

TALENTE FÜR DEN DISKURS

ABWINKEN

Silberzunge 8 (III)

Der Charakter weiß die Argumente seines Gegners geschickt abzumildern. Jede Art der Argumentation seines Gegenübers wird um 1 pro Talentrang gesenkt.

CHARMANT

Alle 1 (III), Silberzunge 1 (V)

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

In einem Diskurs erhält er auf Emotionale Argumente einen Bonus von +1 pro Talentrang.

CONTENANCE

Alle 1 (III), Silberzunge 1 (V)

Der Charakter versteht es, auch in einem längeren Diskurs die Ruhe zu bewahren. Pro Talentrang steigt die Willenskraft um +2.

EINREDEN

Silberzunge 8 (III)

Im Diskurs zielt der Charakter auf die Schwachstellen im Geist seines Gegenübers. Die Beharrlichkeit des Gegners wird gegen die Argumentation des Charakters um 1 pro Talentrang gesenkt.

EMPATH

Alle 8 (III), Silberzunge 4 (III)

1 pro Talentrang pro Diskurs kann der Charakter sein Argument perfekt anbringen und seinen Wert in Emotionales Argument für einen Angriff um den Wert von GEI/2 erhöhen.

Es ist möglich, mehrere Talentränge in einem einzigen Argument zu vereinen.

ENTSPANNEN

Silberzunge 1 (V)

Der Charakter ist geübt darin sich nach einem Diskurs schnell zu erholen. Pro Talentrang wird die natürliche Wiederherstellungsrate der WK um 1 erhöht.

FLINKE ZUNGE

Alle 1 (III), Silberzunge 1 (V)

Der Charakter erhält +1 pro Talentrang auf seine Raffinesse.

GESTIKER

Alle 8 (III), Silberzunge 4 (III)

1 pro Talentrang pro Diskurs kann der Charakter sein Argument perfekt anbringen und seinen Wert in Körperliches Argument für einen Angriff um den Wert von KÖR/2 erhöhen.

Es ist möglich, mehrere Talentränge in einem einzigen Argument zu vereinen.

GUTE MIENE ZUM BÖSEN SPIEL

Silberzunge 1 (I), Silberzunge 4 (II), Silberzunge 8 (III), Silberzunge 12 (IV), Silberzunge 15 (V)

Der Charakter kann seine Gefühle perfekt beherrschen. Zu Beginn eines Diskurses kann der Charakter seine eigene Basissympathie um 1 pro Talentrang verschlechtern.

LOGIKER

Alle 8 (III), Silberzunge 4 (III)

1 pro Talentrang pro Diskurs kann der Charakter sein Argument perfekt anbringen und seinen Wert in Rationales Argument für einen Angriff um den Wert von GEI/2 erhöhen.

Es ist möglich, mehrere Talentränge in einem einzigen Argument zu vereinen.

PANTOMIME

Alle 1 (III), Silberzunge 1 (V)

Der Charakter ist geübt darin sich auch ohne Worte auszudrücken. Er erhält auf Körperliche Argumente einen Bonus von +1 pro Talentrang.

PRINZ CHARMANT

Silberzunge 1 (I), Silberzunge 4 (II), Silberzunge 8 (III), Silberzunge 12 (IV), Silberzunge 15 (V)

Der Charakter weiß mit seinem Charme zu bestechen. Zu Beginn eines Diskurses kann der Charakter die Basissympathie des Gegenübers um 1 pro Talentrang verbessern.

SCHLITZOHRE

Alle 1 (III), Silberzunge 1 (V)

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

In einem Diskurs erhält er auf Rationale Argumente einen Bonus von +1 pro Talentrang.

STURKOPF

Alle 1 (III), Silberzunge 1 (V)

Der Charakter schafft es den Worten seiner Kontrahenten besser zu widerstehen. Er erhält pro Talentrang +1 auf seine Beharrlichkeit.

SYMPATHIKUS

Silberzunge 4 (I), Silberzunge 8 (III)

In einem Diskurs lernt man diesen Charakter erst so richtig schätzen. **Nach** einem Diskurs kann die Senkung der gegnerischen Basissympathie um 1 pro Talentrang verringert werden bzw. die gegnerische Basissympathie kann um 1 pro Talentrang erhöht werden.

TAUBE OHREN

Alle 8 (III), Silberzunge 4 (III)

Der Charakter ist es gewöhnt die Argumente seiner Gegner zu überhören. 1 pro Talentrang pro Diskurs darf der Charakter seine Beharrlichkeit um GEI erhöhen.

Es ist möglich, mehrere Talentränge in einem einzigen Beharrlichkeitswurf zu vereinen.

TOTSCHLAGARGUMENT

Silberzunge 15 (III)

Pro Talentrang kann die Silberzunge einmal alle 24 Stunden mit einer Argumentation ein Totschlagargument ausführen, gegen das keine Beharrlichkeit gewürfelt wird.

Das Totschlagargument muss vor dem Würfeln der Argumentations-Probe angekündigt werden und kann pro Talentrang mit maximal einem Talentrang eines anderen Talents (beispielsweise Logiker) kombiniert werden.

ÜBERHÖREN

Alle 1 (III), Silberzunge 1 (V)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Diskurs eine gegen ihn gerichtete Argumentation komplett ignorieren (zählt als freie Aktion). Dass der Charakter eine Argumentation überhören will, muss angesagt werden, bevor feststeht, ob diese Argumentation ihn trifft oder nicht.

TALENTE (OPTIONALE REGELN)

EINDRINGLICH

Alle 8 (III), Silberzunge 4 (III)

Der Charakter weiß seine Rhetorischen Manöver noch besser anzubringen. Pro Talentrang erhält der Charakter +1 auf den Einsatz aller Rhetorischen Manöver.

ENGELSGEDULD

Alle 8 (III), Silberzunge 4 (III)

Der Charakter ist ein Meister der Selbstbeherrschung. Pro Talentrang kann der Charakter einen Punkt Frust mehr ertragen.

GEDANKENSPRUNG

Alle 4 (III), Silberzunge 1 (III)

Der Charakter nutzt die Boni der verschiedenen Argumentationsarten gegenüber anderen noch geschickter. Verwendet der Charakter eine Argumentationsart, die einen Bonus gegenüber einer anderen Argumentationsart besitzt, wird dieser um +1 pro Talentrang erhöht.

GRUPPENZWANG

Silberzunge 4 (V)

Der Charakter weiß die Gruppendynamik vortrefflich für sich zu nutzen. Der Charakter erhält einen Bonus von +1 auf alle Argumentationsarten, ebenso wie die Beharrlichkeit der Gruppe um -1 gesenkt wird, für jedes Mitglied der gegnerischen Gruppe.

Bonus und Malus betragen dabei höchstens 2 pro Talentrang.

ORATOR

Alle 8 (III), Silberzunge 4 (III), Silberzunge 12 (V)

Der Charakter ist ein geschickter Redner, der mehr Rhetorische Manöver einsetzen kann. In einem Diskurs darf er pro Talentrang 1 Rhetorisches Manöver mehr einsetzen.

POPULIST

Silberzunge 4 (V)

Der Charakter weiß Dumme Völker vortrefflich zu beeinflussen. Der Charakter erhält pro Talentrang einen Bonus von +1 auf alle Argumentationsarten gegenüber einem Vertreter eines Dummen Volkes, ebenso wie dessen Beharrlichkeit um -1 gesenkt wird.

REPETITION

Alle 8 (III), Silberzunge 4 (III), Silberzunge 12 (V)

In einem Diskurs kann der Charakter pro Talentrang eines seiner bereits verwendeten Rhetorischen Manöver erneut verwenden.

RUHIG BLEIBEN

Alle 4 (III)

Der Charakter kann mit angestaumtem Frust besser umgehen. Der Malus durch Frustration wird um 1 pro Talentrang abgemildert.

SELBSTKONTROLLE

Silberzunge 4 (III)

Frustration ist nur eine flüchtige Erscheinung. 1 pro Talentrang pro Tag kann er aktionsfrei 1 Punkt Frust abbauen.

ÜBERGEHEN

Alle 1 (III), Silberzunge 1 (V)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Diskurs ein gegen ihn gerichtetes Rhetorisches Manöver komplett ignorieren (zählt als freie Aktion). Dass der Charakter ein Rhetorisches Manöver übergehen will, muss angesagt werden, bevor feststeht, ob dieses Rhetorische Manöver ihn trifft oder nicht.

UM GNADE WINSELN

Silberzunge 4 (III)

1 pro Talentrang pro Tag kann der Charakter einen Gegner daran hindern den Diskurs mit Waffengewalt zu beenden.

VERGLEICH

Silberzunge 4 (III)

1 pro Talentrang pro Tag kann der Charakter einem Gegner, der ihm einen Kompromiss unterbreitet einen Gegenvorschlag unterbreiten, den dieser wiederum annehmen kann. Wird dieser abgelehnt wird der Diskurs fortgesetzt.

WARTE!

Silberzunge 4 (III)

1 pro Talentrang pro Tag kann der Charakter einen Gegner daran hindern sich aus einem Diskurs zurückzuziehen.

Anmerkung: Sollte mit dem Diskurs, aber ohne Silberzunge gespielt werden können die Talentzugangsstufen der Silberzunge denen von ZAW entsprechen.

Vielen Dank an Sintholos für die Anregungen und Feedback.

<Talente für den Diskurs> von Dzaarion



Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0.
Dungeonslayers © Christian Kennig
<http://www.dungeonslayers.net>



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