

Thaumaturg - Talenterklärungen 1/3

ANSATZ ZUR PERFEKTION

Ansatz zur Perfektion steigert die Wirksamkeit anderer Talente. Es kann nur auf Talente angewendet werden, deren Einsatz länger als eine Minute dauert. Ein Spieler muß ansagen, daß er Ansatz zur Perfektion einsetzen wird, ehe er das andere Talent anwendet.

Der Charakter legt eine Probe auf Ansatz zur Perfektion gegen seine Magische Widerstandskraft ab. Gelingt sie, zählt er seinen Rang zum Ergebnis eines einzelnen Würfels bei einer Talentprobe hinzu. Ist die Summe aus Würfelergebnis plus dem Rang von Ansatz zur Perfektion größer oder gleich dem normalen Würfelmaximum, erhält der Charakter einen Bonuswürfel. Der Karmapunkt berechtigt den Charakter lediglich, Ansatz zur Perfektion einzusetzen. Für dieses Talent werden keine Karmawürfel gerollt.

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

ÄTHERWAFFE

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

ARTEFAKTGESCHICHTE

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

Jerreck, ein Elfenmagier, studiert den Ring der Gorianna. Er hat bereits drei Schlüsselinformationen aus der Geschichte des Rings in Erfahrung gebracht. Bei seinem jüngsten Versuch, sein Talent Artefaktgeschichte einzusetzen, hat Jerreck ein Hervorragendes Ergebnis erzielt, was ihm die Kenntnis dreier weiterer Schlüsselinformationen aus der Geschichte des Rings vermittelt. Dies würde bedeuten, daß Jerreck sechs Schlüsselinformationen kennt. Da Jerreck jedoch nur Rang 5 in diesem Talent besitzt, kann er nur fünf Schlüsselinformationen in Erfahrung bringen.

Wenn ein Charakter Schlüsselinformationen aus der Geschichte eines Gegenstands in Erfahrung bringt, entfaltet sich damit auch die Matrix des Gegenstands vor seinem geistigen Auge. Der Charakter kann dieses Wissen einsetzen, um einen Faden zum Gegenstand zu weben. Der Charakter kann das Wissen über die Matrix des Gegenstands anderen Charakteren enthüllen, die dann ebenfalls Fäden zum Gegenstand weben können. Der maximale Rang eines Fadens, der auf diese Weise zu einem Gegenstand gewoben wird, entspricht der Anzahl der bekannten Schlüsselinformationen aus der Geschichte des Gegenstands.

ASTRALSICHT (EARTHDAWN 4)

Das Talent Astralsicht ermöglicht einem Charakter, in die Astralebene zu sehen. Der Magier muss bei der Astralsichtprobe mindestens eine 6 würfeln, um in die Astralebene zu sehen. Das Ergebnis der Probe wird mit der Magischen Widerstandskraft aller Charaktere und Objekte in Reichweite verglichen. Der Magier sieht all jene, deren Magische Widerstandskraft kleiner oder gleich dem Ergebnis der Probe ist. Ein Charakter oder Objekt mit größerer Magischer Widerstandskraft bleibt für den Magier unsichtbar. Die Reichweite dieses Talents ist gleich dem Rang des Magiers in Astralsicht x 10 Schritte. Der Charakter kann nichts sehen, was sich außerhalb dieser Reichweite befindet. Die Fähigkeit der Astralsicht hält für eine Rundenzahl gleich dem Rang des Charakters in Astralsicht an. Der Charakter überanstrengt sich jedes mal, wenn er versucht, das Talent einzusetzen.

ANALYSE

Analyse erlaubt es einem Charakter, magische und nichtmagische Gegenstände zu untersuchen. Der Alchemist macht einen Talentwurf gegen die MWSK des Ziels. Für jeden Erfolgsgrad über "Schlecht" findet er 1 Eigenschaft, 1 Auslöser oder 1 Fluch (z. B. bei Artefakten) des Gegenstands heraus. Erreicht er einen höheren Erfolgsgrad als der Gegenstand Informationen besitzt, so erfährt er auch dies. Eine Analyse dauert 10 Minuten. Ein Laboratorium senkt den erforderlichen Erfolgsgrad pro Laborstufe um 1, ist aber nicht unbedingt erforderlich.

EISERNER WILLE

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

Mystische Rüstung.

FADENWEBEN

Charaktere benutzen das Talent Fadenweben, um magische Fäden zu weben. Ein Charakter kann nur eine Anzahl aktiver Fäden in Höhe seines Rangs im Talent Fadenweben haben. Zum Beispiel könnte ein Charakter mit Rang 3 im Fadenweben 3 aktive Fäden zur gleichen Zeit haben. Diese Beschränkung gilt nicht für Fäden, die in Zauberspruchmatrizen eingewoben werden.

Das entsprechende Talent wird auf dem Charakter-Datenblatt eingetragen. Beispielsweise würde auf dem Datenblatt eines Schützen Pfeilweben notiert.

Mit dem Talent Fadenweben verfügen die Charaktere zudem über eine begrenzte Version der Astralsicht (siehe S. 98). Die durch Fadenweben mögliche Astralsicht gestattet den Charakteren gerade genug Einblick, um Fäden und Matrizen zu erkennen.

Unter Benutzung ihres Vielseitigkeitstalents können menschliche Charaktere Ränge in anderen Fadenwebentalenten als demjenigen für ihre Disziplin erwerben. Diese Talentträge kosten dasselbe wie die Ränge für das der Disziplin eigene Talent.

Das Talent Fadenweben ermöglicht außerdem folgende

Optionen:

Entweben: Der Adept kann Zauberstukturen nicht aber Wahre magische Strukturen Entweben.

Talentverbindung: Bis zu 3 Adepten der gleichen Disziplin können die Ränge eines Talents einem anderen zur Verfügung stellen, und so entweder einen Stufenbonus erzeugen oder den Talentrang erhöhen.

FADENWEBEN (ELEMENTE, GEISTER, ILLUSION, MAGIE)

Diese Fadenwebentalente können NUR dazu verwendet werden Gegenstände zu verzaubern und Fadenränge an Fadenobjekte zu weben, NICHT um normale Spruchzauberei zu betreiben, es sei denn der Alchemist wird auch noch anderweitig Spruchzauberer, denn dann wird die Beschränkung des entsprechenden Fadenwebens aufgehoben. Der Alchemist hat durchaus Zugriff auf die jeweiligen Spruchlisten, und kann diese Zauber auch nach den normalen Regeln erlernen. Die mit diesen Fadenwebentalenten gewirkten Zauber werden aber nicht wie üblich auf ein Ziel gerichtet, sondern in einen Verzauberungsprozess eingebunden, der die Zauber unter Zuhilfenahme weiterer Talente an einen Gegenstand bindet.

FALLEN ENTSCHÄRFEN

Charaktere mit dem Talent Fallen Entschärfen verlassen sich auf Deduktion, Geschicklichkeit und einen Hauch Magie, um mechanische Fallen unbrauchbar zu machen. Der Charakter legt eine Talentprobe gegen den Mindestwurf der Falle ab. Bei einer bestandenen Probe wird der Auslöser der Falle unbrauchbar, so daß sie nicht mehr zuschnappen kann.

FLUCH AUFHEBEN

Das Talent Fluch Aufheben ermöglicht einem Charakter, jeden Fluch zu neutralisieren, mit dem eine Waffe belegt ist, so daß jemand die Waffe führen kann, ohne unter den Auswirkungen des Fluchs zu leiden. Der Charakter muß dieses Talent jedoch einsetzen, bevor er die Waffe berührt. Der Charakter darf nicht weiter als drei Schritte von der Waffe entfernt sein, um das Talent einsetzen zu können. Sobald er sich weiter als drei Schritte von der Waffe entfernt, erlischt die Wirkung des Talents, und alle etwaigen Flüche sind wieder wirksam. Der Charakter legt eine Probe in Fluch Aufheben gegen den Mindestwurf der Magischen Widerstandskraft der Waffe ab. Ein Erfolg neutralisiert den Fluch vorübergehend. Die Wirkung des Talents hält für eine Anzahl von Stunden gleich dem Ergebnis der Probe an. Dieses Talent kann nicht eingesetzt werden, um einem Charakter zu helfen, der von einer Waffe verflucht wurde.

FREMDSPRACHEN

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

Sprache	Mindestwurf
Elfisch (Sperethiel):	6
Menschlich:	6
Obsidianerisch:	7
Orkisch:	6
Trollisch:	6
T'Skrang:	7
Windling:	7
Zwergisch:	5

Wenn ein Charakter eine Fremdsprache spricht oder einem Gespräch darin zuhört, legt er eine Fremdsprachenprobe ab, um festzustellen wie gut er sich unterhalten kann. Das Ergebnis legt den Verständigungsgrad fest. Simple Sätze und Ideen wie, „Wo geht es zum Wachmeister“, erfordern nur ein Ergebnis von 2. Normale Unterhaltungen, die eigenartige Redewendungen oder Jargon enthalten, erfordern ein Resultat von 6. Technisch orientierte Gespräche und andere in spezialisiertem Jargon geführte Unterhaltungen erfordern eine 10. Gespräche über philosophische Themen und abstrakte Ideen erfordern eine 13. Eine Fremdsprachenprobe ermöglicht dem Charakter, sich eine Anzahl von Minuten gleich seinem Rang in Spracherfassung zu unterhalten.

GEGENSTAND VERZAUBERN

Der Alchemist kann einen Gegenstand mit magischer Kraft ausstatten. Der Mindestwurf ist abhängig von der entsprechenden Verzauberung (siehe Tabelle). Die Zeit die benötigt wird um eine Verzauberung

vorzunehmen, ist eine Stunde multipliziert mit dem Mindestwurf. Wenn der Alchemist sich dafür entscheidet, einen höheren Erfolgsgrad als "Durchschnittlich" zu verwenden, so verleiht jeder Grad über durchschnittlich dem Gegenstand einen zusätzlichen Bonus von +1. Bei einem außergewöhnlichen Erfolgsgrad erhält der Gegenstand automatisch einen Bonus von +1 auch wenn dies nicht angestrebt wurde. Verzauberungen sind sehr anstrengend und verursachen 1 Punkt Überanstrengung pro Stunde. Für Verzauberungen benötigt ein Alchemist ein Laboratorium der Stufe 2 und sein Alchemistenwebentalent. Das eingesetzte Karma erlaubt nur die Verzauberung und wird nicht gewürfelt. Hat der Gegenstand bereits andere Verzauberungen, so wird pro Verzauberung 2 zum Mindestwurf addiert. Dies gilt auch für gleichartige Verzauberungen.

Gegenstand	Mindestwurf
Anzünder	7
Flinker Fuß	11
Astralauge	9
Nachrichtenstein	9
Blutkieselrüstung	13
Kildares Hautkarte	8
Dämonenabwehramulett	8
Talisman	5 + max. Kreis*2
Elfengewand	8
Chamäleonmantel	13
Espagraschuppenumhang	8
Vertrautenblutamulette	13
Feuerkanone	16
Goldzunge	21
Großer Lichtquarz	10
Kristallglieder	19
Heißer Topf	6
Gedächtnisstütze	15
Immerreine Mäntel	8
Fischatem	12
Kleiner Lichtquarz	7
Elementarer Lift	15
Kristallschild	11
Skas Träne	15
Kristallschuppenpanzer	18
Sessel der Behaglichkeit	8
Lautlose Finger	9
Wundspeicher	9
Lebende Kristallrüstung	15
Hitzestein	6
Letzte Rettung-Amulett	12
Indrisische Blutkobra	23
Mittlerer Lichtquarz	8
Komfortschlafrolle	7
Orichalkumünze	20
Nachtsichtauge	9
Trefferauffangamulett	10
Narrenamulett	7
Trockene Stiefel	7
Dämonenkompass	10
Universaltut	6
Wandellinder Toter-Amulett	20
Verzweiflungsschlagamulett	12
Kines Nachtspeicher	7
Verzweiflungszauberamulett	11
Season Lamp	10
Schwarzes Blut	14
Wazzneers Edelstein	16
Blutbeutel	11
Malbrecher	13
Warmer Mantel	10
Gedankenwurm	9
Warnbrosche	11
Elementarabwehramulett	9
Wurmgaue	10
Komfortmöbel	8
Zwergenwinterumhang	10
Scheintod	10
Gegenstand gibt +x Bonus	
zu Attribut od. Widerstand	16 +3 mal x

GIFTRESISTENZ (EARTHDAWN 4)

Das Talent Giftresistenz hilft einem Charakter, der Wirkung von Giften zu widersteht. Wenn ein Charakter der Wirkung eines Giftes widerstehen will, benutzt er seine Giftresistenzstufe anstelle seiner Zähigkeitsstufe. Ein Charakter kann außerdem eine Giftresistenzprobe anstelle einer Erholungsprobe ablegen. Dieses Talent entfernt tatsächlich einen Teil des Gifts aus dem Körper des Charakters. Wenn ein Charakter eine Giftresistenzprobe ablegt, sickern ein paar Blutstropfen durch seine Haut und schwemmen einen Teil des Gifts aus. Wenn der Charakter mehrere Proben zur Entfernung derselben Giftosis ablegt, ist jeder Mindestwurf um 1 geringer als der vorhergehende.

KARMARITUAL

Alle Disziplinen haben ein Karmaritual. Jedes Ritual dauert 30 Minuten und kann nur einmal pro Tag ausgeführt werden. Jedes mal, wenn ein Charakter ein Karmaritual ausführt, kann er eine Anzahl von Karmapunkten gleich seinem Rang im Talent Karmaritual erwerben.

KLINGE ERWEICHEN

Klinge Erweichen erlaubt einem Charakter, eine scharfe Nahkampfwaffe zu schwächen und die Schadenshöhe bei einem gelungenen Schlag zu reduzieren. Das Talent kann auf jede Klingewaffe in Sichtweite angewendet werden. Dazu muß eine Probe auf Klinge Erweichen 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 des Klinge Erweichens entsprechen. Ein Charakter mit Klinge Erweichen Rang 3 senkt beispielsweise die Schadensstufe der Waffe um 3. Die Schadensstufe einer Waffe kann höchstens auf 0 gesenkt werden; sie

Thaumaturg – Talenterklärungen 2/3

kann nie negativ werden. Die Auswirkung von Klinge Erweichen hält 1 Stunde lang an.

LESEN/SCHREIBEN

Das Talent Lesen/Schreiben ermöglicht einem Charakter, pro Rang in diesem Talent eine neue Sprache zu lernen. Um eine Sprache zu lernen, muss der Charakter zunächst Zugang zu einer Textseite in dieser Sprache haben. Wenn dem Charakter ein Rang im Talent Lesen/Schreiben und die Textseite zur Verfügung stehen, kann er eine neue Sprache erlernen. Dazu legt er eine Talentprobe gegen den für die jeweilige Sprache gültigen Mindestwurf ab wie in der nachstehenden Tabelle angegeben. (Die Mindestwürfe beziehen sich auf die jeweiligen Standardversionen dieser Sprachen. Jede Sprache hat Zahllose Variationen und Dialekte. Wenn ein Charakter versucht, eine bestimmte Variante zu erlernen, wird der Mindestwurf um 2 erhöht.) Ein Erfolg bei der Talentprobe bedeutet, der Charakter kann das Talent jetzt einsetzen, um die Sprache zu lesen und zu schreiben. Sobald ein Rang in diesem Talent einer Sprache zugeordnet ist, kann er nicht mehr benutzt werden, um eine andere Sprache zu lernen. Die Sprachen, die ein Charakter beherrscht, werden auf dem Charakter-Datenblatt festgehalten.

Sprache	Mindestwurf
Elfisch (Sperethiel):	6
Menschlich:	6
Obsidianerisch:	7
Orkisch:	6
Trollisch:	6
T'Skrang:	7
Windling:	7
Zwergisch:	5

Wenn ein Charakter einen Text in einer Fremdsprache liest, legt er eine Leseprobe ab, um festzustellen, wie gut er den Text versteht. Das Ergebnis legt den Verständnisgrad fest. Das Verständnis einfacher Sätze und Ideen wie „Das Haus des Wachtmeisters liegt östlich von hier“, erfordert nur ein Ergebnis von 2. Geschichten oder Legenden, die eigenartige Redewendungen oder blumige Phrasen enthalten, erfordern ein Resultat von 6. Magische Handbücher und andere mit dem speziellen Jargon eines Studiengiets gefüllte Bücher erfordern eine 10. Um philosophische Traktate über die Natur der Magie oder andere Schriften mit spezialisierter akademischer Sprache und abstrakten Ideen zu verstehen, ist ein Ergebnis von 13 erforderlich. Beim Schreiben einer Sprache fallen dieselben Mindestwürfe wie beim Lesen an. Welcher maßgeblich ist, hängt von der Komplexität des Themas ab, über das der Charakter schreibt. Die Wirkung einer Probe in Lesen/Schreiben hält für eine Anzahl von Stunden gleich dem Rang des Charakters in diesem Talent ab. Das Lesen einer Seite dauert 1 Minute, das Schreiben einer Seite 10 Minuten.

MAGISCHE ELEMENTE VERARBEITEN

“Magische Elemente verarbeiten“ erlaubt es einem Alchemisten, Wahre Elemente und andere magische Materialien zu Gegenständen zu verarbeiten oder Wahre Elemente zu sammeln und in Gegenstände einzubauen. Zu den Gegenständen welche mit diesem Talent erschaffen werden können gehören Dinge wie Elementarmünzen, Orichalkum, Rohlinge für magische Alltagsgegenstände und Blutamulette (siehe Tabelle). Weiterhin erlaubt dieses Talent das Aufladen sowie das Plantieren von lebenden Rüstungen und Blutamuletten. Für die Herstellung, die Aufladung und Plantation von Gegenständen macht der Alchemist einen Talentwurf gegen die Herstellungsschwierigkeit. Um das Talent nutzen zu können benötigt der Alchemist ein Laboratorium der Stufe 1 sowie die entsprechenden Werkzeuge um das Material bearbeiten zu können. Die Zeit um einen Gegenstand herzustellen, ist 1 Stunde multipliziert mit der Herstellungsschwierigkeit. Bei einem Patzer sind sämtliche Rohstoffe verloren.

Arbeit		Mindestwurf
aufladen	Großer Lichtquarz	9
	Kleiner Lichtquarz	5
	Kristallschuppenpanzer	10
	Kristallschild	7
	Mittlerer Lichtquarz	7
einsetzen	Astralaue	9
	Dämonenabwehramulett	6
	Blutkieselrüstung	9
	Lebende Kristallrüstung	11
	Letzte Rettung-Amulett	8
	Trefferauflangamulett	6
	Verzweiflungsschlagamulett	7
	Verzweiflungszauberamulett	7
etwas entfernen	Wurmauge	9
	Wie einsetzen	+1
Elementarmünze:	Erde	13
	Feuer	17
	Luft	16
	Wasser	14

Wahres Holz	15
Orichalkum erschaffen	Silberwert geteilt durch 1000

MATERIAL VERARBEITEN

Dieses Talent erlaubt es einem Alchemisten, niederer Material in höherwertige zu verarbeiten (z. B. Erz zu Roheisen oder die Elektrolyse von Wasserstoff usw.). Außerdem ist es möglich normale Gegenstände inklusive von Waffen und Rüstungen herzustellen. Besonders im bei den letztgenannten Gegenständen wird aber fast nie mehr als ein Standardprodukt herauskommen, da andere Talente dafür besser geeignet sind. Um etwas herzustellen oder zu verarbeiten, macht der Alchemist einen Talentwurf gegen einen Mindestwurf aus der untenstehenden Tabelle. Bei einem Außergewöhnlichen Erfolg hat man einen nichtmagischen Gegenstand+1 hergestellt, ansonsten ein Standardmodell. Um dieses Talent anwenden zu können, benötigt man Hilfsmittel, wie z. B. Töpfe, Werkzeug oder ein Laboratorium sowie einen halben Tag multipliziert mit der Herstellungsschwierigkeit (siehe Tabelle). Dieses Talent kann auch für lebendes oder ehemals lebendes

Material verwendet werden. Um mächtigere Gegenstände zu erschaffen reicht dieses Talent nicht aus, dazu benötigt man die Talente “Gegenstand verzaubern” oder “Struktur manipulieren”.

Gegenstand	Herstellungsschwierigkeit
Messer/Dolch/Schwert	Größe*2
Andere Metallwaffen	Größe*3
Wurfaffen	Größe*3
Rüstungen	Rüstschutz*2
Schilde	Rüstschutz +3
And. alltägliche Gegenstände	Zwischen 2 bis 10 (Ermessen des SL)

RÜSTUNG SCHMIEDEN

Rüstung Schmieden erlaubt einem Charakter, den Rüstungswert einer Rüstung oder eines Schildes zu erhöhen. Dazu muß er mindestens eine Woche mit der Anwendung dieses Talentes zubringen und in der Werkstatt eines Grobschmieds an der Rüstung arbeiten. Am Ende dieser Woche macht der Charakter eine Probe auf Rüstung Schmieden gegen den Gesamtrüstungswert der Rüstung bzw. des Schildes. Im Falle einer Kristallringrüstung ergeben der Rüstungswert von 4 und der Bonus für Mystische Rüstung von 4 einen Mindestwurf von 8. Eine gelungene Anwendung dieses Talentes erhöht einen der Rüstungswerte um 1. Im Fall der Kristallringrüstung könnte diese entweder 5/4 oder 4/5 werden.

Pro einzelнем Rüstungsteil oder Schild kann ein Charakter Rüstung Schmieden so oft einzusetzen versuchen, wie sein Rang bei Rüstung Schmieden ist. Diese Begrenzung schließt gescheiterte Talentanwendungen mit ein. Ein Charakter mit diesem Talent läßt sich seine Zeit üblicherweise bezahlen: eine Basisgebühr von 50 x eine Anzahl von Silberstücken, die seinem Kreis entspricht. Diese Bezahlung kommt noch zum eigentlichen Preis der Rüstung hinzu. Ein Waffenschmied des Elften Kreises beispielsweise würde 550 Silberstücke pro Woche verlangen, um an einer Rüstung zu arbeiten. Es würde 1600Silberstücke (550+550+500) kosten, eine um 2 Punkte verbesserte Kristallringrüstung zu erwerben.

SCHWACHSTELLE ERKENNEN

Das Talent Schwachstelle Erkennen ermöglicht einem Charakter, Fehler in der Rüstung eines Gegners auszumachen. Der Charakter legt eine Probe in Schwachstelle Erkennen gegen die Magische Widerstandskraft des Gegners oder die Rüstung des Gegners ab, je nachdem, welcher Wert größer ist. Bei einem Erfolg sieht der Charakter Fehler in der Rüstung des Gegners. Bei allen Angriffsproben, die der Charakter gegen diesen Gegner ablegt, wird zur Schadensstufe ein Bonus in Höhe des Rangs des Charakters in Schwachstelle Erkennen addiert. Die Wirkung des Talents hält für eine Anzahl von Runden gleich dem Talentrang an.

SCHWACHSTELLE ZEIGEN

Das Talent Schwachstelle Zeigen enthüllt die Lücken in der Rüstung eines Gegners, so daß er dort leichter verletzt werden kann.

Dem Charakter muß zunächst eine Probe auf Schwachstelle Erkennen gelingen, und zwar entweder gegen die Magische Widerstandskraft des Gegners oder seiner Rüstung, je nachdem, welche höher ist. Ein Erfolg bei einer anschließenden Probe auf Schwachstelle Zeigen markiert jede Schwachstelle mit einem leichten orangefarbenen Leuchten, das synchron mit dem Herzschlag des Charakters pulsiert; stirbt der erkennende Charakter, verschwinden die Markierungen der Rüstungsschwachstellen sofort.

Der Erfolgsgrad legt die Anzahl leuchtender Schwachstellen fest: Ein Durchschnittlicher Erfolg zeigt nur eine Schwachstelle, ein Guter Erfolg bis zu 3 Schwachstellen. Bei einem Hervorragenden Erfolg werden bis zu 5 und bei einem Außergewöhnlichen Erfolg alle Schwachstellen erkennbar. In einer Runde kann nicht mehr als ein Charakter eine Schwachstelle angreifen. Alle Charaktere außer demjenigen, der das Talent Schwachstelle Zeigen einsetzt, müssen einen Gezielten Angriff machen, um sich die Schwachstellen zunutze zu machen.

Ein Charakter, dem ein Treffer gegen eine der Schwachstellen gelingt, braucht keinen so hohen Erfolgsgrad, um damit einen Direkttreffer zu erzielen. Auf diese Weise reicht zumeist ein Guter Erfolg für einen Direkttreffer. Um die Rüstung von Tieren zu überwinden, für die normalerweise ein Außergewöhnlicher Erfolg nötig wäre, reicht jetzt ein Hervorragender Erfolg.

Der Charakter, der Schwachstelle Zeigen anwendet, addiert seinen Rang zum Ergebnis aller Schadensproben, die während der Wirkungsdauer des Talents gegen das Ziel gemacht werden; die Dauer beläuft sich auf eine Anzahl von Runden, die dem Talentrang des Charakters entspricht

SPRUCH EINBETTEN

Der Adept kann Zauber in magische Gegenstände einbetten. Der Kreis des Zaubers darf nicht höher sein als der Rang des Adepten im entsprechenden Fadenwebtalent (Magie, Elemente, Illusion, Geister). So lange der Adept nicht über das Talent “Zauberbücher verstehen” verfügt, benötigt er jemanden der ihm dieses Wissen liefert, wie der entsprechende Zauber funktioniert. Schlägt der Versuch einen Spruch einzubetten fehl, fällt kein Überanstrengungsschaden an. Um dieses Talent zu nutzen, benötigt der Adept ein Laboratorium der Stufe 2 und 1 Tag multipliziert mit dem Mindestwurf.

Mindestwurf:

Zauberkreis +1 pro Faden des Zaubers. Multipliziere diese Zahl mit der Anzahl, die der Spruch pro Tag aktiviert werden kann. Addiere +2 für jede Verzauberung die der Gegenstand bereits hat.

SPRUCHZAUBEREI

Ein Charakter benutzt das Talent Spruchzauberei, um Zauber zu wirken. Der Charakter legt eine Spruchzaubereprobe ab. Wenn das Ergebnis größer oder gleich der Magischen Widerstandskraft des Ziels ist, besteht der Charakter die Probe.

Das Talent „Spruchzauberei erlaubt außerdem folgende

Optionen:

Verankerter Zauber: Anbringen von Zauberwirkungen an Gegenständen, die durch einen bestimmten Auslöser aktiviert werden (Magische Fallen usw.)

Zauber benennen: Der Adept kann Zauber durch einen guten Erfolg permanent werden lassen, indem er 1 Punkt Blutmagie und Kreis x 100

LP investiert.

STRUKTUR MANIPULIEREN

“Struktur manipulieren“ erlaubt es einem Charakter, die Struktur eines Gegenstandes zu verändern um zu ihm einen Faden zu weben, der die Macht des Gegenstandes erhöht. Der Alchemist muß die Talente “Gegenstand verzaubern” und “Fadenweben (Alchemie)” auf dem selben oder höheren Rang besitzen, um “Struktur manipulieren” effektiv einsetzen zu können. Der Karmaeinsatz ermöglicht nur den Einsatz dieses Talents und wird nicht mitgewürfelt. Um dieses Talent zu nutzen, wird ein Laboratorium der Stufe 3 benötigt.

Schlägt der Wirkungswurf fehl, so fällt kein Überanstrengungsschaden und Karma an. Jede Anwendung des Talents “Struktur manipulieren” erhöht den maximalen Fadenrang eines Gegenstands um 1 und verleiht ihm neu Kräfte. Es dauert 1 Monat mit jeweils 8 Stunden Arbeit pro Tag pro Fadenrang um eine Struktur entsprechend zu ändern. Sollte auch nur eine einzige Talentprobe scheitern, so verliert der Gegenstand seinen letzten erfolgreich gewobenen Fadenrang, und “Struktur manipulieren” kann nie mehr auf diesen Gegenstand angewendet werden. Ein Patzer zertört die Struktur des Gegenstands vollständig. Wenn ein Alchemist erfolgreich “Struktur manipulieren” durchgeführt hat, so hat er auch automatisch einen Faden zu dem Gegenstand gewoben, wobei er die nötigen Legendeneunkte durch den Einsatz dieses Talents verdient hat. Der maximale Fadenrang den ein Alchemist erreichen kann ist sein Rang in “Struktur manipulieren”.

Die Überanstrengung ist für jeden Fadenrang zu entrichten, die eine Schlüsselinformation erfordert. Der Alchemist entscheidet über die Art der Schlüsselinformation, es muß jedoch keine Heldentat sein. Der Alchemist kann sich beim ersten mal dafür entscheiden, den Fadenrang auf max. 4 zu begrenzen. Ist dies der Fall, so sinkt der Mindestwurf für jeden weiteren Einsatz dieses Talents auf den selben Gegenstand um 1 und es wird nur 1 Schlüsselinformation beim ersten Rang benötigt. Dies bedeutet, es kostet nur 1 Punkt Überanstrengung um die Struktur eines Gegenstands auf Rang 4 zu bringen. “Struktur manipulieren” kann auf so viele Gegenstände gleichzeitig angewendet werden, wie man Ränge in diesem Talent besitzt.

Der Alchemist entscheidet auch über die LP-kosten des ersten Fadenrangs (Siehe dazu LP-Kostentabelle) Die Kosten Richten sich nach der Art des Bonus den der Gegenstand verleiht (siehe Tabelle unten):

+1 zum Schaden	100 LP
+1 zum Talentrang	200 LP
+1 zum Widerstand	300 LP
+1 zum Attribut	500 LP

Die Kosten eines +2-Bonus anstelle von +1 verursacht die nächst höheren LP-Kosten in der LP-Kostentabelle.

Mindestwurf: Sollte ein Alchemist ein Artefakt das er bereits einmal hergestellt hat einfach nur kopieren, so kann er den erforderlichen Mindestwurf um 2 verringern. Alle Senkungen oder Erhöhungen des Mindestwurfs sind kumulativ.

Rang:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Würfelfwurf:	10	11	13	14	16	17	19	20	22	23	25	26	28	29	31

Fadenhöchstzahl: Jede Erhöhung der Fadenhöchstzahl über 1 erhöht den Mindestwurf um 1.

MWSK: Maximaler Fadenrang + Gesamtbonus + 6 + W4-2, wobei negative Ergebnisse subtrahiert werden.

SUMMENMATRIX

Eine Summenmatrix ist eine verbesserte Form der Zaubermatrix, die mehr als einen Zauber enthalten kann. Allerdings darf die Summe der Zauberkreise den Rang der Summenmatrix nicht übersteigen: Eine Summenmatrix Rang 7 beispielsweise könnte einen Zauber des 3. Kreises und vier Zauber des 1. Kreises beinhalten, nicht aber zwei Zauber des 4. Kreises.

Summenmatrizen sind gepanzert, genau wie Gepanzerte Matrizen. Addieren Sie den Rang der Summenmatrix zur Mystischen Rüstung des Charakters, um den Rüstungswert der Matrix festzustellen. Leider können Summenmatrizen keine Zauberkreise enthalten; ihr Gefüge ist bereits recht komplex.

TRANK VERZAUBERN

Dieses Talent erlaubt die Kreation von magischen Tränken. Um einen Trank herzustellen, macht der Charakter einfach einen Talentwurf gegen die Herstellungsschwierigkeit des entsprechenden Tranks. “Trank verzaubern” erfordert ein Laboratorium der Stufe 1 sowie 2 Stunden multipliziert mit der Herstellungsschwierigkeit. Bei einem außergewöhnlichen Erfolg hat der Trank automatisch eine Verbesserung von +1. Der Charakter kann versuchen einen besseren Trank herzustellen, indem er absichtlich einen höheren Erfolgsgrad als durchschnittlich bei seiner Talentprobe verwendet. Jeder Erfolgsgrad über durchschnittlich verleiht dem Trank einen Bonus von +1.

Trank	Herstellungsschwierigkeit
Berserkertrank	9
Charismatralk	10
Erholungstrank	8
Gesundungstrank	14
Heiltrank	12
Kelias Gegengift	11
Kelix’s Breiumschlag	8
Widerstandstrank	9
Wiederbelebungsallbe	11
Wundentralk	15

Gift	ST x Runden x 2
------	-----------------

Talentstufe erhöhen +y für x Runden 5 + x mal y
(Nur bei Talenten, die es auch als Fertigkeit gibt)

Trank hat mehrere Effekte +3 für jeden zusätzlichen Effekt

Thaumaturg - Talenterklärungen 3/3

Widerstände erhöhen +y für x Rd. $8 + x + 2 \cdot y$

Weitere Tränke können sich an dieser Liste orientieren.

TRANSMUTATION

Transmutation erlaubt die Umwandlung eines Materials in ein Anderes, oder die Verbindung von normalerweise nicht kombinierbarer Stoffe. Man könnte also theoretisch z. B. Blei in Gold verwandeln, oder Wasser und Stahl zu einer Legierung verbinden, die dann die Materialeigenschaften beider Stoffe aufweist. Um ein Material umzuwandeln, macht der Alchemist einen Wurf gegen die MWSK des Materials und investiert 2 Karmapunkte. Um zwei oder auch mehrere Stoffe miteinander zu verbinden, macht der Alchemist einen Talentwurf gegen die höchste MWSK aller Materialien die er zu einem Stoff verbinden will, +1 pro Material über 2, und investiert 1 Karmapunkt pro weiterem Material. Das investierte Karma ermöglicht nur die Umwandlung wird aber nicht gewürfelt. Dieses Talent erfordert keine Laborausstattung (ein Labor würde die Probe aber erleichtern), es könnten jedoch spezielle Behälter notwendig werden, je nachdem welches Material man hergestellt hat.

UNEMPFINDLICHKEIT

Jeder Rang in Unempfindlichkeit bewirkt eine ständige Erhöhung der Todes- und Bewusstlosigkeitsschwelle eines Charakters. Der genaue Wert hängt von der jeweiligen Disziplin des Charakters ab. Die Zahl links vom Schrägstrich stellt die Erhöhung der Todesschwelle dar, die Zahl rechts davon ist die Erhöhung der Bewusstlosigkeitsschwelle.

Ein Spieler gibt seinem Schützencharakter das Talent Unempfindlichkeit mit Rang 3. Dadurch erhöht sich die Todesschwelle des Schützen um 6 Punkte und seine Bewusstlosigkeitsschwelle um 5 Punkte pro Rang, so dass seine Todesschwelle um 18 Punkte und seine Bewusstlosigkeitsschwelle um 15 Punkte erhöht wird.

VERFORMUNG

Das Talent Verformung ermöglicht einem Charakter, die Gestalt, aber nicht die Masse eines Gegenstands zu verändern. Der Charakter legt eine Talentprobe gegen den Körperlichen Widerstand des umzugestaltenden Gegenstands ab. Wenn es sich um einen magischen Gegenstand handelt, wird die Probe entweder gegen den Barrierenwert oder die Magische Widerstandskraft abgelegt, je nachdem, welcher Wert größer ist. Ein Erfolg gestattet dem Charakter, die Gestalt des Gegenstands zu verwandeln. Der Charakter kann mit einer Anwendung seines Talents Material mit einem Gewicht vom Zwanzigfachen seines Talentrangs in Pfund verwandeln. Die Wirkung der Verformung ist endgültig. Das Talent kann nicht gegen lebendige Wesen, inklusive Pflanzen, eingesetzt werden.

WILLENSSTÄRKE

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

ZAUBERBÜCHER VERSTEHEN

Das Talent ermöglicht einem Zauberer, neue Zaubersprüche zu lernen und sie in seinem Grimoire niederzuschreiben. Ohne dieses Talent kann ein Magier keine neuen Sprüche lernen. Ein Zauberer kann nur einmal pro Tag versuchen, einen neuen Zauberspruch zu lernen. Zu diesem Zweck legt der Zauberer eine Probe in Zauberbücher Verstehen gegen den Mindestwurf des Spruchs ab. Besteht er die Probe, hat der Magier den Spruch gelernt und kann ihn in sein Grimoire schreiben.

Dieses Talent ermöglicht Magiern außerdem, magische Schriften, Schriftrollen und Glyphen zu lesen und zu verfassen. Der Charakter legt eine Probe in Zauberbücher Verstehen gegen den Mindestwurf des Schriftstücks ab. Vom Erfolgsgrad hängt ab, wie gut der Magier die Schrift versteht. Ein Durchschnittlicher Erfolg gestattet dem Magier, den grundsätzlichen Inhalt des Textes zu verstehen, nicht aber die subtilen oder komplexen Ideen, die er enthält. Ein Guter oder Hervorragender Erfolg bedeutet, der Magier versteht die Feinheiten des Textes, wenngleich er möglicherweise obskure Hinweise oder rätselhafte Gleichnisse missinterpretiert. Ein Außergewöhnlicher Erfolg bedeutet, der Magier versteht die Schrift vollkommen und durchschaut mit Leichtigkeit verborgene Hinweise und Bedeutungen. Ein Magier kann pro Tag so oft versuchen, eine magische Schrift (mit einer Länge von ungefähr einer Manuskriptseite) zu verfassen, wie er Ränge in diesem Talent besitzt.

T-Blanco