Das Buch der Talente

Witchslayers 1799 – 2.0

DUNGEONSLAYERS FANWERK

WITCHSLAYERS

1799 - 2.0

Buch 2

DUNGEONSLAYERS FANWERK

WITCHSLAYERS

1799

ist ein Dark-Fantasy-Setting Fanwerk von „Hugin“ für Dungeonslayers 4.0
Dungeonslayers © Christian Kennig http://www.dungeonslayers.net

Dieses Werk ist lizensiert unter einer Creative Commons Lizenz:
Namensnennung – Nicht-kommerziell
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International

Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie
http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/
oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA
[In diesem Fanwerk wurden nahezu ausschließlich gemeinfreie Bilddateien (Public Domain) verwendet, der entsprechende Bildnachweis findet sich am Schluss dieses Werks; Abweichungen sind im Bildnachweis ausdrücklich benannt und hervorgehoben]

VORWORT

Will ein Charakter in *Witchslayers 1799* ein neues Talent erlernen, kostet es den Charakter 1 **Neu-Talentpunkt (NTP)**. Will der Charakter hingegen ein bereits erlerntes Talent auf einen höheren Rang anheben, kostet es diesen **1 Talentpunkt (TP)** pro Rang. Den Talentebäumen können die jeweiligen Voraussetzungen zum erlernen bzw. zum Steigern der Talente entnommen werden. In der nachfolgenden textlichen Erläuterung der einzelnen Talente ist zunächst aufgeführt, zu welchem der fünf Talentbäume das Talent gehört (***„Sport“***, ***„Handwerk“***, ***„Spiritualität“***, ***„Höheres Wissen“***, ***„Verdammnis“***), welches die Voraus-setzungen zum Erlernen des ersten Ranges des Talentes sind, bis zu welchem Rang das Talent maximal gesteigert werden kann sowie abschließend die Beschreibung des Talentes als solchem.

Mit welchen Talenten ein Charakter startet bzw. wie diese zu Beginn auszuwählen sind und wie der Charakter zusätzliche **Neu-Talentpunkte (NTP)** und **Talentpunkte** erhält, findet sich ausführlich beschrieben im

„Grundregelwerk / Buch 1“

Die nachfolgend aufgelisteten Talente gliedern sich in drei Kategorien:

- **Neutrale Talente:**
  Neutrale Talente können von jedem und jeder erlernt werden, so denn die üblichen Voraussetzungen gegeben sind.

- **Heilige Talente:**
  Talente, welche in den nachfolgenden Einzeldarstellungen und den Talentebäumen mit dem Symbol „✺“ versehen sind, können von einem **Diener der Verdammnis NICHT** erlernt werden. Fällt ein Charakter im Laufe seines Daseins der Verdammnis anheim, so verliert er augenblicklich alle Talente, die mit einem „✺“ gekennzeichnet sind. Diese heiligen Talente sind gleichsam ruhend gestellt. Sobald der Charakter die Verdammnis wieder abgestreift hat, erhält er pro 4 hinzugewonnene Moralpunkte des Lichts jeweils eines der „verlorenen“ heiligen „✺“-Talente zurück, beginnend mit dem Talent *„Heiliger Streiter“* und sodann folgend mit jenen der niedrigsten Stufen.

  Beschließt der Charakter hingegen, seinen dunklen Weg der Verdammnis unbelehrbar fortzusetzen, kann er auch den entgegengesetzten Weg einschlagen. So kann der Verdammte pro 2 hinzugewonnene Moralpunkte der Dunkelheit jeweils ein Talent aus dem Talentebaum Nr. 5 „Verdammnis-Talente“ wählen, sofern diese aufeinander aufbauen, beginnend mit dem Talent *„Diener der Verdammnis“* und sodann folgend mit jenen der niedrigsten Stufen, begrenzt auf die Anzahl der zuvor verlorenen heiligen „✺“-Talente.

- **Verdammnis Talente:**
  Talente, welche auf *„Diener der Verdammnis“* aufbauen, sind in einem eigenen Abschnitt gesondert aufgeführt und finden sich daneben im Talentebaum Nr. 5.

Bei den jeweiligen Talenten finden sich die Kürzel „**KT**“ und „**AT**“, welche für „**KAMPFTALENT**“ (**KT**) und „**ALLGEMEINTALENT**“ (**AT**) stehen. Dies dient der Übersichtlichkeit und soll dem Spielleiter die Möglichkeit geben, zusätzlich / optional Charakteren z.B. beim Aufstieg (z.B. zu jeder geraden Stufe, also 2, 4, 6, 8, etc.) oder z.B. im Falle herausragender Einzelleistung ein zusätzliches Allgemeintalent (AT) oder nach besonders erfolgreichen und harten Kämpfen ein zusätzliches Kampftalent (KT) zu gewähren.

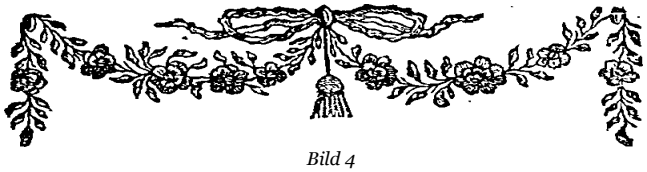

Bild 4

NEUTRALE & HEILIGE TALENTE

Adept (KT)

Talentkategorie: *„Spiritualität“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 1

Höchstrang: X

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 3 („Spiritualität“)*

Der Charakter ist geübt im Umgang mit schädigenden Wundern. Er erhält auf alle Schadwunder +2 pro Talentrang.

Aderschlitzer (KT)

Talentkategorie: *„Handwerk“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 7
+ Talent „Diebeskunst I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2 („Handwerk“)*

Wird bei einem Angriff mit einem Messer, Dolch, Degen, Säbel oder einer Schusswaffe ein Würfelergebnis erzielt, welches gleich oder kleiner als der Talentrang in Aderschlitzer ist, wird die Abwehr des Gegners gegen diesen Angriff pro Talentrang um 5 gesenkt.

Akrobat (AT)

Talentkategorie: *„Handwerk“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 1

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2 („Handwerk“)*

Der Charakter ist ein geübter Kletterer und Turner. Auf alle Proben, bei denen es um athletisches Geschick, Balancieren oder Kletterkunst geht, erhält der Charakter einen Bonus von +2 pro Talentrang.

Alchemie (AT)

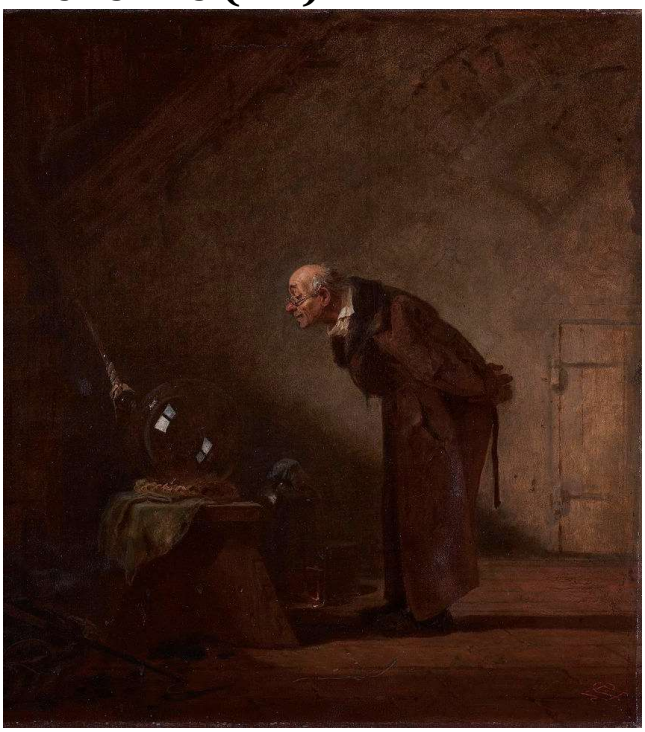

Bild 5

Talentkategorie: *„Handwerk“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 2
+ Talent „Handwerk I“

Höchstrang: X

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2 („Handwerk“)*

Dieses Talent wird benötigt, um magische Tränke und Gegenstände sowie Blutzauber zu brauen (siehe Grundregelwerk / Buch 1, Seiten 50, 68, 85).

Jeder Talentrang gewährt einen Bonus von +2 auf die Herstellung von Tränken, magischen Gegenständen und Blutzaubern sowie deren Identifizierung und reduziert entsprechend die Herstellungsdauer von Tränken, magischen Gegenständen und Blutzaubern (+2 auf Probewert).

Anführer (KT)

Bild 6

Talentkategorie: *„Höheres Wissen“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 7
+ Talent „Bildung I“
+ Talent „Wissensgebiet I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 4 („Höheres Wissen“)*

Der Charakter besitzt eine natürliche Autorität. Für alle Proben, bei denen es darum geht, andere zu überzeugen, erhält er pro Talentrang einen Bonus von +2.

Außerdem kann er pro Talentrang einmal pro Woche versuchen, durch eine Probe (GEI+AU+Talentbonus) Gefolgsleute (Stadt- oder Dorfbewohner) für eine konkrete Aufgabe zu rekrutieren. Die Anzahl der Helfer entspricht dem Ergebnis des Probewurfs. Der Charakter muss sich dazu in einer Stadt oder einem Dorf befinden. Die Gefolgsleute begleiten den Charakter Talentrang in Tagen oder weniger bis die Aufgabe erfüllt ist.

Aufopferung (KT)

Talentkategorie: *„Höheres Wissen“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 8
+ Talent „Meditation I“
+ Talent „Heiliger Streiter I
(alternativ „Diener der Verdammnis I“)

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 4 („Höheres Wissen“)*

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf ein weiteres beliebiges Wunder wirken (zählt als freie Aktion), wodurch er jedoch augenblicklich 1W20 abwehrbaren Schaden erleidet.

Bändiger (KT)

Talentkategorie: *„Höheres Wissen“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 7
+ Talent „Meditation II“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 4 („Höheres Wissen“)*

Einmal pro Talentrang kann der Charakter mit GEI+AU versuchen, ein Über- bzw. Widernatürliches Geschöpf (z.B. Dämon, Engel, Kobold, Fee etc.) dergestalt unter Kontrolle zu bringen (jeder Versuch zählt als eine ganze Aktion), dass diese im Umkreis von 3 Schritt des Bändigers für Kampfrunden = Probenergebnis verbleibt, im Übrigen jedoch frei agiert.

Beschwörer (KT)

Talentkategorie: *„Höheres Wissen“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 8
+ Talent „Bändiger I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 4 („Höheres Wissen“)*

Der Charakter ist ein Experte im Herbeirufen von Dämonen und Geistern im (Beschwörungs-) Umkreis von Talentrang x 100m. Auf alle Versuche der Herbeirufung erhält er +2 pro Talentrang.

Bildung (AT)

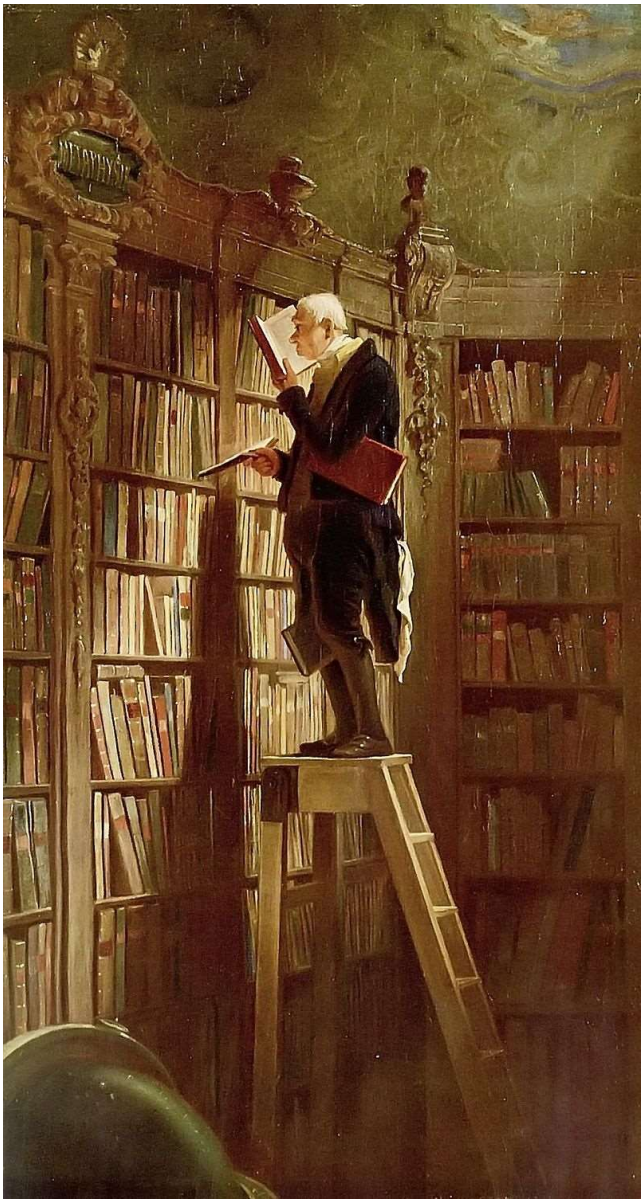

Bild 7

Talentkategorie: *„Höheres Wissen“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 1

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 4 („Höheres Wissen“)*

Der Charakter hat einen gewissen Grad an Bildung erlangt. Im Gegensatz zu dem Talent Wissensgebiet, welches nur einzelne Themengebiete umfasst, erhält man durch das Talent Bildung einen +2 Bonus pro Talentrang auf alle Proben, bei denen es um Allgemeinwissen oder das Lösen von Rätseln geht.

Brutaler Hieb (KT)

Talentkategorie: *„Sport“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 2
+ Talent „Kämpfer I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1 („Sport“)*

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf seinen Wert in Schlagen für einen Angriff um den Wert von KÖR erhöhen. Es ist möglich, mehrere Talentränge in einem einzigen Schlag zu vereinen.

Büchsenmacher (AT)

Talentkategorie: *„Handwerk“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 3
+ Talent „Handwerk I“

Höchstrang: X

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2 („Handwerk“)*

Gewährt einen Bonus von +2 pro Talentrang auf die Behebung von Ladehemmungen (siehe Grundregelwerk / Buch 1, Seite 40) und gestattet die Herstellung und Montage von Waffenmodifikationen (siehe Grundregelwerk / Buch 1, Seite 68). Der Talentrang gibt die maximale Anzahl von Modifikationen an, die an einer Waffe vorgenommen werden können.

Charmant (AT)

Talentkategorie: *„Spiritualität“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 1

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 3 („Spiritualität“)*

Auf sämtliche Proben sozialer Interaktion, beispielsweise um sympathisch aufzutreten oder eine Geschichte glaubhafter zu berichten, erhält der Charakter pro Talentrang einen Bonus von +2 (gegenüber Vertretern des anderen Geschlechts sogar +3).

Bild 8

Diebeskunst (AT)

Talentkategorie: *„Handwerk“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 3
+ Talent „Akrobat I“
+ Talent „Heimlichkeit I”

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2 („Handwerk“)*

Der Charakter erhält einen Bonus von +2 pro Talentrang auf alle Proben, bei denen es darum geht, Fallen zu entdecken und zu entschärfen, fremde Taschen zu leeren, Schlösser zu öffnen oder Glücksspiele zu manipulieren.

Bild 9

Diener der Verdammnis (AT)

Talentkategorie: *„Spiritualität“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 1

Höchstrang: X

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle Talentebaum Nr. 5 („Verdammnis“)

ACHTUNG:

*Inwiefern **Rang I** des Talents **„Diener der Verdammnis“** **originär** (also das Talent „Heiliger Streiter“ ausschließend) Voraussetzung für weitere Talente ist, wird auf den Talentebaum Nr. 5 („Verdammnis“) verwiesen.*

*Inwiefern **Rang I** des Talents **„Diener der Verdammnis“** **alternativ** zum Talent „Heiliger Streiter“ selbst (Grund-) Voraussetzung für weitere Talente ist, wird auf den Talentebaum Nr. 3 („Spiritualität“) verwiesen.*

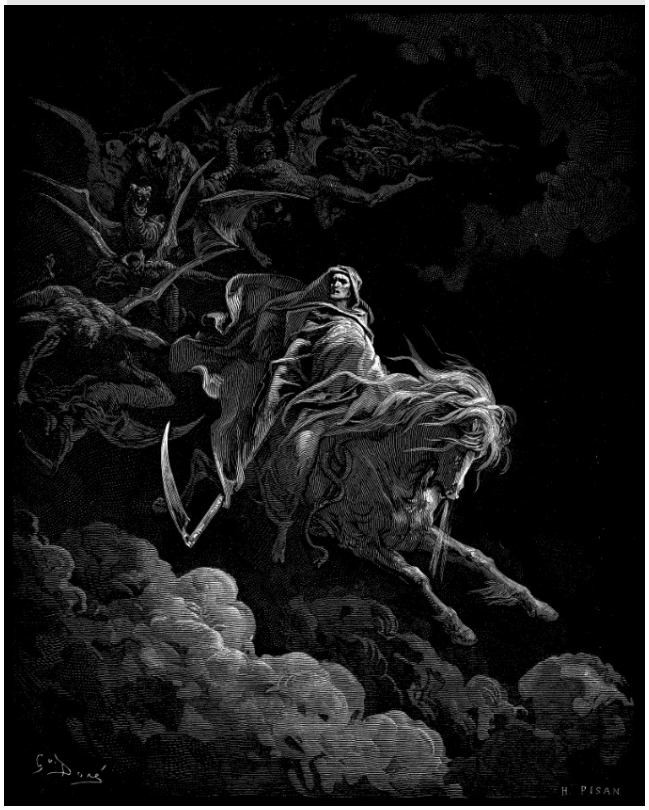

Bild 10

Der Charakter ist einen Pakt mit dem Teufel eingegangen. Er erhält gegen alle gottesfürchtigen Gläubigen einen Bonus von +1 pro Talentrang auf seine Abwehr und seine Initiative. Charaktere, die gegen die Prinzipien Lucifers verstoßen (beispielsweise mitleidvolle Fürsorge), verlieren Talentränge ersatzlos. Charaktere mit diesem Talent können folgende Talente NICHT erlernen und NICHT besitzen:

- Fürsorger,
- Gegenstand weihen,
- Geschwister bis zum Schluss,
- Geschwister im Geiste,
- Leibwächter,
- Verdammte zerschmettern,
- Vergebung

Bild 11

Durchschuss (KT)

Talentkategorie: *„Handwerk“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 7
+ Talent „Fieser Schuss I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2 („Handwerk“)*

Jeder erfolgreiche Schießen-Angriff des Charakters verursacht nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des Talentranges x 2. Dieser Schaden ist nicht zusätzlich, sondern im Probenergebnis enthalten. Ein Späher mit Durchschuss III beispielsweise, der beim Angriff eine 17 erzielt, verursacht also 11 Schaden, die sein Gegner abwehren darf, und 6 Schaden, die auf jeden Fall von dessen LK abgezogen werden.

Einbetten (AT)

Talentkategorie: *„Handwerk“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 8
+ Talent „Handwerk I“
+ Talent „Alchemie I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2 („Handwerk“)*

Dieses Talent wird benötigt, um Gegenstände mit Wunderkraft zu versehen (siehe Seite 200). Jeder Talentrang reduziert die Herstellungsdauer von Gegenständen mit Wunderkraft und gibt +2 auf Einbetten-Proben, um diese zu fertigen.

Einbetten hilft zwar auch bei der Herstellung von Tränken, dennoch wird dafür zunächst immer noch das Talent *„Alchemie“* benötigt.

Einstecker (KT)

Talentkategorie: *„Sport“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 2
+ Talent „Kämpfer I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1 („Sport“)*

Der Charakter versteht es, ordentlich Schaden einzustecken. Pro Talentrang steigt die Lebenskraft (LK) um +3.

Faustkämpfer (KT)

Talentkategorie: *„Sport“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 1

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1 („Sport“)*

Pro Talentrang reduziert sich beim Kampf ohne Waffen der Gegnerabwehrbonus von +5 um 2 Punkte.

Mit drei Talenträngen ist der Gegnerabwehrbonus +0, es gibt hier also keine zusätzliche Gegnerabwehr. Ein Charakter mit Faustkämpfer II hat z.B. waffenlos WB +0 und GA +1.

Fieser Schuss (KT)

Talentkategorie: *„Handwerk“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 3
+ Talent „Schütze I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2 („Handwerk“)*

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf seinen Wert in Schießen für einen einzelnen Angriff um den Wert von AGI erhöhen. Es ist möglich, mehrere Talentränge in einem einzigen Schuss zu vereinen.

Flagellant (KT)

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 8
+ Talent „Standhaft I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1 („Sport“)*

Bild 12

Der Charakter kann für das Erleiden von 2 LK pro Talentrang (zählt als freie Aktion) seinen Wert in Wunderwirken für 1 Runde pro Kampf um +4 pro Talentrang erhöhen.

Flink (AT)

Talentkategorie: *„Sport“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 1

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1 („Sport“)*

Der Charakter ist schnell und gut zu Fuß. Der Wert für Laufen wird pro Talentrang um 1m erhöht.

Friedvoller Hieb (KT)

Talentkategorie: *„Sport“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 7
+ Talent „Faustkämpfer I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1 („Sport“)*

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden einen friedvollen Hieb mittels eines waffenlosen Angriffs ausführen. Das Resultat wird wie gewohnt ermittelt (also abzüglich der Abwehr), allerdings wird kein Schaden erzeugt, stattdessen ist das Opfer so viele Runden wie Probenergebnis abzüglich Abwehr gelähmt und/oder bewusstlos (das entscheidet der Charakter).

Wird das gelähmte und/oder bewusstlose Ziel anderweitig angegriffen, wozu auch geistesbeeinflussende Wunder u.ä. zählen und erleidet das Ziel hierdurch Schaden, endet die Wirkung. Gegen Ziele, die 2 + Größenkategorien größer sind, ist das Talent wirkungslos.

Frontheiler (KT)

Talentkategorie: *„Spiritualität“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 8
+ Talent „Fürsorger I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 3 („Spiritualität“)*

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden die Manakosten eines Heilwunders halbieren.

Fürsorger (KT)

Bild 13

Talentkategorie: *„Spiritualität“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 2
+ Talent „Heiliger Streiter I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 3 („Spiritualität“)*

Der Charakter ist geübt im Umgang mit heilenden und schützenden Wundern. Er erhält auf alle Heil- und Schutzwunder +2 pro Talentrang.

Gegenstand weihen (AT)

Talentkategorie: *„Handwerk“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 9
+ Talent „Einbetten I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2 („Handwerk“)*

Der Charakter kann pro Talentrang ein Wunder, dessen Manakosten maximal 8 beträgt, an einen bestimmten Gegenstand binden – so kann der Charakter beispielsweise in einen Anhänger mit dem Abbild des heiligen Johannes zwei Talentränge für das Wunder „Freund“ investieren und mit dem dritten Talentrang beispielsweise das Wunder „Einschläfern“ an einen Ring mit Fischsymbol binden.

Voraussetzung der Ausübung des Talents ist jedoch, dass der Gegenstand zuvor von einem Geistlichen der eigenen Konfession bzw. Religionszugehörigkeit des Charakters geweiht wurde (Charakter Katholik = Priester, Charakter Protestant = Pastor, Charakter Jude = Rabbi, Charakter Muslim = Imam usw.).

Pro gebundenem Talentrang erhält der Charakter +1 beim Wirken dieses jeweiligen Wunders, sofern er den Gegenstand bei sich führt. Die Manakosten für das jeweilige gebundene Wunder werden pro investierten Talentrang um jeweils 2 gesenkt, betragen jedoch mindestens 1.

Wird ein sakraler Gegenstand zerstört, sind die investierten Talentränge nicht verloren und können (nach Ablauf von 1W20 Wochen) an einen anderen geweihten Gegenstand gebunden werden.

Geistige Einkehr (AT)

Talentkategorie: *„Spiritualität“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 7
+ Talent „Adept I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 3 („Spiritualität“)*

Durch die geistige Einkehr kann sich der Charakter mit zwei weiteren Charakteren pro Talentrang auf die Jagd bzw. Mission einstimmen. Pro Talentrang erhalten die Charaktere dadurch für 1W20/2 Stunden einen zusätzlichen Rang in den Talenten Jäger und Heimlichkeit. Die Aktivierung eines jeden Talentranges stellt eine volle Aktion dar.

Geschwister im Geiste (KT)

Talentkategorie: *„Spiritualität“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 8
+ Talent „Manakraft I“
+ Talent „Heiliger Streiter I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 3 („Spiritualität“)*

Ein Charakter kann einmalig mit einem anderen Charakter die Verbindung „Geschwister im Geiste“ eingehen. Dazu muss auch dieser zweite Charakter über das Talent „Geschwister im Geiste“ verfügen.

Pro Talentrang erhalten dann beide Charaktere einen Bonus von jeweils +2 auf Angriff und Abwehr gemäß ihrem eigenen Talentrang, wenn sie in der Nähe des jeweils anderen „Geschwisters im Geiste“ kämpfen (max. 10m Distanz).

Daneben können sich Blutsbrüder ohne Worte verständigen und spüren auch über große Entfernungen, wenn ihr „Geschwister im Geiste“ in Lebensgefahr schwebt (LK unter 5).

Geschwister bis zum Schluss (KT)

Talentkategorie: *„Spiritualität“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 9
+ Talent „Geschwister im Geiste I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 3 („Spiritualität“)*

Dieses Talent wird zur Verteidigung gegen eine Übermacht eingesetzt. Dabei stellen sich zwei Charaktere zur Verteidigung Rücken an Rücken. Mindestens einer von Ihnen muss über das Talent „Geschwister bis zum Schluss“ verfügen. Der addierte Talentrang wird dann als Abwehrbonus für beide angerechnet.

Beispiel:
Hänsel (Geschwister bis zum Schluss II) und Gretel (Geschwister bis zum Schluss III) verteidigen sich gegen sechs Vampire. Sie erhalten jeder 5 Punkte Bonus auf ihre Abwehr.

Glückspilz (AT)

Talentkategorie: *„Spiritualität“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 3
+ Talent „Schlitzohr I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 3 („Spiritualität“)*

Der Charakter ist ein wahrer Glückspilz, kann er doch einmal pro Talentrang alle 24 Stunden einen Patzer ignorieren und den jeweiligen Wurf wiederholen.

Sollte der neue Wurf ebenfalls ein Patzer sein, man aber über mehr als einen Talentrang verfügt, kann dieser ebenfalls ausgeglichen werden.

Göttlicher Zorn (KT)

Bild 14

Talentkategorie: *„Sport“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 7
+ Talent „Brutaler Hieb I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1 („Sport“)*

Der Charakter kann einmal pro Talentrang pro Kampf für die Dauer von ST Runden seine Abwehr um 1 Punkt mindern und dadurch seinen Wert in Schlagen um +2 erhöhen.

Der Charakter verfällt hierdurch in einen unkontrollierten Zustand der Raserei, den er erst nach der vollen Dauer von ST Runden beenden kann. In dieser Zeit erhält der Charakter pro Talentrang auf alle Proben auf Heimlichkeit, Schleichen, Bemerken und alle sonstigen GEI+VE-Proben einen Malus von -1, jedoch pro Talentrang auf alle Proben auf Klettern, Springen, Jagen, Kraftakt und sonstigen KÖR+ST-Proben einen Bonus von +2.

Hasardeur (AT)

Talentkategorie: *„Handwerk“*

Voraussetzungen des Talentranges I: Stufe 8
+ Talent „Diebeskunst I“

Höchstrang: X

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2 („Handwerk“)*

Bild 15

Der Charakter darf einmal pro Stufe Geld im Maximalwert von *45 Francs, 6 Décimes* bzw. *12 Talern* bzw. *17 Gulden, 12 Kreuzern* x *Stufe* x *Talentrang* direkt in EP im Verhältnis *4 Francs, 6 Décimes* bzw. *1 Taler, 12 Groschen* bzw. *8 Gulden 36 Kreuzer* = 1 EP umwandeln.

Dazu muss er zunächst in den Besitz des Geldes gelangen, was er aber direkt bei der Umwandlung in EP verschleudert (mit Glücksspiel, Wetten, Luxus, etc.)

Handwerk (AT)

Bild 16

Talentkategorie: *„Handwerk“*

Voraussetzungen des Talentranges I: Stufe 1

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2 („Handwerk“)*

Dieses Talent wird für jede Handwerksart (Schmied, Zimmermann, Steinmetz, usw.) individuell erlernt, kann also mehrmals bis Höchstrang III erworben werden.

Heiliger Streiter (AT)

Talentkategorie: *„Spiritualität“*

Voraussetzungen des Talentranges I: Stufe 1

Höchstrang: X

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 3 („Spiritualität“)*

Bild 17

Der Charakter wandelt auf dem heiligen Pfad der Gebote seiner Kirche. Er erhält gegen alle Geschöpfe und Diener der Verdammnis einen Bonus von +1 pro Talentrang auf seine Abwehr und seine Initiative.

Hinsichtlich des Ruhens, des Verlustes und der Umwandlung von Talenträngen in „*Heiliger Streiter*“ in solche des „*Dieners der Verdammnis*“ wird auf das Grundregelwerk verwiesen (siehe Grundregelwerk / Buch 1, Seiten 27 und 46ff).

Heimlichkeit (AT)

Talentkategorie: *„Handwerk“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 1

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talenträge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2 („Handwerk“)*

Der Charakter ist ein geübter Schleicher und versteht sich darauf, nicht bemerkt zu werden. Er erhält +2 pro Talentrang auf alle Proben, bei denen es darum geht, leise zu sein, sich zu verbergen, nicht bemerkt zu werden oder etwas heimlich zu tun, wie beispielsweise Taschendiebstahl.

Heldenglück (AT)

Talentkategorie: *„Spiritualität“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 8
+ Talent „Glückspilz I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talenträge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 3 („Spiritualität“)*

Der Charakter ist wahrlich vom Glück gesegnet, kann er doch einmal pro Talentrang alle 24 Stunden einen beliebigen Würfelwurf wiederholen.

Sollte das neue Wurfergebnis ebenfalls nicht gefallen, kann der Charakter die Probe wiederholen, sofern er noch über weitere Talenträge verfügt.

Hinterhältiger Angriff (KT)

Talentkategorie: *„Handwerk“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 8
+ Talent „Aderschlitzer I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talenträge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2 („Handwerk“)*

Bild 18

Einmal pro Kampf kann der Charakter einen Gegner mit einem hinterhältigen Angriff im Nahkampf attackieren, sofern er ein Messer, einen Dolch oder eine Würgewaffe (Draht, Schnur usw.) dafür benutzt und das Opfer sich des Angriffs nicht gewahr ist (ggf. zuvor vergleichende Probe Heimlichkeit gegen Wahrnehmung erforderlich).

Dafür wird in dieser Runde sein Wert in Schlagen um GE – multipliziert mit dem Talentrang – erhöht.

Wurde durch den hinterhältigen Angriff der Kampf eröffnet, kann das Ziel (sofern der hinterhältige Angriff auch gelang) in dieser Runde nicht mehr agieren.

Hortfund (AT)

Bild 19

Talentkategorie: *„Höheres Wissen“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 9
+ Talent „Bildung I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 4 („Höheres Wissen“)*

Der Charakter ist geübt im Auffinden eines Horts (z.B. Zwerg, Kobold, Alb, Fee etc.). Pro Talentrang darf der Charakter einmal pro Woche mit einem Probewert von 8 + doppeltem Talentrang bestimmen, ob er sich in der Nähe eines Horts befindet und diesen entdeckt. Das Ergebnis gibt die Anzahl der Stunden an, die zum Auffinden des Horts benötigt werden. Der Hort besteht aus 1W20 x Talentrang x *4 Francs, 6 Décimes* bzw. *1 Taler, 12 Groschen* bzw. *8 Gulden 36 Kreuzer*.

Sodann würfelt der Charakter – gesetzt den Fall der Hort stammt nicht von einem Menschen oder einem Tier (Elster, Rabe, Eichhörnchen, etc.) o.ä. – eine Heimlichkeitsprobe, ob den Charakter ein Mitglied der Spezies, welche den Hort versteckt hat, bei dessen Plünderung beobachtet hat. Misslingt die Probe, ist diese Spezies dem Charakter gegenüber zukünftig solange ablehnend bis feindlich eingestellt, bis dieser den Raub durch eine gute Tat der Spezies gegenüber wieder gut gemacht hat (z.B. einem Kobold das Leben gerettet hat etc.).

Ich muss weg! (KT)

Talentkategorie: *„Sport“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 8
+ Talent „Kämpfer I“
+ Talent „Brutaler Hieb III“

ODER ALTERNATIV

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 8
+ Talent „Knapp daneben I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1 („Sport“)*

Pro Talentrang kann der Charakter in jedem Kampf für jeweils eine Runde sämtliche gegen ihn gerichtete Nahkampfangriffe komplett ignorieren. Dabei darf er seine Gegner aber nicht attackieren, sondern muss sich dabei um mindestens 2m von ihnen entfernen bzw. entfernt halten. Wahlweise kann das Talent auch eingesetzt werden, um sich pro Talentrang einmal pro Kampf aktionsfrei aus einem Zweikampf zu lösen (siehe Grundregelwerk / Buch 1, Seite 37).

Instrument (AT)

Bild 20

Talentkategorie: *„Spiritualität“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 1

Höchstrang: X

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 3 („Spiritualität“)*

Dieses Talent wird für jede Instrumentenfamilie (Blechblas-, Holzblas-, Streich-, Tasten- und Schlaginstrumente) individuell erlernt, kann also mehrmals bis Höchstrang III erworben werden. Man beherrscht das jeweilige Instrument und erhält auf alle diesbezüglichen Proben einen Bonus von +3 pro Talentrang.

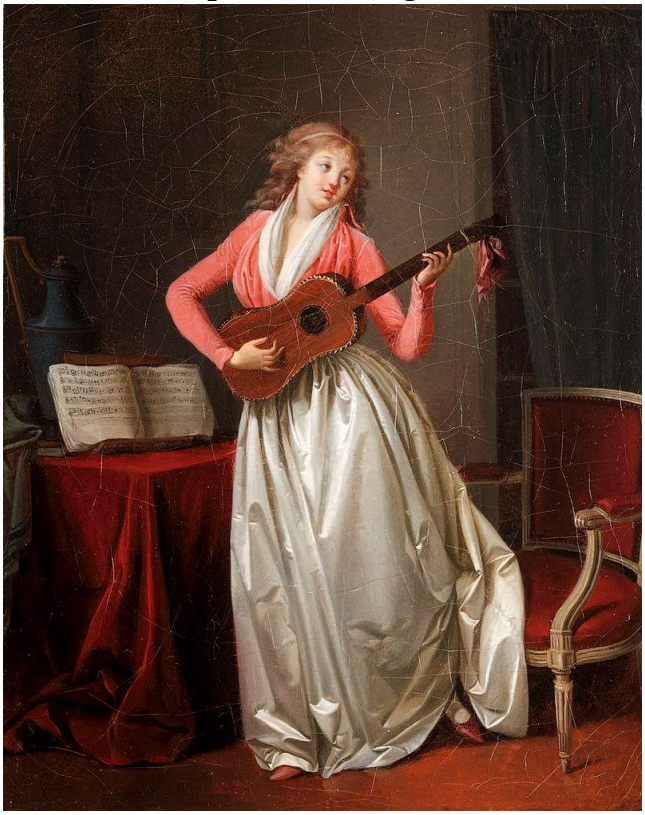

Bild 21

Jäger & Sammler (AT)

Talentkategorie: *„Handwerk“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 2
+ Talent „Heimlichkeit I“
+ Talent „Wahrnehmung I“

Höchstrang: X

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2 („Handwerk“)*

Der Charakter streift oft durch die Wälder und erhält hierdurch +2 pro Talentrang auf Proben, mit denen Spuren gelesen, die richtige Marschrichtung wiedergefunden, Wild gejagt oder Kräuter gesammelt werden sollen.

Pro Talentrang pro Tag kann außerdem eine Mahlzeit (von denen 3 einer Tagesration entsprechen) problemlos beschafft werden (Beeren pflücken, Kleintier erlegen usw.).

Kämpfer (KT)

Bild 22

Talentkategorie: *„Sport“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 1

Höchstrang: X

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1 („Sport“)*

Der Charakter ist ein geübter Nahkämpfer: Er erhält pro Talentrang auf Schlagen einen Bonus von +2.

Kann ich mal vorbei! (AT)

Talentkategorie: *„Handwerk“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 9
+ Talent „Diebeskunst I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2 („Handwerk“)*

Der Charakter kann einmal alle 24 Stunden pro Talentrang eine Zielperson durch Ansprechen, Vorbeidrängeln etc. derart ablenken, dass sämtliche Bemerken-Proben gegen Taschendiebstahl u. ä. dieser Person für Talentrang in Runden um BE des Charakters erschwert werden.

Kletterass (AT)

Talentkategorie: *„Sport“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 9
+ Talent „Flink I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1 („Sport“)*

Der Charakter erhält auf alle Klettern-Proben einen Bonus von +2 pro Talentrang und die normale Klettergeschwindigkeit von Laufen / 2 wird pro Talentrang um 1m erhöht.

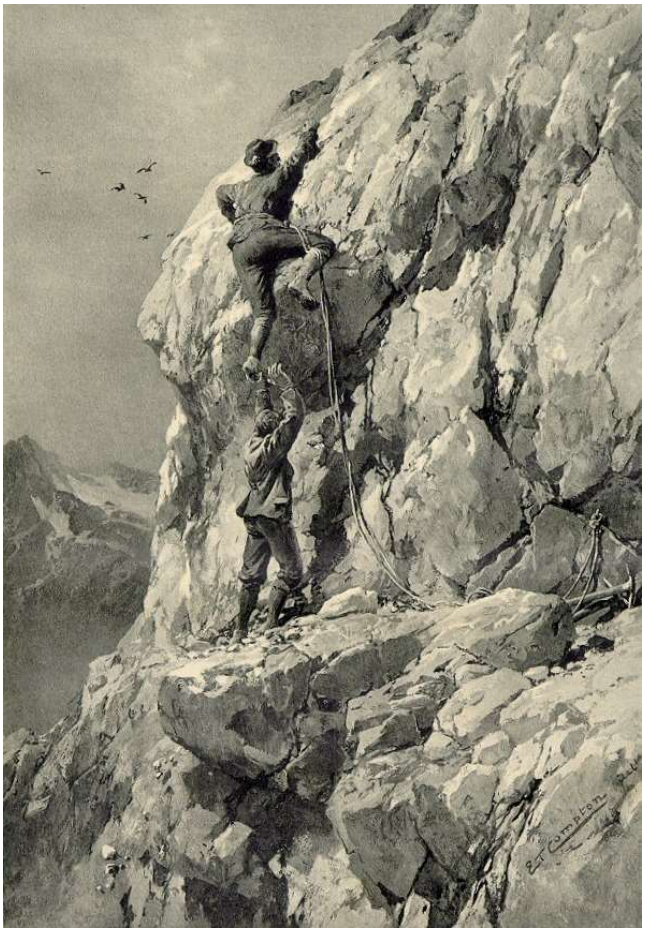

Bild 23

Außerdem kann der Charakter an überhängenden Wänden ab Rang I mit

halbiertem Malus und ab Rang II ohne Malus klettern und kopfüber an Decken ab Rang II mit halbiertem Malus und ab Rang III ohne jeden Malus klettern, sofern diese nicht gänzlich eben sind, sondern über Vorsprünge, Vertiefungen, Stalagtiten, Mauerfugen o. ä. verfügen.

Knapp daneben (KT)

Talentkategorie: *„Sport“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 4
+ Talent „Flink II“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1 („Sport“)*

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf einen gegen ihn gerichteten Angriff komplett ignorieren (Zählt als freie Aktion).

Dass der Charakter einem Angriff ausweichen will, muss angesagt werden, bevor feststeht, ob der Angriff ihn trifft oder nicht.

Kräuterheiler (AT)

Talentkategorie: *„Höheres Wissen“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 2
+ Talent „Bildung I
+ Talent „Wissensgebiet I“

Höchstrang: X

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 4 („Höheres Wissen“)*

Der Charakter versteht es in der Natur Kräuter zu finden, die eine schnelle Heilung ermöglichen. Dazu legt er eine Probe auf GEI+VE +2 pro Talentrang ab. Gelingt ihm die Probe, hat er ein heilendes Kraut gefunden, dass LK in Höhe des Probenergebnisses heilt. Das Ergebnis der Probe x 2 gibt auch an, wie lange die Suche in Minuten gedauert hat. Sollen die Kräuter auch gegen Gifte oder Krankheiten helfen, wird der Probenwurf entsprechend modifiziert:

Modifikator	PW
Heilkraut gegen Krankheit	- 4 (Suchzeit x 3)
Heilkraut gegen Gift	- 8 (Suchzeit x 5)

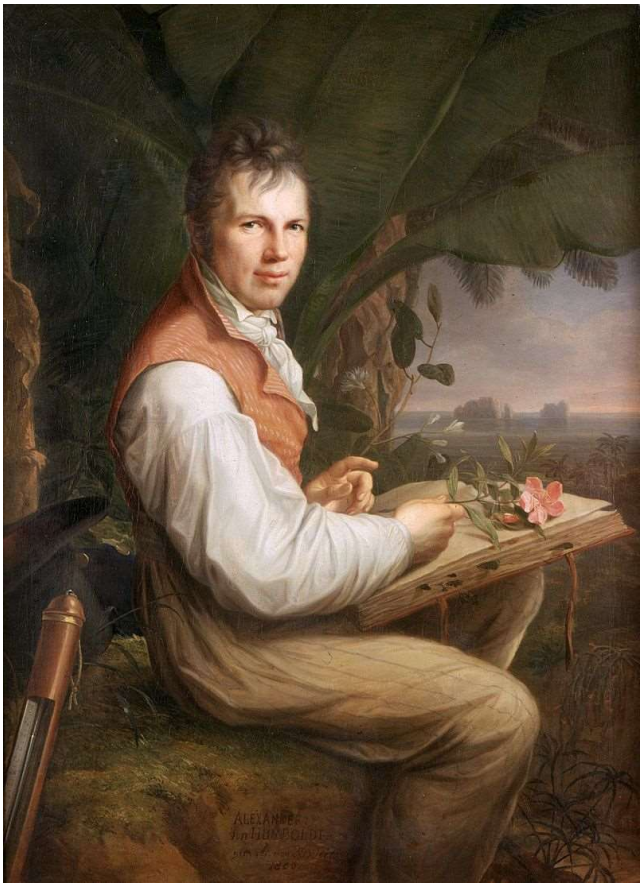

Bild 24

Kräuterkundiger (AT)

Talentkategorie: *„Höheres Wissen“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 8
+ Talent „Kräuterheiler I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 4 („Höheres Wissen“)*

Der Charakter kennt Methoden, um Heilkräuter effektiver zu nutzen und erhält pro Talentrang +2 auf den Probenwert, um die durch Heilkraut zurückgewonnenen LK zu bestimmen, egal ob er das Heilkraut bei sich oder anderen anwendet.

Kugelfest (KT)

Talentkategorie: *„Sport“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 7
+ Talent „Einstecker II“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1 („Sport“)*

Pro Talentrang kann der Charakter einmal im Kampf seine Abwehr um seinen Wert AU gegen einen Angriff mit einer Schusswaffe

erhöhen. Es ist möglich, mehrere Talentränge in einem Abwehrwurf zu vereinen.

Kunstkenner (AT)

Talentkategorie: *„Höheres Wissen“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 8
+ Talent „Bildung I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 4 („Höheres Wissen“)*

Bild 25

Der Charakter erhält pro Talentrang einen Bonus von +3, wenn er den Wert eines Gegenstandes schätzt. Dies kann auch den immateriellen Wert (z.B. die kulturelle Bedeutung eines Kunstwerkes, die persönliche Bedeutung eines Gegenstandes für eine dem Charakter auch nur flüchtig vom Hörensagen her bekannte Person oder der zukünftige Wert bzw. die zu erwartende Wertsteigerung eines Werkes eines noch unbekannten Nachwuchskünstlers) betreffen.

Auch kann er mit GEI+AU spüren, ob dieser Gegenstand Wunderkraft in sich birgt, worauf der gleiche Bonus angerechnet wird.
Handelt es sich um das Schätzen und/oder Beurteilen eines Kunstobjektes im weitesten Sinne (also auch Schmuck, Uhren etc.), erhöht sich der Ruf des Charakters als Kunstkenner.

Lehrmeister (AT)

Talentkategorie: *„Höheres Wissen“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 4
+ Talent „Bildung I“
+ Talent „Wissensgebiet I“

Höchstrang: X

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 4 („Höheres Wissen“)*

Bild 26

Der Charakter kann pro Talentrang mittels eines Lehrmeisters ein aufgrund seiner gewählten „Vor“-Talente bzw. gewählten Talentketten ansonsten unzugängliches Talent erlernen (jedoch stets beginnend mit dem ersten Rang des Talentes).

Voraussetzung ist, dass ein Lehrmeister zur Verfügung steht, der das Talent besitzt und der Charakter die Stufe, welche zum Erlangen des Talents Voraussetzung ist, erreicht hat.

Der Charakter muss jedoch zu dem TP (bzw. NTP für den I. Rang) in Lehrmeister auch

einen (weiteren) NTP in das zu erlernende Talent investieren.

Für die auf den ersten Rang des durch „Lehrmeister“ erlernten Talentes folgenden höheren Talentränge desselben ist ein neuerlicher Einsatz von „Lehrmeister“ nicht erforderlich.

Leibwächter (KT)

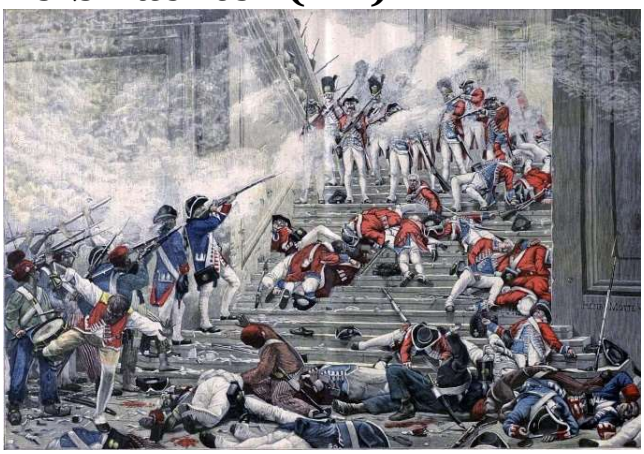

Bild 27

Talentkategorie: *„Sport“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 10
+ Talent „Schnelle Reflexe I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1 („Sport“)*

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Charakter einen Angriff gegen einen Verbündeten, der nicht weiter als 1 m von ihm entfernt steht, aktionsfrei mit seinem Abwehrwert abwehren. Der Talenteinsatz muss angekündigt werden, bevor der angegriffene Verbündete einen Abwehrwurf macht, und dieser muss auf seinen eigenen Abwehrwurf verzichten.

Dies hindert den „Leibwächter“ nicht daran, in derselben Kampfrunde daneben gegen ihn selbst gerichtete Angriffe mit eigenen Abwehrwürfen zu begegnen.

Mächtiges Wunder (KT)

Talentkategorie: *„Spiritualität“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 3
+ Talent „Manakraft I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 3 („Spiritualität“)*

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf seinen Wert in Wunderwirken eine Runde lang um den Wert von GEI erhöhen, sofern es sich dabei um ein Wunder handelt, das andere schädigt oder heilt.

Es ist möglich, mehrere Talentränge in ein Wunder zu vereinen.

Ist es einem Charakter aufgrund besonderer Fähigkeiten bzw. Talente möglich, innerhalb einer Kampfrunde mehrere Wunder zu wirken, so erstreckt sich das Talent auf jedes von diesen, vorausgesetzt, es handelt sich um Wunder, welche andere schädigen oder heilen.

Manakraft (KT)

Talentkategorie: *„Spiritualität“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 2
+ Talent „Adept I“
+ Talent „Charmant I“

Höchstrang: X

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 3 („Spiritualität“)*

Dieses Talent erhöht das Mana des Charakters um +3 pro Talentrang.

Manastrom (AT)

Talentkategorie: *„Spiritualität“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 8
+ Talent „Manakraft I“

Höchstrang: IV

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 3 („Spiritualität“)*

Der Charakter kann einmal alle 24 Stunden die Manakosten eines bestimmten Wunders auf 1 senken. Bei Erwerb eines Talentranges muss festgelegt werden, um welches Wunder es sich dabei handelt.

Werden mehrere Talentränge in ein und dasselbe Wunder investiert, können seine Manakosten einmal mehr pro Talentrang innerhalb von 24 Stunden auf 1 gesenkt werden.

Wunder, deren reguläre Manakosten 9 Punkte oder mehr betragen, können nicht gewählt werden.

Manipulator (AT)

Talentkategorie: *„Spiritualität“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 4
+ Talent „Schlitzohr I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 3 („Spiritualität“)*

Der Charakter ist ein Meister der magischen Beeinflussung des Geistes. Er erhält auf alle geistesbeeinflussenden Wunder einen Bonus von +1.

Meditation (AT)

Bild 28

Talentkategorie: *„Höheres Wissen“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 3
+ Talent „Bildung I“
+ Talent „Wissensgebiet I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 4 („Höheres Wissen“)*

Neben der normalen Regenerationsrate erhält der Charakter pro Stunde, die er meditiert (erfordert ungestörtes Sitzen oder Liegen), einen zusätzlichen Manapunkt pro Talentrang.

Meister aller Klassen (AT)

Talentkategorie: *„Höheres Wissen“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 14
+ Talent „Bildung I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 4 („Höheres Wissen“)*

Der Charakter kann eines seiner drei Attribute (KÖR, AGI oder GEI) pro Talentrang um +1 steigern.

Perfektion (KT)

Talentkategorie: *„Sport“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 10
+ Talent „Kämpfer I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1 („Sport“)*

Der Charakter kann pro Talentrang seinen Angriffswert [also ENTWEDER seinen Schiessenwert ODER seinen Schlagenwert] UND seinen Abwehrwert um jeweils +1 steigern, jedoch nur begrenzt auf die Handhabung einer Waffenart (z.B. Florett oder Gewehr mit gezogenem Lauf oder Degen oder Pistole ohne gezogenen Lauf usw.).

Pistolero (KT)

Talentkategorie: *„Handwerk“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 2
+ Talent „Schütze I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2 („Handwerk“)*

Pro Talentrang wird der Malus von -6 auf Schießen und Abwehr mit zwei Pistolen um jeweils 2 Punkte gemindert.

Präziser Schuss (KT)

Talentkategorie: *„Handwerk“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 11
+ Talent „Fieser Schuss III“

Höchstrang: V

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2 („Handwerk“)*

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden mit einem Fernkampfangriff einen präzisen Schuss abfeuern, gegen den keine Abwehr gewürfelt wird. Der präzise Schuss muss vor dem Würfeln angesagt werden und kann pro Talentrang mit einem anderen Talentrang eines anderen Talents (beispielsweise Talent *„Fieser Schuss“* kombiniert werden).

Prügler (KT)

Talentkategorie: *„Sport“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 13
+ Talent „Friedvoller Hieb I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1 („Sport“)*

Bild 29

Wird bei einem Angriff mit Fäusten, stumpfen Waffen, Äxten, Beilen, oder zweihändigen Waffen oder stumpfen Gegenständen ein Immersieg erzielt, wird die Abwehr des Gegners gegen diesen Angriff pro Talentrang um 5 gesenkt.

Rohe Magie

Talentkategorie: *„Spiritualität“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 7
+ Talent „Adept I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 3 („Spiritualität“)*

Jeder erfolgreiche Wunder-Angriff des Charakters verursacht nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des Talentranges x 2.

Dieser Schaden ist nicht zusätzlich, sondern im Probenergebnis enthalten.

Ein Wunderwirker (bzw. *Zauberer* / *Hexe*) mit Rohe Magie III beispielsweise, der beim Angriff eine 17 erzielt, verursacht also 11 Schaden, die sein Gegner abwehren darf, und 6, die auf jeden Fall von dessen LK abgezogen werden.

Reiten (AT)

Talentkategorie: *„Sport“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 1

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1 („Sport“)*

Bild 30

Charaktere mit diesem Talent haben das Reiten gelernt, können also problemlos die Richtung oder Geschwindigkeit ihres

Reittieres um einen Schritt pro Talentrang ändern und vom Pferderücken aus angreifen.

Pro Talentrang erhalten sie bei Sprüngen oder Proben, um die Reitrichtung oder Geschwindigkeit um mehr als diejenigen Schritte zu wechseln, welche ihnen also ihr Talentrang in Reiten nicht mehr probelos gewährt, einen Bonus von +2.

Im berittenen Kampf erhalten sie pro Talentrang +1 auf Schlagen-Proben gegen unberittene Gegner.

Rundumschlag (KT)

Talentkategorie: *„Sport“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 1
+ Talent „Brutaler Hieb I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1 („Sport“)*

Der Charakter kann mit einer Hieb- und/oder Stichwaffe per Rundumschlag pro Talentrang einen weiteren, angrenzenden Gegner mit einem Schlag/Stich treffen. Für jeden weiteren Feind, den er per Rundumschlag treffen will, wird der Schlagenwert (es wird nur eine einzige Probe für den ganzen Rundumschlag gewürfelt) kumulierend um 1 und die Abwehr um 2 gesenkt, bis der Charakter wieder an der Reihe ist.

Salve (KT)

Talentkategorie: *„Handwerk“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 6
+ Talent „Schütze I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2 („Handwerk“)*

Einmal pro Kampf kann der Charakter mit einer mehrläufigen Feuerwaffe oder einer Repetierarmbrust einen zusätzlichen Schuss pro Talentrang abfeuern (solange die Waffe nicht durch eine Aktion nachgeladen werden muss).

Die einzelnen Schüsse werden dabei als eigenständige Angriffe behandelt, können also beispielsweise nicht mehrfach durch das Talent *„Fieser Schuss“* aufgebessert werden.

Will beispielsweise ein Charakter unter Verwendung des Talentes *„Salve“* zwei Pistolenläufe in einer Runde abfeuern und auf jeden der zwei Schüsse ergänzend das Talent *„Fieser Schuss“* anwenden, so muss er hinsichtlich des Talentes *„Fieser Schuss“* mindestens über Rang II verfügen.

Ein kumulatives (also gebündeltes) Abfeuern aller Läufe zusammen in einer Runde ist hingegen NICHT möglich.

Sattelschütze (KT)

Talentkategorie: *„Sport“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 7
+ Talent „Reiten I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1 („Sport“)*

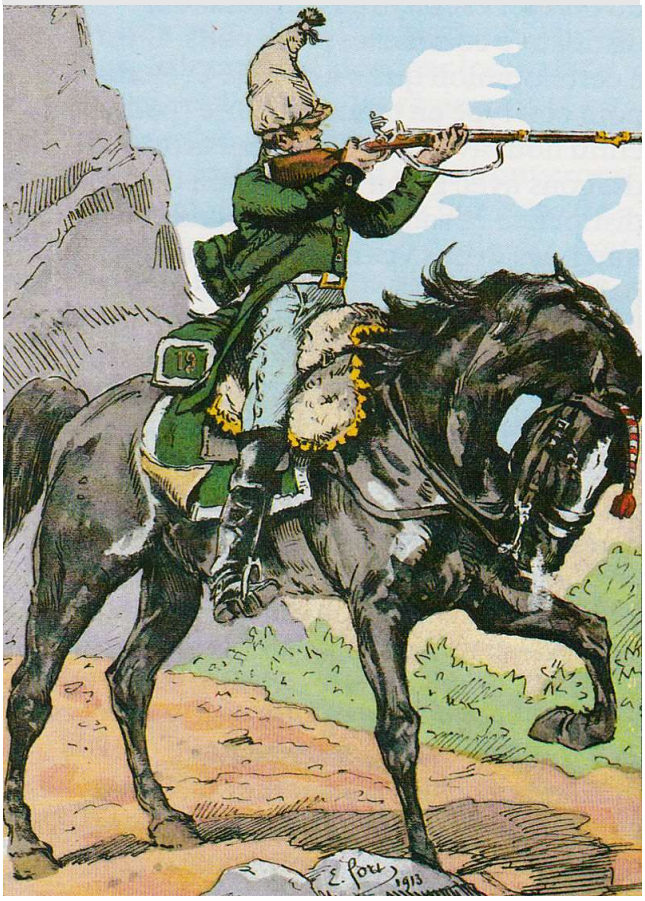

Bild 31

Dieses Talent vermindert den Malus von -5 im Trab und -10 im Galopp beim Abfeuern einer Schusswaffe während des Reitens pro Talentrang um 2 (ab Talentrang III ist der Malus im Trab 0 und gibt keinen zusätzlichen Bonus).

Scharfschütze (KT)

Bild 32

Talentkategorie: *„Handwerk“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 8
+ Talent „Durchschuss I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2 („Handwerk“)*

Im Fernkampf zielt der Charakter auf die verletzlichen Körperpartien seines Ziels; die Abwehr des Gegners wird gegen die Fernkampfangriffe des Charakters mittels Schießen um 2 pro Talentrang gesenkt. Dieses Talent kann nur auf Handfeuerwaffen mit einem gezogenen Lauf angewendet werden.

Schlitzohr (AT)

Talentkategorie: *„Spiritualität“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 2
+ Talent „Charmant I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 3 („Spiritualität“)*

Auf alle Proben sozialer Interaktion, bei der geblufft, gefeilscht oder verhandelt wird, erhält der Charakter einen Bonus von +3 pro Talentrang.

Schlagkraft (KT)

Talentkategorie: *„Sport“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 7
+ Talent „Brutaler Hieb I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1 („Sport“)*

Jeder erfolgreiche Schlagen-Angriff des Charakters verursacht nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des Talentranges x 2. Dieser Schaden ist nicht zusätzlich, sondern im Probenergebnis enthalten. Ein Krieger mit Schlagkraft III beispielsweise, der beim Angriff eine 17 erzielt, verursacht also 11 Schaden, die sein Gegner abwehren darf, und 6, die auf jeden Fall von dessen LK abgezogen werden.

Schlossknacker (AT)

Talentkategorie: *„Handwerk“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 7
+ Talent „Diebeskunst I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2 („Handwerk“)*

Bild 33

Pro Talentrang erhält der Charakter einen Bonus von +2 auf sämtliche Proben, um Schlösser zu öffnen.

Außerdem kann pro Talentrang ein weiteres Mal versucht werden, ein und dasselbe

Schloss zu öffnen, ohne bereits einen Malus zu erhalten (siehe Grundregelwerk / Buch 1, Seite 76).

Schnellader (KT)

Talentkategorie: *„Handwerk“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 9
+ Talent „Schütze I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2 („Handwerk“)*

Pro Talentrang verkürzt sich die Ladezeit einer Schusswaffe um 1 Runde pro Lauf. Minimale Ladezeit bleibt weiterhin 1 Runde jedoch auch 1 Runde für mehrläufige Handfeuerwaffen.

Schnelle Reflexe (KT)

Talentkategorie: *„Sport“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 4
+ Talent „Flink II“

Höchstrang: X

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1 („Sport“)*

Der Charakter kann schnell reagieren. Im Kampf erhält er pro Talentrang einen Bonus von + 2 auf seine Initiative.

Zusätzlich kann er pro Talentrang einmal im Kampf eine Waffe als freie Aktion ziehen, wechseln oder vom Boden aufheben.

Schütze (KT)

Talentkategorie: *„Handwerk“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 1

Höchstrang: X

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2 („Handwerk“)*

Der Charakter ist ein geübter Fernkämpfer: Er erhält auf Schießen einen Bonus von +2 pro Talentrang.

Schwimmen (AT)

Talentkategorie: *„Sport“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 1

Höchstrang: X

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1 („Sport“)*

Bild 34

Der Charakter kann schwimmen und erhält pro Talentrang auf alle diesbzgl. Proben einen Bonus von +3

Sehnenschneider (KT)

Talentkategorie: *„Sport“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 8
+ Talent „Göttlicher Zorn I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1 („Sport“)*

Der Charakter kann einmal pro Kampf pro Talentrang einem Gegner die „Sehnen Schneiden“. Er muss dies vor dem entsprechenden Nahkampfangriff ansagen. Für diese Aktion wird die Abwehr des angreifenden Charakters halbiert, bis er in der nächsten Kampfrunde wieder an der Reihe ist. Wird beim Gegner ein Schaden erzielt, wird dieser Schaden halbiert und der Laufenwert des Gegners um 1m pro Talentrang gesenkt. Wird kein Schaden verursacht, zählt dies nicht als Talenteinsatz und ein erneuter Versuch ist möglich. In dem Fall wird auch die Abwehr des Charakters nicht halbiert.

Optional:
Um den Effekt des Sehnenschneidens aufzuheben, müssen mindestens LK in Höhe der Verwundungsschwelle des Charakters (siehe Option *„Verwundungen“* Grundregelwerk / Buch 1, Seite 35) geheilt werden.

Sichere Hand (AT)

Talentkategorie: *„Handwerk“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 14
+ Talent „Präziser Schuss I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2 („Handwerk“)*

Pro Talentrang darf der Charakter den Bonus, den er auf eine gezielte Runde erhält, um + 1 erhöhen. Ein Charakter mit *Sichere Hand* II bekommt so beispielsweise für zwei Runden Zielen einen Bonus von + 6.

Auch der Maximalbonus von (ohne Talent „*Sichere Hand*“) + 10 erhöht sich pro Talentrang um + 1. Ein Charakter mit *Sichere Hand* II kann somit durch Zielen einen Maximalbonus von + 12 erreichen.

Sprachgenie (AT)

Talentkategorie: *„Höheres Wissen“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 2
+ Talent „Wissensgebiet I“
+ Talent „Bildung I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 4 („Höheres Wissen“)*

Der Charakter kennt die Grundzüge der Europäischen Sprachfamilien (bzw. der vergleichbaren kontinentalen Großregionen, in welcher der Charakter aufgewachsen ist). Er kann sich in allen europäischen Sprachen mehr schlecht als recht verständigen, wenn ihm eine Probe auf GEI+VE+Talentrang gelingt (+2 pro Talentrang). Belauschten Gesprächen kann er mit einer gelungenen Probe auf GEI+VE+Talentrang den allgemeinen Sinn entnehmen.

Standhaft (KT)

Talentkategorie: *„Sport“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 3
+ Talent „Einstecker I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1 („Sport“)*

Pro Talentrang sinkt die Lebenskraft, ab der ein Charakter bewusstlos wird, um jeweils 3 Punkte. Ein Charakter mit Standhaft III wird also erst bei -9 LK bewusstlos, statt schon bei 0; alles natürlich nur unter der Voraussetzung, dass der Charakter so viele negative LK auch überleben kann.

Stigmatisation (KT)

Talentkategorie: *„Spiritualität“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 9
+ Talent „Heiliger Streiter I“
+ Talent „Manakraft I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 3 („Spiritualität“)*

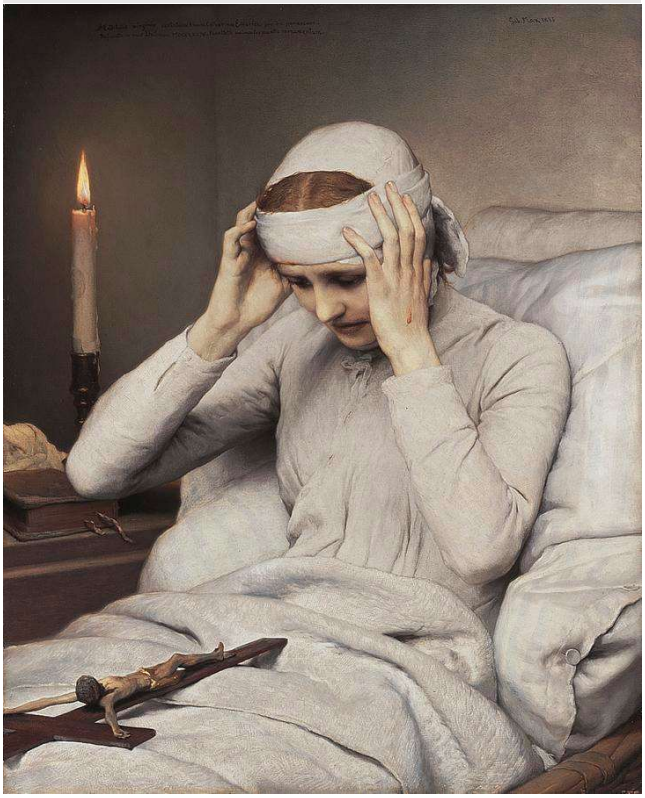

Bild 35

Der Charakter kann für das Opfern von bis zu 1 LK pro Talentrang (zählt als freie Aktion) die Manakosten eines Wunders um jeweils 2 Punkte senken. Dies hinterlässt für 1W20 Tage blutige Male an Händen und Füßen des Charakters.

Stratege (KT)

Talentkategorie: *„Höheres Wissen“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 9
+ Talent „Anführer I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 4 („Höheres Wissen“)*

Pro Talentrang kann der Charakter die Werte auf Schlagen oder Schießen oder Abwehr aller Gefolgsleute, die er mit dem Talent *„Anführer“* rekrutiert hat, nach Belieben um jeweils + 1 pro Talentrang erhöhen. Der Bonus kann – im Falle mehrerer Talentränge – auf einen Wert angewendet werden oder verteilt werden.

Dasselbe gilt für dauerhafte Gefolgsleute des Strategen. Eine dem Strategen weisungsuntergebene Begleitperson ist nach Ablauf von 1W20 Monaten als dauerhaft dem Gefolge des Strategen anzusehen.

Bild 36

Tiermeister (AT)

Talentkategorie: *„Handwerk“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 7
+ Talent „Jäger & Sammler I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2 („Handwerk“)*

Der Charakter hat ein Gespür für Tiere und erhält auf alle Proben im Umgang mit diesen einen Bonus von +3 (zählt auch auf Reiten-Proben, um die Reitgeschwindigkeit oder die Richtung zu ändern).

Einmal alle 24 Stunden pro Talentrang kann er außerdem eine beliebige Anzahl wilder aggressiver oder ausgehungerter Tiere dazu bringen, ihn und zwei Begleiter pro Talentrang zu verschonen (es sei denn, diese greifen ihrerseits die Tiere an). Dies ist auch bei tollwütigen oder gezähmten, jedoch einem anderen gehorchenden Tieren möglich, sofern hier dem Charakter eine Probe gegen GEI+AU+Talentrang gelingt (zählt als ganze Aktion; nur ein Versuch pro Talentrang zulässig).

Tod Entrinnen (KT)

Talentkategorie: *„Spiritualität“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 11
+ Talent „Glückspilz I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 3 („Spiritualität“)*

Sobald der Charakter weniger als 1 LK besitzt, aber immer noch lebt, heilt er automatisch nach 5 Runden (-1 Runde pro Talentrang) 1 LK pro Talentrang pro Runde.

Sobald seine LK mit +1 wieder im positiven Bereich sind, endet der Heileffekt und der Charakter ist augenblicklich voll einsatzfähig.

Todeskraft (KT)

Talentkategorie: *„Höheres Wissen“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 9
+ Talent „Aufopferung I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 4 („Höheres Wissen“)*

Immer wenn in Reichweite von 5 + Talentrang in Metern ein Geschöpf oder eine Person der Verdammnis von mindestens „kleiner“ Größenkategorie zu Tode kommt, regeneriert der Charakter 2 LK pro Talentrang in Todeskraft. Bei Geschöpfen der Verdammnis gilt dies entgegengesetzt im Todesfalle von Geschöpfen des Heils.

Trassologe (AT)

Talentkategorie: *„Handwerk“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 8
+ Talent „Jäger & Sammler I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2 („Handwerk“)*

Bild 37

Der Charakter erhält pro Talentrang +2 auf Proben Spuren lesen.

Zusätzlich erhält der Charakter pro Talentrang bei einer gelungenen Probe automatisch ein zusätzliches Detail (z.B. Verursacher, Anzahl, Alter der Spuren, Richtung, Besonderheiten, etc.), ohne das eine zusätzliche Probe nötig ist.

Im Erfolgsfalle erhöht sich der Ruf des Charakters als „Kriminologe/Trassologe“.

Umgebung Spüren (AT)

Talentkategorie: *„Spiritualität“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 6
+ Talent „Manakraft I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 3 („Spiritualität“)*

Einmal pro Talentrang alle 24 Stunden kann sich der Charakter mit seiner Umgebung in Einklang bringen und eine Frage pro Talentrang über das Gebiet stellen, das sich im Umkreis von 5 km pro Talentrang um ihn herum erstreckt. Diese Fragen können sich auf Kreaturen, Strukturen oder geographische Eigenschaften des Gebietes beziehen, nicht aber auf Namen, Individuen oder gedachte Linien. Das Talent muss über eine Bemerkenprobe aktiviert werden.

Er könnte also nach Anzahl, Ort und Richtung von Seen im Gebiet fragen, nach der größten Ansammlung von Orks, nach der nächsten Ortschaft oder nach Zugängen zu unterirdischen Tunneln, aber nicht gezielt nach dem Räuberhauptmann Darius, dem Steinbacher Handelsposten oder dem Grenzverlauf zu Hintertupflingen.

Das Talent funktioniert am besten in der freien Natur (Feld, Wald, Wiesen) [Bonus +4], hinreichend in Siedlungsnähe (Bauernhof, kleines Dorf) [Bonus +2], bedingt in kleineren Städten [Bonus +0] und aufgrund der Vielzahl von Eindrücken nur sehr schlecht in mittleren und großen Städten [Malus -8].

Untrügliche Sinne (AT)

Talentkategorie: *„Spiritualität“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 7
+ Talent „Umgebung Spüren I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 3 („Spiritualität“)*

Einmal pro Tag pro Talentrang kann der Charakter seinen GEI-Wert auf einen Wahrnehmungswurf hinzuzählen, vorausgesetzt, er sucht, lauscht, wittert, späht etc. aktiv nach irgendetwas. Der Charakter kann mehrere Talentränge in einem Wurf vereinen.

Verdammte zerschmettern (KT)

Talentkategorie: *„Sport“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 10
+ Talent „Sehnenschneider I“

Höchstrang: V

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1 („Sport“)*

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden einen Nahkampfangriff gegen eine Kreatur der Verdammnis (Teufel, Dämon, Vampir, Gargoyle etc.) führen, der nicht abgewehrt werden kann. Vor dem Angriffswurf muss angesagt werden, dass das Talent zum Einsatz kommen soll, welches mit Talenten wie *„Brutaler Hieb“* und/oder *„Vergeltung“* kombiniert werden kann.

Vergebung (KT)

Talentkategorie: *„Höheres Wissen“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 10
+ Talent „Heiliger Streiter I“
+ Talent „Meditation I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 4 („Höheres Wissen“)*

Der Charakter muss *„Heiliger Streiter“* sein. Mit einer bloßen Berührung kann der Charakter die Gnade des Allmächtigen durch einen Gegner fließen lassen. Der Charakter kann einmal pro Talentrang pro 24 Stunden einen Angriffswurf würfeln. Das Probenergebnis nach Abzug des Verteidigungswurfes bestimmt die Dauer der „Friedfertigkeit“. Während dessen „Friedfertigkeit“ wird der Gegner keinerlei Angriffe ausführen, solange er nicht bedroht wird. Alle auf den „friedfertigen“ Gegner gewirkten Heilzauber erhalten einen Bonus von + 1. Bei einem Immersieg wechselt der Gegner dauerhaft ins Lager des Heils.

Geschöpfe der Verdammnis verfallen durch einen erfolgreichen Vergebungswurf nicht in „Friedfertigkeit“ sondern erstarren. Ein Immersieg lässt Geschöpfe der Verdammnis nicht in das Lager des Heils wechseln, führt diesen aber neben der Erstarrung einen nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des Probeergebnisses zu. Die Bösartigkeit des Gegners bestimmt den Malus auf den

Angriffswert. Das Talent kann gegen Geschöpfe mit der Fähigkeit Geistesimmun nicht angewendet werden.

Vergeltung (KT)

Bild 38

Talentkategorie: *„Spiritualität“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 11
+ Talent „Heiliger Streiter I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 3 („Spiritualität“)*

Im Kampf kann der Charakter – so der zu attackierende Gegner dem Charakter und/oder einem Mitglied von dessen Gruppe zuvor einmal einen Schaden zugefügt hatte – einmal pro Talentrang entweder seinen Wert in Schlagen oder seinen Wert in Schießen oder seinen Wert in Wunderwirken für eine Runde um seinen vierfachen Talentrang in *„Heiliger Streiter“* bzw. *„Diener der Verdammnis“* erhöhen.

Es ist nicht möglich, mehrere Talentränge von Vergeltung in einer einzelnen Probe zu vereinen. Eine Kombination mit Talenten wie beispielsweise *„Brutaler Hieb“* ist allerdings uneingeschränkt möglich.

Verheerer (KT)

Talentkategorie: *„Höheres Wissen“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 10
+ Talent „Beschwörer I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 4 („Höheres Wissen“)*

Bild 39

Der Charakter versteht es, Wunder verheerend einzusetzen: Die Abwehr des Gegners wird gegen Schaden durch die Auswirkungen eines Wunders um 2 pro Talentrang gesenkt.

Vernichtender Schlag (KT)

Talentkategorie: *„Sport“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 11
+ Talent „Rundumschlag I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1 („Sport“)*

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden mit einem Nahkampfangriff einen vernichtenden Schlag ausführen, gegen den keine Abwehr gewürfelt wird.

Der vernichtende Schlag muss vor dem Würfeln der Schlagen-Probe angekündigt werden und kann pro Talentrang mit einem

Talentrang eines anderen Talents (beispielsweise *„Brutaler Hieb“*) kombiniert werden.

Vertrautenband (AT)

Talentkategorie: *„Handwerk“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 9
+ Talent „Vertrauter I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2 („Handwerk“)*

Schafft ein besonderes Band zwischen dem Charakter und einem einzelnen seiner Vertrauten (auch Wundersamen Vertrauten!), wodurch sich beide telepathisch miteinander verständigen können (einfache Kommunikation wie „Gefahr?“, „Flieh!“ oder „Hilf mir!“).

Zusätzlich wird pro Talentrang ein Bonus von insgesamt +3 auf die Eigenschaften des Vertrauten verteilt.

Jedes Mal, wenn der Charakter um eine Stufe aufsteigt, erhält dieses Tier außerdem +1 auf eine beliebige Eigenschaft.

Mit jedem höheren Talentrang in „Vertrautenband“ steigt die Komplexität der Befehle, die der Charakter dem Vertrauten geben kann (der jeweilige Umfang ist zwischen Spielleiter und Charakter abzusprechen (z.B. Diebstahl oder Fesseln durchbeißen usw.)).

Wird das Tier getötet, erlischt das Band, wird jedoch bei einem *Auferweckungswunder* des Tieres erneuert. Ist dies nicht der Fall, sind die Talentränge nicht verloren und können nach einer Trauerzeit von 1W20/2 Wochen für ein neues Vertrautenband mit einem anderen Vertrauten eingesetzt werden.

Vertrauter (AT)

Talentkategorie: *„Handwerk“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 8
+ Talent „Tiermeister I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2 („Handwerk“)*

Pro Talentrang schließt sich dem Charakter ein Tier (Falke, Hund, Pferd, Wolf, Fuchs usw.) an. Die treuen Tiere befolgen einfache einsilbige Befehle wie „Platz!“ und „Fass!“ und haben VE +1, auch wenn mit ihnen keine Intelligente Kommunikation möglich ist und sie auch nicht zum heimlichen Auskundschaften etc. abgerichtet werden können.

Ein Vertrauter gewährt seinem Besitzer, sofern er nicht mehr als AU x5 (des Charakters in Metern von ihm entfernt ist, einen Bonus von +1 auf einen Kampfwert (Initiative, Schießen, Wunderwirken, Abwehr).

Der zu erhöhende Kampfwert wird bei Erhalt des Vertrauten ausgewählt.

Wird ein Vertrauter getötet, erleidet der Charakter im selben Moment 1W20/2 nicht abwehrbaren Schaden (seelischer Schmerz) und der Bonus auf den Kampfwert erlischt. Wird der Vertraute nicht wiederbelebt, kann für seinen Talentrang ein neuer Vertrauter gewählt werden, allerdings erst nach Ablauf einer Trauerzeit von mindestens 1W20/2 Wochen. Bis dahin hat der Charakter temporär KÖR -1.

Voltigeur (KT)

Talentkategorie: *„Sport“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 9
+ Talent „Flink I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1 („Sport“)*

Der Charakter kann sich im unwegsamen Gelände, zwischen Trümmern, im Wald oder Unterholz, ohne Abzug auf seinen Laufenwert bewegen. Wenn es darum geht Hindernissen auszuweichen oder diese zu überwinden, bekommt er pro Talentrang einen Bonus von +2.

Im Kampfgetümmel kann sich der Voltigeur pro Talentrang einmal zwischen zwei nebeneinander stehenden Personen hindurch bewegen, auch wenn zwischen diesen kein Feld Platz ist. Kommt es hierbei zu einem Angriff Beider oder eines der Beiden, erhalten diese in der Runde des Hindurchzwängens

keinen Bonus wegen Angriffs von der Seite bzw. in den Rücken des Charakters.

Außerdem erhält der Charakter einen Bonus von +2 pro Talentrang, um sich aus einem Kampf zu lösen.

Bild 40

Waffenloser Kampf (KT)

Talentkategorie: *„Sport“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 9
+ Talent „Faustkämpfer I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1 („Sport“)*

Der Charakter ist ein Meister des waffenlosen Kampfes, der WB seiner unbewaffneten Angriffe beträgt +1 pro Talentrang. Der normalerweise gültige Bonus von +5 auf Abwehr gegen waffenlose Angriffe reduziert sich um -1 pro Talentrang bei seinen Gegnern, deren Abwehr außerdem noch pro Talentrang um 1 gesenkt wird.

Daneben erhält der Charakter +1 auf Abwehr (nur Nahkampf) und +1 auf Initiative jeweils pro Talentrang.

Wahrnehmung (AT)

Talentkategorie: *„Handwerk“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 1

Höchstrang: X

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2 („Handwerk“)*

Der Charakter ist ein aufmerksamer Beobachter. Auf alle Bemerken-Proben erhält er einen Bonus von +2 pro Talentrang.

Wissensgebiet (AT)

Talentkategorie: *„Höheres Wissen“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 1

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 4 („Höheres Wissen“)*

Dieses Talent wird für jedes Wissensgebiet (z.B. Wetterkunde, Landwirtschaft, Glücksspiel, Geographie, Religion, Falschspiel usw.) bzw. Wissensgebietspaare (z.B. Sagen & Legenden, Mathematik & Mechanik, Recht & Gesetz, Dichtkunst & Etikette usw.) individuell erlernt, kann also mehrmals bis Höchstrang III erworben werden. Man beherrscht das jeweilige Wissensgebiet und erhält auf alle diesbzgl. Proben einen Bonus von +3 pro Talentrang.

Wundarzt (KT)

Talentkategorie: *„Höheres Wissen“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 2
+ Talent „Bildung I“
+ Talent „Wissensgebiet I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr.4 („Höheres Wissen“)*

Der Charakter versteht es, die Wunden schnell und notdürftig zu versorgen. Dazu benötigt er Verbandsmaterial oder eine Arzttasche und legt eine Probe auf GEI+GE

ab, auf die er einen Bonus von +2 pro Talentrang addieren darf.

Das Probenergebnis entspricht den geheilten LK.

Bild 41

<u>Exkurs:</u>
Versucht sich hingegen ein Laie an der Versorgung einer Wunde mittels Verbandszeug (eine Arzttasche kann dieser nicht einsetzen), der nicht über das Talent „*Wundarzt*“ verfügt, entspricht – eine erfolgreiche GEI+GE-Probe vorausgesetzt – lediglich die Hälfte des Probenergebnisses den geheilten LK.

Bei einem Patzer erhält der Patient jedoch PW10 nicht abwehrbaren Schaden.

Das benötigte Verbandsmaterial ist sowohl bei einer erfolgreichen Verbindung als auch bei einem Patzer (verschimmelt, gerissen) verbraucht. Eine Arzttasche hingegen ist nur bei einem Patzer verbraucht.

Wundersamer Vertrauter (AT)

Talentkategorie: *„Handwerk“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 12
+ Talent „Vertrauter I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2 („Handwerk“)*

Pro Talentrang schließt sich dem Charakter ein Wesen der magischen Welt (Fee, Hauself, Kobold, Zwerg, usw.) an.

Die treuen Wesen verfügen über menschenähnliche Intelligenz und befolgen daher nicht unbedingt Befehle und sind nicht gedankenlos bzw. willenlos treu, sondern erwarten Respekt, Schutz, Zuneigung und Güte von ihrem Herren / ihrer Herrin (treffender wohl Freund / Freundin). Sie verfügen über alle entsprechenden „Monster“-Eigenschaften ihrer Spezies, jedoch zusätzlich VE +2.

Bild 42

Ein wundersamer Vertrauter gewährt seinem Besitzer, sofern er nicht mehr als AU x 10 des Charakters in Metern von ihm entfernt ist, einen Bonus von +2 auf einen Kampfwert (Initiative, Schießen, Wunderwirken, Abwehr).

Der zu erhöhende Kampfwert wird bei Erhalt des wundersamen Vertrauten ausgewählt.

Hinsichtlich des Todes des wundersamen Vertrauten gelten dieselben Regeln wie beim Talent „*Vertrauter*“ (siehe dort, Seite 30).

Bild 43

Zäher Hund (KT)

Talentkategorie: *„Sport“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 10
+ Talent „Knapp daneben I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1 („Sport“)*

Der Charakter ist es gewohnt Schaden einzustecken. Pro Talentrang darf der Charakter einmal pro Kampf seine Abwehr um KÖR erhöhen.

Es können mehrere Talentränge in einen Abwehrwurf vereint werden.

Zweikämpfer (KT)

Talentkategorie: *„Sport“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 9
+ Talent „Kämpfer I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1 („Sport“)*

Pro Talentrang erhält der Charakter +2 auf den Versuch einen Gegner in einen Zweikampf zu verwickeln (siehe Grundregelwerk / Buch 1, Seite 37).

Weiter erhält er pro Talentrang +1 auf Schlagen, solange er sich im Handgemenge befindet.

Zehrender Spurt (KT)

Talentkategorie: *„Sport“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 11
+ Talent „Flink II“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1 („Sport“)*

Der Charakter kann pro Talentrang für das Opfern von 2 LK (zählt als freie Aktion) für 2 Runden seinen Wert in Laufen um 2m erhöhen.

Zwei Waffen

Talentkategorie: *„Sport“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 1

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1 („Sport“)*

Pro Talentrang wird der Malus von -6 auf Schlagen und Abwehr beim Kampf mit zwei Nahkampfwaffen um jeweils 2 Punkte gemindert.

Bild 44

VERDAMMNIS-TALENTE

Dämonenbrut (KT)

Talentkategorie: *„Verdammnis“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 16
+ Talent „Diener der Verdammnis III“
+ Talent „Meditation I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 5 („Verdammnis“)*

Pro Talentrang kann der Zauberer / die Hexe auf Wunsch bei einer Beschwörung einen weiteren Dämon gleichen Typs beschwören. Ein zusätzlicher Beschwörungskreis oder eine weitere Probe werden dafür nicht benötigt.

Sollte die Beschwörung misslingen, wendet sich die gesamte Dämonenbrut gegen ihren Beschwörer.

Bild 45

Dämonenzauber (KT)

Talentkategorie: *„Verdammnis“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 16
+ Talent „Diener der Verdammnis II“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 5 („Verdammnis“)*

Pro Talentrang kann der Zauberer / die Hexe einem einzelnen seiner beschworenen Dämonen einen seiner eigenen Zaubersprüche beibringen (dauert eine Aktion), mit Ausnahme des Blutzauberspruchs *„Dämonen Beschwören“*. Der jeweilige Dämon hat für die Dauer seiner Beschwörung den jeweiligen Zauber aktiv und kann ihn nach den normalen Regeln einsetzen.

Elementare Bündeln (KT)

Talentkategorie: *„Verdammnis“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 9
+ Talent „Diener der Verdammnis II“
+ Talent „Meditation I“

Höchstrang: X

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 5 („Verdammnis“)*

Pro Talentrang kann der Zauberer / die Hexe auf Wunsch bei einer Herbeirufung eine weitere Elementarstufe (I) herbeirufen.

Der Zauberer / die Hexe muss vor der Herbeirufung schon festlegen, wie viele der zusätzlichen Elementare einzeln oder gebündelt – wodurch sich deren Stufen bis maximal III addieren – erscheinen sollen (siehe hierzu auch im *„Buch der satanischen Künste“* / Buch 4, Blutzauber *„Elementargeist herbeirufen“*).

Ein zusätzliches Elementarportal oder Proben werden dafür nicht benötigt, aber der WuB entsprechend gesenkt.

Sollte die Herbeirufung misslingen, wenden sich alle Elementare – gebündelte wie ungebündelte – gegen den Zauberer / die Hexe.

Elementen Trotzen (KT)

Talentkategorie: *„Verdammnis“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 8
+ Talent „Diener der Verdammnis I“

Höchstrang: X

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 5 („Verdammnis“)*

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden erlittenen Schaden durch die Elemente (beispielsweise durch den Blutzauber „Feuerwand“) ignorieren.

Die schützende Wirkung wird als freie Aktion ausgelöst und hält eine ununterbrochene Anzahl von Runden gleich dem dreifachen Talentrang an.

Explosionskontrolle (KT)

Talentkategorie: *„Verdammnis“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 9
+ Talent „Diener der Verdammnis II“
+ Talent „Meditation I“

Höchstrang: V

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 5 („Verdammnis“)*

Pro Talentrang kann der Charakter eine Person (auch sich selbst) vor der Wirkung eines seiner eigenen Flächenwunder/-zauber verschonen. Pro Talentrang kann er das Talent einmal pro Kampf einsetzen.

Bild 46

Gegenstand schänden (AT)

Talentkategorie: *„Verdammnis“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 9
+ Talent „Handwerk I“
+ Talent „Einbetten I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 5 („Verdammnis“)*

Der Charakter kann pro Talentrang einen Zauber, dessen Manakosten maximal Stufe des Charakters - 1 beträgt, an einen bestimmten Gegenstand binden – so kann der Charakter beispielsweise in einen Krähenfuß zwei Talentränge für den Zauber „*Samielssicht*“ investieren und mit dem dritten Talentrang beispielsweise das Wunder „*Canaimasprung*“ an einen Ring binden.

Voraussetzung der Ausübung des Talents ist jedoch, dass der Gegenstand zuvor durch ein satanisches Ritual „geschändet“ wird unter Beifügung von doppelte LK Blut eines möglichst unschuldigen Menschen pro einzubettende Zauberstufe.

Pro gebundenem Talentrang erhält der Charakter +2 beim Wirken dieses jeweiligen Wunders, sofern er den Gegenstand bei sich führt. Die Manakosten für das jeweilige gebundene Wunder werden pro investierten Talentrang um jeweils 2 gesenkt, betragen jedoch mindestens 1.

Wird ein geschändeter Gegenstand zerstört, sind die investierten Talentränge nicht verloren und können (nach Ablauf von 1W20 Wochen) an einen anderen zu schändenden Gegenstand gebunden werden.

Ist ein vormaliger Heiliger Streiter, welcher über das Talent *„Gegenstand weihen“* verfügte, der Verdammnis anheimgefallen, so wandelt sich dessen nunmehr verloren gegangenes vormaliges Talent *„Gegenstand weihen“* in 1W20 Tagen in *„Gegenstand schänden“* und der Charakter erhält einen weiteren Talentrang hinzu. Für die Umwandlung muss der Charakter über das Talent *„Diener der Verdammnis verfügen“*.

Gütiger Herr (KT)

Talentkategorie: *„Verdammnis“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 2
+ Talent „Diener der Verdammnis I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 5 („Verdammnis“)*

Der Charakter ist geübt im Umgang mit dem Zauber *„Geben und Nehmen“*. Er erhält auf diesen Zauber einen Bonus (WuB) von +3 pro Talentrang.

Dem Charakter steht es frei, von dem unter dem Zauber *„Geben und Nehmen“* einem Gegner zugefügten Schaden den entsprechenden Bonusbetrag (+3 / Talentrang) als LK-Gewinn einer anderen anwesenden Person anstelle seiner eigenen Person zu geben.

Ist ein vormaliger Heiliger Streiter, welcher über das Talent *„Fürsorger“* verfügte, der Verdammnis anheimgefallen, so wandelt sich dessen nunmehr verloren gegangenes vormaliges Talent *„Fürsorger“* nebst allen Rängen in 1W20 Tagen in einen Rang (I) in *„Gütiger Herr“*. Für die Umwandlung muss der Charakter über das Talent *„Diener der Verdammnis verfügen“*.

Letztes Opfer (KT)

Talentkategorie: *„Verdammnis“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 10
+ Talent „Schnelle Reflexe I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 5 („Verdammnis“)*

Stirbt eine menschliche Person – gleich ob Freund oder Feind oder neutral – so kann der Charakter (max. Distanz 10m) einmal pro Kampf pro Talentrang diejenigen LK der sterbenden Person, welche diese zuletzt bei deren tödlichem Ereignis noch innehatte, auf sich selbst übertragen. Die Todesumstände – gleich welcher Art – haben keinen Einfluss auf die Anwendbarkeit des Talentes.

Der Einsatz des Talentes kostet den Charakter eine Kampfrunde.

Ist ein vormaliger Heiliger Streiter, welcher über das Talent *„Leibwächter“* verfügte, der Verdammnis anheimgefallen, so wandelt sich dessen nunmehr verloren gegangenes vormaliges Talent *„Leibwächter“* in 1W20 Tagen in *„Letztes Opfer“* und der Charakter erhält einen weiteren Talentrang hinzu. Für die Umwandlung muss der Charakter über das Talent *„Diener der Verdammnis verfügen“*.

Knechtschaft (KT)

Talentkategorie: *„Verdammnis“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 16
+ Talent „Diener der Verdammnis I“

Höchstrang: V

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 5 („Verdammnis“)*

Pro Talentrang kann der Charakter jeder selbst beschworenen bzw. selbst herbeigerufenen Wesenheit eine weitere Frage stellen bzw. einen weiteren Auftrag erteilen und die Zeit, die das Wesen ihm dienen muss, um 1 Stunde pro Talentrang verlängern.

Mächtige Beschwörung (KT)

Talentkategorie: *„Verdammnis“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 16
+ Talent „Diener der Verdammnis III“
+ Talent „Meditation I“

Höchstrang: V

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 5 („Verdammnis“)*

Pro Talentrang kann der Zauberer / die Hexe Punkte in Höhe von seinem Wert in GEI bei jedem seiner beschworenen Dämonen auf dessen Kampfwerte beliebig verteilen.

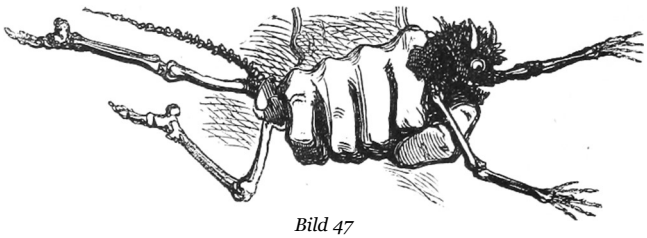

Bild 47

Mächtige Erweckung (KT)

Talentkategorie: *„Verdammnis“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 16
+ Talent „Diener der Verdammnis III“
+ Talent „Meditation I“

Höchstrang: V

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 5 („Verdammnis“)*

Pro Talentrang kann der Zauberer / die Hexe Punkte in Höhe GEI/2 auf die Kampfwerte eines jeden von ihm erweckten Untoten beliebig verteilen.

Mächtige Herbeirufung (KT)

Talentkategorie: *„Verdammnis“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 16
+ Talent „Diener der Verdammnis III“
+ Talent „Meditation I“

Höchstrang: V

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 5 („Verdammnis“)*

Pro Talentrang kann der Zauberer / die Hexe Punkte in Höhe von seinem / ihrem Wert in GEI bei jedem der herbeigerufenen Elementare auf deren Kampfwerte beliebig verteilen.

Meister & Schüler (KT)

Talentkategorie: *„Verdammnis“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 8
+ Talent „Manakraft I“
+ Talent „Diener der Verdammnis I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 3 („Verdammnis“)*

Ein Charakter kann pro Talentrang mit einem anderen Charakter, welcher auf niedrigerer Erfahrungsstufe steht, jedoch ebenfalls über das Talent *„Diener der Verdammnis“* verfügt, die Verbindung *„Meister & Schüler“* eingehen. Hiergegen kann sich der von seiner Stufe her unterlegene Charakter durch eine einmalige vergleichende GEI+AU-Probe versuchen zu wehren, wobei den Unterlegenen ein Malus von -2 pro Stufendifferenz trifft.

Gelingt dem künftigen Meister die vergleichende GEI+AU-Probe, gilt sein Talentrang in *„Meister & Schüler“* als eingesetzt und das Opfer verliert einen beliebigen Talentrang in einem beliebigen Talent nach dessen eigener Wahl.

Pro Talentrang, mithin pro *„Schüler“*, erhält von da an der *„Meister“* einen Bonus von jeweils +3 auf Angriff und Abwehr, wenn er in der Nähe seines *„Schülers“* kämpft (max. 10m Distanz). Jeder *„Schüler“* hingegen unterliegt einem entsprechenden Abzug von -3 auf Angriff und Abwehr in der Nähe seines *„Meisters“*.

Stirbt ein *„Schüler“*, so erlischt auch der Bonus des *„Meisters“*. Dessen vergebener Rang ruht und kann neu eingesetzt werden.

Stirbt hingegen der *„Meister“*, gelten alle *„Schüler“* als befreit und erhalten sowohl Ihren verlorenen Talentrang als auch ihren tatsächlichen Angriffs- und Abwehrwert zurück.

„Meister“ und *„Schüler“* können sich ohne Worte verständigen und spüren auch über große Entfernungen, wenn einer der ihren in Lebensgefahr schwebt (LK unter 5).

Ist ein vormaliger Heiliger Streiter, welcher über das Talent *„Geschwister im Geiste“* verfügte, der Verdammnis anheimgefallen, so wandelt sich dessen nunmehr verloren gegangenes vormaliges Talent *„Geschwister im Geiste“* nebst allen Rängen in 1W20 Tagen in einen Rang (I) in *„Meister & Schüler“*. Für die Umwandlung muss der Charakter über das Talent *„Diener der Verdammnis verfügen“*.

Meucheln (KT)

Talentkategorie: *„Verdammnis“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 10
+ Talent „Diener der Verdammnis I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 5 („Verdammnis“)*

Senkt die Abwehr des Gegners gegen Schaden durch das Talent **Hinterhältiger Angriff** um 5 pro Talentrang.

Gegen Ziele, die 2+ Größenkategorien (siehe Grundregelwerk / Buch 1, Seite 89) größer sind, ist das Talent wirkungslos.

Tod dem Licht (KT)

Talentkategorie: *„Verdammnis“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 10
+ Talent „Sehnenschneider I“

Höchstrang: V

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 5 („Verdammnis“)*

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf einen Nahkampfangriff gegen einen Heiligen Streiter oder gegen eine Kreatur des Lichts (Einhorn, Fee, Weiße Hexe etc.) führen, der nicht abgewehrt werden kann.

Vor dem Angriffswurf muss angesagt werden, dass das Talent zum Einsatz kommen soll, welches mit Talenten wie *„Brutaler Hieb“* und/oder *„Vergeltung“* kombiniert werden kann.

Ist ein vormaliger Heiliger Streiter, welcher über das Talent *„Verdammte zerschmettern“* verfügte, der Verdammnis anheimgefallen, so wandelt sich dessen nunmehr verloren gegangenes vormaliges Talent *„Verdammte zerschmettern“* in 1W20 Tagen in *„Tod dem Licht“* und der Charakter erhält einen weiteren Talentrang hinzu. Für die Umwandlung muss der Charakter über das Talent *„Diener der Verdammnis verfügen“*.

Untote Horden (KT)

Talentkategorie: *„Verdammnis“*

Voraussetzungen des Talentranges I:
Stufe 10
+ Talent „Diener der Verdammnis III“
+ Talent „Meditation I“

Höchstrang: X

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 5 („Verdammnis“)*

Pro Talentrang erhöht sich die Anzahl der erweckbaren und kontrollierbaren Untoten (entspricht der Stufe des Charakters) um 3.

Bild 48

INDEX

Adept.....S. 5
Aderschlitzer.....S. 5
Akrobat.....S. 5
Alchemie.....S. 5
Anführer.....S. 6
Aufopferung.....S. 6
Bändiger.....S. 6
Beschwörer.....S. 6
Bildung.....S. 7
Brutaler Hieb.....S. 7
Büchsenmacher.....S. 7
Charmant.....S. 7
Diebeskunst.....S. 8
Diener der Verdammnis.....S. 8
Durchschuss.....S. 9
Einbetten.....S. 9
Einstecker.....S. 10
Faustkämpfer.....S. 10
Fieser Schuss.....S. 10
Flagellant.....S. 10
Flink.....S. 10
Friedvoller Hieb.....S. 10
Frontheiler.....S. 11
Fürsorger.....S. 11
Gegenstand weihen.....S. 11
Geistige Einkehr.....S. 11
Geschwister im Geiste.....S. 12
Geschwister bis zum Schluss....S. 12
Glückspilz.....S. 12
Göttlicher Zorn.....S. 12
Hasardeur.....S. 13
Handwerk.....S. 13
Heiliger Streiter.....S. 13
Heimlichkeit.....S. 14
Heldenglück.....S. 14
Hinterhältiger Angriff.....S. 14
Hortfund.....S. 14
Ich muss weg!.....S. 15
Instrument.....S. 15
Jäger & Sammler.....S. 16
Kämpfer.....S. 16
Kann ich mal vorbei!.....S. 16
Kletterass.....S. 16
Knapp daneben.....S. 17
Kräuterheiler.....S. 17
Kräuterkundiger.....S. 17
Kugelfest.....S. 17
Kunstkenner.....S. 18
Lehrmeister.....S. 18
Leibwächter.....S. 19
Mächtiges Wunder.....S. 19
Manakraft.....S. 19
Manastrom.....S. 19
Manipulator.....S. 20
Meditation.....S. 20
Meister aller Klassen.....S. 20
Perfektion.....S. 20
Pistolero.....S. 20
Präziser Schuss.....S. 21
Prügler.....S. 21
Rohe Magie .....S. 21
Reiten.....S. 21
Rundumschlag.....S. 22
Salve.....S. 22
Sattelschütze.....S. 22
Scharfschütze.....S. 23
Schlitzohr.....S. 23
Schlagkraft.....S. 23
Schlossknacker.....S. 23
Schnellader.....S. 24
Schnelle Reflexe.....S. 24
Schütze.....S. 24
Schwimmen.....S. 24
Sehnenschneider.....S. 25
Sichere Hand.....S. 25
Sprachgenie.....S. 25
Standhaft.....S. 25
Stigmatisation.....S. 25
Stratege.....S. 26
Tiermeister.....S. 27
Tod Entrinnen.....S. 27
Todeskraft.....S. 27
Trassologe.....S. 27
Umgebung Spüren.....S. 28
Untrügliche Sinne.....S. 28
Verdammte zerschmettern..S. 28
Vergebung.....S. 28
Vergeltung.....S. 29
Verheerer.....S. 29
Vernichtender Schlag.....S. 29
Vertrautenband.....S. 30
Vertrauter.....S. 30
Voltigeur.....S. 30
Waffenloser Kampf.....S. 31
Wahrnehmung.....S. 31
Wissensgebiet.....S. 31
Wundarzt.....S. 31
Wundersamer Vertrauter....S. 32
Zäher Hund.....S. 33
Zehrender Spurt.....S. 33
Zweikämpfer.....S. 33
Zwei Waffen.....S. 33

Verdammnis-Talente:

Dämonenbrut.....S. 34
Dämonenzauber.....S. 34
Elementare Bündeln.....S. 34
Elementen Trotzen.....S. 35
Explosionskontrolle.....S. 35
Gegenstand schänden.....S. 35
Gütiger Herr.....S. 36
Knechtschaft.....S. 36
Letztes Opfer.....S. 36
Mächtige Beschwörung.....S. 36
Mächtige Erweckung.....S. 37
Mächtige Herbeirufung.....S. 37
Meister & Schüler.....S. 37
Meucheln.....S. 37
Tod dem Licht.....S. 38
Untote Horden.....S. 38

BILDNACHWEIS

[Sämtliche nachfolgenden Bilder sind gemeinfrei (public domain bzw. CCO) sofern nachfolgend nicht ausdrücklich unter „Titel“ anderweitig und in Fettdruck vermerkt.]

Bild Nr.	Titel	Maler / Künstler	Quelle
1 (Buch-cover)	Upper cover and spine of Richard Hakluyt, The principal navigations, voiages, traffiqves and discoueries of the English nation	George Bishop, Ralph Newberie and Robert Barker	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Leather_spines_(bookbinding)#/media/File:Binding_by_Zaehnsdorf,_1896.jpg
2 (Titel-bild)	Young Woman Overtaken by a Storm	Chevalier Féréol de Bonnemaison	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:1799_paintings_from_France#/media/File:Brooklyn_Museum_-_Young_Woman_Overtaken_by_a_Storm_-_Chevalier_F%C3%A9r%C3%A9ol_de_Bonnemaison.jpg
3	Détail de "La Nuit Verte"	Louis-Émile Dardoize	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Louis-%C3%89mile_Dardoize_-_La_Nuit_Verte_01.jpg
4	Fleuron from book: A discourse, delivered at Amherst, June 25, 1798	Preston, Samuel; Bell, Samuel	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:1798_Fleurons#/media/File:A_discourse,_delivered_at_Amherst,_June_25,_1798,_before_the_Benevolent_Lodge_of_Free_and_Accepted_Masons_Fleuron_W020147-4.png
5	Der Alchemist	Carl Spitzweg	https://commons.wikimedia.org/w/index.php?search=alchemist+spitzweg&title=Special:Search&fulltext=1#/media/File:The_alchemist,_by_Carl_Spitzweg.jpg
6	Jacques Cathelineau, généralissime vendéen	Anne-Louis Girodet de Russy-Trioson	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Jacques_Cathelineau#/media/File:Cathelineau.jpg
7	Der Bücherwurm	Carl Spitzweg	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Carl_Spitzweg_-_Der_B%C3%BCcherwurm#/media/File:Carl_Spitzweg_021.jpg
8	An Interior with a Lady, her Maid, and a Gentleman	Louis-Roland Trinquesse	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:1770s_genre_paintings#/media/File:Interior_with_a_Lady,_her_Maid,_and_a_Gentleman_by_Louis_Rolland_Trinquesse.jpg
9	Das süsse Schläfchen	Emanuel Spitzer	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Thieves_in_art#/media/File:Emanuel_Spitzer_Das_s%C3%BC%C3%9Fe_Schl%C3%A4fchen_1881.jpg
10	Death on the Pale Horse	Gustave Doré	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:4th_Horseman_of_the_Apocalypse#/media/File:Gustave_Dore_-_Death_on_the_Pale_Horse.png
11	Der Alchemist	David Tenier der Jüngere	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:An_alchemist_in_his_laboratory_Wellcome_L0075403.jpg#/media/File:An_alchemist_in_his_laboratory._Wellcome_L0051290.jpg
12	Die Flagellanten	Carl von Marr	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Self-flagellation_in_art#/media/File:Carl_von_Marr_Flagellanten.jpg
13	La mère et l'enfant	Henriette Browne	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Nurses_in_art#/media/File:Henriette_Browne_Mutter_Kind.jpg
14	Les Remords d´Oreste	William Adolphe Bouguereau	https://de.wikipedia.org/wiki/Erinnyen#/media/File:William-Adolphe_Bouguereau_(1825-1905)_-_The_Remorse_of_Orestes_(1862).jpg
15	Gamblers	Thomas Rowlandson	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Gambling_in_art#/media/File:Gamblers.jpg
16	The Blacksmith	Jean-Claude Bonnefond	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_blacksmiths#/media/File:Bonnefond-Blacksmith.jpg
17	Kreuzfahrers Rückkehr	Karl Friedrich Lessing	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Crusades_in_art#/media/File:Last_Crusader.jpg
18	Asesinato del general Venancio Flores	Juan Manuel Blanes	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Assassination_in_art#/media/File:Asesinato_del_general_Venancio_Flores.jpg
19	Timon von Athen **Lizenz:** **CC BY-SA 4.0** **Die Verbreitung erfolgt unter denselben Lizenzbedingungen**	Artist/Description: Watercolor by Johann Heinrich Ramberg of Act IV, Scene iii of Timon of Athens.	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Johann_Heinrich_Ramberg#/media/File:Timon_Laying_Aside_the_Gold.jpg bzw. Collection: Folger Shakespeare Library Accession number: ART Box R167 no. 26 (size L) Source/Photographer: Folger Shakespeare Library Digital Image Collection http://luna.folger.edu/luna/servlet/s/t6l3mv
20	Joaquinq Téllez-Girón, Marquise of Sanat Cruz	Francisco Goya	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_women_holding_musical_instruments#/media/File:Retrato_de_la_Marquesa_de_Santa_Cruz.jpg
21	Nina chantant la romance	Henri Nicolas van Gorp	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_standing_women_playing_musical_instruments_indoors#/media/File:Gorp_Nina_chantant_la_romance_(D_1967_1).jpg
22	Bataille d´Aboukir (Ausschnitt)	Antoine-Jean Gros	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Antoine-Jean_Gros_-_Bataille_d%27Aboukir,_25_juillet_1799_-_Google_Art_Project.jpg#/media/File:Antoine_Gros_Aboukir.jpg
23	Der Mauvais Pas an der Aiguille Méridionale d´Arves	Edward Theodore Compton	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Mountaineering_in_art#/media/File:Compton,_1895,_Der_Mauvais_Pas_an_der_Aiguille_M%C3%A9ridionale_d%E2%80%99Arves.jpg
24	Alexander von Humboldt	Friedrich Georg Weitsch	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Naturalists#/media/File:Alexandre_humboldt.jpg

Bild Nr.	Titel	Maler / Künstler	Quelle
25	Kunstkenner im Louvre	Gunnar Berndtson	https://commons.wikimedia.org/w/index.php?search=Kunstkenner&title=Special:Search&fulltext=1#/media/File:Taiteentuntijoita_Louvressa.jpg
26	The reading lesson	Léon Augustin Lhermitte	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Teaching_in_art#/media/File:L%C3%A9on_Augustin_Lhermitte_-_La_le%C3%A7on_de_lecture.jpg
27	La Prise des Tuileries (10 août 1792)	Henri-Paul Motte	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Swiss_guards_in_french_service_during_the_Ancien_Regime#/media/File:Tuileries_Henri_Motte.jpg
28	Mädchen in Betrachtung eines Marienbildes versunken	Ferdinand Georg Waldmüller	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Contemplation#/media/File:Waldm%C3%BCller_-_M%C3%A4dchen_in_Betrachtung_eines_Marienbildes_versunken_-_1853.jpeg
29	Prügelszene (ein Knecht wird von drei Mägden verprügelt)	Unbekannt	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Brawls#/media/File:Hinterglasbild_Pr%C3%BCgelszene.jpg
30	Poniatowski´s Last Charge at Leipzig	Richard Caton Woodville, Jr.	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:J%C3%B3zef_Antoni_Poniatowski#/media/File:Woodville_Richard_Caton_-_Poniatowski%27s_Last_Charge_at_Leipzig_1912.jpg
31	Dragon français du 19e régiment en Espagne, 1811	Eugène-Louis Bucquoy / Jacques Grancher	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Dragoons_(France)?uselang=de#/media/File:Dragon_fran%C3%A7ais_du_19e_r%C3%A9giment_en_Espagne,_1811.jpg
32	Auf Vorposten	Georg Friedrich Kersting	https://de.wikipedia.org/wiki/L%C3%BCtzowsches_Freikorps#/media/File:Kersting_-_Auf_Vorposten_1815.jpg
33	Geldkassette (möglw. Flandern), 18. Jh.	Unbekannt	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Strongboxes#/media/File:Box_(possibly_Flanders),_early_18th_century_(CH_18210577).jpg
34	Tři najády	Beneš Knüpfer	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Swimming_in_art#/media/File:Benes_Knupfer_1844-1910_-_Tri_najady.jpg
35	Anna Katharina Emmerick	Gabriel von Max	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Anna_Katharina_Emmerick#/media/File:Gabriel_von_Max_Die_ekstatische_Jungfrau_Katharina_Emmerich.jpg
36	Blüchers Rheinübergang mit der 1. Schlesischen Armee bei Kaub, Januar 1814	Wilhelm Camphausen	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Gebhard_Leberecht_von_Bl%C3%BCcher#/media/File:Wilhelm_Camphausen,_Bl%C3%BCchers_Rhein%C3%BCbergang_bei_Kaub.jpg
37	Der Schmetterlingsjäger	Carl Spitzweg	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_by_Carl_Spitzweg#/media/File:Carl_Spitzweg_033.jpg
38	Nach der Schule	Jakob Emanuel Gaisser	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jakob_Emanuel_Gaisser_Die_Rache.jpg#/media/File:Jakob_Emanuel_Gaisser_Nach_der_Schule.jpg
39	Die Rache	Jakob Emanuel Gaisser	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Revenge_in_art#/media/File:Jakob_Emanuel_Gaisser_Die_Rache.jpg
40	Voltigeure eines französischen Linieninfanterie-Regiments überqueren die Donau vor der Schlacht bei Wagram	Unbekannt	https://de.wikipedia.org/wiki/Voltigeure#/media/File:Voltigeurs_of_a_French_Line_regiment_crossing_the_Danube_before_the_battle_of_Wagram.png
41	Flying Ambulances by French battlefield surgeon Dominque-Jean Larrey	Edmond Lajoux	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Military_medicine#/media/File:Ambulance_of_the_French_Army.jpg
42	Spirit oft the Night	John atkinson Grimshaw	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_fairies#/media/File:John_Atkinson_Grimshaw_-_Spirit_of_the_Night.jpg
43	Poor little birdie teased	Richard Doyle	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Elves#/media/File:Poor_little_birdie_teased_by_Richard_Doyle.jpg
44	Prinz August sein Regiment (2. Schlesisches Infanterie Regiment) führend, Schlacht von Kulm 1813	Carl Röchling	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Carl_R%C3%B6chling#/media/File:83768_original.jpg
45	Très Riches Heures du duc de Berry	Limbourg Brothers	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_Lucifer#/media/File:Folio_108r_-_Hell.jpg
46	This image comes from Bill Nye's "Comic History of England".	Edgar Wilson "Bill" Nye	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Explosions_in_art#/media/File:137-ROGER_BACON_DISCOVERS_GUNPOWDER.jpg
47	Démon en main, une illustration dans le Dictionnaire infernal par Collin de Plancy	Louis Le Breton	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Drawings_of_demons_from_Dictionnaire_Infernal,_6th_edition#/media/File:D%C3%A9mon_en_main.png
48	Sacrilegious Robbery	Alessandro Magnasco	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Skeletons_acting_as_living_humans_in_art#/media/File:Alessandro_Magnasco_-_Sacrilegious_Robbery_-_WGA13856.jpg