosigkeitsschwelle überschritten hat.

Löwenherz

Flamme des Lebens

Rang: 14

Talent: Löwenherz

Überanstrengung: -

Voraussetzung: Unzählbar

Der Effekt des Kniffes Unzählbar hält nun 5 Runden und der Adept erhält einen Bonus auf die Bewusstlosigkeitsschwelle von Rang in dieser Zeit.

Fester Geist

Rang: 6

Talent: Löwenherz

Überanstrengung: -

Das Talent ist auch gegen Geistige Krankheiten und Dämoneneinflüsterungen nutzbar.

Löwenmut

Rang: 10

Talent: Löwenherz

Überanstrengung: +3

Das Talent Löwenmut erhöht die Soziale Widerstandskraft des Charakters gegen Furcht oder Einschüchterungen, und zwar um jeweils 1 pro Rang in Löwenmut. Hält Rang Stunden.

Unzählbar

Rang: 10

Talent: Löwenherz

Überanstrengung: -

Immer wenn der Adept einen Angst- oder Furchteffekt abwehrt erhält er +3 auf alle Proben für die nächste Runde. Nicht kompatibel.

Stärken des Herzens

Talent: Löwenherz

Rang: 10

Überanstrengung: +5

Dieser Kniff macht den Charakter für Rang Runden immun Gegen Angst oder Furcht. Kann nicht gewirkt werden wenn ein angst oder Furchteffekt auf dem Adepten Liegt.

Luftgleiten

Bergauf gleiten

Rang: 6

Talent: Luftgleiten

Überanstrengung: siehe unten

Wenn der Adept das Luftgleiten für mehr als zwei aufeinanderfolgende Runden einsetzt, erreichte eine so große Beschleunigung, dass er in der Lage ist, sich in seiner vollen Laufleistung einer Neigung von bis zu 90° hinauf zu bewegen. In der zweiten Runde, in der Luftgleiten eingesetzt wird, kann der Charakter pro ÜB 30° Neigung nach oben gleiten bis zur de Maximum von 90°.

Luftbarriere

Kniff zum Talent: Luftgleiten

Verfügbarkeit: Rang 10

Kosten: 2 ÜB

Mindestwurf: gut

Aktion: Ja

Anstatt eine horizontale Luftbarriere zu beschwören, auf der der Krieger gleitet,

errichtet er eine vertikale vor sich um Gegner damit abzubremsen und ihren Schaden zu verringern. Dazu legt er eine Probe in Luftgleiten/Luftbarriere ab.

Ein angreifender Gegner vergleicht seine magische Widerstandskraft mit dem Ergebnis der Probe. Bei einem Guten Erfolg wird der Schadenswurf des Gegners um Rang Schadenspunkte verringert.

Luftmauer ist eine Aktion!

Die Luftmauer hält soviele Runden wie Ränge in dem Talent Luftgleiten vorhanden sind, abzüglich jedes angreifenden Gegners.

Sprung ins Gleiten

Rang: 6

Talent: Luftgleiten

Überanstrengung: +2

Ein Charakter kann Sprung ins Gleiten benutzen, um in einer akrobatischen Bewegung von einer liegenden Ausgangsposition aus ins Luftgleiten zu kommen. Die Luftgleiten Probe wird mit -3 Stufen gewürfelt.

Vertikal

Rang: 6

Talent: Luftgleiten

Überanstrengung: +4

Vertikal erlaubt es einem Charakter Luftgleiten zu benutzen um senkrecht in die Luft zu springen, ohne horizontale Bewegung. Das Ergebnis der Luftgleiten Probe ist die Anzahl der Ellen (nicht Schritte) die der Charakter in die Luft springen kann.

Luftschiffahrt

Besonderes Manöver

Talent: Luftschiffahrt

Verfügbarkeit Rang 6

Kostet: -

Der Charakter hat ein oder mehrere Manöver so verinnerlicht, dass er + 3 Stufen erhält wenn er sie ausführt.

-Beschleunigen

-Besser Positionieren

-Rammen

-Entern

-Loslösen/ abhängen

-Feuern

-Landangriff

Der Bonus muss beim Erlernen des Kniffes gewählt werden und kann ein zweites Mal erlernt werden für einen gesamt Bonus von +5. Der kiff ist mehrfach erlernbar.

Luftbeine

Rang: 6

Talent: Luftschiffahrt

Überanstrengung: 2 ÜB

An Bord eines Luftschiffes kann dieser Kniff anstelle von Niederschlagsproben benutzt werden oder anderen Proben um zu vermeiden von einem Luftschiff zu fallen.

Luftschiffdeck Krümmen

Talent: Luftschiffahrt

Verfügbarkeit Rang 10

Kostet: +5

Der Charakter erfährt die innewohnende Schwäche und den Stress, dem das Deck ausgesetzt ist. Er führt einen Schlag aus der das Deck wie eine Welle krümmt und Gegner von den Füßen haut. Alle müssen einen Niederschlagswurf gegen das Würfelergebnis bestehen oder sie fallen um. Auch Charaktere mit Lufttanz sind hiergegen nicht immun. Ist die Niederschlagsprobe ein Schlechter oder schlechterer Erfolg fallen die Charaktere sogar über Bord und erleiden Fallschaden.

Lufttanz

Alles oder Nichts

Rang: 6

Talent: Lufttanz

Überanstrengung: +3

Ein Charakter muss die Benutzung von Alles oder Nichts zusammen mit der Benutzung von Lufttanz ankündigen. Ein Charakter kann seinen ersten Angriff mit Rang in Lufttanz Stufen verstärken, indem er den zweiten Angriff, den er durch einen erfolgreichen Lufttanz bekommt, opfert. Ein fehlgeschlagener Lufttanz bringt dem Charakter gar nichts!

Flinke Klinge

Rang: 10

Talent: Lufttanz oder Tigersprung

Überanstrengung: +2

Um diesen Kniff einzusetzen, muss dem Charakter in derselben Runde, in der er Flinke Klinge verwendet, eine Angriffsprobe gegen einen bei Bewusstsein befindlichen Gegner gelingen. Gelingt dieser kostet der Kniff, inklusive Lufttanz/ Tigersprung keine ÜB. Überanstrengungsschaden. Modifizieren Sie die Stufe für Flinke Klinge nicht mit Initiativmodifikatoren für Waffen und Rüstung, wohl aber mit durch Kreislaufstieg gewonnenen Initiativstufen.

Hoher Tritt

Rang: 6

Talent: Lufttanz

Überanstrengung: +1

Wenn Lufttanz in der KR eingesetzt wurde erhalten sowohl der Angriffswurf wie auch der Schaden von Nachtreten +3 Stufen.

Luftlauf

Talent: Lufttanz

Verfügbarkeit 6

Kosten 1 Überanstrengungsschaden je Runde Der Charakter kann das Talent auch kurz zur Fortbewegung über feste Materialien nutzen.

Wasserkampf

Talent: Lufttanz

Rang: 10

Voraussetzung: Luftlauf

Dieser Talentkniff ermöglicht es, mittels Lufttanz auch auf Gewässern kämpfen zu können. Solange der Charakter jede Kampfrunde Lufttanz einsetzt, kann er sich über das Wasser bewegen. Sobald er Lufttanz nicht mehr einsetzt oder die Wirkung erlischt (z.B. weil er keine kämpferische Aktion durchführt oder niedergeschlagen wird),

erlischt auch die Wirkung des Talentkniffs und der Held versinkt im Wasser.

Tempo machen

Rang: 10

Talent: Tigersprung + Lufttanz

Überanstrengung: +1

Wenn Tigersprung und Lufttanz zusammen in einer Runde eingesetzt erhöht sich die INI um weitere 3 Stufen

Temporausach

Rang: 10

Talent: Tigersprung + Lufttanz

Überanstrengung: +3

Voraussetzung : Tempo Machen

Zusätzlich zu dem Bonus von tempo Machen erhöht sich die INI um 5 Stufen, wenn Tigersprung und Lufttanz eingesetzt werden.

Magische Klinge

Balance Verbessern

Talent: Magische Klinge Überanstrengung:

Nein

Rang: 10

Anstatt die Schadensstufe einer Waffe vorübergehend zu erhöhen, arbeitet der Waffenschmied an der Balance der Waffe, so dass diese im Kampf besser zu führen ist. Für jede erfolgreiche Talentprobe des Waffenschmieds erhöht sich die Angriffsstufe des Charakters der die Waffe führt um eine Stufe anstelle vom Schaden. Für die Berechnung der Max. Verbesserungen wird die Verbesserung wie eine Schadenserhöhung behandelt.

Klinge Erweichen

Rang: 10

Talent: Magische Klinge

Überanstrengung: 1 je Klinge je Runde

Klinge Erweichen erlaubt einem Charakter, eine scharfe Nahkampfwaffe zu schwächen und die Schadenshöhe bei einem gelungenen Schlag zu reduzieren. Das Talent kann auf jede Nahkampfwaffe in Sichtweite angewendet werden. Dazu muss eine Probe auf Magische Klinge entweder gegen die Magische Widerstandskraft der Klinge oder ihres Besitzers gelingen, je nachdem, welche höher ist. Ein Erfolg bedeutet, dass die Klinge Abzüge von der Schadensstufe hat, die dem Rang von Magische Klinge entsprechen

Klinge Verbessern

Rang: 10

Talent: Magische Klinge

Überanstrengung: +3

Klinge Verbessern ermöglicht einem Charakter, die Schadensstufe einer Waffe vorübergehend zu erhöhen. Klinge Verbessern ist ein kurzes magisches Ritual. Für den Einsatz dieses Talents ist ein Feuer von der Größe eines großen Lagerfeuers erforderlich. Innerhalb einer viertel Stunde ahmt der Charakter in groben Zügen das Schmieden der zu verbessernden Waffe nach. Er legt eine Talentprobe gegen die Schadensstufe der Waffe ab. Bei einem Misserfolg kann er Kniff heute nicht mehr auf die Waffe angewandt

werden. Bei einem Erfolg erhöht sich die Schadensstufe der Waffe um 1. Ein Charakter kann ein und dieselbe Waffe so oft verbessern, wie er Ränge in Magische Klinge besitzt. Das Talent kann auch eingesetzt werden, um andere als Klingenwaffen zu verbessern. Jede Verbesserung hält Rang in Tagen.

Robuste Waffe

Talent: Magische Klinge Überanstrengung: +1

Rang: 6

Die Wirkung des Talentes, aber nicht der

Kniffe, hält doppelt so lange.

Der Kniff kann mehrfach gewählt werden um die Dauer zu verdreifachen, vervierfachen usw.

Waffenschmied

Talent: Magische Klinge Überanstrengung: +1

Rang: 6

Der Adept erhält Rang Bonus auf alle

Versuche Magische oder Nichtmagische

Waffen zu Schmieden oder zu reparieren.

Magischen Markierung

Bannmarkierung

Rang: 6

Talent: Magische Markierung

Überanstrengung: +1

Der Kniff Bannmarkierung ermöglicht einem Charakter, einen Gegner unter der Wirkung von Magischer Markierung erstarren zu lassen. Die Zielperson bleibt, aus Angst, von einem Pfeil oder Bolzen durchbohrt zu werden, wie angewurzelt stehen. Die Erstarrung hält an solange wie Magische Markierung oder der Zielperson eine erfolgreiche Willenskraftprobe (oder ähnliches) gegen den Rang der Probe in Magischer Markierung ablegt oder angegriffen wird.

Flüchtige Markierung

Rang: 14

Talent: Ätherwaffe und Magische Markierung

Überanstrengung: -

Mindestwurf: hervorragend

Voraussetzung: Verbesserte Flüchtigkeit

Bei einem Hervorragenden Treffer beim Angriffswurf von Ätherwaffen oder beim Wurf auf Ätherwaffen erlaubt das der angreife einen Freies Magische Markierung auf das Gleiche Ziel unternimmt.

Jagttrieb

Talent: Magische Markierung

Überanstrengung: -

Rang: 10

Voraussetzung: Mal des Jägers

So lange Magische Markierung mit dem Kniff Mal des Jägers auf ein Ziel wirkt, erleidet der Charakter 2 ÜB weniger je KR.

Magischer Blattschuss

Talent: Magische Markierung und Blattschuss

Rang: 5

Überanstrengung 2

Dieser Kniff erlaubt die Kombination von „Magischer Markierung“ und „Blattschuss“.

Um diesen Kniff zu nutzen investiert der

Schütze zusätzlich zu dem Punkt

Überanstrengung aus „Magische Markierung“

2 weitere, und macht dann einen Talentwurf mit „Magischer Markierung“. Bei einem Erfolg, kann der Schütze seinen Rang in „Magische Markierung“ zur Stufe von „Blattschuss“ addieren.

Mal des Jägers

Talent: Magische Markierung

Überanstrengung: +4

Rang: 10

Der Schütze kann die Magische Markierung auf einem Ziel aufrechterhalten, solange dieses sich in Fernkampfreichweite befindet. Das Mark des Jägers bleibt solange aktiv, bis das Ziel bewusstlos oder tot ist, sich außerhalb der Reichweite befindet, oder der Schütze eine Kampfrunde keine Fernkampfwaffe abfeuert.

Markierung Halten

Rang: 10

Talent: Magische Markierung

Überanstrengung: 1,2,3, usw.

Markierung Halten erlaubt es dem Charakter die Vorteile einer Magischen Markierung für eine Anzahl von Runden gleich seinem Rang in Magischer Markierung aufrechtzuerhalten, solange das Ziel innerhalb seine Sicht bleibt. Die erste Runde, in der die Markierung aufrechterhalten wird kostet 1 Punkt Überanstrengung, die zweite Runde 2, und so weiter. Es ist möglich, dass der Schütze sich selbst eine Wunde verursacht.

Markierter Tod

Talent: Magische Markierung

Überanstrengung:-

Rang: 14

Voraussetzung: Markierung Halten

Immer wenn ein Ziel stirbt das unter Magische Markierung stand. Kostet Magische Markierung und der Kniff Markierung Halten für 3 Runden kein ÜB. Markierung Halten beginnt dann bei 1. Außerdem erhöht sich der Fernkampfschaden in der Zeit (3 Runden) um 3.

Primäres Ziel

Talent: Magische Markierung

Überanstrengung:-/2+

Rang: 10

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

Zielmarkierung

Rang: 10

Talent: Adleraugen und Magische Markierung

Überanstrengung: +1

So lange Adlerauge auf ein Ziel wirkt, ist

Magische Markierung auf das Ziel keine

Aktion mehr.

Magische Maske

Körpermaske

Talent: Magische Maske

Überanstrengung: +2

Rang: 6

Für ein Opfer von zwei Punkten

Überanstrengungsschaden, kann der

Illusionist das Talent Magische Maske

einsetzen, um den gesamten Körper mit der

Illusion zu bedecken.

Magische Maske Andere

Talent: Magische Maske

Überanstrengung: +2

Rang: 6

Für ein Opfer von zwei Punkten

Überanstrengungsschaden, kann der

Illusionist das Talent Magische

Auf eine andere bereitwillige Person wirken.

Es können bis zu Rang Magische Masken

aufrechterhalten werden.

Starke Maske

Talent: Magische Maske

Überanstrengung: +1(s.u.)

Rang: 6

Für jeden ÜB ist das durchschauen der Maske

um 1 erschwert.

Strukturtausch

Talent: Magische Maske

Überanstrengung: +5

Rang: 14

Für ein Opfer von 5 Punkten

Überanstrengungsschaden, kann der

Illusionist das Talent Magische Maske

einsetzen, um im Astralraum seine Magische

Struktur zu verändern. Er kann sich so zum

Beispiel als Adept einer anderen Disziplin

ausgeben. Die Regeln, zum Durchschauen der

Illusion, entsprechen denen des Talents

Magische Maske.

Tiermaske

Talent: Magische Maske

Überanstrengung: +5

Rang: 10

Voraussetzung: Körpermaske

Für ein Opfer von 5 Punkten

Überanstrengungsschaden, kann der

Illusionist das Talent Magische Maske

einsetzen, um seinen Körper mit der Illusion

Tieres zu Überdecken.

Magisches Gespür

Besseres Gespür

Talent: Magisches Gespür

Überanstrengung: -

Rang: 6

Die Reichweite des Talentes wird verdoppelt.

Es ist möglich den Kniff mehrfach zu erlernen

um die Reichweite zu verdreifachen,

vervierfachen, verfünffachen ...

Vielfältiges Gespür

Talent: Magisches Gespür

Überanstrengung: -

Rang: 6

Es ist möglich mit dem Kniff nach einem weiteren Effekt zu suchen, so als ob das Talent 3 Ränge höher wäre.

Dieser Kniff kann mehrfach gelernt werden.

Magisches Spurenlesen

Astrales Dämonenspurenlesen

Rang: 10

Talent: Magisches Spurenlesen und Astralsicht

Überanstrengung: +1

Ein Dämonenjäger kann einen Dämon, den er

mit Astralsicht gesehen hat innerhalb von

seinem Rang in Magisches Spurenlesen

Stunden lang verfolgen. Die Schwierigkeit der

Probe hängt von der Verseuchung des

Astralraums an dem Ort ab, an dem das astrale

magische Spurenlesen stattfindet; sicher = +3

Stufen, offen = Normal, verseucht = -3 Stufen,

korrupt = -6 Stufen. Der Grund dafür ist, dass

die Astralen Reste, die der Dämon zurücklässt

korrupt sind, ihre Sichtbarkeit aber variabel

ist. Der Dämonenjäger kann diese Astralen

Reste mit Astralsicht ausmachen und sie mit

Magisches Spurenlesen verfolgen. Eine

korrupte Spur in einer sicheren Gegend zu

finden ist einfach, wie das Entdecken von

schwarzer Tinte auf weißem Papier. In einer

korrupten Region ist es beinahe unmöglich,

wie das Entdecken von schwarzer Tinte auf

schwarzem Papier.

Eine weitere Schwierigkeit mit astralem

magischem Spurenlesen ist, dass es nicht mit

der physischen Welt zusammenarbeiten muss.

Wenn Hindernisse in der physischen Welt den

Adepts davon abhalten der astralen Spur

weiter zu folgen, dann wird das magische

Spurenlesen an diesem Punkt sein Ende haben.

Ein Adept kann einen Dämon nur solange

verfolgen, wie seine Spur im astralen Spiegel

der physischen Welt verbleibt. Ein

Dämonenjäger kann einen Dämon nicht in

eine Nebenwelt verfolgen, solange er keine

Möglichkeit hat sich in den Astralraum zu

projizieren.

Der richtige Pfad

Talent: Magisches Spurenlesen

Überanstrengung: 2

Rang: 6

Um in unübersichtlichen Gebieten den

richtigen Weg zurück zu finden ohne suchen

zu müssen, legt der Tiermeister Magische

Wegmarkierungen, die nur für ihn sichtbar

sind. Der Charakter kann eine Anzahl

Markierungen entsprechend seinem Rang in

Magisches Spurenlesen legen, wobei diese

nicht über eine größere Strecke als seinem

Rang in Meilen zwischen der Ersten und der

Letzten Markierung liegen dürfen. Die

Wirkungsdauer beträgt den Talentrang in

Magisches Spurenlesen in Stunden, danach

verblässen die Markierungen.

Luftspuren Lesen

Rang: 10

Talent: Magisches Spurenlesen

Überanstrengung: +1

Mit dem Kniff kann ein Ziel nicht anhand der

physikalischen Spuren sondern des Geruches

verfolgt werden. Der MW ist der Gleiche,

außer das er bei Regen oder Starkem Wind um

7 Steigt und je Stunde die verstrichen ist, seit

dem das Ziel hier war um 3.

Spuren der Gefährten Verbergen

Rang: 14

Talent: Magisches Spurenlesen

Voraussetzung: Spuren verbergen

Überanstrengung: +2 je Gefährte

Ein Adept kann mit dem Spuren der Gefährten

Verbergen Kniff den Erfolgsgrad anheben, den

andere benötigen um die Spuren seiner

Gefährten zu verfolgen. Dieser Kniff muss für

jeden Gefährten einzeln benutzt werden und

funktioniert genauso wie der Kniff Spuren

verbergen.

Spuren Hervorheben

Rang: 6

Talent: Magisches Spurenlesen

Überanstrengung: +1

Ein Adept kann Spuren, die er entdeckt hat

hervorheben, so dass jeder sie sehen kann. Die

Spuren bleiben für Rang in Magisches

Spurenlesen Runden lang hervorgehoben. Es

wird keine Probe benötigt.

Spuren Verbergen

Rang: 10

Talent: Magisches Spurenlesen

Überanstrengung: +1

Ein Adept kann mit dem Spuren Verbergen

Kniff den Erfolgsgrad anheben, den andere

benötigen um ihn zu verfolgen. Der Adept

kann seinen Rang in Magisches Spurenlesen x

3 Schritte von seinen Spuren verdecken. Es

wird keine Probe benötigt.

Es ist jedoch möglich mittels Magischem

Spurenlesen die Spuren weiter zu verfolgen

wenn ein guter Erfolg gegen MWSK + Rang

in mag. Spurenlesen gelingt.

Spuranalyse

Talent: Magisches Spurenlesen

Rang: 10

Überanstrengung: 1

Dieser Kniff erlaubt es einem Tiermeister

mehr Informationen aus einer Fährte

herauszulesen. Wenn er das Talent

„Magisches Spurenlesen“ anwendet, erscheint

eine leuchtende Spur. Nun kann der

Tiermeister einen zweiten Wurf in

„Magischem Spurenlesen“ machen. Ist auch

dieser erfolgreich, so erfährt er Gewicht,

Größe, Geschlecht, Rasse, Geschwindigkeit

sowie die Belastung der Tragkraft der Beute

oder ob die Beute weis ob sie verfolgt wird.

Im Ermessen des Spielleiters kann er aber

vielleicht noch andere Informationen erhalten.

Manövrieren

Ausmanövrieren

Rang: 10

Talent: Manövrieren

Überanstrengung: +3

Es wird nicht der Rang aus AT und Schaden

angerechnet, sondern es wird als Stufe mit

den Werten verrechnet.

Glühender Schein

Rang: 6

Talent: Manövrieren

Überanstrengung: +3

Glühender Schein erzeugt einen helles

leuchten, dass sich nach einem erfolgreichen

Einsatz des Talentes manifestiert (1 Runde

nicht getroffen) über den gesamten Körper des Charakters legt. Er erhält dadurch einen Bonus von einer 3 auf alle Interaktion für eine Anzahl von Runden gleich seinem Rang in Manövrieren.

Spott und Hohn

Rang: 10

Talent: Manövern

Überanstrengung: +1

Voraussetzung: glühender Schein

Wenn Manövrieren erfolgreich war, das der Adept sofort eine freie Interaktionsprobe ablegen.

Umtänzel

Rang: 10

Talent: Manövrieren

Überanstrengung: +3

Wenn Manövrieren erfolgreich war, kostet das nächste Manövrieren gegen denselben Gegner keine ÜB.

Zuversicht

Rang: 10

Talent: Manövrieren

Überanstrengung: +3

Wenn Manövrieren erfolgreich war, erhält der Adept sofort eine weitere Aktion die er für nur für Talente einsetzen darf die ihn Werteboni gewähren z.B. Astralschild, Aurarüstung...

Matrixschlag

Flüchtige Matrixen

Rang: 14

Talent: Ätherwaffe und Matrixschlag

Überanstrengung: -

Mindestwurf: hervorragend

Voraussetzung: Verbesserte Flüchtigkeit

Bei einem Hervorragenden Treffer beim Angriffswurf von Ätherwaffen oder beim Wurf auf Ätherwaffen erlaubt das der angreife einen Freien Matrixschlag auf das Gleiche Ziel macht

Matrixtritt

Rang: 10

Talent: Nachtretten und Matrixschlag

Überanstrengung: -

Mindestwurf: gut

Anstelle eines Nachtrettens kann auch ein Matrixangriff gewürfelt werden, dabei muss ein Guter Erfolg erzielt werden.

Matrixzerschmettern

Rang: 14

Talent: Nachtretten und Matrixschlag

Überanstrengung: s.u

Mindestwurf: gut

Vor dem Angriff muss Angekündigt werden wie viel ÜB in den Matrixschlag fließen soll. Gelingt der Angriff mit einem Guten oder besseren Erfolg, erhöht sich der Schaden von Matrixschlag um +1 Stufe je 2ÜB.

Zauberschlag

Rang: 10

Talent: Matrixschlag

Überanstrengung: +3

Matrixschlag ist nun auch mit Zaubern durchführbar.

Mehrfacher Schlag

Gemetzel

Rang: 14

Talent: Mehrfach Schlag

Überanstrengung: +10

Mehrfachschlag kann auch ohne vorigen guten Erfolg Eingesetzt werden.

Klingenlawine

Rang: 6

Talent: Mehrfach Schlag

Überanstrengung: +5

Es kann ein weitere Angriff geführt werden, der zusätzlich 5 ÜB kostet (zu den anderen ÜB kosten des Angriffs). Der Kniff ist mehrfach erlernbar.

Klingenwirbel

Talent: Parieren und Mehrfachschlag

Rang: 18

Überanstrengung: erste Parade +1 ÜB, zweite Parade +2 ÜB...

Der Charakter darf wie auch bei Hieb ausweichen jeden Angriff einmal parieren, d.h. er ist nicht mehr auf eine Parade pro Runde beschränkt, sehr wohl aber noch auf eine Parade pro Angriff.

Massaker

Rang: 18

Talent: Mehrfach Schlag und Zweitwaffe oder Zweiter Angriff

Überanstrengung: s.u.

Mindestwurf: außergewöhnlich

Wenn ein außergewöhnlicher Erfolg mit Mehrfachschlag gelingt kann Mehrfachschlag auch mit Zweitwaffe oder Zweitem angriff einsetzen.

Allerdings sind die ÜB kosten verdoppelt.

Toben

Rang: 10

Talent: Mehrfach Schlag

Überanstrengung: -

Mindestwurf: gut

Wenn ein mehrfach Schlag mit einem guten Erfolg gelingt kostet dieser Angriff kein ÜB.

Variabler Angriff

Rang: 14

Talent: Mehrfach Schlag

Überanstrengung: +5

Es können auch bis zu 1/3 Rang andere angriffe durchgeführt werden z.b.

Matrixschlag, Ätherwaffe...

Metamagie

Magische Ausbreitung

Rang: 6

Talent: Metamagie

Überanstrengung: +1

Wenn der Zauberer diesen kniff benutzt um die Reichweite zu erhöhen wird der Rang verdoppelt.

Dieser Kniff ist mehrfach lernbar um den Rang zu verdoppeln, verdreifachen, vervierfachen usw.

Magische Dynamik

Rang: 6

Talent: Metamagie

Überanstrengung: +1

Der Kniff ermöglicht es mehr Magie in die Auswirkung des Talent es zu legen. Beim Erlernen spezialisiert sich der Adept auf: Spruchzauberei, Fadenweben oder Wirkung. Wenn er Metamagie benutzt um die gewählten Bereich zu unterstützen, erhöht sich die Auswirkung um 3 Stufen z.B. Spruchzauberei + Wah+ Rang + 3.

Der Kniff ist für alle 3 Arten wählbar oder kann für eine Art mehrfach gewählt werden wobei der erste Bonus 3 ist, der Zweitet insgesamt 5, der Dritte 7, der Vierte 9 und der Fünfte 13.

Magische Präsenz

Rang: 14

Talent: Metamagie

Überanstrengung: (S.u.)

Metamagie ist keine Aktion mehr, kann aber nur Rang oft in einer KR eingesetzt werden, dabei betragen die ÜB für das erste mal 5, dann 10, dann 15 usw.

Mob Aufwiegen

Diplomatie

Rang: 10

Talent: Mob aufwiegen

Überanstrengung: 1

Situationen / Gruppen beruhigen. Mindestwurf beträgt höchste SWSK +1 je Person. -Bei einem Durchschnittlichen Erfolg hat er die Aufmerksamkeit der Gruppe.1

-Bei einem Guten Erfolg hat der die Gruppe beruhigt. Das Verhalten der NSC wird um eine Stufe Richtung Neutral erhöht, also von Unfreundlich zu Neutral, von Böseartig zu Unfreundlich etc.

-Bei einem Hervorragenden Erfolg sind es sogar 2 Stufen und die Gruppe ist bereit das Problem diplomatisch zu lösen.1

-Bei einem Außergewöhnlichen Erfolg wird die Situation zerstreut und beide Parteien akzeptieren den Vorschlag des Charakters.1 Der Zustand ist jedoch nicht Dauerhaft. Nichts hält die Charaktere davon ab, ihre Meinung zu einem späteren Zeitpunkt wieder zu ändern

Mob zerstreuen

Dieser Kniff ermöglicht es einem Charakter, einen Mob zu beruhigen und zu zerstreuen.

Der Adept legt eine Proben auf Mob aufwiegen gegen die höchste SWSK der Mitglieder des Mobs ab. Die Größe der Menge bestimmt dem benötigten Erfolg die Anwendung des Kniffs kostet im Troubadour zwei Überanstrengung

Dämonen Entgegentreten

Stufe: Rang + Charisma + 10

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Ja

Überanstrengung: Nein

Dämonen Entgegentreten ist ein wirklich legendäres Talent. Es gibt bei weitem mehr Geschichten über Leute, die es einsetzen, als belegte Fälle. Der Charakter macht eine Probe auf Dämonen Entgegentreten gegen die Soziale Widerstandskraft des Dämons. Ein Erfolg fesselt den Charakter und den Dämon in einem geistigen Wettstreit aneinander. Der Wettstreit tobt, bis einer der beiden den anderen besiegt hat, oder ein anderer

Charakter eingreift (s.u). Während des Wettstreits können der Dämon und der Charakter nur Talente und Fertigkeiten einsetzen, die entweder gegen die Soziale Widerstandskraft des Gegners gehen oder solchen Talenten entgegenwirken. Der erste, der mit 3 Aktionen Erfolg hat, gewinnt den Kampf. Die letzte Handlung des Charakters muss die Anwendung des Talents Bardenstimme sein, mit der er dem Dämon befiehlt, diese Ebene zu verlassen. Der Dämon zieht sich zurück und kann erst zurückkehren, wenn der Charakter es ihm erlaubt oder stirbt. Wenn der Dämon gewinnt, ist der Wettstreit vorbei. Der Charakter kann Dämonen Entgegentreten nie wieder gegen diesen Dämon einsetzen - selbst wenn er noch einmal Gelegenheit dazu hätte, denn in der Regel wird es gelinde gesagt schwierig sein, diesem Dämon zu entkommen. In diese Auseinandersetzung sind nur die beiden Wettbewerbsteilnehmer verstrickt, andere Charaktere können nicht eingreifen. Sollte ein Außenstehender den Dämon schädigen oder verletzen, ist die Magie zerstört, und der Charakter verliert den Wettstreit. Leider führt Schaden, den andere dem Charakter während des Wettstreits zufügen, nicht dazu, dass der Dämon den Wettstreit verliert.

Nachdenkliche Miene

Extra Gesichter
Rang: 6
Talent: Metamagie
Überanstrengung: +3
Es ist möglich mehrere Gesichter zu kontrollieren. Jedes mal wenn der Kniff erlernt wird ein extra Gesicht. Allerdings beträgt der Wah Malus je Gesicht -2 und der Malus zählt für alle Proben. Es ist nicht möglich damit seine Wah unter 1 fallen zu lassen.

Höhere Aufmerksamkeit
Rang: 6
Talent: Metamagie
Überanstrengung: +1
Die Reichweite des Talentes ist 500 Schritt. Der Kniff kann ein weiteres Mal gelernt werden um die Reichweite auf 750 und nochmal um sie auf 1000schritt zu steigern.

Tiefe Versunkenheit
Rang: 10
Talent: Metamagie
Überanstrengung: +1
Jedes Mal wenn dieser Kniff gelernt wird, sinkt der Wah Malus um 1 (insgesamt nicht pro Gesicht)

Nachtretten

Kolossaler Tritt
Talent: Nachtretten und Körperkontrolle
Überanstrengung: +1
Rang: 10
Wenn Körperkontrolle eingesetzt wird um den Schaden von Nachtretten zu erhöhen, erhöht sich der Schaden um weitere 3.

Matrixtritt
Rang: 10
Talent: Nachtretten und Matrixschlag
Überanstrengung: -
Mindestwurf: gut

Anstelle eines Nachtretens kann auch ein Matrixangriff gewürfelt werden, dabei muss ein Guter Erfolg erzielt werden.

Rückstoß
Talent: Nachtretten Überanstrengung: +1
Rang: 6
Voraussetzung: Umtretten
Erfüllt der Krieger im Kampf die Voraussetzungen um Nachtretten einzusetzen, kann er darauf verzichten dem Ziel körperlichen Schaden zuzufügen, um es statt dessen mit dem Schwung seines Angriffs zurück zu stoßen. Hat der Charakter Erfolg mit seiner Angriffsprobe im Nachtretten, so würfelt er seinen Schadenswurf mit seiner Stärkestufe. Das Ergebnis, gemessen in Ellen, gibt an wie weit die Zielperson zurückgestoßen wurde. Zwar erleidet der Gegner bei diesem Angriff keinen direkten Schaden, sollte das Ergebnis der Schadensprobe jedoch die Verwundungsschwelle der Zielperson überschreiten, muss diese eine normale Niederschlagsprobe ablegen, wie bei jeder anderen Verwundung auch. Die Rüstung der Zielperson wird nicht berücksichtigt, wenn es darum geht, dem Rückstoß des Angriffs Stand zu halten.

Überwältigen
Talent: Nachtretten Überanstrengung: +1
Rang: 10
Mindestwurf: gut
Immer nach einem gelungenen ausweichen, kann der Charakter einen Nachtretten angriff machen, braucht aber einen guten oder besseren Erfolg.

Umtretten
Talent: Nachtretten Überanstrengung: +1
Rang: 6
Wenn bei dem Nachtretten ein Angriff zum Niederschlagen Angesagt wird, ist der MW um den Niederschlag zu bestehen um 3 erschwert.

Nahkampfwaffen

Aus Dem Sattel Holen
Rang: 6
Talent: Nahkampfwaffen
Überanstrengung: +1
Der Kniff Aus Dem Sattel Holen verstärkt auf magische Weise den Angriff eines Charakters, so dass er einen berittenen Gegner aus dem Sattel reißt. Das Opfer muss eine Niederschlagsprobe gegen die Stärkestufe des Angreifers ablegen. Der MW steigt um 3 wenn ein Speer benutzt wird.

Auf Distanz halten
Rang: 10
Talent: Nahkampfwaffen
Überanstrengung: +1
Wenn der Adept mit einem Speer angreift, ist seine INI um 1 erhöht.

Aufspritzen
Rang: 14
Talent: Nahkampfwaffen
Überanstrengung: +1

Voraussetzung: auf Distanz halten
Wenn der Adept mit einem Speer ausgerüstet ist erhält er +3 Stufen auf Angriff und Schaden beim Kampfmanöver „Sturmangriff erwarten“.

Ausbeulen
Rang: 14
Talent: Nahkampfwaffen
Überanstrengung: +5
Voraussetzung: Donneraxt
Wenn der Adept mit er Hiebwaffe angreift, werden 2 Punkte Rüstung Ignoriert.

Beinfeger
Rang: 14
Talent: Nahkampfwaffen
Überanstrengung: -
Voraussetzung: Doppelschlag
Wenn der Adept mit einem Stab angreift, ist es um 3 Punkte schwerer einen mit der Waffe geführten Niederschlag zu widerstehen.

Biege den Löffel
Rang: 14
Talent: Nahkampfwaffen
Überanstrengung: +1
Voraussetzung: Dolchkampfkunst, Schild umgehen oder Klingenkunst
Mit diesem Kniff scheint es so, als ob ein Charakter mit einer „verzerrten“ oder biegsamen Klinge angreift. Der Angriff bleibt davon unbeeinflusst, allerdings wird die Verteidigung gegen den Angriff schwieriger. Der Verteidiger muss einen um eins höheren Erfolgsgrad erreichen bei jeder Aktion, die zum Ausweichen oder Verteidigen benutzt wird (zum Beispiel Hieb Ausweichen, Parade usw.).
Kann nur mit Dolchen, Kettenwaffen und Klingengewaffen benutzt werden.

Dolchkampfkunst
Rang: 10
Talent: Nahkampfwaffen
Überanstrengung: -
Wenn der Adept mit einem Dolch angreift ist der DTB des Gegners um 3 reduziert.

Donneraxt
Rang: 10
Talent: Nahkampfwaffen
Überanstrengung: +1
Mindestwurf: gut
Durch den Kniff Donneraxt können Gegner betäubt werden und erhält -2 auf alle Proben für eine Runde. Zusätzlich zum Treffer. Nur mit Zweihändern und Hiebaffen nutzbar.

Doppelschlag
Rang: 10
Talent: Nahkampfwaffen
Überanstrengung: +1
Wenn der Adept mit einem Stab angreift, zählt dieser auch als Zweitwaffe.

Erdrückende Enge
Rang: 6
Talent: Nahkampfwaffen
Überanstrengung: +1

Erdrückende Enge erlaubt es einem Charakter in einer engen Lage zurückzuweichen. Dies funktioniert nach den Regeln für die Kampfoption Zurückweichen, mit der Ausnahme, dass ein Charakter 2 Ellen für einen Punkt körperliche Widerstandskraft zurückweichen kann. Und auch bei Zurückdrängen muss er nur 2 Ellen und nicht 1 Schritt je Rang zurückweichen. Dieser Kniff kann nur benutzt werden, wenn die Umgebung weniger als 30 Ellen zurückweichen erlaubt.

Fieser Trick

Rang: 10

Talent: Nahkampfwaffen

Überanstrengung: +3

Mindestwurf: gut

Bei einem Guten oder besseren Erfolg kann der Gegner im Nächsten Zug kein Karma für Angriffe und Schaden ausgeben. Der Kniff funktioniert nur gegen Namensgebern.

Harter Schlag

Rang: 14

Talent: Nahkampfwaffen

Überanstrengung: +5

Voraussetzung: Donneraxt

Zweihandwaffen richten zusätzlich 2 Stufen mehr Schaden an.

Herantasten

Talent: Schwachstelle erkennen und Nahkampfwaffen

Verfügbarkeit Rang 6

Kosten +1

Mindestwurf: gut (Nahkampf)

Bei einem guten Erfolg in Nahkampfwaffen erhält der Charakter einen Bonus von 3 Stufen auf sein nächstes Schwachstellen Erkennen gegen den Gegner. Der bonus ist kumulativ.

Klingenkunst

Rang: 10

Talent: Nahkampfwaffen

Überanstrengung: +3

Wenn der Adept mit einer Klingewaffe angreift kann er beim Angriff ein Karma extra würfeln (auch wenn er es sonst nicht dürfte)

Pfeilfechten

Talent: Nahkampfwaffen

Rang: 10

Überanstrengung: 1 und 1 Karmapunkt

Der Schütze kann einen Pfeil wie eine Nahkampfwaffe (Werte wie Kurzsword) verwenden. Der Aufgewendete Punkt

Überanstrengung und Karma sorgen dabei für eine Handhabbare Form und genügend Stabilität des Pfeils. Die Wirkung hält Rang Runden an, danach zerfällt der Pfeil zu wertlosem Staub, da ein Teil der Kraft auch aus der Substanz des Pfeils gewonnen wird.

Platztausch

Rang: 10

Talent: Nahkampfwaffen

Überanstrengung: +5

Mindestwurf: gut

Wenn der Charakter vom Kampfmodus

„Kampf unter Bedrängnis“ betroffen ist. Kann der Kämpfer versuchen den Platz mit einem seiner Angreifer tauschen. Der Charakter und legt eine Talentprobe ab, bei einem Guten Erfolg gelingt der Platztausch.

Rüstungsstecher

Rang: 14

Talent: Nahkampfwaffen

Überanstrengung: +1

Voraussetzung: Dolchkampfkunst

Mindestwurf: gut

Wenn der Adept mit einem Dolch angreift, ignoriert er 3 Rüstungen des Gegners, bei einem guten Erfolg.

Schild umgehen

Rang: 10

Talent: Nahkampfwaffen

Überanstrengung: +3

Wenn der Adept mit einer Kettenwaffe angreift, ignoriert er alle Effekte von Schilden des Gegners.

Schwertkuss

Talent: Nahkampfwaffen+ Verspotten

Rang: 6

Überanstrengung: -

Wenn der Adept den ersten Schlag (höhere INI) eines Kampfes austeilt kann er diesen Kniff benutzen. Übertrifft der Wurf die KWSK des Gegners, so schlägt er diesen absichtlich in demütigender Weise mit der flachen Klinge. Der Schaden beträgt in jedem Fall nur einen W4 und der Angreifer kann sofort ein Verspotten würfeln.

Stich

Rang: 14

Talent: Nahkampfwaffen

Überanstrengung: +5

Voraussetzung: Klingenkunst

Wenn der Adept mit einer Klingewaffe angreift, erhält er +2 Stufen auf den angriff.

Tod von Hinten

Rang: 14

Talent: Nahkampfwaffen

Überanstrengung: +5

Voraussetzung: Schild umgehen

Wenn der Adept mit einer Kettenwaffe angreift, zählen seine Angriffe als“ angriff aus dem Toten Winkel“.

Verkrüppeln

Rang: 14

Talent: Nahkampfwaffen

Überanstrengung: +3

Voraussetzung: Donneraxt

Wenn der Adept mit einer Zweihandwaffe oder Hiebwappe angreift, wird die Wundschwelle des Ziels um 3 Reduziert.

Waffenmeister

Rang: 10

Talent: Nahkampfwaffen

Überanstrengung: -

Es können Waffen mit einer Größe mehr Einhändig und Zweihändig geführt werden.

Waffenschrei

Rang: 10

Talent: Nahkampfwaffen

Überanstrengung: 2 ÜB

Mindestwurf: gut

wenn ein Charakter diesem Kniff einsetzt, gibt seine Waffe ein Geräusch von sich, dass ein lau den Schrei gleicht, wenn Kampfeinschlag Schlag landet. Wenn ihm ein guter oder besserer Erfolg gelingt kann er eine zusätzliche Interaktionsprobe ablegen.

Weiche!!! Untier!!!

Rang: 14

Talent: Nahkampfwaffen

Überanstrengung: +1

Voraussetzung: auf Distanz halten

Wenn der Adept mit einem Speer ausgerüstet ist Weichen alle Ziele beim Kampfmanöver „Zurückdrängen“ 1 Schritt mehr zurück.

Parade

Abwehrwirbel

Talent: Hieb ausweichen und Parade

Rang: 9

Der Charakter darf versuchen, nach einem misslungenen Versuch einen Angriff zu parieren diesem nun versuchen auszuweichen und vice versa.

Geschoßparade

Talent: Parade

Rang 9

Kostet: +1

Mindestwurf: gut

Es könne auch Geschoße (Projektile und Wurfaffen) pariert werden, allerdings ist dafür ein Guter Erfolg nötig.

Klingenwirbel

Talent: Parieren und Mehrfachs Schlag

Rang: 18

Überanstrengung: erste Parade +1 ÜB, zweite Parade +2 ÜB...

Der Charakter darf wie auch bei Hieb ausweichen jeden Angriff einmal parieren, d.h. er ist nicht mehr auf eine Parade pro Runde beschränkt, sehr wohl aber noch auf eine Parade pro Angriff.

Schildhieb

Talent: Schildangriff und Parieren oder Blocken

Rang 9

Kostet: +2

Wen immer den Adepten eine Probe auf Parade oder Blocken gegen eine Nahkampfwaffe oder Waffenlosen Angriff mit einem guten Erfolg gelinkt darf er eine freie Probe auf Schildschlag machen.

Schildspezialisierung

Talent: Parade

Rang 6

Kostet: -

Wenn der Charakter zum Parieren ein Schild benutzt erhält er den KWSK Bonus als Würfel Bonus für den Parade Wurf.

Volles Parieren

Talent: Parieren

Rang: 14

Überanstrengung +1

Wenn der Adept auf seine Aktion verzichtet darf er seinen Rang in Parade auf seine KWSK anrechnen.

Waffenlose Parade

Rang: 10

Talent: Waffenloser Kampf und Parade

Überanstrengung: -

Der Adept kann auch Waffenlos Parieren.

Zauber Parade

Talent: Parade

Rang: 14

Überanstrengung 2

Für 2 zusätzliche Punkte Überanstrengung kann ein Adept Kampfzaubern mit sichtbaren Effekten Parieren. Dazu muss sein Paradowurf ein Hervorragender Erfolg oder besser als der Wurf in Spruchzauberei sein.

Zweiteparade

Rang: 10

Talent: Zweiter Angriff und Parade

Überanstrengung: +2

Der Charakter kann eine zweite Parade pro Kampfrunde Unternehmen.

Zweitwaffenparade

Rang: 10

Talent: Zweitwaffe und Parade

Überanstrengung: +1

Wenn der Charakter über eine Zweitwaffe verfügt, kann er eine zweite Parade pro Kampfrunde Unternehmen.

Pfeilhagel

Pfeil Inferno

Talent: Blattschuss + Pfeilhagel

Rang: 14

Überanstrengung +3 je Karma

Bei Pfeilhagel kann je 3 ÜB 1 Zusätzliches Karma geworfen werden, bis ein Durchschnittlicher Erfolg erzielt wird.

Feuerhagel

Talent: Pfeilhagel und Brandpfeil

Überanstrengung: +2 pro Pfeil

Rang: 14

Der Charakter verwandelt die im Pfeilhagel geschossenen Projektile in Brandpfeile, so dass es scheint, als würde ein Feuerhagel auf die Gegner niedergehen. Der Angriffswurf jeden Geschosses wird durch das Talent Pfeilhagel ermittelt, die Schadensstufe jedoch durch die Talentstufe in Brandpfeil ersetzt. Mit dem Kniff Dauerfeuer kombinierbar.

Dauerfeuer

Rang: 12

Talent: Pfeilhagel

Überanstrengung: 0

Die Ziele beim Talent Pfeilhagel können nun auch unterschiedlich sein.

Pfeilregen

Talent: Pfeilhagel

Rang: 8

Anstatt mehrere Schüsse abzugeben, erschafft der Schütze auf magischem Weg Duplikate eines bereits abgeschossenen Projektils, welche er dann auf sein Ziel herunter regnen lässt. Der Schütze investiert 1

Karmapunkt für jedes zusätzliche Geschoss bis zu seinem Rang in „Dauerfeuer“, wobei er einen einzigen

Angriffswurf in Projektilwaffen macht. Alle Projektile treffen gleichzeitig, wobei für jedes Projektil der Schaden einzeln ermittelt wird. Dieser Kniff kann keine Projektile erzeugen, die magisch oder Fadengegenstände sind.

Mit Dauerfeuer kombinierbar.

Projektil ablenken

Beachtlicher Radium

Talent: Projektile ablenken

Rang: 10

Überanstrengung +10

Voraussetzung: Schutzkuppel

Die Kuppel die der Adept erschaffen kann hat nun die Masse 5mal mal 5 mal 5 Schritt.

Nahkampfwaffe ablenken

Rang: 6

Talent: Projektil ablenken

Überanstrengung: +2

Der Kniff funktioniert auch bei

Nahkampfwaffen, nicht jedoch bei

Natürlichen Waffen oder Waffenlosen

Angriffen.

Pfeil Verdrehen

Rang: 6

Talent: Projektil ablenken

Überanstrengung: +1

Ein Schütze kann Pfeil Verdrehen benutzen um einem Pfeil Belastung hinzuzufügen, was ihn unbrauchbar macht. Er muss die Pfeile berühren. Ein Charakter kann Pfeil Verdrehen auf eine Anzahl von Pfeilen gleich seinem Rang in Projektil ablenken benutzen. Ein Charakter würfelt gegen die Magische Widerstandskraft des Pfeils, oder des Erschaffers, je nachdem welche höher ist. Jedes Ergebnis über der MWK fügt dem Pfeil genug Belastung zu, dass er beim Ziehen zerbricht. Jede Person kann eine Wahrnehmungsprobe gegen einen Mindestwurf gleich dem Ergebnis der Projektil ablenken Probe des Charakters ablegen, um festzustellen dass die Pfeile kaputt sind.

Projektile Abwehren

Rang: 10

Talent: Projektile ablenken

Überanstrengung: +2

Um diesen Kniff anzuwenden, macht der Charakter eine Probe auf Projektile Ablenken, der Erfolg ist die Anzahl von Runden, die Projektile Abwehren anhält. In dieser Zeit steigt die Körperliche Widerstandskraft des Charakters um den Rang in Projektile Ablenken.

Schutzkuppel

Talent: Projektile ablenken

Rang: 10

Überanstrengung +5

Der Adept kann eine Kuppel erschaffen von 3 mal 3 mal 3 Schritt in der alle betroffenen Personen vom Talent Projektil abfangen und seinen Kniffen betroffen sind.

Zauber ablenken

Talent: Projektile ablenken und Astralsicht

Rang: 10

Überanstrengung +2

Der Adept kann das Talent „Projektile ablenken“ nun auch für Kampfzauber verwenden.

Projektilwaffen

Abfangpfeil

Rang: 10

Talent: Projektilwaffen oder Zweiter Schuss

Überanstrengung: 0

Anstelle ein Angriffen gegen eine Person zu richten versucht man das abgefeuerte Geschöß (Pfeil, Wurfwaffe...) zu treffen. Dafür muss die Ini aufgeschoben werden und eine Probe in Projektilwaffen oder Zweiter Schuß mit einem Größerem oder Gleichem Ergebnis wie dem des „Angrifers“ gelingen.

Erhöhte Reichweite

Rang: 10

Talent: Wurfwaffen oder Projektilwaffen

Überanstrengung: +3

Durch das Lange Training erhöht sich die Reichweite der Waffen um 10% (aufgerundet)

Festspinnen

Rang: 10

Talent: Wurfwaffen oder Projektilwaffen

Überanstrengung: +2

Statt Schaden anzurichten, nutzt der Charakter seinen Projektil- oder Wurfwaffenangriff, um einen Arm oder ein Bein der Zielperson mit der Wurfwaffe an einer Wand oder dem Boden festzuspinnen. Der Dieb benennt sein Vorhaben und legt eine Talentprobe gegen die Körperliche Widerstandskraft der Zielperson ab. Gelingt dem Adept ein guter Erfolg bei der Probe in Projektil- oder Wurfwaffen, so bleibt das Projektil oder die Wurfwaffe an Ort und Stelle stecken und fixiert die Extremität des Ziels. Ist die Angriffsprobe des Charakters nicht erfolgreich oder gelingt nur ein durchschnittlicher Erfolg, bleibt die Wurfwaffe stecken, aber ohne das Ziel festzuhalten. Der Schadenswurf gilt als Wirkungswurf und ermittelt, welchen Wert die Zielperson mit einer Stärkeprobe erreichen muss, um sich zu befreien.

Pfeil Schleudern

Rang: 14

Talent: Projektilwaffe

Überanstrengung: 3

Pfeil Schleudern erlaubt es einem Charakter, einen unkontrollierten Pfeil (am Boden liegend, im Rücken eines Toten usw.) als eine effektive Wurfwaffe zu benutzen. Der Pfeil muss sich innerhalb von 100 Schritt befinden. Ein Charakter macht eine Pfeil beherrschen Probe und er kann, wenn erfolgreich, den Pfeil

von seiner jetzigen Position auf ein Ziel innerhalb von 100 Schritt um den Charakter schleudern. Der Angriffswurf und der Schaden bekommt -5 Stufen Abzug.

Ruhiger Schuss

Talent: Projektilwaffen

Rang: 5

Überanstrengung +2

Dieser Kniff erlaubt es einem Schützen einen Schuss mit mehr Präzision durchzuführen, schwächt dadurch aber ihre Verteidigung.

Nachdem der Schütze 2 Punkte

Überanstrengung erlitten und seine KWSK um 4 gesenkt hat, kann er den Schuss

durchführen. Dazu muss er stehen bleiben oder sich hinknien, darf aber nicht am Boden liegen oder niedergeschlagen sein. Nachdem all dies geschehen ist erhält der Schütze 5 Bonusstufen für seinen Angriffswurf. Dieser Kniff kann zusammen mit anderen Kniffen oder Fähigkeiten eingesetzt werden, um einen Projektilwaffenangriff zu erleichtern.

Schreiender Pfeil

Talent: Projektilwaffen

Rang: 6

Überanstrengung +2

Dieser Kniff kann nur mit einem schreienden Pfeil/ bolzen ausgeführt werden. Schreiender Pfeil erlaubt einem Charakter, ein Ziel einzuschüchtern, indem er einen buchstäblich "schreienden" Pfeil auf es abfeuert. Sobald der Pfeil abgeschossen wurde, fliegt er in einer engen Spirale kreisend auf sein Ziel zu. Der Charakter kann nun eine freie einschüchter-, angst-, Verspottet- Probe oder ähnliches machen. Und erhält 3 Stufen Bonus.

Schuss ins Gewühl

Talent: Wurfaffen oder Projektilwaffen

Rang: 10

Überanstrengung: +2

In einem Kaer oder in einer Höhle kann es zu einem Kampf von vielen Teilnehmern auf sehr engem Raum kommen. Mit diesem Kniff kann der Schütze oder Werfer ins Gewühl schießen und dabei schier sein, nicht seinen Kameraden zu treffen (siehe ED2, S. 229). Er sagt zu Beginn der Runde einen „Schuss ins Gewühl“ an. Seine Initiative sinkt dadurch auf 0, denn er ist als letztes dran, und kann vorher keine Laufleistung einsetzen

Speerstoß

Talent: Projektilwaffen Überanstrengung: +1

Rang: 6

Wird der Schütze in einer Kampfrunde unerwartet in den Nahkampf verwickelt und kann auf Grund der zu geringen Reichweite seinen Bogen nicht abfeuern, kann er ihn wie einen Speer im Kampf einsetzen. Der Charakter versucht die Zielperson mit dem Bogen wieder auf Abstand zu Talentkniffe für Schützen bringen, so umgeht er, den Bogen fallen zu lassen, um eine Nahkampfwaffe zu ziehen. Genutzt als Nahkampfwaffe, hat der Bogen die Grundschaadensstufe 4, zuzüglich Magischer Fähigkeiten oder Boni. Der Adept legt eine Angriffsprobe in Speerstoß gegen die Körperliche Widerstandskraft der Zielperson ab. Bei einem Erfolg verursacht der Schütze

Schaden und drängt das Ziel geringste Kampflaufleistung beider Kontrahenten zurück.

Spurloser Pfeil

Rang: 10

Talent: Projektilwaffen

Überanstrengung: 1+ (s.u.)

Spurloser Pfeil hilft einem Schützen zu verhindern, dass sein Pfeil zurückverfolgt wird. Ein Schütze muss die Benutzung von Spurloser Pfeil ankündigen, bevor er einen Pfeil verschießt. Kleine Nebelwolken erscheinen um die Hände des Schützen, während er sich vorbereitet, den Pfeil zu schießen. Ein Schütze kann einen Punkt Überanstrengungsschaden nehmen um seine Magische Widerstandskraft um 1 gegen eine Schütze Aufspüren Probe zu erhöhen. Er kann dies seinen Rang oft tun.

Verzögerte Landung

Talent: Projektilwaffen

Rang: 6

Überanstrengung +1

Dieser Kniff erhöht die Flugzeit eines Pfeils oder Bolzens. Der Schütze kann ein Projektil so viele Runden in der Luft halten, wie er Ränge im Talent Projektilwaffen besitzt. Dazu zielt er auf ein Einzelziel, bestimmt vorher die Anzahl der Runden, die das Projektil in der Luft bleiben soll und macht dann einen Wirkungswurf gegen die KWSK +1 für jede Runde die das Geschoss in der Luft bleiben soll. Bei einem Erfolg trifft das Projektil sein Ziel eine entsprechende Anzahl Runden später, unabhängig von dessen Laufleistung. Bei Zielen die vollständig in Deckung gegangen sind oder sich in Gebäuden befinden wird dies wie ein Angriff gegen eine Barriere gehandhabt.

Puls der Schlacht

Brennpunkt der Schlacht

Rang: 6

Talent: Puls der Schlacht

Überanstrengung: +1

Der Bonus oder Malus wird bei schadenswürfen verdoppelt.

Ewige Schlacht

Rang: 6

Talent: Puls der Schlacht

Überanstrengung: +1

Der Charakter und alle Verbündeten dürfen erholungsproben untereinander Tauschen.

Herz der Schlacht

Rang: 6

Talent: Puls der Schlacht

Überanstrengung: +1

Der Charakter erhält den doppelten Bonus oder Malus.

Leben der Schlacht

Rang: 6

Talent: Puls der Schlacht

Überanstrengung: +1

Der Bonus zählt auch für die Pysische Rüstung.

Mystik der Schlacht

Rang: 6

Talent: Puls der Schlacht

Überanstrengung: +1

Der Bonus zählt auch für die Mystische Rüstung.

Reinigende Kälte

Improvisation des Medicus

Talent: Reinigende Kälte

Rang: 6

Überanstrengung +3

Bei der Anwendung von Reinigende Kälte wird kein Kaltes Material mehr benötigt, die Probe sinkt aber um 3 Stufen.

Krankheit aufhalten

Talent: Reinigende Kälte

Rang: 6

Überanstrengung +2

Das Talent funktioniert jetzt auch gegen Gifte.

Reinigung

Talent: Reinigende Kälte

Rang: 10

Überanstrengung: s.u.

Opfert der Adept eine Erholungsprobe kann er negative Effekte jeder Art kurieren. Der MW ist der die MWSK des Giftes, des Zaubers oder Talentes oder der Kurierungswurf der Krankheit.

Wunde Reinigen

Talent: Reinigende Kälte

Rang: 6

Überanstrengung +3

Wenn das Talent auf einen verwundeten Charakter erfolgreich angewandt wird, gilt der Malus durch wunden bei der Heilung nicht mehr.

Resistenzen

Bessere Resistenz

Talent: Resistenzen

Überanstrengung: -

Rang: 6

Es kann eine Resistenz gewählt werden, die einen Bonus von 3 Stufen erhält.

Für Verschiedene Resistenzen mehrfach Wählbar.

Vielfältige Resistenz

Talent: Resistenzen

Überanstrengung: -

Rang: 6

Es ist möglich mit dem Kniff nach einer weiteren Resistenz zu erhalten, so als ob das Talent 3 Ränge höher wäre.

Dieser Kniff kann mehrfach gelernt werden.

Riposte

Doppelriposte

Talent: Zweiter Angriff und Riposte

Rang: 10

Kosten: +4

Der Charakter kann nun nach einer gelungenen Parade mit seiner Klinge zweimal ripostieren, obwohl er nur einmal attackiert wurde.

Doppelschlag
Talent: Zweitwaffe und Riposte
Rang: 10
Kosten +4

Der Charakter kann nun nach einer gelungenen Parade mit beiden Klängen ripostieren, obwohl er nur einmal attackiert wurde.

Pfeil zurück
Rang: 14
Talent: Riposte
Überanstrengung: +5
Nach dem es dem Charakter gelungen ist Pfeil zu parieren, kann der Pfeil er auf den Gegner zurück geschleudert werden. (nach den Standardregeln für Riposte)
Der Kniff kann auch gegen Bolzen oder Wurfaffen eingesetzt werden.

Rückstoß
Rang: 14
Talent: Riposte
Überanstrengung: +3
Der Charakter nutzt die Energie des gegnerischen Angriffs und leitet diese auf den Angreifer zurück.
Wenn die Riposte gelingt wird der Schaden inklusive Stärke des Gegners benutzt (aber ohne evtl. Talente wie Schmetterschlag...)

Windmühle
Rang: 14
Talent: Riposte
Überanstrengung: +3
Der Charakter nutzt die Energie des gegnerischen Angriffs und leitet diese auf den Angreifer zurück.
Wenn die Riposte gelingt wird der Schaden inklusive Schadens erhöhende Talente wie Schmetterschlag oder Hammerschlag benutzt.

Zauberzurück
Rang: 14
Talent: Riposte
Überanstrengung: +5
Nach dem es dem Charakter gelungen ist mittels Zauberparade einen Zauber zu parieren kann er auf den Gegner zurück geschleudert werden. (nach den Standardregeln für Riposte)

Rüstung schmieden

Anpassen
Talent: Rüstung Schmieden Überanstrengung: Nein
Rang: 6
Anstatt die Rüstung vorübergehend zu erhöhen, arbeitet der Waffenschmied an der Behinderung, so dass diese besser zu Tragen ist. Für jede erfolgreiche Talentprobe des Waffenschmieds senkt sich die Behinderung der Rüstung um eine Stufe anstelle das die Rüstung steigt. Für die Berechnung der Max. Verbesserungen wird die Verbesserung wie eine Rüstung behandelt.

Robuste Rüstung
Talent: Rüstung Schmieden Überanstrengung: +1
Rang: 6
Die Wirkung des Talentes, aber nicht der Kniffe, hält doppelt so lange.
Der Kniff kann mehrfach gewählt werden um die Dauer zu verdreifachen, vervierfachen usw.

Rüstung Erweichen
Rang: 10
Talent: Rüstung Schmieden
Überanstrengung: 1 je Rüstung je Runde
Rüstung Erweichen erlaubt einem Charakter, eine nicht natürliche Rüstung zu schwächen und den Rüstungsschutz zu reduzieren. Das Talent kann auf jede Rüstung in Sichtweite angewendet werden. Dazu muss eine Probe auf Rüstung Schmieden entweder gegen die Magische Widerstandskraft der Rüstung oder ihres Besitzers gelingen, je nachdem, welche höher ist. Ein Erfolg bedeutet, dass der Adept die Rüstung je Rang um punkt Physische oder Mystische Rüstung reduzieren kann.

Rüstung Verbessern
Rang: 10
Talent: Rüstung Schmieden
Überanstrengung: 3
Rüstung Verbessern erlaubt einem Charakter, vorübergehend den Rüstungswert eines Rüstungsteils oder eines Schildes zu verbessern. Rüstung Verbessern ist ein kurzes magisches Ritual. Für den Einsatz dieses Talents ist ein Feuer von der Größe eines großen Lagerfeuers erforderlich. Innerhalb einer viertel Stunde ahmt der Charakter in groben Zügen das Schmieden einer Rüstung nach.
Anschließend legt er eine Probe auf Rüstung Verbessern mit demselben Mindestwurf wie bei Rüstung Schmieden ab. Misslingt diese Probe, kann das Talent heute nicht mehr auf die Rüstung angewandt werden. Gelingt sie, kann der Charakter einen der Rüstungswerte um 1 Punkt erhöhen. Der Charakter kann jede Rüstung so oft verbessern, wie sein Rang bei Rüstung schmieden ist. Jede Anwendung von Rüstung Verbessern hält Rang in Tagen

Rüstungsschmied
Talent: Rüstung Schmieden Überanstrengung: +1
Rang: 6
Der Adept erhält Rang Bonus auf alle Versuche Magische oder Nichtmagische Rüstungen zu Schmieden oder zu reparieren.

Schadensverteilung

Aufmuntern
Talent: Schadensverteilung Überanstrengung: Nein
Rang: 6
Ziele von Schadensverteilung erhalten eine Runde lang +3 gegen Angst und Einschüchterungseffekten.

Blutsbande
Talent: Schadensverteilung Überanstrengung: Nein
Rang: 10

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

Geistigefestigung
Talent: Schadensverteilung Überanstrengung: Nein
Rang: 10
Voraussetzung: Aufmunterung
Ziele von Schadensverteilung erhalten eine Runde lang +3 auf ihre Mystische Rüstung.

Gruppenheilung
Talent: Schadensverteilung Überanstrengung: Nein
Rang: 10
Voraussetzung: Blutsbande
Es können bis zu Rang ziele gewählt werden, von denen der Adept mit einer Aktion den Schaden nimmt. Der Eingehende Schaden wird aufmal berechnet.

Lied der Blüte
Talent: Gefühlsmelodie und Schadensverteilung
Rang: 14
Überanstrengung: +3
Mit einem hoffnungsvollen Stück spielt der Charakter auf eine Figur oder ein lebendes Objekt ein. Schon nach kurzer Zeit beginnen die Wunden des Ziels zu heilen (bzw. die Pflanze beginnt zu wachsen). Hierfür wird eine Probe gemacht; das Ziel wird um den entsprechenden Wert geheilt. Das Lied kann nicht 2-mal hintereinander gespielt werden. Pro angefangenen 15-Punkten Heilung verliert das Ziel eine Erholungsprobe (bei z.B. 3 Punkten also eine, bei 29 zwei und bei 32 schon drei)! Reichen die verbleibenden Erholungsproben nicht aus, so wird das Ziel um den maximal möglichen Wert geheilt.

Wundenübertragung
Talent: Schadensverteilung
Rang: 10
Dieser Kniff erlaubt es dem Charakter eine Wunde, die er im Kampf erlitten hat, aber keine Schadenspunkte, auf sein Ziel zu übertragen. Der Charakter macht einen Talentwurf gegen die Verwundungsschwelle des Ziels. Hat er Erfolg, so erleidet der Charakter die Wunde und alle Konsequenzen, die sich daraus ergeben. Das Ziel muss die Wunde Freiwilling annehmen.

Schildangriff

Astralblock
Talent: Schildangriff Überanstrengung: +3
Rang: 10
Voraussetzung: Schildverteidigung
Der Talentkniff Astralblock kann vom Luftpirat anstelle seines Schildangriff Talents gegen einen in Kampfreichweite befindlichen Gegner eingesetzt werden. Der Adept nutzt sein Talent Schildangriff in dieser Runde für eine defensive Variante gegen diese

Person. Er bündelt die magische Energie seines Talentes in seinem Schild umso einen auf ihn gewirkten Zauber mit der gesammelten Energie seines Talentes zu blocken, in dem er den Schild zum perfekten Zeitpunkt zwischen sich und die Flugbahn des Zaubers erhebt. Da der Luftpirat den Zauber kommen sehen muss, ist Astralblock nur auf visuell sichtbare Zauber anwendbar. Der Adept darf diese Runde Schildschlag nicht einsetzen und erhält Rang in Schildschlag Rüstung gegen die Wirkung aller Zauber. So lange Astralblock aktiv ist erleidet er -3 auf alle anderen Proben. Nicht mit Schildverteidigung kombinierbar.

Schildbombe

Talent: Schildangriff Überanstrengung: +2

Rang: 10

Der Talentkniff Schildbombe kann vom Luftpirat anstelle seines Schildangriff Talents eingesetzt werden. Dabei Zerspringt das Schild in Tausend Teile und Trifft alle Ziele in 5m um den Charakter (dieser wird nicht getroffen). Auf alle diese Ziele darf der Charakter einen Nahkampfangriff würfeln und evtl. KWSK des Schildes +Schildangriff-Schaden austeilten. Das Schild ist zerstört.

Schildhieb

Talent: Schildangriff und Parieren oder Blocken

Verfügbarkeit Rang 9

Kostet: +2

Wenn immer den Adepten eine Probe auf Parade oder Blocken gegen eine Nahkampfwaffe oder Waffenlosen Angriff mit einem guten Erfolg gelinkt darf er eine freie Probe auf Schildschlag machen.

Schildverteidigung

Talent: Schildangriff Überanstrengung: +3

Rang: 6

Der Charakter verzichtet auf einen Angriff mit seinem Schild in dieser Runde und konzentriert sich darauf den Schild besser zur Verteidigung einzusetzen. Der Charakter erhält, gegen die Angriffe der Zielperson, als Bonus den Rang in Schildangriff auf seine Physische Rüstung. So lange Schildverteidigung aktiv ist erleidet er -3 auf alle anderen Proben.

Verstummen

Talent: Schildangriff Überanstrengung: +3

Rang: 10

Mindestwurf: gut

Das Ziel eines erfolgreichen guten oder besseren Angriff erleidet - 1/2 Rang auf alle Spruchzauberei oder Fadenweben Proben.

Schiff Erwecken

Größere Schiffe

Talent: schiffe erwecken Überanstrengung: +5

Rang: 6

Es ist mit dem Kniff Größere Schiffe zu erwecken indem der MW durch 3 geteilt wird. Der Kniff kann ein weiteres Mal gelernt werden um den MW durch 5 zu teilen.

Kampfschiff Erwecken

Talent: schiffe erwecken Überanstrengung: -

Rang: 6

Durch diesen Kniff erleidet der Kapitän nur noch den halben ÜB schaden, wenn das Schiff Schaden erleidet.

Der Kniff kann mehrfach gelernt werden um den ÜB- Schaden durch 3, 4, 5 usw. zu Teilen anstelle in nur zu halbieren.

Schiff erschaffen

Talent: schiffe erwecken Überanstrengung:

+1/2 Rüstung des Schiffes

Rang: 18

Mit diesem Legendären Kniff wird kein Schiff erweckt sondern ein Schiff aus Luft erschaffen. Die Regeln bleiben die Gleichen.

Schläge horten

(Anderes) Horten

Talent: Schläge horten

Überanstrengung: 2

Rang: 10

Der Adept kann auch den Schaden anderer Dinge wie Schläge horten.

Dazu zählen:

Natürliche Waffen

Künstliche Waffen

Projektile

Namengeber Talente

Dämonen Talente

Dämonen Zauber (nur die die keiner Disziplin zugeordnet sind Magierzauber von einem Dämon gesprochen sind Magierzauber)

Magierzauber

Elementaristen Zauber

Usw.

Schmetterschlag

Erschütternder Schlag

Talent: Schmetterschlag oder Hammerschlag

Verfügbarkeit: Rang 14

Kostet 10 Überanstrengungsschaden

Der Schaden des Angriffes ist noch nach

Metern zu Spüren. Jeder Charakter außer dem Krieger erleidet Schaden, Wobei der Schadenswurf je Meter neben der Einschlagsstelle um 2 Stufen sinkt.

Gesprungener Schmetterschlag

Rang: 6

Talent: Schmetterschlag Überanstrengung: -

Wenn es dem Charakter gelingt sich mindestens 6 Ellen über den Kopf des Gegners zu erheben und wie ein Raubvogel zu schreien, wenn er auf seinen Gegner herabstößt. Erhöht sich der Schaden um 3 Stufen.

Heiliger Schlag

Rang: 10

Talent: Schmetterschlag Überanstrengung: +1
Schmetterschlag verursacht auf Dämonen oder Konstrukten 3 Stufen schaden mehr.

Kanonenkugel

Rang: 6

Talent: Schmetterschlag oder Hammerschlag Überanstrengung: +1

Wenn der Charakter einen Schmetterschlag oder Hammerschlag ausführt, kann er Kanonenkugel einsetzen, um die Wahrscheinlichkeit eines Niederschlags zu erhöhen. Nachdem normal der Schaden gewürfelt wurde, muss der Gegner eine Niederschlagsprobe würfeln, selbst wenn der Angriff keine Wunde verursacht hat. Dabei ist

der MW mindestens Rang in Schmetterschlag oder Hammerschlag.

Schmettern zur Betäubung

Rang: 6

Talent: Schmetterschlag Überanstrengung: -
Es ist möglich beim Schmetterschlag, einen Angriff zur Betäubung anzusetzen.

Verstümmeln

Talent: Schmetterschlag oder Hammerschlag

Verfügbarkeit: Rang 10

Kosten: -

Wenn Hammerschlag eine Wunde verursacht kostet er keine ÜB. die Kniffe kosten weiterhin ÜB.

Schnelles weben

Rasches Weben

Rang: 10

Talent: Schnelles Weben Überanstrengung: +5
Das Talent Schnelles Weben kann zweimal in einer Runde benutzt werden.

Kann mehrfach gelernt werden, wobei der ÜB immer um 5 Steigt. (Dritter Zauber 12 ÜB)

Schnelles Fadenweben

Rang: 6

Talent: Schnelles Weben Überanstrengung: -
Wenn der Charakter Schnelles Weben nutzt um fadenweben zu ersetzen sinkt der ÜB um 1.

Schnelles Zaubern

Rang: 6

Talent: Schnelles Weben Überanstrengung: -
Wenn der Charakter Schnelles Weben nutzt um Spruchzauberei zu ersetzen sinkt der ÜB um 1.

Schuld abwälzen

Dämonenkraft abwälzen

Rang: 6

Talent: Schuld abwälzt Überanstrengung: +1

Wenn dem Charakter mit einer Freien Handlung eine Schuld abwälzen probe gegen die SWSK des Gegners gelingt ändert dieser im letzten Augenblick das Ziel einer Dämonenkraft und dieser trifft einen Verbündeten des Charakters.

Dezent bleiben

Rang: 6

Talent: Schuld abwälzt Überanstrengung: +1
Wenn dem Charakter mit einer Freien Handlung eine Schuld abwälzen probe gegen die SWSK des Gegners gelingt muss er seine Nächste Aktion, wenn möglich gegen einen anderen Richten. Diese Aktion geht immer gegen einen Verbündeten (des Anwenders) in Kampfreichweite. Das Ziel kann sich auch entscheiden in der Aktion was anderes für ihn sinnvolles tun.

Rohe Magie übertragen

Rang: 10

Talent: Schuld abwälzt Überanstrengung: +1

Ein Charakter kann alle Wirkungen durch rohe Magie auf einen Verbündeten übertragen. Allerdings nur, wenn ihm eine Freie probe auf Schuld abwälzen gelingt.

Unscheinbarer Kampf

Rang: 10

Talent: Schuld abwälzt Überanstrengung: +3

Voraussetzung: Dezent bleiben

Wenn dem Charakter mit einer Freien Handlung eine Schuld abwälzen probe gegen die SWSK des Gegners gelingt muss er alle seine Aktion in der Kampfrunde, wenn möglich gegen einen anderen Richten. Diese Aktion geht immer gegen einen Verbündeten (des Anwenders) in Kampfreichweite. Das Ziel kann sich auch entscheiden in der Aktion was anderes für ihn sinnvolles tun.

Zauber abwälzen

Rang: 6

Talent: Schuld abwälzt Überanstrengung: +1

Wenn dem Charakter mit einer Freien Handlung eine Schuld abwälzen probe gegen die SWSK des Gegners gelingt ändert dieser im letzten Augenblick das Ziel eines Zaubers und dieser trifft einen Verbündeten des Charakters.

Schutzgeist

Aggressiver Geist

Talent Schutzgeist

Rang : 15

Überanstrengung: 0

Anstelle das der Schutzgeist seinen Träger beschützt, kann dieser mit einer Probe auf Schutzgeist im Nahkampf angreifen. Der Angerichtete Schaden entspricht hierbei der Willenskraft + Rang des Trägers.

Arkane Umwandlung

Rang: 18

Talent: Schutzgeist

Voraussetzung: Spruch Ausweichen

Überanstrengung: 3

Wenn die Probe in Schutzgeist, um ein Schadenszauber auszuweichen, gelingt, würfelt der Spruchwirker trotzdem den Schaden, als ob er getroffen hätte. Der Schaden wird dem Benutzer von Schutzgeist von seinem derzeitigen Schadenspunkten abgezogen.

Dunkle Lebenskraft

Talent Schutzgeist

Rang : 10

IN jeder KR in der Schutzgeist aktiv ist darf der Charakter eine Erholungsprobe ablegen, auch im Kampf. Dieses ist keine Aktion.

Geisterschild

Talent: Schutzgeist

Rang: 9

Überanstrengung 3

Dieser Kniff erlaubt es, Auswirkungen von Zaubern und magischen Kräften, wie z. B. Dämonenkräften auszuweichen. Die Kraft muss direkt gegen den Adepten gerichtet sein, und nicht lediglich einen Zielbereich beeinflussen. Wird der Adept magisch angegriffen, legt er eine Probe in „Schutzgeist“ gegen den Angriff des Gegners

ab. Ist das Ergebnis größer, so weicht er der Magie aus.

Materialisierung

Rang: 12

Talent: Schutzgeist

Überanstrengung: 1

Der Schutzgeist materialisiert sich wodurch er nicht mehr beim Ausweichen helfen kann, aber einen Bonus in Höhe seines Ranges zur Physischen und Mystischen Rüstung gewährt.

Matrix Geist

Rang: 18

Talent: Schutzgeist

Überanstrengung: -

Der Schutzgeist kann genau wie eine einfache Zaubermatrix einen Zauber Speichern.

Bekommt dann allerdings einen Malus von 3

Stufe auf die Ausweichen Probe.

Opfermeister

Rang: 15

Talent: Schutzgeist

Überanstrengung: -

Verstärkt die Opferung eines Schutzgeistes.

Opferung Angriffskraft

Die Wirkung hält 3 runden lang an.

Opferung Lebenskraft

Es wird zusätzlich eine Wunde regeneriert.

Opferung Schild

Der Char erhält zusätzlich für 3 Runden Rang von Schutzgeist Pysische und Mystische Rüstung dazu.

Opferung Zauber Macht Der Char

erhält keine Überanstrengungsschaden durch

Zaubern oder Kniffe die das Zaubern

beeinflussen diese Runde.

Opferung Angriffskraft

Rang: 9

Talent: Schutzgeist

Überanstrengung: 1

Opfer erlaubt es einem Charakter den Geist zu opfern um seine Angriffe zu stärken. Er erhöht eine Runde lang seine Angifte (Nah-Fernangriffe) und die Schadenswürfe um den Rang in Schutzgeist, der dann die physikalische Ebene verlässt. Wenn ein Geisterbeschwörer Opfern benutzt kann er für die nächsten 24 Stunden keinen anderen Geist für Schutzgeist beschwören.

Opferung Lebenskraft

Rang: 9

Talent: Schutzgeist

Überanstrengung: 1

Opfer erlaubt es einem Charakter den Geist zu opfern um seine Lebensenergie zu stärken. Er erhält den Rang in Schutzgeist an

Lebensenergie zurück. Anschließend verlässt der Geist die physikalische Ebene. Wenn ein Geisterbeschwörer Opfern benutzt kann er für die nächsten 24 Stunden keinen anderen Geist für Schutzgeist beschwören.

Opferung Schild

Rang: 9

Talent: Schutzgeist

Überanstrengung: 1

Opfer erlaubt es einem Charakter den Geist zu opfern statt ihn dazu zu benutzen, einem Angriff auszuweichen. Nach einer mißglückten Probe kann ein Charakter den Geist opfern, wodurch dieser Rang mal 5 Punkte Schaden, die der Geisterbeschwörer durch die Attacke genommen hat absorbiert

und dann die physikalische Ebene verlässt.

Wenn ein Geisterbeschwörer Opfern benutzt kann er für die nächsten 24 Stunden keinen anderen Geist für Schutzgeist beschwören.

Opferung Zauber Macht

Rang: 9

Talent: Schutzgeist

Überanstrengung: 1

Opfer erlaubt es einem Charakter den Geist zu opfern um seine Magie zu stärken. Er erhöht seine Fadenwebenstufe, Spruchzaubereprobe und Wirkungstufe, des nächsten Zaubers, um den Rang in Schutzgeist, der dann die physikalische Ebene verlässt. Wenn ein Geisterbeschwörer Opfern benutzt kann er für die nächsten 24 Stunden keinen anderen Geist für Schutzgeist beschwören.

Schnelles Beschwören

Rang: 12

Talent: Schutzgeist

Überanstrengung: 1 Erholungsprobe

Der Schutzgeist kann herbei gerufen werden ohne das Halbstündige Ritual abhalten zu müssen. Dafür verliert der Charakter aber eine erholungsprobe

Schutzengel

Talent: Schutzgeist

Verfügbarkeit Rang 10

Kostet: 1 je Einsatz

Der Schutzgeist kann nur auch auf Fallen reagieren. Anstelle einer INI legt der Char eine Schutzgeist –Probe ab.

Spruch Ausweichen

Rang: 14

Talent: Schutzgeist

Überanstrengung: 1

Der Schutzgeist kann auch gegen Zauberspruch eingesetzt werden.

Schwachstelle erkennen

Herantasten

Talent: Schwachstelle erkennen und

Nahkampfwaffen

Verfügbarkeit Rang 6

Kosten +1

Mindestwurf: gut (Nahkampf)

Bei einem guten Erfolg in Nahkampfwaffen erhält der Charakter einen Bonus von 3 Stufen auf sein nächstes Schwachstellen Erkennen gegen den Gegner. Der bonus ist kumulativ.

Rüstung Durchbrechen

Rang: 14

Talent: Schwachstellen erkennen

Überanstrengung: +1

Ein erfolgreicher Angriff umgeht das Schild und hilft die Rüstung zu durchbrechen.

Reduziere den nötigen Erfolgsgrad für einen Direkttreffer um eins, wenn das Ziel von Schwachstellen erkennen betroffen ist.

Schwachstelle nutzen

Talent: Schwachstelle erkennen

Verfügbarkeit Rang 6

Kosten +1

Mindestwurf: gut

Wenn der Wurf bei Schwachstellen erkennen ein guter oder besserer Erfolg ist erhöht sich der Schaden des Charakters um 3 gegen das Ziel unter Schwachstellen erkennen.

Schwachstelle Zeigen

Talent: Schwachstelle erkennen

Verfügbarkeit Rang 10

Kostet: +3 je Verbündeten

Zusätzlich zu Schwachstelle Erkennen kann der Charakter seinen Verbündeten die Schwachstellen zeigen. So das sie von der Grundform von Schwachstellen erkennen Profitieren, wenn sie einen Malus von 3 auf die Angriffe hinnehmen. Die Kosten gelten je Verbündeten.

Unwucht Erkennen

Talent: Schwachstelle Erkennen

Überanstrengung: +1

Rang: 10

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

Zielfokus

Talent: Schwachstelle Erkennen

Überanstrengung: -

Rang: 10

Voraussetzung: Herantasten

Jeder hervorragender Treffer gegen ein Ziel auf dem Schwachstellen erkennen liegt, wird die Wirkzeit so berechnet als ob das Talent grade gewirkt wurde.

Schwungvoller Angriff

Bessere Person

Talent: Schwungvoller Angriff

Überanstrengung: -

Rang: 10

Anstelle das ein zusätzlicher angriff gewürfelt werden kann, wird der nächste angriff um den Rang in Schwungvollen angriff erhöht.

Doppelt tötet besser

Talent: Schwungvoller Angriff

Überanstrengung: -

Rang: 14

Außergewöhnliche Erfolge bei Schwungvoller angriff können auch einen Schwungvollen angriff auslösen, aber nur maximal 1.

Offensive

Talent: Schwungvoller Angriff

Überanstrengung: +5

Rang: 10

Der Schwungvolle angriff kann auch bei einem hervorragenden Erfolg ausgeführt werden, das kostet allerdings 5 ÜB mehr.

Seitenhieb

Talent: Schwungvoller Angriff

Überanstrengung: +1

Rang: 6

Gelingt dem Charakter bei einer Angriffsprobe ein außergewöhnlicher Erfolg, so erhält der Luftpirat die Möglichkeit direkt einen Seitenhieb auf einen nahe stehenden Gegner auszuführen, anstelle sein Hauptziel anzugreifen.

Überrollen

Talent: Schwungvoller Angriff

Überanstrengung: +1

Rang: 10

Schadensbonis aus dem Ersten Angriff werden übernommen.

Sicherer Pfad

Dämonen der Umgebung

Talent: Sicherer Pfad

Rang: 6

Überanstrengung +3

Das Element gibt nach besten Wissen auch Auskunft über die Dämonen in dem erwürfelten Radius.

Der kürzeste Weg

Talent: Sicherer Pfad

Rang: 6

Überanstrengung: 2

Der Geist zeigt dem Scout den kürzesten gangbaren Weg durch ein Areal, auch wenn dieser nicht der sicherste ist. Der Adept macht eine Probe auf „Sicherer Pfad“ und multipliziert das Ergebnis mit 2. Das Resultat ergibt die Prozentanzahl Anzahl, die der Adept abkürzen kann. Es können nie mehr als 50% abgekürzt werden.

Kräuter der Umgebung

Talent: Sicherer Pfad

Rang: 6

Überanstrengung +3

Es wird Kontakt mit einem Pflanzen Geist aufgenommen. Das Element gibt nach besten Wissen Auskunft über die Pflanzen in dem erwürfelten Radius. Der Charakter erhält den Rang auf alle Pflanzenkunde-Proben in dem Gebiet.

Noch sicherer Pfad

Talent: Sicherer Pfad

Rang: 6

Überanstrengung +2

Mindesterfolg Durchschnitt

Dieser Kniff erlaubt es dem Elementaristen, auszuwählen, mit welcher Art von Elementargeist er Kontakt aufnimmt. Der Spieler muss den Einsatz dieses Kniffs vorher ankündigen.

Überleben in der Umgebung

Talent: Sicherer Pfad

Rang: 6

Überanstrengung +3

Das Element gibt nach besten Wissen auch Auskunft über Wasserquellen und Unterschlüpfen in dem erwürfelten Radius. Der Charakter erhält den Rang auf alle Überleben-Proben in dem Gebiet.

Wildtiere der Umgebung

Talent: Sicherer Pfad

Rang: 6

Überanstrengung +3

Das Element gibt nach besten Wissen auch Auskunft über die Wildtiere in dem erwürfelten Radius. Der Charakter erhält den Rang auf alle Jagen-Proben in dem Gebiet.

Spektakulärer Angriff

Anstürmen

Rang: 6

Talent: Sprint + Spektakulären angriff

Überanstrengung: +2

Der Char muss in der KR Sprint und Spektakulären angriff einsetzen und auf den Gegner mit der vollen Kampflaufleistung zulaufen. Die Schadensstufe eines erfolgreichen Angriffs mit einer Nahkampfwaffe oder bloßen Händen wird um 5 Stufen erhöht.

Ansprung

Rang: 6

Talent: Weitsprung + Spektakulären angriff

Überanstrengung: +2

Der Char muss in der KR Weitsprung und Spektakulären angriff einsetzen und auf den Gegner mit der vollen Kampflaufleistung zuspringen. Die Schadensstufe eines erfolgreichen Angriffs mit einer Nahkampfwaffe oder bloßen Händen wird um 5 Stufen erhöht.

Provokanter Schlag

Talent: Spektakulärer angriff

Überanstrengung: +1

Rang: 6

Die Bewegungen des Charakters sind besonders Provozierend und der Treffer sehr Schmerzhaft. Wenn der Schaden ein normalen Erfolg gegen die Soziale Widerstandskraft seines Ziels ist, muss das Ziele eine Aktion gegen den Angreifer richten. Bei einem guten zwei, bei einem Hervorragenden drei und bei einem außergewöhnlichem vier.

Schwungangriff

Rang: 6

Talent: Spektakulärer Angriff

Überanstrengung: +1

Durch den Kniff Schwungangriff ist der Charakter in der Lage sich an Seilen, Tagelange, Kronenleuchter, Ranken o.ä. herunter zu schwingen

Und erhält zusätzlich zu den Auswirkungen +3 Stufen Schaden.

Sprungangriff

Rang: 6

Talent: Spektakulärer Angriff

Überanstrengung: +2

Sprungangriff erlaubt es dem Adepten, seinen Spektakulären Angriff aus einer liegenden Position heraus auszuführen. Der Adept kann

auf die Füße springen und in einem Spektakulären Angriff landen. Der Angriff bekommt -3 Stufen. Das Ziel des Angriffs muss sich innerhalb der Kampflaufleistung Schritt Radius um den Startpunkt des Sprungangriffs befinden. Der Charakter ist automatisch aufgestanden.

Sprint

Anstürmen

Rang: 10

Talent: Sprint + Spektakulären angriff

Überanstrengung: +2

Der Char muss in der KR Sprint und Spektakulären angriff einsetzen und auf den Gegner mit der vollen Kampflaufleistung zulaufen. Die Schadensstufe eines erfolgreichen Angriffs mit einer Nahkampfwaffe oder bloßen Händen wird um 5 Stufen erhöht.

Dauerlauf

Talent: Sprint

Rang: 10

Überanstrengung: +6

Sprint wirkt Rang in Minuten.

Hacken Schlagen:

Talent: Sprint

Verfügbarkeit Rang 6

Beim Sprinten werden derartige Hacken geschlagen das sie alle Fernkampf und Zauberproben um den Halben Rang in Sprint erschweren.

Hürdenlauf

Rang: 6

Talent: Sprint

Überanstrengung: -

Hürdenlauf ermöglicht es einem Charakter, im Laufen zu springen. Setzt der Charakter Sprint ein kann er vertikaler Sprünge in Höhe des halben Ranges in Sprint Schritt vollführen. Dabei zählt die vertikale Entfernung mit zur Gesamt Laufleistung.

Lautloser Spurt

Rang: 10

Talent: Lautloser Gang und Sprint

Überanstrengung: +1

Das Talent Sprint und Lautloser Gang sind kompatibel.

Rückzug Decken

Rang: 9

Talent: Adleraugen und Sprint

Überanstrengung: +1

So lange Adlerauge auf ein Ziel wirkt, ist die Laufleistung im Kampf um den Halben Rang in Adleraugen erhöht und die außerhalb des Kampfes um den vollen.

Schneller Angriff

Rang: 10

Talent: Sprint

Überanstrengung: +1

Der Kniff Schneller Angriff erlaubt einem Charakter sich mit bis zu Normaler Laufleistung zu bewegen, während er gleichzeitig angreift. Beim Angriff darf der

Charakter nur diejenigen Talente einsetzen, die auf Geschicklichkeit beruhen. Wenn der Rang des Charakters bei Sprint unter dem für den Angriff verwendeten Talentrang liegt, wird für den Angriff der Rang von Sprint anstelle der Talentstufe verwendet, auch für die Auswirkungen des Talent, wie z.B. max. angriffe bei Mehrfach Schlag usw.

Spruchzauberei

Arkaner Spruch

Rang: 10

Talent: Arkanes Gefassel und Spruchzauberei

Überanstrengung: +3

Mindestwurf: -

Der Charakter kann Spruchzauberei in sein Gefassel einbauen und erhält dabei einen Bonus von halber Stufe in Arkanes Gefassel. Der Bonus für die SWSK verfällt allerdings.

Filter für rohe Magie

Rang: 10

Talent: Spruchzauberei

Überanstrengung: -

Mit etwas mehr Anstrengung ist es dem Zauberer möglich rohe Magie „sicherer“ zu wirken. Er erleidet einen Malus von 3 stufen auf alle Zauberrelevanten Proben und auch alle Proben für die negativen Auswirkungen von Roher Magie erleiden einen Malus von 3 Stufen.

Klaffende Wund

Rang: 6

Talent: Spruchzauberei

Überanstrengung: 2 ÜB

Der Kniff erlaubt zaubern, die Illusionen zu erzeugen, eine Wunde sei wesentlich schlimmer, als sie wirklich ist. Wenn ein Schadenszauber eine Wunde verursacht wird diese gefährlich und sieht fürchtbarer aus als sie ist. Dem Zauberer steht eine freie negative soziale Interaktion zu Verfügung (einschüchtern, Verspotten, Angst einflößen...).

Spruchbeschleunigung für Matrixzauber

Rang: 10

Talent: Spruchzauberei

Überanstrengung: 3+ (s.u.)

Wenn die Spruchbeschleunigung für Matrixzauberei verwendet wird, kann der Zauberer beliebig viele Fäden eines Zaubers, den er in einer Matrix hat, in einer Aktion weben. Je Faden kostet das 3 ÜB.

Spruchbeschleunigung für rohe Magie

Rang: 10

Talent: Spruchzauberei

Überanstrengung: 2

Wenn die Spruchbeschleunigung für Matrixzauberei verwendet wird, kann der Zauberer beliebig viele Fäden eines Zaubers, den er nicht in einer Matrix hat, in einer Aktion weben. Je Zauber kostet das 2 ÜB und die Probe auf Verzehrung und Dämonenmal erhält ein Bonus von 2 Stufen. (kann nicht gleichzeitig mit dem Kniff Filter für Rohe Magie eingesetzt werden.)

Verankerter Zauber

Rang: 10

Talent: Spruchzauberei

Überanstrengung: eine Wunde

Der Kniff ermöglicht es einen Zauber an einen Gegenstand zu koppeln. Dazu muss der Zauber normal gegen die Widerstand des Objektes gewirkt werden und ein Hervorragender Erfolg muss erzielt werden. Das Sprechen kostetet ÜB in Höhe der wundschwelle, die Wunde kann erst geheilt werden wenn der Spruch ausgelöst ist. Der Bewacher hat folgende Werte:

Entdeckungsmindestwurf:

Spruchzaubereistufe

Auslöser Spruchzaubereistufe auf 10 Ellen.

(Es ist möglich Erkennungsparollen einzuarbeiten oder Personen auszunehmen)

Ini: 10+Spruchzauberei

Wirkung: Wirkung des Zaubers.

Zauber kombinieren

Rang: 12

Talent: Spruchzauberei

Überanstrengung: 3/5 ÜB je Zauber (s.u.)

Mindestwurf: gut

Mit dem Kniff ist es möglich, mehrere Zauber zu kombinieren und auf mal zu sprechen. Zuerst müssen alle Fäden für alle Zauber gewoben werden. Und in der nächsten Aktion wird eine Spruchzauberei für alle Zauber gemacht (gegen den Höchsten MW), dabei muss ein Guter Erfolg erzielt werden. Der Wirkungswurf wird für jeden Zauber einzeln abgelegt. Je Zauber kostet es 3 ÜB, Zauber ohne Fäden kosten 5 ÜB.

Zauberspruch kontern

Talent: Spruchzauberei

Rang: 6

Überanstrengung 3

Mindesterfolg: gut

Mit diesem Kniff kann ein Spruchzauberer die Zauber anderer kontern. Anstatt in der Runde zu zaubern, benutzt der Adept diesen Kniff als Defensive. Schleudert ein Gegner einen Zauber, so kann der Adept versuchen einen Teil der magischen Energie zu zerstreuen, und damit die Wirkung vermindern. Er muss seine Initiative dafür aber zurückstellen. Er wirft eine Probe in Spruchzauberei gegen die MWSK des Gegners. Bei einem guten Erfolg kann er einen Wurf auf Willenskraft machen, dessen Ergebnis den Zaubereffekt (meist ein Schadenswurf) vor Verrechnung (z. B. Rüstung) vermindert.

Zauber benennen

Rang: 13

Talent: Spruchzauberei

Überanstrengung: LP siehe unten

Mindestwurf: gut

Durch eine Probe in Spruchzauberei ist es möglich einen Zauber Permanent zu machen. Welcher Zauber sich eignet entscheidet der SL. Es muss eine Gute Probe in Spruchzauberei gelingen und auch für die Neutralisierung ist eine gute Probe nötig. Ein Zauber Permanent zu machen kostet LP als ob ein Talent des 9 Kreises erworben wird.

Zaubersignatur

Rang: 6

Talent: Spruchzauberei

Überanstrengung: +1

Zauber Signatur erlaubt es einem Zauberer, die kosmetischen Auswirkungen seiner Sprüche, die etwa Farbe, Geruch oder Geräusch, zu verändern, nicht aber sie wegzulassen. Die Wirkung des Spruchs ändert sich nicht.

Stählerner Blick

Gewaltige Erscheinung

Talent: Stählerner Blick Überanstrengung:

4/Runde

Rang: 10

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

Harter Blick

Rang: 10

Talent: stählerner Blick

Überanstrengung: 4 ÜB

Harter Blick ermöglicht es einem Charakter, unbelebte Objekte mit seinem Blick zu beschädigen. Der Adept legt eine Talentprobe gegen einen Mindestwurf von 13 ab. Bei einem Erfolg kann der Charakter empfindliche Gegenstände aus Glas, Ton oder dünne Holz allein durch die Kraft seines Blickes Verbrechen. Ein durchschnittlicher Erfolg genügt um Glas oder Kristall zerspringt zu sprechen zu lassen, für das zertrümmern von Objekten aus Holz oder Keramik bedarf es schon einer hervorragenden Erfolg. Der Spielleiter entscheidet, ob ein bestimmter Gegenstand zerbrechlich genug ist, um durch den Kniff beschädigt zu werden oder gar einen außergewöhnlichen Erfolg benötigt

Umwerfender Blick

Talent: Stählerner Blick Überanstrengung: +2

Rang: 10

Zusätzlich zu den Auswirkungen, gerät das Opfer aus Angst ins Stolpern und muss eine Niederschlagsproben gegen den Rang in Stählerner Blick ablegen.

Vorbereitung auf den Tod

Talent: Stählerner Blick Überanstrengung: +3

Rang: 10

Im Kampf wird der Gegner dermaßen eingeschüchtert das seine Widerstände, für eine Runde, um 3 Sinken.

Weitere Demütigung

Talent: Stählerner Blick Überanstrengung: +1

Rang: 6

Solange Stählerner Blick auf einem Ziel liegt sind alle Einschüchterungen und Angst Effekte vom Charakter auf das Ziel um Halben Rang in Stählerner Blick erhöht.

Standhaftigkeit

Aus dem Gleichgewicht bringen

Rang: 6

Talent: Standhaftigkeit

Überanstrengung: -

Niederschlags-Proben die von Char ausgelöst werden sind um 3 Punkte erschwert.

Beine aus Stahl

Rang: 14

Talent: Standhaftigkeit

Überanstrengung: +5

Der Charakter für halben Rang in Runden nicht mehr Niedergeschlagen werden und geht nicht mehr automatisch zu Boden, wenn ein Talent dieses verlangt.

Freie Bewegung

Rang: 6

Talent: Standhaftigkeit

Überanstrengung: +1

Der Charakter kann ein Freien Wurf auf Standhaftigkeit gegen den Neutrallisierungswert eines Zaubers oder ähnlichen MW machen um eine auf ihn liegenden Effekt zu beenden der seine Bewegung einschränkt.

Stampfen

Rang: 14

Talent: Standhaftigkeit

Überanstrengung: +5

Voraussetzung: aus dem Gleichgewicht bringen

Der Charakter Stampft auf den Boden und löst eine Druckwelle aus worauf hin alle Gegner im NK eine Niederschlagsprobe gegen den Rang in Standhaftigkeit machen müssen.

Unerschütterliche Erde

Rang: 6

Talent: Standhaftigkeit

Überanstrengung: -

Der Charakter verstärkt seine Standhaftigkeit in dem er sich diese KR nicht vom Fleck bewegt. Seine LL fällt auf null, dafür erhält er +3 auf alle Standhaftigkeits- Proben.

Starrsinn

Angst hat keine Macht

Talent: Starrsinn

Rang: 14

Überanstrengung +3

Nach einem gescheiterten Wurf auf Starrsinn kann ein weiterer Wurf unternommen werden.

Eisernerer Schweigen

Rang: 6

Talent: Starrsinn

Überanstrengung: +1

Gegen Angst, Einschüchterung, Folter usw. erhält Starrsinn einen Bonus von 3 Stufen.

Kalte Schulter

Rang: 6

Talent: Starrsinn

Überanstrengung: +0

Mindestwurf: Hervorragend

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

Klarer Geist

Talent: Einfluss entdecken und Starrsinn

Rang: 14

Überanstrengung: +1

Für 1 ÜB steigt die Probe von Starrsinn um den Rang von Einfluss erkennen.

Letztes Wort

Rang: 6

Talent: Starrsinn+ Verspotten

Überanstrengung: +1

letztes Wort befähigt einen Charakter, ein verspotten an einen Gegner zurück zu geben. Wann immer der Charakter Ziel eines erfolgreichen Einsatztalent des verspotten wird, legt eine Probe auf Starrsinn ab und darf bei Erfolg einen sofortigen Wurf auf Verspotten machen.

Schlagfertige Antwort

Rang: 6

Talent: Starrsinn

Überanstrengung: +0

Mit dem Kniff schlagfertige Antwort kann einen Charakter eine Interaktion zurück schleudern welches gegen ihn gerichtet war. Beim guten oder besseren Erfolg bei einer Starsinnprobe kann der Charakter den Interaktionsangriff sofort mit einer freien Aktion erwidern. Er muss dazu allerdings über das angegriffene Talent verfügen.

Steinhaut

Kristallhaut

Talent: Steinhaut

Rang: 6

Überanstrengung: +0

Voraussetzung: Marmorhaut

Der Rüstungsbonus steigt von 3 auf 5 allerdings singt die Stufenzahl um 3, wenn dieser Kniff eingesetzt wird.

Marmorhaut

Talent: Steinhaut

Rang: 6

Überanstrengung: +1

Anstelle das der Charakter mit Steinhaut +3 auf die Rüstung erhält, erhält er +7 auf die Wundschwelle.

Steinerne Knöchel

Talent: Steinhaut

Rang: 6

Ein Krieger kann „Steinhaut“ einsetzen, um seine Fäuste zu verstärken, was dazu führt, dass er halben Rang (aufgerundet) Stufen Bonus für waffenlose Schadensproben erhält. Dieser Kniff erfordert den Einsatz einer Erholungsprobe und hält 24 Stunden an. Während dieser Zeit kann „Steinhaut“ nicht normal eingesetzt werden (kein Boni von Steinhaut!), und die Fäuste des Kriegers sehen aus als würden sie aus Stein bestehen. Voraussetzung Granitfäuste.

Steinaura

Rang: 14

Talent: Steinhaut

Überanstrengung: +2

Voraussetzung: Steinhaut (andere)

Solange der Adept Steinhaut aktiv hat ist die Todes- und Bewusstlosigkeitsschwelle alle Befreundeten Ziele in 10 Schritt um Rang in Steinhaut erhöht und sie erhalten 2 zusätzliche Physische Rüstungsschutz.

Steinhaut (andere)

Rang: 10

Talent: Steinhaut

Überanstrengung: +1

Der Adept kann Steinhaut auf andere Wirken, dabei kann er nur eine Steinhaut gleichzeitig aufrechterhalten.

Steinschild

Rang: 10

Talent: Steinhaut

Überanstrengung: +1

So lange Steinhaut Aktiv ist erhalten alle Defensive-Talente einen Würfel Bonus von 3. (Nicht mit Steinschlag kompatibel)

Steinschlag

Rang: 10

Talent: Steinhaut

Überanstrengung: +1

So lange Steinhaut Aktiv ist erhalten alle Schadensproben Bonus von 3. (Nicht mit Steinschild kompatibel)

Stimme imitieren

Allrounder

Talent: Stimmen Imitieren Überanstrengung:

1

Rang: 6

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

Illusions-Unterstützung

Talent: Stimmen Imitieren Überanstrengung:

1

Rang: 6

Der Charakter kann dieses Talent auch einsetzen um Effekte bei Illusionsmagie zu

Untermauern. Wenn er das Macht erhält er einen Bonus von 3 Stufen auf Spruchzauberei.

Musikalische Unterstützung

Talent: Stimmen Imitieren Überanstrengung:

1

Rang: 6

Das Talent kann den Gesang des Charakters unterstützen und ihm einen Bonus von 3 Stufen auf Gefühlsmelodie und Musizieren gewähren.

Talente Improvisieren

Talent: Stimmen Imitieren Überanstrengung: +5

Rang: 14

Mindestwurf: Außergewöhnlich

Die Improvisationskünste des Charakters sind so groß, dass es ihm möglich ist Talente die auf Geräusche oder Sprache Beruhen (Kampfgeschrei, Verspotten...) kurzzeitig zu Erlernen. Wenn dem Charakter ein Außergewöhnlicher Erfolg gegen die MWSK des Ziels gelingt. Kann er ein Talent dieser Art für 3 Runden einsetzen, dazu benutzt er die Stufe von Stimme Improvisieren. Allerdings ist es nicht möglich mit dem Kniff wissen zu erlangen so das Fremdsprachen zu sprechen nicht möglich ist, auch werden keine Kniffe mit Improvisiert.

Überweltliche Stimme

Talent: Stimmen Imitieren Überanstrengung: 1

Rang: 6

Durch die Übermenschlichen laute die mit dem Talent möglich sind erhält der Charakter einen Bonus von 3 auf Proben für Geistersprache und Elementarsprache.

Sturmangriff

Furchterregender Angriff

Rang: 10

Talent: Sturmangriff

Überanstrengung: +1

Das Talent Furchterregender Angriff ermöglicht einem Charakter, einen Gegner einzuschüchtern, wenn er einen Sturmangriff ausführt. Der Charakter legt eine Sturmangriff-Probe gegen die Soziale Widerstandskraft seines Gegners ab. Bei einem guten Erfolg erstarrt der Gegner vor Angst und kann sich nicht bewegen. Bei einem besseren Erfolg flieht der Gegner, so schnell er kann. Ein Gegner, der von den Auswirkungen eines Furchterregenden Angriffs betroffen ist, kann versuchen, diese zu überwinden. Der Betroffene muss eine Willenskraftprobe (oder eine Probe auf ein der Furcht entgegenwirkendes Talent) gegen die Stufenzahl des Charakters in Sturmangriff ablegen. Bei einer erfolgreichen Probe kann der Gegner seine Angst unterdrücken. Dieser Kniff ist keine Aktion.

Luftlanze

Rang: 6

Talent: Sturmangriff

Überanstrengung: +1

Der Charakter ist in der Lage Luft in Form einer Lanze herauf zu beschwören. Diese

Waffe richtet Schaden eine gewöhnliche Lanze an.

Schwenkangriff

Talent: Sturmangriff

Rang: 10

Überanstrengung +2

Der Kniff Schwenkangriff ermöglicht einem Charakter, einen Angriff zu Pferde vorzutragen und sich danach eine Strecke in Höhe der Normalen Laufleistung von seinem Gegner zu entfernen.

Sturmangriff mit Wind und Feuer

Talent: Sturmangriff

Rang: 10

Überanstrengung +3

Dieser Kniff ruft elementare Kräfte herbei, die einen Sturmangriff noch effektiver machen. Wenn der Steppenreiter einen Sturmangriff mit Hilfe dieses Kniffs ausführt, so wird er von starkem Rückenwind begleitet, und seine Waffe erhält eine Flammenaura. Dies addiert 3 Stufen sowohl zu seinem Sturmangriff als auch zur Schadensstufe. Die Ein Charakter kann aber nicht die Option eines blindwütigen Angriffs mit diesem Kniff kombinieren.

Zusätzlicher Boden

Rang: 6

Talent: Sturmangriff

Überanstrengung: +1

Mit Zusätzlicher Boden kann ein Steppenreiter jedes Mal, wenn er eine Runde vor einer Runde in der er einen Sturmangriff benutzt, die volle Bewegung ausnutzen kann, +3 Stufen zum Schaden addieren, wenn die Attacke erfolgreich ist. Der Vorteil ist dahin, wenn der Sturmangriff nicht mindestens eine Runde volle Bewegung vor dem Aufschlag benötigt.

Sturzflug

Erschütternder Sturzflug

Talent: Sturzflug

Verfügbarkeit: Rang 14

Voraussetzung: Harter Sturzflug

Kostet 8 Überanstrengungsschaden

Der Schaden des Angriffes ist noch nach Metern zu Spüren. Jeder Charakter außer dem Krieger erleidet Schaden, Wobei der Schadenswurf je halber Meter neben der Einschlagsstelle um 2 Stufen sinkt.

Harter Sturzflug

Talent: Sturzflug

Rang: 6

Überanstrengung: +1

Der Windling muss im Sturzflug fast senkrecht den Gegner attackieren. Dabei wird der Windling extrem schnell und gerät in eine leichte Rotation. Der Sturz wird im letzten Moment vom Windling abgefangen. Beim Aufschlag am Boden hinterläßt der Windling auf manchen Untergründen einen kleinen Krater (in Windlingsgröße). Das Aufteilen der Flugleistung ist somit nicht möglich. Der Schadensbonus durch den Sturz vergrößert sich dabei auf +7.

Heiliger Sturz
Rang: 10
Talent: Sturzflug
Überanstrengung: +1
Sturzflug verursacht auf Dämonen oder Konstrukten 3 Stufen Schaden mehr.

Schneller Sturzflug
Rang: 6
Talent: Sturzflug
Überanstrengung: +4
Schneller Sturzflug erlaubt es einem Windling die Länge der Strecke, die für einen Sturzangriff erforderlich ist, zu verkürzen. Der Sturzangriff kann mit der Hälfte der benötigten Sturzdistanz durchgeführt werden.

Windkanone
Rang: 10
Talent: Sturzflug
Überanstrengung: +4
Voraussetzung Schneller Sturzflug
Windkanone funktioniert wie Schneller Sturzflug, allerdings mit einer Energie, als wäre der Windling aus einer Feuerkanone geschossen worden! Nur ¼ der Distanz wird für den Sturzangriff benötigt

Summenmatrix

Hartnäckiges Gewebe
Talent: alle Matrixen
Verfügbarkeit: 6
Kosten:0
Für jeden Punkt Erschwernis beim Fadenweben des Zaubers wird sein Neutralisierungswert um 2 erhöht. Muss für jede Matrixenart einzeln erlernt werden und gilt nur für Zauber in den Entsprechenden Matrixen.

Gelersamkeit
Talent: alle Matrixen
Verfügbarkeit: 10
Kosten:0
Der Zauber den die Matrixe fast wird so berechnet als ob er ein Kreis niedriger wäre. Muss für jede Matrixenart einzeln erlernt werden und gilt nur für Zauber in den Entsprechenden Matrixen und kann je Matrixenart mehrfach gelernt werden.

Macht der Gewohnheit
Talent: alle Matrixen
Verfügbarkeit: 6
Kosten:0
Es kann ein Zauber einer Matrixenart zugewiesen werden, wenn sich der Zauber in der entsprechenden Matrixe befindet erhält der Char einen Bonus von 3 Stufen auf Fadenweben und Spruchzauberei für diesen Zauber.

Summenverständnis
Talent: alle Matrixen
Verfügbarkeit: 6
Kosten:0
Die Summenmatrixen fassen Zauber als seihe sie 2 Ränge Höher. Der Kniff ist mehrfach lernbar.

Zauberroutine
Talent: alle Matrixen
Verfügbarkeit: 10
Kosten:0
Bei einem außergewöhnlichen Erfolg beim Fadenweben erhält ein Zauber in der passenden Matrixe einen weiteren Faden. Muss für jede Matrixenart einzeln erlernt werden und gilt nur für Zauber in den Entsprechenden Matrixen.

Taschendiebstahl

Karmadiebstahlritual
Talent: Karmaritual und Taschendiebstahl
Rang: 10
Überanstrengung: +1
Mit diesem Kniff kann ein Dieb das Karma eines anderen Adepten stehlen und seinem Karmapool hinzufügen. Dazu muss er jemanden finden, der gerade sein Karmaritual durchführt, und diesen fünf Minuten lang beobachten, um zu erfahren, wie dessen Karma vom Boden in dessen Körper gelangt. Dann muss er dessen Schatten berühren. So gelangt das Karma dieses Rituals (inklusive dessen LP-Kosten) zum Dieb und nicht zu dem Adepten, der Karmaritual durchgeführt hat. Der Dieb sollte sich dann aber schnell aus dem Staub machen, denn der Karmadiebstahl bleibt auf keinen Fall unbemerkt.

Lied der Begierde
Talent: Gefühlsmelodie und Taschendiebstahl
Rang: 10
Überanstrengung: +3
Mindestwurf: Hervorragend
Der Kniff Lied der Begierde erlaubt es einem Charakter, seinen Zuhörern in einem gewissen Grad zu lenken, indem er ihre Ziele sinkt, die sie dann machen wollen. Hierbei legt der Troubadours eine Gefühlsmelodieprobe ab. Bei einem Treffer, der die SWSK des Zuhörers mit der höchsten sozialen Widerstandskraft mit dem Erfolg hervorragend übertrifft, schafft er es. Bei einem heroischen Treffer darf er die Möglichkeiten des zweiten Grades benutzen (siehe dafür weiter unten!). Bei schlechteren Erfolgen wirkt sich das Talent Gefühlsmelodie normal aus, als ob nichts wäre. Vielleicht findet 'dann der ein oder andere Zuhörer irgendetwas an deinem Lied komisch.
Der Kniff kann keineswegs so wirken wie das Talent Mob aufwiegen! Es ist eher eine "Unterstufe" davon!

Möglichkeiten bei erster Grad Beim ersten Grad handelt es sich um einen hervorragenden Treffer. Dort kannst du die Zuhörer dazu bewegen, irgendetwas zu tun, was ihnen keinen Schaden anrichten sollte. Bei Schaden werden sie vom "Zauber" erlöst. Es könnte zum Beispiel das Geben von bis zu einem je nach Publikum viel Geld sein. Hinzu kannst du sie auch gegen eine Person aufbringen, zu denen sie als Grundhaltung unfreundlich oder niedrigere haben.

Möglichkeiten bei zweiter Grad Beim zweiten Grad handelt es sich um einen heroischen Treffer. Hier kannst du die Zuhörer dazu

verleiten, einen Gegenstand mit einem Wert unter Rang von Gefühlsmelodie x 10 Silbertaler zu holen oder zu stehlen. Hierbei dürfen sie weder Schaden noch eine Wunde bekommen. Bei Schaden werden sie vom "Zauber" erlöst.
Bei diesem Grad gibt es noch zwei extra Überanstrengungsschaden!

Duplikat
Rang: 6
Talent: Taschendiebstahl
Überanstrengung: 1 +1 Karma
Der Charakter erschafft mit Hilfe seiner natürlichen Illusionsmagie für kurze Zeit ein Duplikat des gestohlenen Gegenstands. Nachdem der Dieb eine erfolgreiche Talentprobe in Taschendiebstahl abgelegt hat, macht er eine Probe in Duplikat gegen die Magische Widerstandskraft der gestohlenen Ware. Das Duplikat ähnelt dem Original bis ins Detail, verliert aber nach kurzer Zeit an Substanz und verschwindet letztendlich restlos. Die Existenzdauer des Duplikats beträgt den Rang des Charakters im Talent Taschendiebstahl in Runden. Der Zerfall beginnt sofort nach dem Ablauf der Wirkungsdauer und nach drei Runden ist das Duplikat komplett verschwunden. Der Versuch ein Duplikat anzufertigen, erfordert den Einsatz von Karma und kostet den Dieb einen Punkt Überanstrengungsschaden, unabhängig ob die Talentprobe erfolgreich ist oder nicht.

Objekt platzieren
Rang: 6
Talent: Taschendiebstahl
Überanstrengung: 1
Objekt platzieren wird benutzt um kleine Gegenstände bei einem Charakter, oder bei dessen Besitztümern (z.B. im Essen, oder Trinken) unterzubringen. Ein Charakter macht eine Taschendiebstahl Probe gegen die magische Widerstandskraft des Ziels. Eine erfolgreiche Probe bedeutet, dass der Charakter ein Objekt in einer der Taschen, Rucksack, Besitztümer, usw. des Ziels unterbringt. Eine nicht erfolgreiche Probe bedeutet, dass das Ziel eine Wahrnehmungsprobe gegen das Ergebnis des Taschendiebstahlwurfes würfelt. Ein Erfolg dabei bedeutet, dass der Dieb bei seinem Vorhaben entdeckt wurde.

Talendiebstahl
Talent: Taschendiebstahl
Rang: 18
Überanstrengung +7
Mindestwurf: Hervorragend
Mit einer Probe auf Taschendiebstahl gegen die MWSK mit hervorragenden oder besseren Erfolg kann der Dieb einem Ziel ein Talent Klauen. Er beherrscht es Rang in Taschendiebstahl lang mit Rang in Höhe des Wertes des Ursprungs Besitzers. Der arme beklautete kann das Talent in der Zeit nicht einsetzen.

Unachtsamkeit
Talent: Taschendiebstahl
Rang: 6

Überanstrengung 2

Unachtsamkeit erlaubt es einem Adepten, ein Ziel abzulenken, während er dessen Taschen ausräumt. Dies macht es dem Opfer schwerer den Diebstahl zu bemerken. Der Adept macht einen Talentwurf gegen die SWSK des Ziels. Bei einem Erfolg, legt der Adept eine zweite Probe auf „Taschendiebstahl“ ab. Gelingt ihm ein durchschnittlicher Erfolg, so erhöht sich der Entdeckensmindestwurf um +2 (bzw. Gut +4, hervorragend +6, Außergewöhnlich +8).

Tieranalyse

Dämonenanalyse

Talent: Tieranalyse Überanstrengung: +2

Rang: 6

Dieser Kniff gestattet es dem Tiermeister, das Talent Tieranalyse auf Dämonenkonstrukte oder Dämonen anzuwenden.

Geist des Tiers

Talent: Tieranalyse

Rang: 6

Überanstrengung: +1

Mindesterfolg: Hervorragend

Mit diesem Kniff kann jeder mit dem Talent „Tieranalyse“ herausfinden, wie ein Tier auf ihn reagieren würde. z. B. auf einen Wachhund angewendet, würde man herausfinden, dass dieser wohl Alarm schlagen oder vielleicht sogar angreifen würde. Auf ein wildes Tier angewendet würde der Kniff zu Tage fördern, dass ein Tier sehr hungrig ist oder seine Jungen verteidigen wird. Um diesen Kniff zu verwenden, muss dem Adept ein hervorragender Talentwurf gelingen, was ihn 1 Punkt Überanstrengung kostet.

Geisteranalyse

Talent: Tieranalyse

Überanstrengung: 2

Rang: 6

Dieser Kniff gestattet es dem Tiermeister, das Talent Tieranalyse auf Geister oder Elementargeister anzuwenden.

Tierische Hinterlassenschaften

Talent: Tieranalyse

Rang: 6

Überanstrengung: -

Mindesterfolg: gut

Dieser Kniff erlaubt es einem Charakter, sein Tieranalyse-Talent dazu einzusetzen, um Kreaturen anhand bestimmter zurückgelassene Spuren, wie Exkremate, Unterschlupf oder Beutereste zu identifizieren zum Einsetzen des Kniffs muss der Adept die Hinterlassenschaften untersuchen und eine Probe gegen die MWSK des Verursachers ablegen. Erzielt er dabei einen guten oder besseren Erfolg so kann der Charakter die Tierart bestimmen und den Spielleiter nach den Informationen befragen, die das Tier Analysetalent gewöhnlich auch offenbart.

Verhaltensanalyse

Talent: Tieranalyse

Rang: 6

Überanstrengung: 1 / 2

Mindesterfolg: Gut

Die Benutzung dieses Kniffs kann einem Charakter helfen die Quelle bestimmter Gefühle eines Lebewesens herauszufinden.

Der Tiermeister macht einen Talentwurf gegen die SWSK eines Lebewesens, das nicht weiter als Rang x 10 Schritt von ihm entfernt sein darf. Bei einem guten Erfolg ist der Charakter in der Lage die Ursache des Verhaltens eines Tiers zu ermitteln. Dieser Kniff funktioniert auch bei Namensgebern. In diesem Fall ist aber die SWSK um 5 Punkte erhöht und die Anwendung des Kniffs verursacht 2 Punkte Überanstrengung.

Tier bändigen

Konstrukte Verschrecken

Talent: Tiere bändigen

Überanstrengung: +1

Rang: 10

Voraussetzung: Tiere Verschrecken

Der Tiermeister kann das Talent Tiere Verschrecken gegen Kreaturen einsetzen, die einmal ein Tier waren oder deren Körper aus Teilen eines Tierkadavers bestehen. Betroffen sind Untote Tiere und Dämonenkonstrukte, die dem Befehl eines Geisterbeschwörers oder Dämons folgen und noch angst spüren Können.

Reittier Zähmen

Rang: 6

Talent: Tiere Bändigen

Überanstrengung: -

Mindestwurf: Gut

Reittier Zähmen erlaubt einem Charakter, ein Reit- oder anderes Tier zu zähmen. Der Charakter muss das zu zähmende Tier berühren, wenn er die Probe auf Reittier Zähmen gegen die Soziale Widerstandskraft des Tiers ablegt und dabei einen guten Erfolg oder besser erzielen.

Der Adept kann es für Rang Runden als Reittier verwenden oder Beginnen es abzurichten. Niemand anders kann das Tier reiten, bis es abgerichtet ist.

Stampede

Talent: Tiere Bändigen

Überanstrengung: + 2

Rang: 10

Mit Stampede kann ein Charakter eine Tierherde dazu bewegen, in eine bestimmte Richtung zu fliehen. Der Charakter muss die Herde zunächst mindestens 1 Minute lang anschreien und um sie herumlaufen. Dann legt der Charakter eine Probe gegen den höchsten Sozialen Widerstandskraftwert aller Tiere in der Herde ab. Von der Größe der Herde hängt es ab, welcher Erfolgsgrad notwendig ist, um sie zum Durchgehen zu veranlassen:

Größe der Herde benötigter Erfolgsgrad

Rang x 10 Durchschnittlich

Rang x 25 Gut

Rang x 50 Hervorragend

Rang x 100 Außergewöhnlich

War die Probe erfolgreich, fliehen die Tiere unkontrolliert in die vom Charakter ausgewählte Richtung.

Tiere beruhigen

Talent: Tiere bändigen

Rang: 6

Überanstrengung: +2

Dieser Kniff erlaubt es einem Tiermeister ein verschrecktes Tiere schneller zu beruhigen. Dazu muss ihm ein Talentwurf gegen die höchste SWSK aller verschreckten Tiere gelingen. Bei einem Erfolg verkürzt sich die Dauer in denen Tiere verschreckt sind um den Talentrang. Dieser Kniff muss möglicherweise mehrfach angewendet werden, bevor sich ein Tier vollkommen beruhigt hat.

Tiere Führen

Rang: 6

Talent: Tiere Bändigen

Überanstrengung: 2

Mindestwurf: gut

Machen Sie eine Probe auf Tiere Führen gegen die Soziale Widerstandskraft des betreffenden Tiers bzw. bei mehreren Tieren gegen die höchste Soziale Widerstandskraft in der Zielgruppe +1 für jedes zusätzliche Tier. Der Charakter braucht mindestens einen Guten Erfolg, um diesen Kniff effektiv einsetzen zu können. Bei einem Guten Erfolg behandeln die Tiere den Charakter für eine Anzahl von Stunden, die seinem Rang bei Tiere Bändigen entspricht, als Rudelführer; bei einem Hervorragenden oder Außergewöhnlichen Erfolg verdoppelt sich die Dauer. In dieser Zeit folgen die Tiere gehorsam dem Vorbild des Charakters. Sie greifen an, wenn der Anführer angreift, rennen weg, wenn er wegrennt. Der Anführer kann den Tieren jedoch nicht befehlen, etwas zu tun, denn dieses Talent verleiht ihm nicht die Fähigkeit, mit den Tieren zu kommunizieren, die er anführt. Er kann nur mit gutem Beispiel vorangehen.

Tiere Verschrecken

Rang: 6

Talent: Tiere Bändigen

Überanstrengung: +1

Der Charakter legt eine Talentprobe gegen den höchsten Sozialen Widerstandskraftwert der betroffenen Tiere ab +1 je weiteres Tier. Wenn er die Probe besteht, fliehen alle Tiere voller Entsetzen vor ihm. Die Wirkung hält eine Anzahl von Runden gleich dem Rang des Charakters in diesem Talent.

Tier heilen

Kenne den Schmerz des Tiers

Talent: Tiere Heilen

Rang: 6

Überanstrengung: +1

Während der Anwendung des Talents „Tiere heilen“ ist ein Tiermeister in der Lage, mittels dieses Kniffs sich auf die Quelle der Wunden und Leiden eines Tiers einzustimmen. Für 1 Punkt Überanstrengung kann er nun sehen, was dem Tier widerfahren ist. Dieser Kniff kann nur Wunden aufspüren, von denen das Tier weiß wie sie ihm zugefügt wurden. Er verleiht eine schwache Form des Tiergedankenlesens, nicht aber echte Hellsicht. Zusätzlich wird die Information durch den Filter des Tiergeistes begrenzt (z. B. ein blindes Tier kann keine visuellen Informationen preisgeben). Des Weiteren haben Tiere oft Schwierigkeiten einem Namensgeber von einem Anderen zu erzählen,

da für sie ihre Gesichter oft verwaschen oder alle gleich aussehen.

Namensgeber Heilen

Talent: Tiere heilen

Rang: 6

Dieser Kniff erlaubt es mit dem Talent „Tiere heilen“ auch Namensgeber zu heilen.

Verbesserte Heilung

Talent: Tiere Heilen Überanstrengung: +3

Rang: 10

Voraussetzung: Kenne den Schmerz

Der Charakter kann 3 ÜB zahlen um beim

Talentwurf ein Karma zusätzlich zu werfen.

Der Kniff ist mehrfach lernbar und kann dann mehr Karma ausgeben.

Wundheilung

Talent: Tiere Heilen Überanstrengung: Nein

Rang: 10

Zusätzlich zur normalen Wirkung kann der Charakter eine weitere Erholungsprobe opfern, damit sein Verletztes Tier eine Wunde heilen kann.

Tierfreundschaft

Erkenne das Band

Talent: Tierfreundschaft

Rang: 6

Mindesterfolg: Gut

Dieser Kniff erlaubt es einem Tiermeister zu erkennen, ob ein Tier unter dem Einfluss des Talents „Tierfreundschaft“ steht. Der Adept macht einen Talentwurf gegen die SWSK oder MWSK je nachdem welche höher ist. Erzielt er dabei einen mindestens guten Erfolg, erkennt er ob das Tier mittels „Tierfreundschaft“ mit einem Namensgeber verbunden ist. Bei einem hervorragenden oder besseren Erfolg kann er außerdem den Grad des Trainings des Tiers ermitteln.

Freund der Natur

Talent: Tierfreundschaft

Rang: 10

Mindestwurf: gut

Bei einem guten Wurf gegen die SWSK der Kreatur, greift diese den Charakter und seine Gruppe nicht an, so lange dieser ebenfalls nicht angreift. Dieser Kniff wirkt nicht gegen Namensgeber, Dämonen und deren Konstrukte, Geister, Drakes, Vertraute oder Tiere auf die das Talent Tierfreundschaft angewendet wurde, wohl aber bei magischen Kreaturen.

Gute Pflege

Talent: Tierfreundschaft

Rang: 6

Das empathische Band, das ein Adept mit seinem Tier verbindet, erlaubt es ihm, seinem Tier eine zusätzliche Erholungsprobe zu verschaffen. Dazu muss er aber ungestört mindestens 1 Stunde mit seinem Tier kommunizieren und es Pflegen können. Das Band ist in diesem Fall wichtig, um die Sorgen, Nöte und eventuellen Beschwerden des Tiers zu lindern und es aufzumuntern.

Tiersprache

Rang: 6

Talent: Fremdsprache + Teirfreundschaft

Überanstrengung: +2

Mindestwurf: gut

Es ist kurzzeitig möglich mit einer erfolgreichen guten Probe in Fremdsprachen mit einem Tier zu sprechen.

Tiervertrauten finden

Talent: Tierfreundschaft

Rang: 6

Überanstrengung -

Mindesterfolg: Gut+

Mit diesem Kirsch kann ein Tier auf das Tierfreundschaft wirkt ausfindig gemacht werden. Der Adept legt eine Probe auf Tierfreundschaft gegen die soziale Widerstandskraft des Tieres ab. Bei einem guten Erfolg kann die Richtung festgestellten werden, in der sich das Tier befindet. Bei einem hervorragenden oder besseren Erfolg kann auch die Entfernung zwischen sich und dem Tier festgestellten werden.

Unser Freund

Talent: Tierfreundschaft

Rang: 6

Das Tier kann darauf dressiert werden auch auf andere Namensgeber zu hören.

Zusätzlicher Kampfgefährte

Talent: Geisterpferd und Tierfreundschaft

Überanstrengung: +5

Rang: 10

Es kann ein beliebige Geisterhafte Erscheinung eines Tiers, bis 200 LP, gerufen werden, das an der Seite des Charakters kämpft. Dieser Kniff ist mehrfach lernbar. Dabei können entweder mehrere Tiere gerufen werden oder die LP Werte werden aufsummiert und ein Tier gerufen.

Tierische Sinne

Echolot

Talent: Tierische Sinne Überanstrengung: +1

Rang: 6

Echolot erlaubt einem Charakter, Gegenstände und Charaktere durch Schall zu orten. Das Talent eignet sich gut dazu, im Dunkeln Dinge zu erkennen; für Charaktere, die Echolot einsetzen, um Gegner zu entdecken, gilt kein Dunkelheitsmodifikator. Der Einsatz von Echolot erfordert 1 Runde. Machen Sie eine Probe auf Tierische Sinne. Wenn die Probe gelingt, ortet Echolot alle festen Gegenstände oder Charaktere, deren Magische Widerstandskraft kleiner oder gleich dem Ergebnis der Echolotprobe ist. Die Wirkung hält eine Anzahl von Runden lang an, die dem Rang bei Tierische sinne entspricht.

Finde das Nest

Talent: Tierische Sinne

Rang: 10

Überanstrengung: 1

Voraussetzung: Mentale Tierkontrolle

Während man sich erfolgreich den Körper eines Tiers geliehen hat, kann der Scout einen

weiteren Talentwurf ablegen. Nun ist er aber in der Lage herauszufinden, wo sich das Nest oder die Behausung des Tiers befindet.

Außerdem findet er heraus, wie man aus der Perspektive des Tiers gesehen, dorthin gelangt.

Heulen

Rang: 6

Talent: Tierische Sinne

Überanstrengung: 1

Ein Charakter, der den Kniff Heulen einsetzt, kann andere Charaktere und Tiere durch die Imitation von aggressiven Tiergeräuschen, die er vorher eingeübt hat, in die Flucht schlagen. Das Talent Heulen wirkt auch gegen vernunftbegabte Wesen. Der Charakter macht eine Probe auf Heulen gegen die Soziale Widerstandskraft des Ziels. Ein Durchschnittlicher Erfolg lähmt das Ziel vor Angst. Ein Guter oder besserer Erfolg zwingt das Ziel, eine Anzahl von Runden lang, die dem Talentrang des heulenden Charakters entspricht, mit voller Laufleistung zu fliehen. Ein fliehendes Ziel, das unter der Auswirkung dieses Talents steht, kann erst wieder in die Nähe zurückkommen, wenn ihm eine Willenskraftprobe gegen die Talentstufe des Heulenden gelungen ist.

Mentale Tierkontrolle

Rang: 10

Talent: Tierische sinne entwickeln

Überanstrengung: +3

Der Kniff Mentale Tierkontrolle ermöglicht einem Charakter, seinen Geist in den Körper eines Tieres zu versetzen. Der Charakter legt eine Probe in Mentale Tierkontrolle gegen die MWSK des Tieres ab. Der Kniff funktioniert nur, wenn der Charakter das Tier berührt. Wenn die Probe erfolgreich war, ergreift der Geist des Charakters Besitz vom Körper des Tieres, und der Geist des Tieres wechselt in den Körper des Charakters. Der Charakter kontrolliert nun den Körper des Tieres, was umgekehrt jedoch nicht der Fall ist. In der Zeit, in welcher der Charakter das Talent einsetzt, fällt sein Körper in einen komaähnlichen Zustand. Er behält seine Intelligenz, während er sich im Körper des Tieres aufhält, kann jedoch keine Handlung unternehmen, zu der das Tier normalerweise nicht fähig wäre. Der Charakter behält die Kontrolle über den Körper des Tieres für eine Anzahl von Stunden gleich seinem Talentrang oder bis sich der Charakter und das Tier erneut berühren. Wenn die Zeit abgelaufen ist oder sich beide wieder berühren, tauschen die Geister wieder die Körper. Wenn einer der beiden getötet wird, sterben sowohl Tier als auch Adept.

Überlebensinstinkt

Talent: Tierische sinne Überanstrengung: 3

Rang: 10

Voraussetzung: Mentale Tierkontrolle

Während der Tiermeister die Kontrolle über den Körper des Tieres hat, behält das Tier im Körper des Charakters einige Urinstinkte, um das Überleben seiner Hülle zu sichern. So fängt der Körper des Adepten selbstständig an zu schwimmen, sollte er ins Wasser stürzen, oder er würde sich entfernen, falls ein Feuer in unmittelbarer Nähe ausbricht, das die Hülle

verbrennen würde. Wird die Hülle des Charakters angegriffen, setzt der Fluchtinstinkt ein, und das Tier rennt mit voller Lauffeistung in eine Richtung davon. In welche Richtung, wird per Würfelwurf ermittelt.

Weisheit der Bestie

Talent: Tiersinne Sinne

Rang: 10

Dieser Kniff repräsentiert einen Tiermeister, welcher die Sinne der Tiere schon so lange verwendet, dass er bereits denkt wie ein Tier. Mit diesem profunden Verständnis geht ein Wissen und eine Empathie für die Natur einher, das nur wenige Namensgeber für sich beanspruchen können. Der Charakter erhält für jeden Fertigkeitswurf, der mit Tieren, der Natur oder dem Überleben darin zu tun hat 2 Stufen Bonus. Dieser Kniff kostet keine Überanstrengung, doch dieses Verständnis hat auch ihren Preis, denn der Tiermeister hat ihn für einen Teil seiner essenziellen Zivilisiertheit erworben. Diejenigen, welche diesen Kniff tragen, erscheinen manchmal leicht verwildert oder sehen anderweitig unzivilisiert aus. Dieser Kniff verursacht einen Malus in Höhe von 2 Stufen für Interaktionen mit Namensgebern ausgenommen Einschüchterungen.

Tigersprung

Flinke Klinge

Rang: 10

Talent: Lufttanz oder Tigersprung

Überanstrengung: +2

Um diesen Kniff einzusetzen, muss dem Charakter in derselben Runde, in der er Flinke Klinge verwendet, eine Angriffsprobe gegen einen bei Bewusstsein befindlichen Gegner gelingen. Gelingt dieser kostet der Kniff, inklusive Lufttanz/ Tigersprung keine ÜB. Überanstrengungsschaden. Modifizieren Sie die Stufe für Flinke Klinge nicht mit Initiativmodifikatoren für Waffen und Rüstung, wohl aber mit durch Kreislaufstieg gewonnenen Initiativstufen.

Kampfinstinkte

Rang: 6

Talent: Tigersprung

Überanstrengung: -

Wenn in der letzten Runde Kampfsinn erfolgreich eingesetzt wurde erhöht sich der INI Bonus von Tigersprung um 3 Stufen.

Kampfrelexe

Rang: 14

Talent: Tigersprung

Überanstrengung: +3

Wenn mit Tigersprung eine höhere INI erreicht wird erhalten alle anderen Proben diese Runde + 1 Stufe.

Kobrabiss

Rang: 10

Talent: Tigersprung

Überanstrengung: 1

Voraussetzung: Kobrastoß

Der Bonus von Kobrastoß geht nun nicht mehr auf die Ini sondern auf den Angriff, aber nur bei höherer INI.

Kobrastoß

Rang: 6

Talent: Tirgersprung

Überanstrengung: 1

Der Kniff Kobrastoß ermöglicht einem Charakter in der ersten Kampfrunde einen unglaublich schnellen Angriff. Dieser Kniff funktioniert bei jedem Gegner nur in der ersten Kampfrunde. Der Charakter erhält zusätzlich Rang in Tirgersprung zu seinem Würfelergebnis (nicht zur Stufe) seiner Ini

Kobra Tanz

Rang: 14

Talent: Tigersprung

Voraussetzung: Kobrastoß

Überanstrengung: 1,2,3,4,usw.

Kobra Tanz ist ein ritualistischer Kampfstil. Er erfordert mehrere Runden konzentrierter Aktion, wenn er benutzt wird. Ein Krieger mit Kobra Tanz kann Kobrabiss mehrere Runden hintereinander einsetzen. Die erste Runde verursacht einen Punkt Überanstrengung. Danach ist die Überanstrengung kumulativ. Die zweite Runde verursacht zwei Punkte, usw. Wenn der Tanz zu lange anhält, kann der Krieger sich selbst eine Wunde verursachen.

Tempo machen

Rang: 10

Talent: Tigersprung + Lufttanz

Überanstrengung: +1

Wenn Tigersprung und Lufttanz zusammen in einer Runde eingesetzt erhöht sich die INI um weitere 3 Stufen

Temporausch

Rang: 10

Talent: Tigersprung + Lufttanz

Überanstrengung: +3

Voraussetzung : Tempo Machen

Zusätzlich zu dem Bonus von tempo Machen erhöht sich die INI um 5 Stufen, wenn Tigersprung und Lufttanz eingesetzt werden.

Tiergerbranken

Rang: 10

Talent: Tigersprung

Überanstrengung: +2

Wenn Tigersprung mit Zwei Waffen ausgeführt wird erhalten beide Angriff +3 Schaden.

Tödlicher Schlag

Ausbluten

Rang: 6

Talent: Tödlicher Schlag

Überanstrengung: -

Alle von Tödlichen Schlag verursachten Blutenden Wunden verursachen 3 Punkte Schaden und nicht nur 1.

Empfindliche Stelle Treffen

Rang: 6

Talent: Tödlicher Schlag

Überanstrengung: +1

Tödlicher Schlag richtet Wunden und Blutende Wunden so an, als wäre die Verwundungsschwelle um 5 niedrigerer,

allerdings erleidet der Angriff einen Malus von 3 Stufen.

Heilung verhindern

Rang: 10

Talent: Tödlicher Schlag

Überanstrengung: -

Voraussetzung: Verringert Heilung

Die Wirkung von Verringerte Heilung hält 5 Runden Lang an und die Heilung wird um doppelt so viele Stufen Reduziert.

Spalten

Rang: 14

Talent: Tödlicher Schlag

Überanstrengung: +3

Wenn Tödlicher Schlag gegen Gegner mit niedrigerer INI Gerichtet wird, wird der Schaden um 5 Stufen erhöht.

Starkes Ausbluten

Rang: 10

Talent: Tödlicher Schlag

Überanstrengung: -

Voraussetzung: Ausbluten

Alle von Tödlichen Schlag verursachten Blutenden Wunden verursachen W4 Stufen Schaden und nicht nur 3.

Verringerte Heilung

Rang: 6

Talent: Tödlicher Schlag

Überanstrengung: +1

Mindestwurf: Gut

Ziele die durch Tödlicher Schaden mit einem Guten Erfolg erlitten haben senken alle Heilungsversuche (Erholungsproben, Feuerblut, Wirkung von Heilzaubern oder Tränken) für 3 Runden um den Rang in Tödlichen schlag.

Weitreichende Vernichtung

Rang: 14

Talent: Tödlicher Schlag

Überanstrengung: +7

Tödlicher Schlag Trifft ein Weiteres Ziel in 1 Schritt Entfernung. Es Wird nur ein Angriff gewürfelt.

Totstellen

Astraler Leichnam

Talent: Totstellen Überanstrengung: 2

Rang: 6

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

Blutfontäne

Rang: 10

Talent: Tot stellen

Überanstrengung: 2

Voraussetzung Verkrüppeln

Blutfontäne ist ein übel aussehender Kniff für Tot stellen. Die Todesart, die der Illusionist darstellt, ist schrecklich; ein abgetrennter Kopf oder andere abgetrennte Gliedmaßen, ein

zerschmetterter oder platter Körper, Verstümmelungen, oder schlimmeres. Blut kann aus dem Körper fließen, spritzen, sprudeln oder hervorquellen. Oft zucken und winden sich die Gliedmaßen noch, wenn der Illusionist einen kürzlichen Tod darstellt. Jeder, der näherkommen will, muss eine Willenkraft Probe gegen das Ergebnis des Tot stellen Wurf des Illusionisten schaffen. Misserfolg bedeutet, dass die Betroffenen jeden Versuch unternehmen, den Körper zu umgehen. Ein Erfolg bringt den Illusionisten nicht zum Vorschein, dafür wird nach wie vor eine erfolgreiche durchschauen Probe nach den normalen Regeln benötigt.

Falsche Wunde

Talent: Totstellen

Rang: 6

Überanstrengung: +1

Der Adept kann Totstellen nach jedem Schaden einsetzen und muss nicht eine Wunde erhalten haben.

Mindere Bedrohung

Rang: 10

Talent: Tot stellen

Überanstrengung: min 2 siehe Unten

Direkt nach dem Einsatz von Tot stellen kann der Charakter eine weitere Probe auf Tot stellen machen, um allen die ihm das Tot stellen nicht abnehmen vorzugaukeln er sei verletzt und kampfunfähig. Für je 2 ÜB erhält der Adept +1 auf die zweite Probe.

Verkrüppelt

Rang: 6

Talent: Tot stellen

Überanstrengung: 2

Ein Charakter kann mit dem Verkrüppelt Kniff kleinere Dramatische Effekte zu seinem Tot stellen Talent hinzufügen. Verkrüppelt manifestiert sich normalerweise in gebrochenen Gliedern, unmöglich verdrehten Körperteilen, oder sogar einer fürchterlichen Körper-Brezel. Gebrochene Glieder können entblößte Knochen haben, mit ein wenig spritzendem Blut um den Effekt zu verstärken. Die mechanischen Effekte von Verkrüppelt sind dieselben wie für Tot stellen, liefert aber +3 Stufen auf die Probe.

Wandelndes Totstellen

Talent: Totstellen

Rang: 6

Überanstrengung: 0

Mit dem Kniff Wandelndes Totstellen kann ein Illusionist den Eindruck erwecken, er wäre „untot“. Neben der Verschleierung von Atmung und anderen Körperfunktionen kann er optische Veränderungen bewirken, die den Verfallserscheinungen von Untoten ähneln. Um festzustellen, ob andere bemerken, dass der Illusionist nicht wirklich „untot“ ist, werden die Standardregeln des Talent es benutzt.

Überraschungsangriff

Attentat

Rang: 6

Talent: Überraschungsangriff

Überanstrengung: +1

Wenn Überraschungsangriff auf einem Lautlosen Gang oder Versteck heraus gewirkt wird, steigt der Schaden um 3.

Aus dem Schatten

Rang: 6

Talent: Überraschungsangriff

Überanstrengung: +1

Überraschungsangriff macht weite 3 Stufen

Schaden wenn es aus dem Totenwinkel gewirkt wird.

Bringer des Todes

Rang: 10

Talent: Überraschungsangriff

Überanstrengung: +3

Voraussetzung: Attentat

Wenn der Kniff Attentat gewirkt wird erhöhen sich der Schaden um weitere 4 Stufen und der Angriff um 3.

Kehlschnitt

Rang: 10

Talent: Überraschungsangriff

Überanstrengung: +3

Für den Überraschungsangriff sinkt die Verwundungsschwelle um 5.

Meucheln

Rang: 10

Talent: Überraschungsangriff

Überanstrengung: +3 (+1 Karma s.u.)

Vor dem Wurf auf Überraschungsangriff kann der MW für einen Direkttreffer um das Ergebnis eines Karma Wurfs reduziert werden (Karma abstreichen).

Unerwartete Aktion

Rang: 10

Talent: Überraschungsangriff

Überanstrengung: +1

Überraschungsangriff ist auch mit den Talenten Matrixschlag und Entwaffnen durchführbar.

Unerwartete Klinge!

Rang: 14

Talent: Astralangriff und

Überraschungsangriff

Überanstrengung: +6

(inklusive Weitreichender Stoß und Tot von hinten)

Voraussetzung: weitreichender Stoß

Alle Angriffe von Astralangriff mit dem Kniff Weitreichender Stoß und Tod von Hinten, zählen als Überraschungsangriff.

Überrumpelung

Blutmagie

Rang: 10

Talent: Überrumpeln

Überanstrengung: +2

Voraussetzung: Geschmack des Blutes

Auf Ziele mit Wunden erhält der Adept +3

Stufen auf die Probe für Überrumpeln, bei

Blutende Wunden sind es 5 Stufen. Nicht

kompatiblen bei mehreren Wunden.

Geschmack des Blutes

Rang: 6

Talent: Überrumpeln

Überanstrengung: -

Auf Zielen mit einer Wunde kostet

Überrumpeln und seine Kniffe 2 ÜB weniger.

Präzises Meucheln

Rang: 6

Talent: Überrumpeln

Überanstrengung: +5

Zu jeden Schadenswurf bei Zielen die unter Überrumpeln kann ein zusätzliches Karma eingesetzt werden.

Schattenkampf

Rang: 6

Talent: Überrumpeln

Überanstrengung: +3

Das Ziel von Überrumpeln senkt seine Rüstung um 10 Punkte.

Schattenmacht

Rang: 6

Talent: Überrumpeln

Überanstrengung: +3

Die Wirkung von Überrumpeln hält 2 Runden länger.

Verbesserter Schattenkampf

Rang: 6

Talent: Überrumpeln

Voraussetzung: Schattenkampf

Überanstrengung: +7

Das Ziel von Überrumpeln halbiert seine Rüstung.

Unempfindlichkeit

Der Wert von Unempfindlichkeit gibt einen Bonus auf das Erlernen von Kniffen für dieses Talent.

Bei Wert 4/3 gibt es keinen Bonus

Ab 5/4 sinkt der Rang um 1

Ab 6/5 sinkt der Rang um 2

Ab 7/6 sinkt der Rang um 3

Ab 8/6 sinkt der Rang um 4

Ab 9/7 sinkt der Rang um 5

Hart Genug

Rang: 8

Talent: Unempfindlichkeit

Überanstrengung: -

Dieser Kniff erlaubt es einem Adept harte

Wetterbedingungen zu ertragen. Wenn das

Wetter einem Charakter pro Tag

Erholungsproben kostet (extreme Hitze, oder

Kälte), verhindert dieser Kniff den Verlust von

einer Erholungsprobe je Tag, auch durch

Hunger. Es ist keine Probe erforderlich.

Außerdem erlaubt es einem Charakter sich

unter extremer Belastung auszuruhen. Kein

unruhiges Wetter, Verletzung, oder

erzwungene Ausdauer können einen Charakter

davon abhalten, sich effektiv ein Minimum

von 3 Stunden lang auszuruhen, wenn Ruhe

benötigt wird. So werden alle Modifikation für

Schlafentzug halbieren (aufgerundet).

Innere Kraft

Rang: 12

Talent: Unempfindlichkeit

Überanstrengung: Nein

Innere Kraft kann nur eingesetzt werden, wenn

der Charakter höchstens 10 Punkte von der

Bewusstlosigkeit entfernt ist. Bei jeder Aktion,

die der Charakter ausführt, die

Überanstrengung verursacht, kann er

stattdessen Innere Kraft benutzen, um Karma

auszugeben. 1 Punkt Überanstrengung, kann

durch 1 Karma Punkt ersetzt werden. 2 Punkte

Überanstrengung, können durch 2 Karma

Punkte ersetzt werden usw. Die Benutzung

von Karma auf diese Weise erlaubt dem

Charakter nicht seinen Karma Würfel zu werfen.

Krafttausch

Rang: 14

Talent: Unempfindlichkeit

Überanstrengung: Nein

Der Spieler kann sich aussuchen ob er die Unempfindlichkeit der Ersten oder Zweiten Disziplin nutzt.

Mehr Lebenskraft

Rang: 14

Talent: Unempfindlichkeit

Überanstrengung: Nein

Je Rang erhöht sich die Todesschwelle und Bewusstlosigkeitsschwelle um 1.

Narben des Meisters

Rang: 14

Talent: Unempfindlichkeit

Überanstrengung: Nein

Voraussetzung: Narben des Veteranen

Narben des Meisters erlaubt es dem Dämonenjäger eine weitere Wunde zu ignorieren. Dies bedeutet, dass eine Charakter erst nach vier Wunden einen -1 Stufen Malus erhält.

Narben des Veteranen

Rang: 10

Talent: Unempfindlichkeit

Überanstrengung: Nein

Narben des Veteranen erlaubt es dem Dämonenjäger eine weitere Wunde zu ignorieren. Dies bedeutet, dass eine Charakter erst nach drei Wunden einen -1 Stufen Malus erhält.

Rüstungsgewöhnung

Rang: 8

Talent: Unempfindlichkeit

Überanstrengung: -

Die BE sinkt um 1 und die Tragkraft steigt um 3 Stufen.

Überanstrengungsspeicher

Talent: Unempfindlichkeit

Rang: 16

Dieser Kniff erlaubt es einem Adepten, Überanstrengung einzusetzen, lange bevor er ein entsprechendes Talent einsetzt. Wenn ein Adept diesen Kniff nutzt, muss er 2 Karmapunkte aufwenden, und erhält 1 Wunde. Der Charakter kann die Wunde normal heilen. Wenn die Wunde geheilt ist, erhält er einen Vorrat an Überanstrengungsschadenspunkten in Höhe seiner Verwundungsschwelle, die er für jedes Talent einsetzen kann, das Überanstrengung erfordert. Dieser Vorrat kann immer nur so hoch sein, wie die Verwundungsschwelle, egal wie oft der Kniff angewendet wird.

Überlebenswille

Rang: 6

Talent: Unempfindlichkeit

Überanstrengung: -

Die Bewusstlosigkeits- und Todesschwelle wird mit Wille und nicht mit Zäh berechnet.

Untrügerischer Blick

Adepten erkennen

Talent: Untrügerischer Blick

Überanstrengung: +1

Rang: 6

Wenn dem Charakter eine Probe gegen die MWSK des Ziels gelingt erkennt er ob es sich um einen Adepten handelt. Bei einem Guten Erfolg erkennt er auch um welche Disziplin es sich handelt.

Durch die Wand

Talent: Untrügerischer Blick

Überanstrengung: +5

Rang: 10

Der Adept kann für 1 KR durch bis zu einer halben Elle dicken Wandschauen, als ob sie nicht da wäre, er muss die Wand berühren.

Nichts bleibt verborgen

Talent: Untrügerischer Blick

Überanstrengung: +2

Rang: 6

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

Verbessertes Durchschauen

Talent: Untrügerischer Blick

Überanstrengung: -

Rang: 10

Alle Negativen Modifikation für Durchschauen werden halbiert.

Verbesserte Wahrnehmung

Talent: Untrügerischer Blick

Überanstrengung: +1

Rang: 6

Für eine Sinneswahrnehmungsprobe Erhält der Adept +3 Stufen.

Verformung

Meister der Form

Talent: Verformung Überanstrengung: 5

Rang: 6

Der Kniff erhöht das Gewicht das verformt werden kann um 3 Pfund.

Der Kniff kann mehrfach gelernt werden.

Pflanzen Former

Talent: Verformung Überanstrengung: +3

Rang: 10

Der Adept kann zu den Normalen Regeln jetzt auch einfache, nichtmagische Pflanzen verformen.

Verwandlung

Talent: Verformung Überanstrengung: 5 + 1

Karma

Rang: 18

Der Talentkniff Verwandlung erlaubt dem Charakter seinen eigenen Körper zu verformen. Der Zauberer berührt den Gegenstand in dessen Abbild er sich verwandeln möchte und legt eine Talentprobe in Verformung gegen die Körperliche oder Magische Widerstandskraft des Ziels ab, je nachdem welcher Wert höher ist. Der Körper des Adepten beginnt sich zu verformen und nimmt am Ende der Runde die Form des Gegenstandes an, er verändert jedoch nicht die eigene Masse. Ist die Verwandlungsvorlage des Charakters zum Beispiel ein Dolch, so wird der Adept in verwandelter Form zwar den schmalen Durchmesser des Dolches haben, die Gesamtgröße aber eher einem Zweihandschwert ähneln. Während der Verwandlung können keine Bewegungen oder andere Aktionen ausgeführt werden. Die maximale Wirkungsdauer des Talentkniffs beträgt den Rang im Talent Verformung in Runden, der Adept kann die Verwandlung vorzeitig beenden. Die Rückverwandlung des Adepten in seine normale Gestalt dauert eine komplette Kampfunde.

Verspotten

Aufbauen

Rang: 6

Talent: Verspotten

Überanstrengung: +1

Dieser Kniff erlaubt es einen Adepten, den Schaden wieder gut zu machen, den ein anderer Charakter durch ein Sozialangriff eingerichtet hat. Nach dem der Char einen Malus durch einen erfolgreichen Sozialangriff (wie etwa durch Verspotten oder Kampfgebrüll) erlitten hat, kann der Adept versuchen, diesen Charakter wieder zu beruhigen, indem er einen Verspotten- Probe abgelegt. Beim Erfolg verringert sich der Malus des Charakters umso viele Stufen wie er oder sie normalerweise durch das Ergebnis von Verspotten verloren hätte. Zusätzliche Stufen über den ursprünglichen Wert werden nicht berücksichtigt.

Blamieren

Talent: Entwaffnen und Verspotten

Überanstrengung: +3 (s.u)

Rang: 6

Nach einem Gelungenen entwaffnen steht dem Charakter eine Freies Verspotten zu. Dieses Verspotten kostet 3 ÜAS.

Durchdringender Spot

Rang: 14

Talent: Ätherwaffe und Verspotten

Überanstrengung: -

Mindestwurf: hervorragend

Voraussetzung: Verbesserte Flüchtigkeit

Bei einem Hervorragenden Treffer beim Angriffswurf von Ätherwaffen oder beim Wurf auf Ätherwaffen erlaubt das der angreife einen Freies Verspotten auf das Gleiche Ziel unternimmt.

In Seinen Geist

Rang: 6

Talent: Verspotten

Überanstrengung: +3

Für einen 3 Punkte Überanstrengung kann der Spottende seinem Spott einen scharfen Stich hinzufügen. Der Empfänger von Verspotten muss seine Aktionen für die Dauer des Spotts gegen den Spottenden richten.

Schwertkuss

Talent: Nahkampfaffen+ Verspotten

Rang: 6

Überanstrengung: -

Wenn der Adept den ersten Schlag (höhere IN) eines Kampfes austeilt kann er diesen Kniff benutzen. Übertrifft der Wurf die KWSK des Gegners, so schlägt er diesen absichtlich in demütigender Weise mit der flachen Klinge. Der Schaden beträgt in jedem Fall nur einen W4 und der Angreifer kann sofort ein Verspotten würfeln.

Worte des Nachhalls

Rang: 10

Talent: Verspotten

Überanstrengung: +2

Immer wenn ein Angriffstalent oder Zauber mit hervorragenden Erfolg gelingt, hat der Adept einen Freien Wurf auf Verspotten.

Verteidigung

Charmanter Krieger

Rang: 10

Talent: Verteidigung

Überanstrengung: -

So lange Verteidigung aktiv ist wird die KWSK mit Charisma berechnet.

Heldenhafter Verteidiger

Rang: 10

Talent: Verteidigung

Überanstrengung: -

So lange Verteidigung aktiv ist hat der Adept eine um 20 Punkte erhöhte Bewusstlosigkeits- und Todesschwelle.

Magische Verteidigung

Rang: 6

Talent: Verteidigung

Überanstrengung: +1

Verteidigung erhöht nicht die KWSK sondern die MWSK. Die Probe geht gegen die MWSK.

Meister der Verteidigung

Rang: 10

Talent: Verteidigung

Überanstrengung: +1

Verteidigung hält doppelt so lange.

Soziale Verteidigung

Rang: 6

Talent: Verteidigung

Überanstrengung: +1

Verteidigung erhöht nicht die KWSK sondern die SWSK. Die Probe geht gegen die SWSK.

Verzweifelter Verteidiger

Rang: 10

Talent: Verteidigung

Überanstrengung: +3

Der Adept darf bei jeder Defensive Probe ein zusätzliches Karma gewürfelt werden.

Wahrnehmung des Kriegers

Rang: 10

Talent: Verteidigung

Überanstrengung: -

So lange Verteidigung aktiv ist wird die

KWSK mit Wahrnehmung berechnet.

Wille des Kriegers

Rang: 10

Talent: Verteidigung

Überanstrengung: -

So lange Verteidigung aktiv ist wird die KWSK mit Wille berechnet.

Vertrauten Stärken

Angriffslustiger Vertrauter

Rang: 6

Talent: Verteidigung

Überanstrengung: +3 je Vertrauter

So lange Vertrauten Stärken aktiv ist erhöht sich der Angriffswurf um Rang.

Leben des Vertrauten

Rang: 10

Talent: Verteidigung

Überanstrengung: +3 je Vertrauter

Voraussetzung: Vertraute Rüsten

So lange Vertrauten Stärken aktiv ist erhöht sich die Todes- und Bewusstlosigkeitsschwelle um Rang mal 5 und die Verwundungsschwelle um Halben Rang.

Loyalere Vertrauter

Rang: 10

Talent: Verteidigung

Überanstrengung: +3 je Vertrauter

So lange Vertrauten Stärken aktiv ist erhöht sich die SWSK um Rang.

Magischer Vertrauter

Rang: 10

Talent: Verteidigung

Überanstrengung: +3 je Vertrauter

Voraussetzung: Zauber des Vertrauten

So lange Vertrauten Stärken aktiv ist erhöht sich die MWSK um halben Rang und die Mystische Rüstung um Rang.

Schneller Vertrauter

Rang: 6

Talent: Verteidigung

Überanstrengung: +3 je Vertrauter

So lange Vertrauten Stärken aktiv ist erhöht sich die Laufleistung um Rang und im Kampf um Halben Rang. Außerdem gibt es einen Bonus in Höhe von Rang auf die INI.

Tödlicher Vertrauter

Rang: 10

Talent: Verteidigung

Überanstrengung: +3 je Vertrauter

Voraussetzung: angriffslustiger Vertrauter

So lange Vertrauten Stärken aktiv ist erhöht sich der Schadenswurf um Rang.

Verteidigung des Vertrauten

Rang: 10

Talent: Verteidigung

Überanstrengung: +3 je Vertrauter

Voraussetzung: Vertraute Rüsten

So lange Vertrauten Stärken aktiv ist erhöht sich die KWSK um Halben Rang und alle defensiven Proben um Rang.

Vertrauten Rüsten

Rang: 6

Talent: Verteidigung

Überanstrengung: +3 je Vertrauter

So lange Vertrauten Stärken aktiv ist erhöht sich die physische und mystische Rüstung um Rang.

Zauber des Vertrauten

Rang: 10

Talent: Verteidigung

Überanstrengung: +3 je Vertrauter

So lange Vertrauten Stärken aktiv ist erhöht sich die Spruchzauberei und die Wirkung von Zaubern um Rang.

Vertrauten Verbessern

Legende des Vertrauten

Rang: 14

Talent: Vertrauten Verbessern

Überanstrengung: -

Der Vertraute kann ein Legendäres Talent erlernen.

Macht des Vertrauten

Rang: 6

Talent: Vertrauten Verbessern

Überanstrengung: -

Jedes Talent der Vertrauten erhält einen Bonus von 1. Der Kniff ist mehrfach erlernbar.

Talente des Vertrauten

Rang: 6

Talent: Vertrauten Verbessern

Überanstrengung: -

Der Vertraute erlernt ein zusätzliches Talent. Der Kniff ist mehrfach erlernbar.

Vitalität

Der lange Marsch durch die Nacht

Talent: Vitalität

Rang: 6

Überanstrengung: -

Dieser Kniff erlaubt die Unterdrückung des Schlafbedürfnisses für 8 Stunden, indem der Krieger eine seiner Erholungsproben opfert und einen Zähigkeitswurf gegen einen Mindestwurf von 8 besteht. Der Krieger ist in dieser Zeit voll handlungsfähig und kann diese Prozedur so oft wiederholen, wie er will. Der Zähigkeitsmindestwurf erhöht sich aber jedes Mal um +2. Sollte der Adept den Wurf nicht bestehen, fällt er sofort in einen tiefen Schlaf von 8 Stunden Dauer, aus dem ihn auch so schnell nichts wecken kann.

Meditation

Rang: 10

Talent: Vitalität

Überanstrengung: -

Der Einsatz dieses Kniffes erlaubt es dem Adepten, sich in eine tiefe Meditation zu bringen. In dieser Meditation kann er Erholungsproben durchführen. Dabei erhält er Doppelten Rang in Vitalität als Bonus. Die Meditation dauert immer 30 Minuten je Erholungsprobe.

Tierische Härte

Rang: 10

Talent: Vitalität
Überanstrengung: -
Tierische Härte erlaubt einem Charakter, sich schneller als normal von Schaden zu erholen. Die normalen Erholungsproben steigen um den Rang in Vitalität

Tierische Zähigkeit
Rang: 10
Talent: Vitalität
Überanstrengung: -
Tierische Zähigkeit erhöht die Verwundungsschwelle eines Charakters um eine Zahl, die seinem Rang bei Vitalität entspricht. Um den Kniff einzusetzen muss der Adept auf eine Erholungsprobe verzichten.

Überanstrengung Meisterschaft
Rang: 10
Talent: Vitalität
Überanstrengung: -
Voraussetzung: Überanstrengungsschutz
Der Adept kann bis zu 3 ÜB je KR ignorieren.

Überanstrengungsschutz
Rang: 6
Talent: Vitalität
Überanstrengung: -
Wenn der Adept auf eine Erholungsprobe verzichtet kann er bis zu Rang ÜB je Tag Ignorieren.

Waffe verbergen

Arsenal verbergen
Talent: Waffen verbergen
Rang: 6
Überanstrengung: keiner
Der Adept kann mit diesem Kniff mehr als eine Waffe verbergen. Er muss jedoch die Summe der Größe aller verborgener Waffen vom Würfelresultat abziehen. Das Endergebnis ist dann der Mindestwurf um die Waffen zu entdecken.

Astrales Arsenal
Talent: Waffen verbergen
Rang: 10
Überanstrengung: -
Wenn Astralangriff gewirkt wird während Waffe verbergen aktiv ist, gilt zwar der INI Bonus aber das Talent erlischt nicht und wirkt weiter.

Klinge des Mörders
Talent: Waffen verbergen
Rang: 6
Überanstrengung: -
Überraschungsangriffe die mit Waffe verbergen kombiniert werden erhalten einen Angriffsbonus in Höhe von Rang.

Überraschte Klinge
Talent: Waffen verbergen
Rang: 6
Überanstrengung: -
Wenn die Waffe gezogen wird zählt es als angriff aus dem toten Winkel.

Vernichtende Überraschung
Talent: Waffen verbergen
Rang: 10
Überanstrengung: +1
In der ersten KR jedes Kampfes erhöht sich der INI Bonus auf Doppelten Rang, wenn Waffen verbergen aktiv ist.

Waffenloser Kampf

Astrale Faust
Rang: 6
Talent: Astralangriff und waffenloser Kampf
Überanstrengung: +1
Astralangriff ist nun auch mit Waffenlosem Kampf einsetzbar.

Befestigung Durchbrechen
Rang: 6
Talent: Waffenloser Kampf
Überanstrengung: 1
Wen der Char 2 Runden lang eine Struktur berühren. Kann er in der 3. Runde zuschlägt. Bei Erfolg wird ein Kopf großes Loch in die Struktur geschlagen. Die Dicke der Struktur muss kleiner sein als der Rang in Fuß (Ellen). Der MW ist die Barriere Stufe

Betäubungsgriff
Rang: 10
Talent: Waffenloser Kampf
Überanstrengung: 1
Um Betäubungsgriff zu benutzen muss ein Charakter erfolgreich einen Gegner in seinem Griff haben und der Griff muss ein hervorragender Erfolg (anstatt dem normalen guten Erfolg) gewesen sein. Mit Betäubungsgriff kann ein Charakter einen Gegner in die Bewußtlosigkeit versetzen, indem er den Griff für eine Anzahl von Runden gleich der Zähigkeitsstufe des Gegners aufrecht erhält (ohne Schaden anzurichten), der Gegner kann sich nach den normalen regeln wehren. Nach dieser Zeit wird der Gegner das Bewusstsein für Rang runden verlieren.

Fieser Trick
Rang: 6
Talent: Waffenloser Kampf
Überanstrengung: 0
Der Charakter macht einen Fieser Trick, anstelle Schaden zu machen, erhält der Gegner für eine Runde je Erfolgsgrad ein Malus in Höhe des Ranges in Waffenloser Kampf.

Gewaltiger Wurf
Rang: 6
Talent: Waffenloser Kampf
Überanstrengung: 2 ÜB
MW: gut
Gewaltiger Wurf erlaubt es einem Charakter, einen Gegner zu greifen ihn durch die Luft zu schleudern. Um diesen Talentkniff einsetzen zu können, muss der Adept in der Lage sein, das Ziel seines Angriffs zu heben. Der Charakter legt wie gewöhnlich eine Probe auf waffenlosen Kampf ab und nimmt 2ÜB. Gelingt der Angriff mit einem guten Erfolg, so konnte der Charakter sein Gegner greifen und ihn eine Anzahl von Schritten weit werfen, die seinen Talentrang entsprechen (im Falle eines Windlings sind es Ellen). Mit etwas Glück

kann der Träger ein weiteres Ziel mit dem Geschleuderten treffen, wenn die Angriffsprobe hoch genug gewesen ist das er mindestens einen guten Erfolg gegen dessen KWSK erzielt hat. Die unsanfte Landung verursacht bei dem unglücklichen "Wurfgeschoss" Schaden in Höhe der Stärkestufe des Werfers plus seinem Rang im waffenlosen Kampf. Gleiches gilt für ein Ziel das von dem Wurf getroffen wurde. Getroffene Opfer gelten als niedergeschlagen, wenn ihn nicht eine erfolgreiche Niederschlags Probe gelingt. Ziele die von einem geworfenen Gegner getroffen werden, addieren 7 auf ihre Niederschlagsmindestwurf, sollten Sie durch die Attacke eine Wunde erleiden.
Der Kniff ist nicht kompatibel mit Körperkontrolle oder anderen Schaden erhöhenden Talenten.

Griff Umkehren
Rang: 6
Talent: Waffenloser Kampf
Überanstrengung: 1
Um Griff Umkehren zu benutzen, muss ein Charakter dem Griff eines Gegners zum Opfer gefallen sein. Griff Umkehren erlaubt es einem Charakter +3 Stufen zu seiner Probe in Waffenlosem Kampf zu addieren um den gegnerischen Griff zu brechen. Zusätzlich, wenn die Probe in Waffenloser Kampf einen hervorragenden Erfolg brachte, hat sich der Griff umgedreht und der Gegner ist jetzt im Griff des Charakters.

Harter Schlag
Rang: 6
Talent: Waffenloser Kampf
Überanstrengung: +1
Der Waffenlose angriff richtet 1 Stufe mehr Schaden an. Der Kniff ist mehrfach lern und anwendbar.

Hebelwirkung
Rang: 6
Talent: Waffenloser Kampf
Überanstrengung: 1
Um Hebelwirkung zu benutzen muss ein Charakter erfolglos versucht haben einen Gegner zu greifen, aber er muss bei der fehlgeschlagenen Probe einen durchschnittlichen Erfolg erreicht haben. Mit Hebelwirkung, obwohl der Griff fehlgeschlagen ist, hat sich der Charakter in eine vorteilhafte Position manövriert, in der er Hebelwirkung gegen den Gegner hat. Wenn der Charakter in der nächsten einen weiteren Griffversuch unternimmt, bekommt er für die Probe in Waffenloser Kampf +3 Stufen. Wenn die zweite Probe fehlschlägt aber einen weiteren durchschnittlichen Erfolg gebracht hat, kann der Charakter Hebelwirkung ein weiteres Mal einsetzen. Dieser Bonus addiert sich nicht auf den ersten, es bleibt bei +3 Stufen für den nächsten Griffversuch.

Niederdrücken
Rang: 6
Talent: Waffenloser Kampf
Überanstrengung: 1 ÜB je KR
Niederdrücken erlaubt es einem Kämpfer, einen Gegner am Boden festzunageln. Der

Kniff kann nur gegen Charaktere eingesetzt werden, die am Boden liegen. Der als Adept legt eine Probe in waffenlosen Kampf ab. Zusätzlich zum Schaden wird der Gegner daran gehindert aufzustehen, ihm muss eine Probe mit Stärke oder waffenloser Kampf gegen das Ergebnis der gerade geworfenen Probe gelingen um aufzustehen. Dabei erhält er einen weiteren Malus von -3, wenn der Charakter mehr wiegt als seine Hebeleistung und ein Malus von -6, wenn er mehr als das Doppelte wiegt. Für alle anderen Kampfteilnehmer zählen beide Charaktere als am Boden liegend.

Schwungvoller Wurf

Rang: 10

Talent: Waffenloser Kampf

Überanstrengung: 0

Dieser Kniff ist schwierig zu benutzen, da er eine vorherige, erfolgreiche Anwendung eines Talents benötigt. Der Adept muss erfolgreich Hieb Ausweichen, oder ein Kniff für Hieb Ausweichen auf eine der folgenden Arten benutzen: Die Hieb Ausweichen Probe war erfolgreich, oder die Attacke des Gegners war nicht erfolgreich, oder der Kniff wurde erfolgreich benutzt. Wenn eine dieser Bedingungen erfüllt ist, kann der Adept eine freie Probe in Waffenloser Kampf ablegen, um einen Gegner zu Boden zu werfen, oder mit sich zu ziehen. Beim Ablegen der Probe in Waffenlosem Kampf werden die Regeln für die Kampfoption Angriff zum Niederschlag benutzt. Zu beachten ist allerdings, dass Schwungvoller Wurf nicht als Kampfoption des Charakters für die Runde zählt. Schwungvoller Wurf verursacht keinen Schaden.

Waffenlose Parade

Rang: 10

Talent: Waffenloser Kampf und Parade

Überanstrengung: -

Der Adept kann auch Waffenlos Parieren.

Weitsprung

Ansprung

Rang: 6

Talent: Weitsprung + Spektakulären angriff

Überanstrengung: +2

Der Char muss in der KR Weitsprung und Spektakulären angriff einsetzen und auf den Gegner mit der vollen Kampflaufleistung zuspringen. Die Schadensstufe eines erfolgreichen Angriffs mit einer Nahkampfwaffe oder bloßen Händen wird um 5 Stufen erhöht.

Froschsprung

Rang: 6

Talent: Weitsprung

Überanstrengung: +3

Der Kniff versetzt einen Charakter in die Lage, sehr hoch zu springen. Um zu bestimmen, wie hoch er springt, würfelt der Charakter mit seinen Weitsprungwürfel. Das Ergebnis ist gleich der Distanz in Schritten, die der Charakter hoch springen kann. Der Charakter kann auch einen horizontalen Sprung über eine Anzahl von Schritten gleich

dem Doppelten des Würfelerggebnisses ausführen.

Harte Landung

Talent: Weitsprung Überanstrengung: 5

Rang: 10

Zu Beginn eines Kampfes hat der Charakter die Möglichkeit, sich mit einem gewaltigen Sprung, wie eine Kanonenkugel in die Mitte der Gegner zu stürzen. Der Weitsprung ersetzt in der ersten Kampfrunde alle anderen Angriffsaktionen. Er legt eine Talentprobe in Weitsprung gegen die Körperliche Widerstandskraft jeden Gegners im Umkreis der Einschlagstelle ab. Alle von der harten Landung betroffenen Gegner, müssen Niederschlagsproben gegen eine Stärkeprobe des Adepten ablegen, um der Wucht des Aufpralls zu widerstehen und nicht zu Boden geworfen zu werden. Der Wirkungskreis des Aufpralls beträgt den Rang des Luftpiraten im Talent Weitsprung in Schritten.

Lachssprung

Talent: Weitsprung

Rang: 10

Überanstrengung: 1

Voraussetzung: Froschsprung

Für 1 zusätzlichen Punkt Überanstrengung erlaubt dieser Kniff, das ein Adept einen geraden Sprung aus dem Wasser ausführen kann, sollte er einmal vollständig darin versunken sein, ansonsten gelten die gleichen Regeln wie beim Kniff „Froschsprung“.

Katapult

Talent: Weitsprung Überanstrengung: 2

Rang: 6

Mit Hilfe seines Weitsprung Talents schafft es der Charakter andere Personen über Abhänge oder auf Anhöhen zu katapultieren. Der Adept umklammert die zu transportierende Person und legt eine Talentprobe in Weitsprung ab. Das halbierte Ergebnis der Probe gibt die Weite in Schritten an, die beide Person im Sprung zusammen zurücklegen. Wiederum die Hälfte dieses Wertes gibt die maximale Höhe an, die der Adept mit seiner Last erreichen kann. Nicht kompatibel mit anderen Kniffen

Willensstärke

Heizauberer

Rang: 6

Talent: Willensstärke

Überanstrengung: +3 (+ 1 Karma)

Wenn der Adept Willensstärke einsetzt um die Wirkung von Heilszauber zu verstärken darf er einen zusätzlichen Karma würfeln.

Kampfmagier

Rang: 6

Talent: Willensstärke

Überanstrengung: +3 (+ 1 Karma)

Wenn der Adept Willensstärke einsetzt um die Wirkung von Schadenszauber zu verstärken darf er einen zusätzlichen Karma würfeln.

Zauberschutz

Rang: 6

Talent: Willensstärke

Überanstrengung: +1 (+ 1 Karma)

Wenn der Adept Willensstärke einsetzt um Zauber zu widerstehen darf er einen zusätzlichen Karma würfeln.

Zentrierung

Rang: 14

Talent: Willensstärke

Überanstrengung: 4+ (+ 1 Karma)

Ein Adept muss Zentrierung während seines Karma Rituals benutzen. Durch die 4 Punkte Überanstrengung während des Rituals und einer Opferung eines, während des Rituals gewonnenen Karma Punkts, hat der Charakter seine Seele zentriert. Das Willensstärke Talent kann das Willenskraft Attribut bei jeder Probe ersetzen, bei der Willenskraft benutzt wird, auch bei Fertigkeiten und Talenten. Jede Ersetzung kostet 2 weitere Punkte Überanstrengung.

Windkissen

Besonders Tiefer Fall

Rang: 6

Talent: Windkissen

Überanstrengung: 0

Die maximale Fall disztanz wird verdoppelt.

Freier Fall

Rang: 6

Talent: Windkissen

Überanstrengung: +3

Nach den ersten 100 Schritt des Abstiegs kann ein Charakter den Freier Fall Kniff benutzen, um in den freien Fall überzugehen. Alle Schritt 100 danach fällt der Charakter mit einer Geschwindigkeit von 100 Schritt pro Sekunde. Die letzten 100 Schritt vor der Landung muss der Charakter wieder zu normalen Geschwindigkeit von 100 Schritt pro 10 Sekunden übergehen.

Gleiten

Rang: 6

Talent: Windkissen

Überanstrengung: 0

Nach den ersten 100 Schritt des Abstiegs kann ein Charakter den Gleiten Kniff benutzen, um sich noch ein wenig Zeit zu lassen. Alle Schritt 100 danach fällt der Charakter mit einer Geschwindigkeit von 100 Schritt pro 30 Sekunden und er kann die horizontale Reichweite um Rang x 10 Schritt erweitern. Die letzten 100 Schritt vor der Landung muss der Charakter wieder zu normalen Geschwindigkeit von 100 Schritt pro 10 Sekunden übergehen.

Schoss von Mutter Erde

Talent: Windkissen

Rang: 6

Überanstrengung: 0

Soß von Mutter Erde ist ein legendärer Kniff unter Orkluffpiraten, die so versuchen mit ihren trollischen Kollegen mitzuhalten. Er kann jedoch von jedem Adepten gelernt werden. Wenn der Charakter aus irgendeinem Grund umkippt, meist, weil er zuviel Alkohol

getrunken hat, landet er weich auf dem Erdboden. Der Kniff wirkt automatisch.

Windtanz

Auf die Narren

Rang: 6

Talent: Windtanz

Überanstrengung: -

Der Adept erhält +3 Stufen auf alle

Angriffsproben um Ziele die unter der

Desorientierung eines Windtanzen stehen zu

Treffen.

Überflieger

Rang: 6

Talent: Windtanz

Überanstrengung: +1

Die KWSK kann durch den Einsatz von

Windtanz nicht unter den Rang von Windtanz

senken.

Tod den Narren

Rang: 10

Talent: Windtanz

Überanstrengung: -

Voraussetzung: auf die Narren

Der Adept erhält +3 Stufen auf alle

Schadensproben um Ziele die unter der

Desorientierung eines Windtanzen stehen zu

Schaden.

Völlige Verwirrung

Rang: 10

Talent: Windtanz

Überanstrengung: +3

Durch Einsatz dieses Kniffes bleiben die

Desorientierten Ziele für 3 Runden

Desorientiert, wenn in jeder Runde Windtanz

eingesetzt wird.

Wirbelwind

Anschwung nehmen

Rang: 6

Talent: Wirbelwind

Überanstrengung: +1

Wenn der Adept Wirbelwind einsetzt erhöht

sich für die Wirkung von Wirbelwind seine

Laufleistung im Kampf um 3 Schritte. Der

Kniff ist mehrfachlernbar.

Gezielter Treffer

Rang: 10

Talent: Wirbelwind

Überanstrengung: +2

Mindestwurf: gut

Wenn ein Ziel eines Wirbelwindes mit einem

Guten oder Besseren Erfolg getroffen wird,

bekommt der Angriff kein Schadensmal.

In die Menge

Rang: 6

Talent: Wirbelwind

Überanstrengung: +1

Wirbelwind kann bis zu 3 Ziele mehr Treffen.

Der Kniff ist mehrfachlernbar.

Kamikatzu

Rang: 10

Talent: Wirbelwind

Überanstrengung: +10

Der Adept kann jedes Ziel 3-mal angreifen

(und den Rang und die LL hoch genug sind)

und Nagetier den Schadensmalus. Allerdings

sinken alle seine Widerstände durch den

Drehwurm für 1 Runde auf 2.

Zufallstreffer

Rang: 10

Talent: Wirbelwind

Überanstrengung: +2

Mindestwurf: außergewöhnlich

Wenn ein Ziel eines Wirbelwindes mit einem

außergewöhnlichen Erfolg getroffen wird,

kann er 2-mal von Wirbelwind getroffen

werden, wenn genug Angriffe über sind.

Wundübertragung

Bestürzung

Talent: Wundübertragung

Verfügbarkeit Rang 18

Kostet: +5

Bestürzung stellt den Geist des Charakters

gegen den seines Ziels. Nur einer kann diesen

Wettkampf gewinnen. Der Charakter muss

sein gewünschtes Ziel berühren. Wenn ihm

eine Probe auf Wundübertragung gegen

dessen Magische Widerstandskraft gelingt,

dann kann er als Schadensprobe eine

Willenskraftprobe + 10 ablegen, wobei

Mystische Rüstung gegen diesen Schaden

hilft. Erleidet das Ziel eine Wunde, beginnt

seine Seele Stück für Stück

auseinanderzubrechen. Das Ziel erleidet

danach jede Runde automatisch eine Wunde

plus Schaden entsprechend der Willenskraft.

Diese Auswirkung hält eine Anzahl von

Runden vor, die dem Rang des Charakters bei

wundübertragung entspricht. Jede Runde steht

dem Ziel eine Willenskraft- oder

Willensstärkeprobe gegen den Rang in

Wundübertragung des Charakters zu. Ein

Erfolg beendet die Auswirkungen der

Bestürzung. Erleidet das Ziel keine Wunde,

gibt der Geist des Charakters unter der

Überanstrengung nach. Er erleidet sofort eine

Wunde und den anderen oben beschriebenen

Schaden, gerade so, als hätte jemand

erfolgreich Bestürzung gegen ihn eingesetzt.

Nekrotischer Wundbrand

Talent: Wundübertragung

Verfügbarkeit Rang 14

Kostet: + 2 Karma

Mindestwurf: hervoragend

Voraussetzung: Wundbrand

Bei einem hervorragenden Erfolg von

Wundübertragung kann der Adept in der

Nächsten und übernächsten Runde eine

weitere Wundübertragung ohne Berührung

durchführen

Schadensübertragung

Talent: Wundübertragung

Verfügbarkeit Rang 6

Kosten: Karma Kosten entfallen.

Anstelle der Wunde wird nur der Schaden

übertragen.

Wundbrand

Talent: Wundübertragung

Verfügbarkeit Rang 10

Kostet: + ein Karma

Mindestwurf: gut

Bei einem Guten Erfolg von

Wundübertragung kann der Adept in der

Nächsten Runde eine weitere

Wundübertragung ohne Berührung

durchführen

Wurfaffen

Angriff und zurück

Talent: Wurfaffen

Rang: 6

Überanstrengung 2

Für 2 Punkte Überanstrengung wird eine

Wurfaffe nachdem man mit ihr angegriffen

hat zum Werfer

zurückkehren. Der Adept muss eine

Geschicklichkeitsprobe mit einem

Mindestwurf von 8 bestehen um die

Waffe wieder aufzufangen, oder sie wird

hinter ihm landen. Ein Schlechter Erfolg oder

gar ein Patzer führt dazu, dass die Waffe ihn

trifft, und er Schaden erleidet.

Astralwurf

Rang: 6

Talent: Astralangriff und Wurfaffen

Überanstrengung: +1

Astralangriff ist nun auch mit Wurfaffen

einsetzbar.

Erhöhte Reichweite

Rang: 10

Talent: Wurfaffen oder Projektilaffen

Überanstrengung: +3

Durch das Lange Training erhöht sich die

Reichweite der Waffen um 10% (aufgerundet)

Festspinnen

Rang: 10

Talent: Wurfaffen oder Projektilaffen

Überanstrengung: +2

Statt Schaden anzurichten, nutzt der Charakter

seinen Projektil- oder Wurfaffenangriff, um

einen Arm oder ein Bein der Zielperson mit

der Wurfaffe an einer Wand oder dem

Boden festzuspinnen. Der Dieb benennt sein

Vorhaben und legt eine Talentprobe gegen die

Körperliche Widerstandskraft der Zielperson

ab. Gelingt dem Adept ein guter Erfolg bei der

Probe in Projektil- oder Wurfaffen, so bleibt

das Projektil oder die Wurfaffe an Ort und

Stelle stecken und fixiert die Extremität des

Ziels. Ist die Angriffsprobe des Charakters

nicht erfolgreich oder gelingt nur ein

durchschnittlicher Erfolg, bleibt die

Wurfaffe stecken, aber ohne das Ziel

festzuhalten. Der Schadenswurf gilt als

Wirkungswurf und ermittelt, welchen Wert die

Zielperson mit einer Stärkeprobe erreichen

muss, um sich zu befreien.

Flammen Löschen

Kniff zum Talent: Wurfaffen

Verfügbarkeit: ab Rang 6

Kosten: S.u.

Dieser Kniff ermöglicht dem Dieb offene

Flammen z.B. von Kerzen zu löschen, indem

er einen Windhauch „wirft“. Der Mindestwurf hierbei setzt sich aus der Entfernung in Metern + den eventuellen magischen Widerstand der Flamme + ihre Größe in 10cm zusammen. Der Dieb erleidet dafür 2 Punkte Überanstrengung kann aber bis zu 5 Punkte zusätzlich nehmen um den Mindestwurf jeweils um einen Wert zu senken.

Flammendes Geschoss

Talent: Brandpfeil und Wurfaffen

Rang: 6

Normalerweise kann das Talent „Brandpfeil“ nur bei Pfeilen und Bolzen verwendet werden. Dieser Kniff erlaubt es einem Schützen dieses nun auch mit Wurfaffen zu verwenden. Der Einsatz dieses Kniffs zerstört allerdings die eingesetzte Wurfaffe.

Improvisiertes Geschoss

Talent: Wurfaffen

Rang: 6

Dieser Kniff erlaubt es einem Charakter Gegenstände mit einer Größe von max. 30 cm als Wurfaffe zu verwenden. Er weiß instinktiv wie dieser Gegenstand am besten zu verwenden ist um den besten Effekt zu erzielen. Dazu macht der Charakter einen Wurf mit seinem Wurfaffentalent gegen die KWSK seines Gegners. Ist er Erfolgreich, so macht er einen Schadenswurf, wobei der Spielleiter den Schadensbonus des Gegenstands bestimmt. Dieser liegt zwischen 1 und 3 je nach Größe und Gewicht des Gegenstands. Jeder auf diese Art verwendete Gegenstand hat die Flugeigenschaften eines Standarddolchs.

Schuss ins Gewühl

Talent: Wurfaffen oder Projektilaffen

Rang: 10

Überanstrengung: +2

In einem Kaer oder in einer Höhle kann es o zu einem Kampf von vielen Teilnehmern auf sehr engem Raum kommen. Mit diesem Kniff kann der Schütze oder Werfer ins Gewühl schießen und dabei schier sein, nicht seinen Kameraden zu treffen (siehe ED2, S. 229). Er sagt zu Beginn der Runde einen „Schuss ins Gewühl“ an. Seine Initiative sinkt dadurch auf 0, denn er ist als letztes dran, und kann vorher keine Laufleistung einsetzen

Waffe Werfen

Rang: 6

Talent: Wurfaffen

Überanstrengung: 1

Dieser Kniff ermöglicht es einen Adepten, seine Waffe in die Luft zu werfen, um seine Hand für eine Runde freizubekommen. In der Folgerunde legt er eine Probe in Wurfaffen gegen 11 ab, um die Waffe zu fangen.

Zauberbücher verstehen

Freimagier

Rang: 6

Talent: Zauberbücher verstehen

Überanstrengung: 1

Der Charakter erhält einen Bonus von 3 für eine bestimmtes Merkmal beim erschaffen eines Zaubers.

Der Kniff ist mehrfach Wählbar.

Magische Schrift

Rang: 6

Talent: Zauberbücher verstehen

Überanstrengung: -

Mit diesem Kniff lernt ein Charakter die disziplinspezifische Kurzschrift seiner Disziplin. Man muss allerdings trotzdem eine Zauberbücher verstehen Probe ablegen, um diese Kurzschrift zu entschlüsseln. Ein Adept, der diesen Kniff nicht hat, braucht einen Guten Erfolg bei einer Zauberbücher verstehen Probe, wenn er derselben Disziplin angehört wie der Schreiber, um den Text zu lesen. Ein Adept der diesen Kniff nicht hat und einer anderen Disziplin wie der Schreiber angehört, braucht einen hervorragenden Erfolg um den Text lesen zu können.

Die Disziplinen Magier, Geisterbeschwörer, Scholar, Elementarist und Illusionist haben eine Disziplinsschrift.

Runnenmeister

Rang: 6

Talent: Zauberbücher verstehen

Überanstrengung: -

Der Charakter erhält einen Bonus von 3 beim erschaffen einer Runeart (klein, mittel oder Groß) seiner Wahl. Der Kniff ist mehrfach lernbar.

Zauberbuch Verschlüsseln

Rang: 6

Talent: Zauberbücher verstehen

Überanstrengung: 1

Ein Charakter kann eine Zauberbücher verstehen Probe ablegen, um jeden magischen Text zu verschlüsseln, den er lesen kann. Das Ergebnis der Probe sollte aufgeschrieben werden, da es der Mindestwurf für jeden Verschlüsselung Knacken Wurf wird.

Zaubermatrix

Besseres Umweben

Talent: Zaubermatrix

Verfügbarkeit: 6

Kosten:+3

Beim umweben von Zaubern in den entsprechenden Matrizen erhält der Adept +3.

Hartnäckiges Gewebe

Talent: alle Matrixen

Verfügbarkeit: 6

Kosten:0

Für jeden Punkt Erschwernis beim Fadenweben des Zaubers wird sein Neutralisierungswert um 2 erhöht. Muss für jede Matrixe einzeln erlernt werden und gilt nur für Zauber in den Entsprechenden Matrizen.

Instabile Matrix

Talent: Zaubermatrix

Verfügbarkeit: 6

Kosten:-

Beim umweben von Zaubern in den entsprechenden Matrizen erhält der Adept +3, allerdings haben die Matrixen 5 Punkte Todesschwelle weniger.

Zauberdilettants

Talent: Zaubermatrix

Verfügbarkeit: 6

Kosten:-

In einer Matrix passen 2 Zauber, allerdings sind dann alle Fadenwebenproben um 5 erschwert und die Zauber sind um 5 leichter zu Neutralisieren.

Zauber Neutralisieren

Dämonenfertigkeiten Neutralisieren

Talent: Zauber Neutralisieren

Verfügbarkeit: 6

Kosten:+2

Voraussetzung: Talent Neutralisieren

Es ist möglich nach dem Standartregeln auch Talente von Dämonen zu Neutralisieren.

Allerdings nicht Dämonische

Unempfindlichkeit.

Talente Neutralisieren

Talent: Zauber Neutralisieren

Verfügbarkeit: 6

Kosten:+2

Es ist möglich nach dem Standartregeln auch Talente von Namensgebern und Tieren zu Neutralisieren. Allerdings nicht Dämonische Unempfindlichkeit.

Zauberspruch Kontern

Talent: Zauber Neutralisieren

Rang: 6

Überanstrengung: +3

Mit dem Kniff Zauberspruch kontern kann der Zauberer die Zaubersprüche anderer kontern. Er muss seine Initiative bis zum Wirken des feindlichen Spruches zurüstellen und legt eine Probe auf Zauber Neutralisieren gegen die magische Widerstandskraft seines Gegners ab. Hat er Erfolg, verringert er den Effektwurf (meist den Schadenswurf) um eine Anzahl von Punkten in Höhe des Ranges in Zauber Neutralisieren.

Die Wirkung hält 1 Runde lang an.

Zauberschutz

Talent: Zauber Neutralisieren

Rang: 6

Überanstrengung: +1

Der Adept kann seinen Rang in Zauber Neutralisieren, für 1 Runde, auf seine MWSK anrechnen, allerdings kann er in der Runde keine Spruchmagie mehr nutzen.

Zauber Zurückwerfen

Talent: Zauber Neutralisieren

Rang: 10

Überanstrengung: +3

Voraussetzung: Zauberspruch Kontern

Mindestwurf: gut

Dieser Kniff wirkt wie der Kniff Zauberspruch kontern, allerdings wir der Zauberer einen Teil des Effektes auf den Wirker zurück. Er muss einen guten Erfolg gegen die MWSK gelingen. Wenn der Malus in Höhe des Ranges größer ist als der Rang in Spruchzauberei des Gegners, wirkt er seinen nächsten Zauber auf sich.

Zorn des Himmels

Angriff des Himmels
Talent: Zorn des Himmels
Verfügbarkeit: 6
Kosten:+1
Der Angriffswurf wird um 1 Stufe erhöht. Der Kniff ist mehrfach lernbar.

Himmelswind
Talent: Zorn des Himmels
Verfügbarkeit: 6
Kosten:+1
Die Reichweite wird um 25% erhöht. Der Kniff ist mehrfach lernbar.

Schaden des Himmels
Talent: Zorn des Himmels
Verfügbarkeit: 6
Kosten:+1
Der Schadenswurf wird um 1 Stufe erhöht. Der Kniff ist mehrfach lernbar.

Zweite Chance

Gepresstes Karma
Talent: Zweite Chance
Verfügbarkeit: 10
Kosten:+3
Voraussetzung: Nützlich Karma
Jedes Karma das für Zweite Chance eingesetzt wird, erhält einen Bonus von 1 Stufe. Der Kniff kann mehrfach erlernt werden.

Höhere Chance
Talent: Zweite Chance
Verfügbarkeit: 10
Kosten:+3
Voraussetzung: Nützlich Karma
Es kann ein weiteres Karma mitgewürfelt werden, wenn nützlich Karma eingesetzt wurde.

Letzte Chance
Talent: Zweite Chance
Verfügbarkeit: 10
Kosten:+1
Voraussetzung: Nützlich Karma
Es können alle verbleibende Karma auf mal benutzt werden.

Nützlich Karma
Talent: Zweite Chance
Verfügbarkeit: 6
Kosten:+1
Der Karmawürfel kann mitgewürfelt werden.

Zweiter Angriff

Doppelriposte
Talent: Zweiter Angriff und Riposte
Rang: 10
Kosten: +4
Der Charakter kann nun nach einer gelungenen Parade mit seiner Klinge zweimal ripostieren, obwohl er nur einmal attackiert wurde.

Drittschlag
Kniff zum Talent: zweiter Angriff
Verfügbarkeit: Rang 10
Kosten: +2 Überanstrengung + 1 Kama
Nach einem gelungenen Zweiten angriff kann ein Dritter angriff unter Verwendung des Zweit Angriff Talents und zu obigen Kosten ausgeführt werden.

Kombination Schlagen
Talent: Zweiter Angriff
Rang: 6
Kosten: -
Wenn der erste angriff in der KR mindestens ein Guter Erfolg ist, erhält Zweiter Angriff +3 Stufen.

Viertschlag
Kniff zum Talent: zweiter Angriff
Verfügbarkeit: Rang 18
Kosten: +5 Überanstrengung + 3 Kama
Nach einem gelungenen Dritten angriff kann ein Vierter angriff unter Verwendung des Zweit Angriff Talents und zu obigen Kosten ausgeführt werden.

Weitreichender Schlag
Talent: Zweiter Angriff
Rang: 6
Kosten: +2
Anstelle des Zweiten Angriffes wird ein Ziel max 2 schritt neben dem ersten Getroffenen. Es können weitere ATs wie Nachtreten usw. ausgeführt werden.

Zusatzschlag
Rang: 6
Talent: Zweiter Angriff
Überanstrengung: +3
Der Adept kann Zweiter Angriff auch einsetzen wenn er bereits ein anderes Talent eingesetzt hat was einen weiteren Angriff gewährt und es können weitere Angriffe in der Runde eingesetzt werden.

Zweiteparade
Rang: 10
Talent: Zweiter Angriff und Parade
Überanstrengung: +2
Der Charakter kann eine zweite Parade pro Kampfrunde Unternehmen.

Zweiter Schuss

Abfangpfeil
Rang: 10
Talent: Projektilwaffen oder Zweiter Schuss
Überanstrengung: 0
Anstelle ein Angriffen gegen eine Person zu richten versucht man das abgefeuerte Geschoß (Pfeil, Wurfwaaffe...) zu treffen. Dafür muss die Ini aufgeschoben werden und eine Probe in Projektilwaffen oder Zweiter Schuß mit einem Größerem oder Gleichem Ergebnis wie dem des „Angreifers“ gelingen.

Drittschuss
Kniff zum Talent: zweiter Schuss
Verfügbarkeit: Rang 10
Kosten: +2 Überanstrengung + 1 Kama
Nach einem gelungenen Zweiten Schuss kann ein Dritter Schuss unter Verwendung des Zweiter Schuss Talents und zu obigen Kosten ausgeführt werden.

Hybridschuß
Talent: Blattschuß + Zweitschuß
Rang: 10
Überanstrengung +2 je Karma
Wenn Blattschuß gelingt, kann für einen Zweitschuß je 2 ÜB 1 Zusätzliches Karma geworfen werden, bis ein Durchschnittlicher Erfolg erzielt wird.

Kombination Schuss
Talent: Zweiter Schuss
Rang: 6
Kosten: -
Wenn der erste Fernkampf Angriff in der KR mindestens ein Guter Erfolg ist, erhält Zweiter Schuss +3 Stufen.

Viertschuss
Kniff zum Talent: zweiter Schuss
Verfügbarkeit: Rang 18
Kosten: +5 Überanstrengung + 3 Kama
Nach einem gelungenen Dritten Schuss kann ein Vierter Schuss unter Verwendung des Zweit Schuss Talents und zu obigen Kosten ausgeführt werden.

Zusatzschuss
Rang: 6
Talent: Zweiter Angriff
Überanstrengung: +3
Der Adept kann Zweiter Schuss auch einsetzen wenn er bereits ein anderes Talent eingesetzt hat was einen weiteren Angriff gewährt und es können weitere Angriffe in der Runde eingesetzt werden.

Zweitwaffe

Art der T`Skrag Klingemeister
Rang: 6
Talent: Zweitwaffe und Parade
Überanstrengung:+1
Wenn der T`Skrag über 3 Waffen (Eine je Hand und eine am Schwanz) verfügt kann er das Talent Zweitwaffe 2 mal je KR einsetzen.

Art der T`Skrag Zweihandmeister
Rang: 6
Talent: Zweitwaffe und Parade
Überanstrengung:-
Zweitwaffe kann mit einer Zweihandwaffe und einer Schwanzwaffe durchgeführt werden.

Doppelschlag
Talent: Zweitwaffe und Riposte
Rang: 10
Der Charakter kann nun nach einer gelungenen Parade mit beiden Klängen ripostieren, obwohl er nur einmal attackiert wurde.

Finte
Talent: Zweitwaffe
Rang: 6
Überanstrengung: +2
Der Char legt eine normale Angriffsprobe unter Benutzung seiner Erstwaffe ab .Er kann nun entscheiden, den Kniff Finte einzusetzen. Während des Angriffs mit der Erstwaffe täuscht der Schwertmeister einen Angriff mit der Zweitwaffe vor, um den Gegner zu irritieren. Dadurch wird es dem Gegner erschwert den eigentlich Angriff zu parieren bzw Hieb auszuweichen. Der Mindestwurf für die Probe auf Hieb Ausweichen oder Parade wird um den halben (aufgerundet) Rang in Zweitwaffe erhöht.
Der Angriff mit der Zweitwaffe verfällt jedoch nicht.

Klingenwirbel
Kniff zum Talent: zweiter Angriff
Verfügbarkeit: Rang 10
Kosten: +2 Überanstrengung + 1 Kama

Nach einem gelungenen Zweitwaffen angriff kann ein Dritter angriff unter Verwendung des Zweitwaffen Talents und zu obigen Kosten ausgeführt werden.

Kombination Schlagen

Talent: Zweitwaffen

Rang: 6

Kosten: -

Wenn der erste angriff in der KR mindestens ein Guter Erfolg ist, erhält Zweitwaffen +3 Stufen.

Verbesserter Klingenwirbel

Kniff zum Talent: Zweitwaffe

Verfügbarkeit: Rang 18

Kosten: +5 Überanstrengung + 3 Kama

Nach einem gelungenen Einsatz des Kniffe Klingenwirbel kann ein Vierter angriff unter Verwendung des Zweitwaffen Talents und zu obigen Kosten ausgeführt werden.

Zweitwaffenparade

Rang: 10

Talent: Zweitwaffe und Parade

Überanstrengung: +1

Wenn der Charakter über eine Zweitwaffe verfügt, kann er eine zweite Parade pro Kampfrunde Unternehmen.

