

Questoren

Wege der Passion

Da viele Questoren eine andere Auffassung von ihrer Passion haben, sind hier keine generalisierte Werte und Talentreifolgen angegeben.

Sollte ein Questor einen neuen Rang erlernen können, kann er sich aus der passenden Spalte oder einer geringeren eine neue Fähigkeit/ Gebet aussuchen, das er nun beherrscht. Sollte er den Rang wieder verlieren, so verliert er die/das letzte Fähigkeit/ Gebet wieder (und die LP). Gesteiger werden nur die Fähigkeit Questor, nach Kreis 5 kosten und ist als Rang für alle Questor Fähigkeiten heranzuziehen.

Hier die Fähigkeiten/ Gebete... im einzelnen:

Allgemein	
Rang	
1-4	Erleuchtung der Passionen, Gebet, Questor Spüren, Wissen der Passionen
5-8	Exorzismus, Kleiner Dämonenbann, Gesegnet, Questoren weihen
9-12	Aura der Passion, Hand der Passion, Prediger der Passionen, Mittlerer Dämonenbann
13-15	Aufopfern der Passion, Hilfe der Passionen, Starker Dämonenbann

Astendar	
Rang	
1-4	Lied der Freude, Meister der Kunst
5-8	Astendars Hauch, Liebe Wecken, Sterilisation, Rück der Jugendlichen Freude
9-12	Verzaubertes Geschenk, Blick des Künstlers
13-15	Verjüngung

Chorrolis	
Rang	
1-4	Handel Fördern, Handelsfluch, Harter Verhandlungspartner
5-8	Gegenstandswert mehren, Gier Wecken
9-12	Wertsachen Orten, Wiederverwendbare Münze
13-15	Hort

Dis	
Rang	
1-4	Immer Waches Auge, Unnötige Spuren, Befehl
5-8	Verwirrung, lebender Toter
9-12	Versklaven, Seelenkette
13-15	Opfern

Floranuus	
Rang	
1-4	Durchhaltevermögen, Schiffe beschleunigen,
5-8	Geschwindigkeit, Menschenmasse finden
9-12	Wasserlauf, Luftlauf, Feuerlauf
13-15	Endlose Energie

Garlen	
Rang	
1-4	Kleine Heilung, Trost,
5-8	Heilung, Letzte Rettung, Heim versiegeln, Beruhigen, Erfrischung
9-12	Rück der Jugendlichen Freude, Fluch aufheben
13-15	Wiederbeleben

Jasree	
Rang	
1-4	Pflanzen beleben, Pflanzenwachstum
5-8	Tier befehligen, Sichere Zuflucht, Bauernglück
9-12	Tiere Heilen, Tarnen
13-15	Herr des Waldes, Schutz des Waldes

Lochos	
Rang	
1-4	Gedanken verändern, Gedankenfreiheit
5-8	Bande brechen, Folter ertragen
9-12	Einfluss lösen, Gestaltswandel
13-15	Rebellion angezettelt, Märtyrer

Mynbuje	
Rang	
1-4	Wahrheitssinn, Mitleid erzeugen, Gefühle wahrnehmen
5-8	Streit schlichten, Motiv erkennen, Leiden Mildern
9-12	Schuldigen finden, Wahrnehmung steigern
13-15	Tatort Vision

Raggok	
Rang	
1-4	Schmerzresistenz, Schmerzen kennen, Albtraum
5-8	Furchtlosigkeit, Rache, Schmerzen verursachen
9-12	schmerzliche Erinnerung, Vergeltung
13-15	Zorn erregen

Thystonius	
Rang	
1-4	Stärke erhöhen, Furchtlosigkeit
5-8	Schaden absorbieren, Zusatzschaden verursachen
9-12	Rück der Jugendlichen Freude, Kampf geschickt, Scharfschützen
13-15	Heldenmut

Upandal	
Rang	
1-4	Handwerker
5-8	Bauwerk befestigen, Waffe erschaffen, Karte des Bauwerks
9-12	Brücke oder Turm erschaffen, Plan schmieden
13-15	Haus erschaffen

Vestrial	
Rang	
1-4	Unnötige Spuren, Begierde entdecken, Undurchschaubarkeit
5-8	Begierde manipulieren, Täuschung
9-12	Gestaltswandel, Traum senden
13-15	Realität ändern

Erklärungen:

Albtraum

Rang + Charisma

Aktion: drei Runden

Überanstrengung: -

Mindestwurf: SWSK

Der Questor schickt einer

Person einen Albtraum, diese verliert am nächsten Tag eine Erholungsprobe. Der Questor muss wissen, dass die Personen schlafen, wenn er dieses Talent wirkt.

Aufopfern der Passion

Keine Probe

Aktion: nein

Überanstrengung: nein

Das Talent bietet zwei Möglichkeiten. Die erste ist das sie einen angesagten Heldentod mit Rangpunkten unterstützt die zweite ist dass sie die Möglichkeit gibt mit einem in dieser Runde Gestorbenen Charakter die Schadenspunkte zu tauschen um seinen Tod zu verhindern. In beiden Fällen stirbt der Questor unwiederbringlich auch wenn er durch Schaden o.ä. nicht sterben würde. In vielen Fällen bleibt ein Verbleib zurück.

Aura der Passion

Rang + Charisma

Aktion: ja

Überanstrengung: 3

Mindestwurf Höchste SWSK + Anzahl

Der Questor erhält die Ausstrahlung eines Heiligen, solange er sich Passionsgefällig verhält was ihm eine Erleichterung in Ranghöhe auf alle Interaktionsproben und ähnliches einbringt, kein Passionsgefälliger

Namensgeber würde gegen ihn die Hand erheben u.s.w allerdings ist er nun Primärziel aller Dämonen, Konstrukte, Untoten und allem was sich nicht mit den Passionen gutstellen will. Das Talent hält Rang Runden.

Astendars Hauch

Rang

Aktion: ja (1 Stunde)

Überanstrengung: -

Mindestwurf: -

Die Zielperson (kann auch der Questor sein) fühlt sich so entspannt dass ihm eine zusätzliche Erholungsprobe zusteht. Der Einsatz des Talent es dauert eine Stunde und kann Rang oft eingesetzt werden.

Bande brechen

Rang + Willenskraft

Aktion: ja

Überanstrengung: 1

Mindestwurf: siehe Text

siehe Seite 107 /108

Kann nur genutzt werden um sich aus Gefangenschaft zu befreien.

Bauernglück

Rang + Geschicklichkeit

Aktion: fünf Runden Gebet

Überanstrengung: -

Mindestwurf SWSK

Erhöht die Stufe aller

Aktionen im normalen

Bauernhof Betrieb im Laufe eines Tages um den Rang.

Kann nur auf maximal drei Personen gleichzeitig liegen.

Bauwerk befestigen

Rang + Willenskraft

Aktion: drei Runden Gebet

Überanstrengung: -

Mindestwurf: siehe Text

siehe Seite 112.

Befehl

Rang + Charisma

Aktion: ja

Überanstrengung: 1

Mindestwurf SWSK

Gibt einer Person einen Befehl, der nicht gefährlich sein darf, dem die Person dann für Rang runden befolgen muss.

Begierde entdecken

Rang + Charisma

Aktion: ja

Überanstrengung: -

Mindestwurf: SWSK

siehe Seite 113

Begierde manipulieren,

Rang + Charisma

Aktion: drei Runden

Überanstrengung: -

Mindestwurf: SWSK

siehe Seite 113

Beruhigen

Stufenzahl: Wahrnehmung +

Rang

Aktion: Ja

Überanstrengung: 1

Mindestwurf: MWSK des

Verursachers

Entfernt einen Furcht oder

Angsteffekt von der Zielperson

zum Beispiel Kampfgebrüll

oder von der Angsteinjagen.

Blick des Künstlers

Rang + Charisma

Aktion: ja

Überanstrengung: -

Mindestwurf SWSK oder MWSK

der Zielperson

Durch die Kunsthandlungen

im Alltag kann der Questors

erkennen ob jemand von

einem Dämonen beeinflusst

wird oder nicht.

Brücke oder Turm erschaffen
Rang + Willenskraft
Aktion: drei Runden Gebet
Überanstrengung: -
Mindestwurf: siehe Text
siehe Seite 112.

Durchhaltevermögen
Rang + Charisma
Aktion: nein
Überanstrengung: -
Mindestwurf: siehe Fertigkeit
siehe Seite 104

Einfluss lösen
Rang + Willenskraft
Aktion: drei Runden
Überanstrengung: 1
Mindestwurf: MwsK des
Verursachers
Entfernt schädliche Einflüsse
auf Personen so dass sie sich
leichter lösen. Wird nicht
gegen Dämonenmale,
allerdings gegen mindere
Fähigkeiten die wie
Hirnwürmer.

Endlose Energie
keine Probe nötig
Aktion: nein
Überanstrengung: -
Mindestwurf: kein
der Charakter lebt weiter bis
seine Todesschwelle um Rang
mal zwei Punkte überschritten
wurden. Auch die
Bewusstlosigkeitsschwelle
steigt um diesen Wert, in
diesem Zustand hinter weder
Schmerz noch Angst war.

Erfrischung
Rang + Charisma
Aktion: ja
Überanstrengung: -
Mindestwurf: MwsK
Erhöhte eine Erholungsprobe
um den Rang. Kann nur Rang
oft angewandt werden nur auf
natürliche Erholungsproben.

Erleuchtung der Passionen
Rang + Willenskraft
Aktion: nein
Überanstrengung: 1
Mindestwurf: eigene MwsK
oder die des Gegenstandes
Der Questor, teile von ihm/ ihr
oder ein Gegenstand, fängt
Rang Stunden an zu leuchten
wie ein mittlerer Lichtquarz..

Exorzismus
Rang + Willenskraft
Aktion: ja
Überanstrengung: 3
Mindestwurf: MwsK der
Zielperson oder Dämon je
nachdem welche Höher ist.
Es hebt einen magischen
Effekt eines Dämonen auf
einen Charakter auf, allerdings
kein Dämonenmal, Fäden oder
Änderungen in der Magischen
Struktur

Feuerlauf
Rang + Geschicklichkeit
Aktion: andauernd
Überanstrengung: 2 je Min.
Mindestwurf: eigene MwsK
Mit diesem Talent kann der
Charakter unbeschadet Rang
Minuten über/durch Feuer
laufen

Fluch aufheben
Rang + Willenskraft
Aktion: ja
Überanstrengung: 5
Mindestwurf: MwsK des
Verursachers
Dieses Talent hebt ein Fluch
auf. Kann nur einmal pro Tag
auf eine Person angewandt
werden. Wird nicht gegen
besonders stark Flüche (nach
Meisterentscheid).

Folter ertragen
Rang + Willenskraft
Aktion: nein
Überanstrengung: 1
Mindestwurf: eigene SwsK
Unter Einwirken dieses
Talentes verspürt der Questor
keinen Schmerz, solange er in
Gefangenschaft ist oder
gefoltert wird. Hält
Würfelergebnis Stunden.

Furchtlosigkeit
Rang + Willenskraft
Aktion: nein
Überanstrengung: -
Mindestwurf: siehe Text
Eine erfolgreiche Probe gegen
den Effekt Furcht lässt diese
für den Questor verpuffen.

Gebet
Rang
Aktion: ja
Überanstrengung: -
Mindestwurf: keine Probe
Mit Gebet kann der Questor
Rang Karmapunkte zu den
Normalen Kosten
Regenerieren. Gebet dauert
eine Halbe Stunde und kann
nur einmal Täglich angewand
werden.

Gedankenfreiheit
Rang + Willenskraft
Aktion: nein
Überanstrengung: 1
Mindestwurf: siehe Text
Dieses Talent funktioniert
ähnlich wie Starrsinn nur
gegen alle Fähigkeiten die die
Denkweise des Questors
beeinflussen.

Gedanken verändern
Rang + Charisma
Aktion: ja
Überanstrengung: -
Mindestwurf: SwsK
siehe Seite 108.

Gefühle wahrnehmen
Rang + Charisma
Aktion: ja
Überanstrengung: -
Mindestwurf: Swsk
siehe Seite 109.

Gegenstandswert mehren
Rang + Charisma
Aktion: ja
Überanstrengung: -
Mindestwurf: Mwsk des
Gegenstandes
Der Gegenstand erstrahlt für
Rang Runden in Vollen
Glanze und sieht so aus als sei
das doppelte (durchschnittlicher Erfolg /
dreimal guter Erfolg / viermal
hervorragender Erfolg) wert.
Bei Gelungener Wahrnehmung
gegen das Probe Resultat kann
es Durchschaut werden.

Geschwindigkeit
Rang + Charisma
Aktion: ja
Überanstrengung: -
Mindestwurf: -
S. 104

Gesegnet
Rang
Aktion: -
Überanstrengung: -
Mindestwurf: keine Probe
Erhöht das Karmamaximum
um 3mal Rang.

Gestaltswandel
Rang + Charisma
Aktion: drei Runden
Überanstrengung: 5
Mindestwurf: siehe Text
mit diesem Talent kann der
Questor seine Gestalt ändern
dabei bleibt die Körpermasse
erhalten. Es kann nur einen
Namensgeber Gestalt
angenommen, die der Questor
kennt. Das Würfelergebnis ist

der Mindestwurf zum
durchschauen.

Gier Wecken
Rang + Charisma
Aktion: ja
Überanstrengung: 1
Mindestwurf: Swsk Der
Zielperson + Anzahl
Änderung: Maxanzahl gleich
Rang
S: 101

Hand der Passion
Rang + Charisma
Aktion: ja
Überanstrengung: 1
Mindestwurf: Mwsk Der
Zielperson
Dieses Talent gibt einen Bonus
in höhe des Ranges auf die
nächste passionsgefällige Tat,
je nach Passion
unterschiedlich.

Handel Fördern
Rang + Charisma
Aktion: ja
Überanstrengung: 1
Mindestwurf: Swsk Der
Zielperson
S.102

Handelsfluch
Rang + Charisma
Mindestwurf: Swsk Der
Zielperson
Die Zielperson bekommt einen
malus von Rang/2 Punkten bei
allen Proben die zum
abwickeln eines
Handelsgeschäftes üblich sind.
Dieses Talent wird nicht
eingesetzt um Händler in den
Ruin zu Treiben oder den
Questor zu bereichern sondern
um sich an Betrügern und
Schwindlern zu Rächen. Es
Hält Rang in Tagen.

Handwerker
Rang
Aktion: nein
Überanstrengung: -
Mindestwurf: keine
Erhöht einer
Handwerksfähigkeiten um
Rang, muss für jedes
Handwerk separat gelernt
werden.

Harter Verhandlungspartner
Rang
Aktion: -
Überanstrengung: -
Mindestwurf: -
Erhöht die Swsk des Questors
um Rang, während er
Verhandlungen führt.

Haus erschaffen
Rang + Willenskraft
Aktion: 1 h Gebet
Überanstrengung: -
Mindestwurf: siehe Text
dieses Talent funktioniert
ähnlich wie „Brücke oder
Turm erschaffen“ nur das der
Questor mehr Freiheiten beim
gestalten Räume hat und das
Gebäude permanent errichtet
wird. Der Mindestwurf bleibt
der gleich.

Heilung
Rang + Charisma
Aktion: ja
Überanstrengung: -
Mindestwurf: siehe Text
siehe Seite 105

Heim versiegeln
Rang + Willenskraft
Aktion: drei Runden
Überanstrengung: -
Mindestwurf: siehe Text
siehe Seite 105

Heldenmut
Rang + Charisma
Aktion: ja
Überanstrengung: 2
Mindestwurf: eigene SWSK
im Kampf erhält der Questor
ein Bonus in Höhe eines
Drittels seines Rang zu allen
Stufen. Außerdem verspürte
weder Angst noch Schmerz
und kann nicht bewusstlos
werden. Er kann weder fliehen
noch irgendwie anders
Rückzug antreten. Das Talent
hält Würfelerggebnis in
Minuten.
Und ist nur einmal Täglich
einsetzbar.

Herr des Waldes
Rang + Charisma
Aktion: halbe Stunde
Überanstrengung: 5
Mindestwurf: höchste MWSK
+10
Während der Charakter in dem
Gebiet welches er untersuchen
möchte meditiert nimmt er das
befinden des Waldes auf und
erfährt grobe Ereignissen der
Vergangenheit.

Hilfe der Passionen
Rang + Karma
Aktion: nein
Überanstrengung: s.u.
Mit Hilfe der Passionen kann
der Charakter für jede
Probe(außerhalb eines
Kampfes), die zu Erfüllung
einer direkten Weihetät führt,
Karma einsetzen. Die Stufe
des Karmas erhöht sich dabei
um 1/3 Rang (Abgerundet).
Unter Direkter Weg fallen
auch Proben die den Weg
Vorbereiten oder die
Gewürfelt werden wen er
Bestritten wird.
Normalerweise Kostet es keine
Überanstrengung, aber wen die
Karma Erhöhung auch für

Mitstreiter zählen soll muss 1
Überanstrengung je Probe
gezahlt werden, vom Questor.
Es ist nicht möglich diese
Fertigkeit im Kampf
einzusetzen.
Damit ein ander Charakter von
der Karma Erhöhung Profitiert
muss er einer Anweisung
folgen und Berührt werden.

Hort
Rang + Wahrnehmung
Aktion: nein
Überanstrengung: -
Mindestwurf: MWSK der
Zielperson
Der Questor Kann bis zu Rang
orte so Verzaubern das jedes
Mal eine Hort- Probe ablegen
kann wen jemand den Raum
Betritt oder etwas entwendet.
Gelingt die Probe Spürt er es
Sofort. Wen der Erfolgsgrad
höher als ein
Durchschnittlicher war erhält
der Questor Brauchbare
Information über Aussehen
u.s. um die Zielperson wieder
zu finden.

Immer Waches Auge
Rang + Wahrnehmung
Aktion: ja
Überanstrengung: -
Mindestwurf: MWSK der
Zielperson
Mittels Dieser Kraft kann der
Questor spüren ob einer seiner
Sklaven oder jemand der
mittels Versklavung oder
Lebender Todeinen Befehl
ausführt es immernoch tut,
dazu muss der Questor für jede
Person Einzel Würfeln.

Kampf geschickt,
Rang + Charisma
Aktion: drei Runden
Überanstrengung: 1 je KR
Mindestwurf: SWSK

Erhöhte Nahkampfwert um
den halben Rang.

Karte des Bauwerks
Rang + Willenskraft
Aktion: drei Runden
Überanstrengung: -
Mindestwurf: siehe Text
der Questor erhält ihren
Einblick in die Dauer des
Gebäudes. Es findet
problemlos alle Orte innerhalb
des Gebäudes. Gebäude in
diesem Sinne sind alle
befestigt Ort z.B. Häuser
Schlösser oder auch Kears.
Der Mindestwurf beträgt eins
die Quadratmeile (min 2).

Kleine Heilung
Rang + Charisma
Aktion: ja
Überanstrengung: -
Mindestwurf: MWSK
Das Talent von wirkt genauso
wie Heilung, jedoch gibt es
eine Erholungsprobe anstelle
das es wunden heilt.

Kleiner Dämonenbann
Rang + Willenskraft
Aktion: 3 Runden
Überanstrengung: 3
Mindestwurf: MWSK der
Zielperson
Auf einen Dämon, ein
Konstrukt oder von Dämonen
Befleckte gewirkt verursacht
es Willenskraftstufe (Würfeln)
schaden.

Lebender Toter
Rang + Willenskraft
Aktion: ja
Überanstrengung: 1
Mindestwurf: MWSK der
Zielperson + Anzahl
S. 102

Leiden Mildern
Rang + Charisma
Aktion: drei Runden
Überanstrengung: -
Mindestwurf: MwsK des
Verursachers
siehe Seite 109

Letzte Rettung
Rang + Willenskraft
Aktion: ja
Überanstrengung: 1
Mindestwurf: MwsK
Die Zielperson darf sofort eine
ihrer Erholungsprobe ablegen.
Wird nur auf Personen die ihre
Todesschwelle überschritten
haben.

Liebe Wecken
Rang + Charisma
Aktion: -
Überanstrengung: 1
Mindestwurf: SWSK der
Zielperson
S. 99

Lied der Freude
Rang + Charisma
Aktion: andauernd
Überanstrengung: 1 je zehn
Minuten
Mindestwurf: höchste SWSK +
Anzahl
Die Zuhörer werden für Rang
mal Zehn Minuten euphorisch
und gehen ihre Tätigkeiten mit
Freude an (+ 1 Stufe auf alle
Proben in der Zeit), auch sind
sie zu keinen Streitigkeiten
oder Kampfhandlungen in der
Lage.
Es ist nicht Möglich mit dem
Lied Kämpfende Namengeber
zu beeinflussen, Sehrwohl aber
Dämonen zu verjagen(Rang
Stufe als Schaden je Minute)
Das Lied muss während der
halben Wirkdauer gespielt
werden.

Luftlauf
Rang + Geschicklichkeit
Aktion: andauernd
Überanstrengung: 1 je Min.
Mindestwurf: eigene MwsK
Mit diesem Talent kann der
Charakter unbeschadet Rang
Minuten über Luft laufen

Märtyrer
Rang + Charisma
Aktion: fünf Runden Gebet
Überanstrengung: 2
Mindestwurf: eigene SWSK
Wenn der Questor für seine
Überzeugung kämpft erhält er
als Bonus ein Drittel seines
Rang zu allen Stufen.
Außerdem verspürte er weder
Angst noch Schmerz. Er kann
weder fliehen noch irgendwie
anders Rückzug antreten. Das
Talent hält Würfelerggebnis in
Minuten.

Meister der Kunst
Rang
Aktion: -
Überanstrengung: -
Mindestwurf:-
Der Questors erhält seinen
Rang als Bonus um
Kunstwerke, Musik o.ä.
Herzustellen/ Vorzutragen...

Menschenmasse finden
Rang + Wahrnehmung
Aktion: ja
Überanstrengung: 3
Mindestwurf:Entfernung der
Menschen in Meilen
Mit einer erfolgreichen Probe
kann der Questor die Richtung
und Entfernung der nächsten
Menschenansammlung
bestimmt (mindestens 20
Personen).

Mitleid erzeugen
Rang + Charisma
Aktion: ja
Überanstrengung: -

Mindestwurf: SWSK
Die Zielperson empfindet
Mitleid mit dem Leidenden,
und wendet sich von ihm ab.
Nur mit einer geeigneten
Probe, zum Beispiel auf
Starrsinn kann dies Umgangen
werden.

Mittlerer Dämonenbann
(setzt Leichten Dämonenbann
voraus)
Rang + Willenskraft +3
Aktion: 3 Runden
Überanstrengung: 5
Mindestwurf: MwsK der
Zielperson
Auf einen Dämon, ein
Konstrukt oder von Dämonen
Befleckte gewirkt verursacht
es Willenskraftstufe
+5(Würfeln) schaden Und
Erfolgsgrad Wunden.

Motiv erkennen
Rang + Charisma
Aktion: ja
Überanstrengung: 1
Mindestwurf: SWSK
Lässt erkennen warum eine
Person so gehandelt hat, wie
sie gehandelt hat. Dazu muss
die Person berührt wird. Lässt
auch erkennen wenn die
Person eine Tat nicht
begangen hat.

Opfern
Rang + Willenskraft
Aktion: nein
Überanstrengung: -
Mindestwurf: MwsK der
Zielperson (des Sklaven)
Nach dem der Questor
Schaden erlitten hat kann er
ein probe auf opfern machen
um den Schaden auf einen
seiner Sklaven zu übertragen.
Dazu muss Dieser nicht in
Sichtweite sein.

Pflanzen beleben,
Rang + Willenskraft
Aktion: ja
Überanstrengung: 1
Mindestwurf: siehe Text
siehe Seite 106

Pflanzenwachstum
Rang + Willenskraft
Aktion: ja
Überanstrengung: 1
Mindestwurf: siehe Text
siehe Seite 106

Plan schmieden
Rang + Wahrnehmung
Aktion: 3Runden Gebet
Überanstrengung: -
Mindestwurf: siehe Text
der Charakter wird auf neue
Ideen gebracht, dazu erhält er
gegebenenfalls neue
Informationen vom Meister.
Mindestwurf ist ähnlich wie
der für Wissensfertigkeit.

Prediger der Passionen
Wie das Talent Bardenstimme
nur können ausschließlich
Passionsgefällige Taten
verlangt werden. Kann auch
bei Dämonenendgegentreten
anstelle Bardenstimme genutzt
werden.

Questor Spüren
Rang + Wahrnehmung
Aktion: ja
Überanstrengung: -
Mindestwurf: MwsK der
Zielperson
Wen die Probe gelingt erkennt
der Questor ob sein Gegenüber
Questor einer Passion ist und
bei einem Hervorragenden
erfolg auch welcher Passion.

Questoren weihen
Keine Probe
Aktion: ja (1Tägiges Ritual)
Überanstrengung: -
Mindestwurf: -

Eine Person wird in den Stand
eines Questors erhoben, man
kann nur zu Questoren der
eigenen Passion Weihen

Rache
Rang + Charisma
Aktion: drei Runden
Überanstrengung: -
Mindestwurf: SWSK
Pflanze der Zielperson den
Gedanken der Rache ein, den
es für Rang Stunden befolgen
wird.

Realität ändern
Rang + Charisma
Aktion: ja
Überanstrengung: 1
Mindestwurf: SWSK
Der Questor steuert die
Wahrnehmung aller fünf Sinne
der Zielperson. Hält Rang in
Runden.

Rebellion angezettelt
Rang + Charisma
Aktion: zwölf Runden
Überanstrengung: -
Mindestwurf: siehe Text
siehe Seite 108.

Rück der Jugendlichen Freude
(S. 100)
Rang + Charisma
Aktion: 2 Runden
Überanstrengung: -
Mindestwurf: SWSK der
Zielperson + Anzahl
Änderungen: Solange Probe
geschafft ist kein Maximum

Schaden absorbieren
Rang + Charisma
Aktion: 3 Runden
Überanstrengung: -
Mindestwurf: SWSK
siehe Seite 111
erhöht auch die Mystische
Rüstung.

Scharfschützen
Rang + Charisma
Aktion: drei Runden
Überanstrengung: 1 je KR
Mindestwurf: SWSK
Erhöhte Fernkampfwert um
den halben Rang.

Schiffe beschleunigen
Rang + Willenskraft
Aktion: nein
Überanstrengung: 1
Mindestwurf: siehe Talent
siehe Seite 104

Schmerzen kennen
Rang + Charisma
Aktion: ja
Überanstrengung: -
Mindestwurf: SWSK
Der Questor erhält
Informationen über
schmerzliche Ereignissen in
der Vergangenheit und
Ängsten der Zielperson.

Schmerzresistenz
Rang + Willenskraft
Aktion: ja
Überanstrengung: -
Mindestwurf: eigene MWSK
Der Charakter ist für
Würfelergebnis Runden
immun gegen Schmerzen.

Schmerzen verursachen
Rang + Charisma
Aktion: drei Runden
Überanstrengung: -
Mindestwurf: SWSK
siehe Seite 110.

schmerzliche Erinnerung
Rang + Charisma
Aktion: drei Runden
Überanstrengung: -
Mindestwurf: SWSK
siehe Seite 110.

Schuldigen finden
Rang + Wahrnehmung
Aktion: ja
Überanstrengung: 3
Mindestwurf: MwsK
wenn der Questor ein Tatort untersucht kann er mit einer Probe auf Schuldigen finden Informationen über den Schuldigen erfahren. Beim guten Erfolg die Richtung und Entfernung, beim guten Erfolg des Aussehen, und bei besseren Erfolgen weitere Informationen wie Name oder Disziplin mit Kreis.

Schutz des Waldes
Rang + Charisma
Aktion: ja
Überanstrengung: 1
Mindestwurf: höchste SWSK der Charakter ruft sämtliche kampffähige Tiere, im umkreis von Rang Meilen, herbei die zusammen mit ihm den Wald verteidigen. Kann nur angewandt werden, wenn der Wald direkt bedroht ist.

Seelenkette
Rang + Charisma
Aktion: ja
Überanstrengung: 1
Mindestwurf: MwsK
Die Seele des Opfers wird an ein Ort oder Objekt gebunden, wobei die Kette mit der es geschieden 5Schritt lang ist und nur durch eine Willenskraft gegen den doppelten Rang des Questors zerstört werden kann. Sie verweilt Rang Stunden und jede Stunde ist eine Probe möglich.

Sichere Zuflucht
Rang + Wahrnehmung
Aktion: drei Runden
Überanstrengung: 1
Mindestwurf: je nach Umgebung (Wie etwa die Fertigkeit überleben)
Der Questor findet eine sichere Unterkunft zum Beispiel eine Höhle die für maximal Rang Personen ausreicht.

Stärke erhöhen
Rang + Charisma
Aktion: drei Runden
Überanstrengung: 1 je KR
Mindestwurf: SWSK
siehe Seite 111.

Starker Dämonenbann
(setzt mittleren Dämonenbann voraus)
Rang + Willenskraft +5
Aktion: 3 Runden
Überanstrengung: 15 + 1Wunde
Mindestwurf: höchste MWSK + Anzahl
Auf einen Dämon, ein Konstrukt oder von Dämonen Befleckte gewirkt verursacht es Willenskraftstufe +10(Würfeln) schaden Und Erfolgsgrad Wunden. Wirkt auf eine Fläche von 100 mal 100 Schritt.

Sterilisation
Aktion: Ja
Stufenzahl: Wahrnehmung + Rang
Wirkungsdauer: Erfolgsgrad Stunden
Mindestwurf: MWSK der Zielperson
Die Kraft Sterilisation erlaubt es einem Questor oder anderen Person, den Freuden der körperlichen Liebe zu frönen, ohne dabei fürchten zu müssen, dass ein Kind gezeugt wird. Dazu legt er eine Probe

in Sterilisation gegen seine eigene Magische Widerstandskraft ab. Bei einem Erfolg ist er für Erfolgsgrad Stunden zeugungsunfähig bzw. unfruchtbar.

Streit schlichten
Rang + Charisma
Aktion: ja
Überanstrengung: 1
Mindestwurf: SWSK der höchsten Zielperson plus Anzahl
Durch eine gelungener Probe hören streitige Parteien auf sich für Rangminuten zu streiten und werden ihr Problem sachlich klären. Funktioniert nicht gegen Parteien die Vorhaben sich zu töten. Außerdem ist es gegen Dämonen wirkungslos.

Tarnen
Rang + Geschicklichkeit
Aktion: ja
Überanstrengung:
Mindestwurf: kein
Mit diesem Talent kann sich der Questor in freier Natur verstecken. Dazu legt er eine Talentprobe ab wogegen ein guter Erfolg erzielt werden muss um den Questor zu finden. Der Questor darf es nicht zu Hinterhalt oder Spionage Zwecke einsetzen.

Tier befehligen
Rang + Charisma
Aktion: ja
Überanstrengung: 1
Mindestwurf: siehe Text
siehe Seite 107

Täuschung
Rang + Charisma
Aktion: ja
Überanstrengung: -
Mindestwurf: SwsK
siehe Seite 113

Tatort Vision
Rang + Wahrnehmung
Aktion: halbe Stunde
Meditation
Überanstrengung:
Wundschwelle
Mindestwurf: höchste MwsK
es ist ein guter Erfolg nötig
dem das Talent funktioniert.
Bei einem Erfolg erhält der
Questor eine genaue Vision
des Tathergangs. Um
genauer zu erkennen sind
eventuell weitere Probe nötig.
Während der Version kann der
Questor sein Blickwinkel
beliebig ändern und kurzzeitig
pausiert.

Tiere Heilen
Rang + Charisma
Aktion: ja
Überanstrengung: 1
Mindestwurf: MwsK des Tieres
Das Tier erhält eine Erholung
Proben pro Erfolgsgrad hinzu.
So können maximal Rang
Erholungsproben am Tage
verteilt werden.
Traum senden
Rang + Charisma
Aktion: drei Runden
Überanstrengung: 1
Mindestwurf: SwsK
der Questor den Hinterkopf ein
Traum, die versuchen den
Traum in die Tat umzusetzen.
Dabei jedoch nicht sein Leben
gefährden, außerdem steht
ihnen täglich eine
Willenskraftprobe gegen das
Ergebnis Traum senden zu, um
den Traum abzuschrecken.
Hält Rang in Tagen.

Trost
Stufenzahl: Wahrnehmung +
Rang
Aktion: Ja
Überanstrengung: -
Mindestwurf: siehe Text
siehe Seite 106

Undurchschaubarkeit
Rang + Charisma
Aktion: nein
Überanstrengung: -
Mindestwurf: SwsK
Der Charakter verschleiert
seine Gefühle so sehr, dass er
einen Bonus in Höhe des
Ranges gegen eine
durchschauen Proben oder
Überredungsversuche
bekommt.
Hält Rang in Minuten.

Unnötige Spuren
Rang + Wahrnehmung
Aktion: Ja
Überanstrengung: 1
Mindestwurf: MwsK der
Zielperson
Der Spielleiter merkt sich das
Würfelergebnis, es ist der
Mindestwurf zum
Durchschauen der Illusion.
Der Questor manipuliert
mittels Illusionen sein Umfeld
so das ein unnötiger Umweg
zu den eigentlichen spuren
führt, z.B. der Questor ist auf
direktem weg irgentwo
eingebrochen, seine Spuren
zeigen jedoch das er mehrere
male um das Haus geschlichen
ist.
Wem eine Anzweifeln gegen
das Ursprungswürfel Ergebnis
gelingt durchschaut die spur.
Die Spuren bleiben Rang
Stunden erhalten.

Vergeltung
Rang + Willenskraft
Aktion: ja
Überanstrengung: -
Mindestwurf: eigene SwsK
Wenn der Charakter im Kampf
Vergeltung oder Rache geübt
erhöhen sich seine
Kampfwerte um den Halben
Rang.

Verjüngung
Aktion: Ja
Stufenzahl: Willenskraft +
Rang
Überanstrengung: 3
Mindestwurf: SwsK der
Zielperson
Die Kraft Verjüngung erlaubt
es dem Astendarquestor einen
Namensgeber von der
körperlichen Last der Jahre zu
befreien. Dazu macht er eine
Kraftprobe in Verjüngen gegen
die Magische Widerstandskraft
des Ziels. Bei einem Erfolg
verschwinden die
Alterungserscheinungen von
einer Anzahl von Jahren, die
durch den Erfolgsgrad
bestimmt wird(5 Jahre je
Erfolgsgrad). Weitere
Anwendungen dieser Kraft
sind nach jeweils 5 Jahren
möglich.
Ein absoluter Misserfolg
könnte auf Wunsch des
Spielleiters zu einer
frühzeitigen Alterung,
Aufhebung der letzten
Anwendung dieser Kraft oder
aber dazu führen, dass eine
erneute Anwendung von
Verjüngung erst wieder nach
10 Jahren oder sogar niemals
wieder möglich wird.

Versklaven
Rang + Willenskraft
Aktion: ja
Überanstrengung: 1
Mindestwurf: MwsK der Zielperson
S.103
Änderung: um Freund zu verletzen ist ein Guter erfolg nötig
um sich in Gefahr zu bringen oder Freunde zu Töten ein Hervorragenden
um sich in Todes Gefahr zu Bringen oder zu Verletzen ein Außergewöhnlichen

Verwirrung
Rang + Willenskraft
Aktion: ja
Überanstrengung: -
Mindestwurf: Swsk der Zielperson + Anzahl
S. 103

Verzaubertes Geschenk
Rang + Charisma
Aktion: andauernd
Überanstrengung: 3
Mindestwurf: Swsk der Zielperson
S. 100

Wahrheitssinn,
Rang + Charisma
Aktion: nein
Überanstrengung: -
Mindestwurf: Swsk der Zielperson
Wenn der Questor die Probe besteht merkt er auf die Zielpersonen lügt oder nicht. Auch Halbwahrheiten und Übertreibungen als solches erkannt. Sollte der Questor bereits über eine geeignete Fähigkeit verfügen erhöht Wahrheiten den Rang.

Wahrnehmung steigern
Rang + Willenskraft
Aktion: nein
Überanstrengung: -
Mindestwurf: 7
siehe Seite 109

Waffe erschaffen
Rang + Willenskraft
Aktion: drei Runden Gebet
Überanstrengung: -
Mindestwurf Siehe Text
S. 112

Wasserlauf
Rang + Geschicklichkeit
Aktion: andauernd
Überanstrengung: 1 je Min.
Mindestwurf: eigene MwsK
Mit diesem Talent kann der Charakter unbeschadet Rang Minuten über Wasser laufen.

Wertsachen Orten
Rang + Wahrnehmung
Aktion: andauernd
Überanstrengung: 1
Mindestwurf: MwsK des Gegenstandes
S: 102

Wiederbeleben
Rang + Willenskraft
Aktion: ein minütiges Gebiet
Überanstrengung:
Wundschwelle des Questors
Mindestwurf: verstrichene Minute, die die Zielperson bereits tot ist.
Bringt eine Zielperson zurück ins Leben, ihr Schaden beträgt Todesschwelle minus eins.

Wiederverwendbare Münze
Rang + Willensstärke
Aktion: ja
Überanstrengung: 1 (zum erschaffen 10)
Mindestwurf: 10 und s.u.
Der Questor erschafft eine Goldmünze (max. eine in einem Monat), wen er diese

Münze vergibt kann er einer erneute Talentprobe gegen die MwsK der Jetzigen Besitzers machen, damit die Münze nach einer Halben stunde wieder in der Hand des Questors auftaucht.

Wissen der Passionen
Rang + Wahrnehmung
Aktion: nein
Überanstrengung: nein
Diese Fertigkeit spiegelt das steigende wissen über die Passionen wieder. Es funktioniert wie die Wissensfertigkeit „die Passionen“ nur das bei proben auf die eigene Passion ein Erfolgsgrad weniger von Nöten ist um an das wissen zu gelangen.
Auch kann es anstellt von Forschen gewürfelt werden um Wissen über Passionen zu finden.

Zorn erregen
Rang + Charisma
Aktion: drei Runden
Überanstrengung: -
Mindestwurf: höchste Swsk
siehe Seite 110
die Wirkdauer erhöht sich von Rang auf Minuten.

Zusatzschaden verursachen
Rang + Charisma
Aktion: drei Runden
Überanstrengung: 1 je KR
Mindestwurf: höchste Swsk
siehe Seite 111.