TALENTE

DAS NEUE TALENTSYSTEM

Die Talente bauen nicht mehr aufeinander auf und die meisten Talente haben keine Voraussetzungen mehr. Stattdessen skalieren sie mit der Kompetenz des Charakters. Ein [Kampf]-Talent skaliert mit dem Grund-Angriffsbonus, ein [Fertigkeit]-Talent skaliert mit dem Rang der entsprechenden Fertigkeit und ein [Metamagie]-Talent skaliert mit der höchsten Zauberstufe, die ein Charakter wirken kann. Ein Charakter schaltet sozusagen mit Erreichen der benötigten Zahl neue Fähigkeiten frei.

UMGANG MIT WAFFEN

Es ist kein Talent nötig, um den Umgang mit einer Waffe zu erlernen. Wenn Du bereits den Umgang mit Kriegswaffen beherrschst und eine Woche lang den Umgang mit einer Waffe übst, legst Du am Ende der Zeit einen Wurf auf Deine Intelligenz ab, der SG beträgt 10. Gelingt der Wurf, kannst Du mit der Waffe umgehen. Du kannst bei dem Wurf nicht 10 nehmen.

Wenn Du den Umgang mit Kriegswaffen nicht beherrschst, ist es etwas schwieriger, den Umgang mit neuen Waffen zu lernen: Wenn Du für eine komplette Stufe mit der Waffe übst, kannst Du beim nächsten Stufenanstieg mit ihr umgehen. Ein Wurf ist nicht notwendig.

Ein Charakter, der mit einer Waffe kämpft, in deren Umgang er nicht geübt ist, erhält -4 auf seine Angriffswürfe.



[KAMPF]-TALENTE

BLIND KÄMPFEN [KAMPF]

- +0 Wenn Dein Ziel Tarnung hat, darfst Du verfehlte Angriffswürfe wiederholen.
- +1 In Dunkelheit kannst Du Dich ohne Abzüge bewegen.
- +6 Du hast Blindsicht (18m) und kennst die Position aller Kreaturen innerhalb 18 m.
- +11 Du hast Erschütterungssinn (36m), dies erlaubt es Dir, alles zu "sehen", was innerhalb von 36 m die Erde berührt
- +16 Du wirst nie auf dem falschen Fuß erwischt.

BLITZ [KAMPF]

- +0 Bei einem Sturmangriff kannst Du Deinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK für diese Runde aufgeben, dafür verursachst Du einen zusätzlichen W6 Schaden, wenn Du Dein Ziel triffst.
- +1 Wenn Du angreifst, darfst Du Deinen Grund-Angriffsbonus zu Deinem Schaden addieren, wenn Du dies wünschst. Du provozierst dann allerdings einen Gelegenheitsangriff.
- +6 Zusätzliche Angriffe, die Dir aufgrund Deines Grund-Angriffsbonus' zustehen, haben ab jetzt einen Abzug von -2 statt -5.
- +11 Immer, wenn Du einem Gegner mit Deinen
 Angriffen Schaden zufügst, kannst Du als BonusAktion sofort versuchen, diesen Gegner
 einzuschüchtern. Wenn der Wurf gelingt (der SG
 beträgt 20 + Stufe/TW des Gegners + Weisheitsmodifikator des Gegners + Boni gegen Furcht), ist
 der Gegner für eine Runde erschüttert.
 Erschütterte Gegner erhalten einen Abzug von -2
 auf Angriffs-, Attributs- und Rettungswürfe.
- +16 Volle Angriffe sind für Dich eine Standard-Aktion.

BLITZSCHNELLE REFLEXE [KAMPF]

- +0 Du erhältst einen Bonus von +3 auf Deine Reflexwürfe.
- +1 Wenn Dir ein Reflexwurf gegen einen Angriff gelingt und Du den halben Schaden erleiden würdest, erleidest Du stattdessen keinen Schaden. Hast Du diesen Vorteil bereits aus irgendeiner anderen Quelle erhalten, dann erleidest Du zusätzlich auch bei misslungenen Reflexwürfen nur den halben Schaden.
- +6 Statt einem Reflexwurf darfst Du eine Fertigkeitsprobe für Balancieren ablegen.
- +11 Du erhältst einen Bonus von +3 auf Deine Initiative.
- +16 Wenn Du eine volle Verteidigung ausführst, darfst Du Deine Stufe zu Deiner RK addieren.

EISERNER WILLE [KAMPF]

- +0 Du erhältst einen Bonus von +3 auf Deine Willenswürfe.
- +1 Wenn Du von einer Verzauberung betroffen wirst und Dein RW misslingt, kannst Du den RW eine Runde später mit dem gleichen SG wiederholen.
- +6 Wenn Du betäubt wärst, bist Du stattdessen benommen.
- +11 Du erhältst keine Einschränkungen durch Schmerz oder Furcht.
- +16 Du bist immun gegen Zwang.

FLÜCHTIGES ZIEL [KAMPF]

- +0 Du erhältst einen +2 Ausweichbonus auf die RK.
- +1 Du kannst nicht in die Zange genommen werden. Angreifer erhalten keine Boni für Angriffe von erhöhten Positionen.
- +6 Deine Gegner können Dir mit einem heftigen Angriff keinen zusätzlichen Schaden zufügen.
- +11 Verwirrende Verteidigung: Du darfst als schnelle Aktion einen Angriff, der gegen Dich gerichtet ist, auf eine Kreatur in dem von Dir bedrohten Gebiet ablenken, allerdings nicht auf den Angreifer selbst.
- +16 Du darfst bestimmen, dass ein Angriff, der Dich trifft, doch danebengeht. Dies kostet Dich eine schnelle Aktion.

GEFAHRENINSTINKT [KAMPF]

- +0 Du erhältst einen Bonus von +3 auf Initiativewürfe.
- +1 Wenn Du die Fertigkeiten Entdecken, Lauschen oder Suchen einsetzt, giltst Du immer als aktiv suchend. Wenn Du auf dem falschen Fuß erwischt bist oder von einem unsichtbaren Angreifer attackiert wirst, behältst Du trotzdem Deinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK.
- +6 Du darfst bei Fertigkeitswürfen für Entdecken, Lauschen oder Suchen 10 nehmen.
- +11 Wann immer eine Kreatur sich Dir auf 18 m oder weniger n\u00e4hert, darfst Du einen konkurrierenden Fertigkeitswurf f\u00fcr Motiv erkennen gegen einen Wurf f\u00fcr Bluffen der Kreatur ablegen. Wenn Dein Wurf gelingt, kennst Du den genauen Standort der Kreatur, auch wenn Du sie nicht sehen kannst.
- +16 Du bist niemals überrascht und kannst in der ersten Runde eines Kampfes normal handeln.

GEISTERJÄGER [KAMPF]

- +0 Deine nicht-magischen Angriffe haben eine 50%-Chance, körperlose Wesen zu treffen.
- +1 Du kannst körperlose und ätherische Kreaturen hören, als wären sie normale Kreaturen. (Schatten und ähnliche Kreaturen machen sich selten die Mühe, zu schleichen.)
- +6 Du kannst unsichtbare und ätherische Kreaturen sehen, als wären sie normale Kreaturen.
- +11 Deine Angriffe zählen, als verfügten Deine Waffen über die Eigenschaft Geisterhafte Berührung.
- +16 Alle Waffen und Rüstung, die Du trägst, erhalten die Eigenschaft Geisterhafte Berührung.

GROSSE ZÄHIGKEIT [KAMPF]

- +0 Du erhältst einen Bonus von +3 auf Deine Zähigkeitswürfe.
- +1 Du stirbst erst bei -20 TP statt -10 TP.
- +6 Du erhältst einen zusätzlichen TP pro Stufe (rückwirkend).
- +11 Du erhältst Schadensreduzierung 5/-.
- +16 Du bist immun gegen die Zustände Erschöpft und Entkräftet. Für jeden Zustand, gegen den Du bereits immun bist, erhältst Du stattdessen +1 TP/ Stufe (rückwirkend).

HINTERHÄLTIGE WUNDE [KAMPF]

- +0 Immer, wenn Du einem Gegner Schaden zufügst, wird dieser um 1 erhöht.
- +1 Als Standardaktion kannst Du mit einer Waffe einen Angriff ausführen, der das Ziel verlangsamt.

- Für jede vollen fünf Punkte Schaden wird die Bewegungsrate des Ziels um 1,50 m reduziert. Diese Verlangsamung verschwindet erst, wenn der Schaden geheilt ist.
- +6 Als Standardaktion kannst Du mit einer Waffe einen Angriff ausführen, der zusätzlich 2W4 Attributsschaden auf die Geschicklichkeit des Ziels verursacht.
- +11 Jeder Angriff, den Du mit einer Waffe ausführst, verursacht tödlichen Schaden, auch wenn das Ziel über die Fähigkeit Regeneration verfügt. Ein lebendiges Ziel muss einen Zähigkeitswurf bestehen oder ist für eine Runde benommen.

 Der SG für den Wurf beträgt 10 + Deine halbe Stufe + Dein Charismamodifikator.
- +16 Als Standardaktion kannst Du einen Angriff ausführen, der das Ziel für eine Runde benommen macht, wenn ihm ein Zähigkeitswurf misslingt. Der SG für den Wurf beträgt 10 + Deine halbe Stufe + Dein Intelligenzmodifikator.

JÄGER [KAMPF]

- +0 Die Abzüge für Fernkampfangriffe auf schwankendem Untergrund (z.B. Schiff oder zu Pferd) werden halbiert.
- +1 Du kannst einen Fernkampfangriff als Standardaktion während Deiner Bewegung ausführen und Dich einen Teil Deiner Bewegungsrate vor und einen Teil nach dem Angriff bewegen.
- +6 Du erhältst keine Abzüge für Fernkampfangriffe von schwankenden Untergründen oder vom Rücken eines galoppierenden Reittiers.
- +11 Du kannst eine volle Aktion verwenden, um Dich mit Deiner doppelten Bewegungsrate zu bewegen und dabei einen einzelnen Fernkampfangriff auszuführen. Dieser Angriff darf irgendwann während Deiner Bewegung ausgeführt werden.
- +16 Du kannst eine volle Aktion verwenden, um mit dem vierfachen Deiner Bewegungsrate zu rennen und dabei einen einzelnen Fernkampfangriff auszuführen. Dieser Angriff darf irgendwann während Deiner Bewegung ausgeführt werden. Du behältst Deinen Geschicklichkeitsmodifikator auf die RK, während Du rennst.

KAMPF MIT ZWEI WAFFEN [KAMPF]

- +0 Du erhältst keine Abzüge dafür, dass Du Dinge mit Deiner Zweithand erledigst. Wenn Du einen Angriff oder einen vollen Angriff ausführst, kannst Du mit Deiner Zweitwaffe ebenso viele Angriffe ausführen wie mit Deiner Hauptwaffe.
- +1 Solange Du mit zwei Waffen kämpfst, erhältst Du für jeden Angriff, den Dir Dein Grund-Angriffsbonus ermöglicht, einen zusätzlichen Gelegenheitsangriff. Diese zusätzlichen Gelegenheitsangriffe müssen mit der Zweitwaffe ausgeführt werden.
- +6 Du erhältst einen Schildbonus von +2 auf Deine RK, wenn Du mit zwei Waffen kämpfst und nicht auf dem falschen Fuß erwischt bist.
- +11 Du darfst eine Finte als schnelle Aktion ausführen.
- +16 Wenn Du mit zwei Waffen k\u00e4mpfst und nicht auf dem falschen Fu\u00db erwischt bist, darfst Du den Verbesserungsbonus entweder Deiner Haupt- oder Deiner Zweitwaffe als Schildbonus zu Deiner RK addieren.

KAMPFSCHULE [KAMPF]

- +0 Zuerst gibst Du Deinem Kampfstil einen Namen (wie etwa "Hammer und Amboss Technik", "Halbmond-Stil" oder "Pfad des Gewitterstreit-kolbens"). Dieser Kampfstil funktioniert nur mit einer kleinen Anzahl von Nahkampfwaffen (wie etwa: eine) und Du musst dem Spielleiter die Verbindung der Waffen mit dem Kampfstil auf halbwegs vernünftige Art erklären können. Wann immer Du Deinen Kampfstil im Nahkampf einsetzt, erhältst Du einen Bonus von +2 auf Deine Angriffswürfe.
- +1 Die Vertiefung der Lehre Deines Kampfstils verleiht Dir große Schlagkraft, Du erhältst einen Bonus von +2 auf Schadenswürfe im Nahkampf.
- +6 Wenn Du einen Gegner mit den Angriffen Deiner Kampfschule triffst, muss er einen Zähigkeitswurf ablegen. Der SG beträgt 10 + Deine halbe Stufe
 + Dein Stärkemodifikator. Wenn der Wurf misslingt, ist er eine Runde lang benommen.
- +11 Während Du Deinen Kampfstil anwendest, darfst Du für Angriffe 10 nehmen, statt zu würfeln. Wenn ein Gegner versucht, Dich zu entwaffnen, während Du eine Waffe Deines Kampfstils benutzt, wird der SG für das Entwaffnen um 4 erhöht.
- +16 Du erhältst einen Bonus von +5 auf alle Angriffe, die Du nach dem ersten Angriff dieser Runde ausführst. Wenn Du einen Gegner in einer Runde zwei Mal triffst, erhältst Du für alle weiteren Angriffe Kampfvorteil.

KERNSCHUSS [KAMPF]

- +0 Wenn Du Dich innerhalb von 9 m zu Deinem Ziel befindest, erhältst Du einen Bonus von +3 auf Deine Angriffswürfe im Fernkampf.
- +1 Du addierst Deinen Grund-Angriffsbonus auf Schadenswürfe von Fernkampfangriffen auf Gegner innerhalb der doppelten Grundreichweite Deiner Fernkampfwaffe.
- +6 Du provozierst keine Gelegenheitsangriffe, wenn Du einen Fernkampfangriff ausführst.
- +11 Wenn Du mit einer Fernkampfwaffe ausgerüstet bist, darfst Du Gelegenheitsangriffe auf Gegner durchführen, die einen solchen innerhalb von 9 m von Dir provozieren. Bewegung in diesem Gebiet allein provoziert aber noch keinen Gelegenheitsangriff.
- +16 Du darfst als volle Aktion einen Fernkampfangriff gegen jeden Gegner innerhalb der doppelten Grundreichweite Deiner Fernkampfwaffe ausführen. Du darfst dann keine anderen zusätzlichen Angriffe wie durch Deinen Grund-Angriffsbonus etc. ausführen. Wirf einen Angriffswurf für die komplette Runde und vergleiche das Ergebnis mit der jeweiligen RK der Gegner in Reichweite.

KOMMANDANT [KAMPF][ANFÜHREN]

- +0 Dein Kommandowert entspricht Deinem Grund-Angriffsbonus geteilt durch fünf (aufgerundet).
- +1 Du kannst eine Gruppe Anhänger sammeln. Dein Wert in Anführen entspricht Deinem Grund-Angriffsbonus plus Deinem Charismamodifikator.

- +6 Du kannst das Kommando an einen Gefolgsmann abgeben. Ein Gefolgsmann ist eine intelligente und loyale Kreatur, deren HG mindestens zwei niedriger ist als Deine Trefferwürfel. Gefolgsleute erhalten eine Stufe, wenn Du eine erhältst.
- +11 Du kannst mit einer schnellen Aktion Deine Truppen sammeln: Eine Minute lang dürfen alle Verbündeten ihre Rettungswürfe gegen Furcht wiederholen und erhalten für diese Zeit einen Moralbonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe. Es profitieren nur jene Verbündeten von diesen Vorteilen, die Deine Sprache verstehen.
- +16 Alle Deine Verbündeten in einem Radius von 30 m, die Dich sehen können, erhalten einen Moralbonus von +2 auf alle Rettungswürfe.

MAGIERTÖTER [KAMPF]

- +0 Deine Magieresistenz beträgt 5 + Deine Stufe.
- +1 Wenn Du Schaden zufügst, wird dieser als Malus auf Konzentrationswürfe bis zu Deiner nächsten Runde angewandt. Hierfür gilt der gesamte in Deiner Runde zugefügte Schaden.
- +6 Gegner in von Dir bedrohten Feldern können nicht defensiv zaubern.
- +11 Deine Angriffe ignorieren Ablenkungsboni auf die RK des Ziels.
- +16 Wenn eine Kreatur einen Teleportations-Effekt in einem Radius von 30 m zu Dir nutzt, kannst Du entscheiden, ebenfalls teleportiert zu werden.

 Dies ist keine Aktion.

MEISTERTAKTIKER [KAMPF]

- Wenn Du und ein Verbündeter einen Gegner in die Zange nehmt, erhaltet Ihr einen Bonus von +4 statt
 +2 auf den Angriffswurf.
- +1 Du darfst eine Finte als schnelle Aktion ausführen.
- +6 Du darfst als Bewegungsaktion ein benachbartes Feld zu schwierigem Terrain machen.
- +11 Um festzulegen, welchen Gegner Du mit Deinen Verbündeten in die Zange nimmst, darfst Du bestimmen, dass Deine Position auf einem beliebigen benachbarten Feld ist. Du bleibst aber auf Deinem Feld stehen.
- +16 Du ignorierst bei Deinen Gegnern alle Boni durch Deckung außer für volle Deckung (100% Grad der Deckung).

MÖRDERISCHE ABSICHT [KAMPF]

- +0 Du kannst einen Coup de Grace als Standardaktion ausführen
- +1 Wenn Du einen Gegner tötest, erhältst Du für eine Minute einen Moralbonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe.
- +6 Du darfst einmal pro Runde einen Gelegenheitsangriff gegen einen Gegner ausführen, der seinen Geschicklichkeitsmodifikator nicht auf seine RK anrechnen darf.
- +11 Du darfst einen Coup de Grace gegen betäubte Gegner ausführen.
- +16 Du darfst einen Coup de Grace gegen benommene Gegner ausführen.

MOLOCH [KAMPF]

- +0 Für Würfe, bei denen die Größe eine Rolle spielt, darfst Du bestimmen, dass Du als eine Kategorie größer giltst (z.B. Ansturm, Überrennen, ein schweres Objekt bewegen).
- +1 Du provozierst keine Gelegenheitsangriffe, wenn Du das Feld eines Gegners betrittst.
- +6 Du erhältst einen Bonus von +4 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen Objekte. Du kannst Energieeffekte zerstören, wenn Du ihnen 30 oder mehr Schadenspunkte zufügst.
- +11 Wenn Du einen erfolgreichen Ansturm- oder Überrennen-Angriff gegen einen Gegner durchführst, fügst Du automatisch Schaden wie mit einem waffenlosen Angriff zu.
- +16 Du kannst mit Steinen werfen wie ein Riese, dessen Stärke kleiner oder gleich Deiner Stärke ist. Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe, wenn Du Steine wirfst.

PHALANGIT [KAMPF]

- +0 Du darfst Gelegenheitsangriffe ausführen, wenn Du auf dem falschen Fuß erwischt bist.
- +1 Jeder Ausweichbonus, den Du auf Deine RK erhältst, gilt auch für benachbarte Verbündete, so lange sie neben Dir bleiben und Du den Bonus hast.
- +6 Ein Sturmangriff gegen Dich provoziert einen Gelegenheitsangriff von Dir. Dieser Gelegenheitsangriff zählt als vorbereitet und wird mit einer aufgesetzten Waffe ausgeführt, welche doppelten Schaden verursacht.
- +11 Du kannst mit einer Waffe mit Reichweite angreifen, als hätte sie keine Reichweite. Als Charakter von mittlerer Größe bedrohst Du also auch benachbarte Felder.
- +16 Du darfst Verbündeten einmal pro Runde als freie Aktion helfen (s. Jemand anderem helfen). Deine Hilfe zählt in doppelter Höhe.

RECHTSCHAFFENE ZERSTÖRUNG [KAMPF]

Für alle folgenden Vorteile gilt: Der SG für Rettungswürfe beträgt 10 + Deine halbe Stufe + Dein Charismamodifikator. Fernkampfwaffen verleihen die Vorteile ihren Geschossen.

- +0 Jede Waffe, die Du verwendest, hat einen Verbesserungsbonus von (+1/3 / Stufe) neben allen anderen Eigenschaften. Dies gilt auch für unbewaffnete Angriffe.
- +1 Wie oben, zusätzlich die besondere Eigenschaft Brennend: Eine brennende Waffe setzt alles in Brand, womit sie in Berührung kommt. Wenn Du einen Gegner triffst, muss dieser einen Reflexwurf bestehen, andernfalls fängt er Feuer und erleidet jede Runde 1W6 Schaden durch das Feuer, bis es gelöscht ist.
- +6 Wie oben, aber statt Brennend die besondere Eigenschaft Heilig: Die Waffe ist von guter Gesinnung und verursacht 2W6 zusätzlichen Schaden gegen böse Kreaturen. Böse Kreaturen, die versuchen, diese Waffe zu tragen, erhalten eine negative Stufe. Wenn die Waffe abgelegt wird, verschwindet die negative Stufe.
- +11 Wie oben, zusätzlich die besondere Eigenschaft Sonne: Die Waffe verströmt gleißendes Licht. Wenn Du einen Gegner triffst, muss dieser einen

- Reflexwurf bestehen, andernfalls ist er eine Runde lang blind. Die Waffe hat außerdem den Effekt des Zaubers Tageslicht (18 m Radius erhellt).
- +16 Wie oben, zusätzlich die besondere Eigenschaft Hinrichtung: Wenn Du einen Gegner triffst, muss dieser einen Zähigkeitswurf bestehen, andernfalls stirbt er. Dies ist ein Todes-Effekt.

RIESENTÖTER [KAMPF]

- +0 Wenn Du im Ringkampf versuchst, jemanden zu ergreifen, provozierst Du keine Gelegenheitsangriffe.
- +1 Du erhältst einen Ausweichbonus von +4 auf Deine RK und Reflexwürfe gegen Angriffe von Kreaturen, die eine höhere (natürliche, nicht durch eine Waffe) Reichweite haben als Du.
- +6 Du erhältst Kampfvorteil gegen Kreaturen, die Du angreifst und die größer sind als Du. Außerdem provozieren Kreaturen mit dem Talent Verbesserter Ringkampf weiterhin Gelegenheitsangriffe. Du darfst diesen Angriff auch dann ausführen, wenn Du keines der Felder Deines Gegners bedrohst.
- +11 Wenn Du versuchst, einen Gegner zu Fall zu bringen, darfst Du bestimmen, ob er seinen Stärkeoder Geschicklichkeitsmodifikator bei der konkurrierenden Probe einsetzt.
- +16 Wenn Du als Angreifer oder Verteidiger in einen Ansturm oder Ringkampf verwickelt bist oder in den Versuch, jemanden zu Fall zu bringen, darfst Du bestimmen, dass die Größenmodifikatoren aller Beteiligter nicht zur Anwendung kommt. (Du darfst nicht bestimmen, dass nur der Modifikator eines Beteiligten nicht angewendet wird.)

SCHARFSCHÜTZE [KAMPF]

- +0 Die Reichweiten Deiner Fernkampfwaffen sind 50% höher. Alle Vorteile gegen Gegner innerhalb von 9 m kommen nun gegen Gegner innerhalb von 18 m zur Geltung.
- +1 Du erhältst nicht länger den Abzug von -1, wenn Du in einen Nahkampf schießt und Deine Fernkampfangriffe treffen nicht unbeabsichtigt ein anderes Ziel in Nah- oder Ringkämpfen.
- +6 Deine Fernkampfangriffe ignorieren jede Deckung außer voller Deckung (100%).
- +11 Gegner, die von Dir mit einem Fernkampfangriff getroffen werden, wissen nicht automatisch, woher der Schuss kam und müssen Dich ganz normal finden
- +16 Wenn Du einen Gegner mit einem Fernkampfangriff triffst, gilt das als potentieller kritischer Treffer. Wenn Deine Fernkampfwaffe eine erhöhte Chance auf kritische Treffer hat (19-20 oder besser), erhöhe den Multiplikator für kritischen Schaden um x1.

SCHLACHTFELDRÄUBER [KAMPF]

- +0 Du kannst ein Objekt als freie Aktion verstauen oder hervorholen.
- +1 Du erhältst einen Bonus von +3 auf Versuche, einen Gegner zu entwaffnen. Wenn Du Gegenstände vom Boden aufhebst, provozierst Du keine Gelegenheitsangriffe.
- Wenn Du einen Gegner erfolgreich im Ringkampf festhältst, darfst Du ihm als freie Aktion einen Ring, ein Amulett, ein Hals- oder Armband, Gürtel, Stirnreif oder ähnliche Gegenstände abnehmen. Du darfst Gegenstände während einer Bewegungsaktion aufheben.
- +11 Wenn Du Dich mit einem Gegner im Ringkampf befindest, darfst Du als freie Aktion versuchen, mit einem Fertigkeitswurf für Magischen Gegenstand benutzen einen seiner magischen Gegenstände zu aktivieren oder zu deaktivieren. Du darfst als freie Aktion den Wert eines Gegenstands schätzen.
- +16 Du darfst bei Fertigkeitswürfen für Magischen Gegenstand benutzen und Fingerfertigkeit 10 nehmen.

WAFFENFINESSE [KAMPF]

- +0 Du kannst Deinen Geschicklichkeitsmodifikator statt Deinem Stärkemodifikator für Deine Nahkampfangriffe verwenden.
- +1 Wenn Du Spezialangriffe wie einen Ansturm oder eine Finte auf einen Gegner ausführst, dessen Geschicklichkeitsmodifikator kleiner ist als Deiner, dann erhältst Du Kampfvorteil, auch wenn Dein Grund-Angriffsbonus nicht größer ist.
- +6 Du kannst Deinen Geschicklichkeitsmodifikator statt Deinem Stärkemodifikator verwenden, wenn Du versuchst, einen Gegner zu Fall zu bringen.
- +11 Du kannst Deinen Geschicklichkeitsmodifikator statt Deinem Stärkemodifikator auf Deinen Schaden im Nahkampf anrechnen.
- +16 Du darfst einmal pro Runde einen Gelegenheitsangriff auf einen Gegner ausführen, der im Nahkampf getroffen wird.

WEISER SCHLAG [KAMPF]

- +0 Für Nahkampfangriffe darfst Du Deinen Weisheitsmodifikator statt Deinem Stärkemodifikator verwenden
- +1 Du hast Kampfvorteil gegen Gegner, deren Geschicklichkeit *und* Weisheit niedriger als Deine Weisheit ist, unabhängig von den Grund-Angriffsboni.
- +6 Die Chance für kritische Treffer Deiner Nahkampfangriffe verdoppelt sich.
- +11 Der Multiplikator für kritische Treffer wird verdoppelt (x2 wird x3, x3 wird x5 und x4 wird x7).
- Deine Nahkampfangriffe werden behandelt, als hättest Du eine magische Waffe mit einem Verbesserungsbonus, der Deinem (positiven)
 Weisheitsmodifikator entspricht.

WELLENBRECHER [KAMPF]

- Du erhältst pro Runde zusätzliche Gelegenheitsangriffe in Höhe Deines (positiven)
 Geschicklichkeitsmodifikators.
- +1 Immer, wenn Du einen Gegner im Nahkampf ausschaltest, kannst Du sofort einen zusätzlichen Nahkampf-Folgeangriff gegen einen anderen Gegner in Deiner Reichweite durchführen. Vor diesem Folgeangriff kannst Du Dich nicht bewegen. Dieser Folgeangriff zählt als Gelegenheitsangriff.
- +6 Du darfst vor oder nach Deinen Folgeangriffen einen zusätzlichen 1,50m-Schritt ausführen.
- +11 Immer, wenn Du einen Gegner im Nahkampf ausschaltest, kannst Du eine Aura der Angst um Dich herum schaffen, die alle Gegner innerhalb von 3 m betrifft. Der SG für den RW beträgt 10 + die TW des ausgeschalteten Gegners.
- +16 Wenn Du Kampfvorteil gegen einen Gegner hast, provoziert dieser Gelegenheitsangriffe von Dir, sobald er sich in von Dir bedrohte Felder bewegt oder Dich angreift.

WIRBELWIND [KAMPF]

- +0 Als volle Aktion darfst Du einen Angriff gegen alle Gegner in Reichweite ausführen. Wirf einen Angriffswurf für die gesamte Runde und vergleiche das Ergebnis mit der jeweiligen RK der Gegner.
- +1 Du erhältst einen Bonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Balancieren.
- +6 Als volle Aktion darfst Du Dich normal bewegen und einen Angriff gegen jeden Gegner ausführen, den Du unterwegs erreichen kannst. Wirf einen Angriffswurf für die gesamte Runde und vergleiche das Ergebnis mit der jeweiligen RK der Gegner.
- +11 Wenn Du einen Wirbelwind-Angriff ausgeführt hast, darfst Du gegen jeden Gegner, der ein von Dir bedrohtes Feld betritt, einen Gelegenheitsangriff
- +16 Als volle Aktion kannst Du einen Sturmangriff ausführen, Du überrennst dabei alle Gegner auf dem Weg und darfst einen Angriff gegen jeden Gegner ausführen, den Du unterwegs erreichen kannst. Wirf einen Angriffswurf für die gesamte Runde und vergleiche das Ergebnis mit der jeweiligen RK der Gegner.

ZEN-BOGENSCHÜTZE [KAMPF]

- +0 Du darfst für Angriffswürfe im Fernkampf Deinen Weisheitsmodifikator statt Deinem Geschicklichkeitsmodifikator verwenden.
- +1 Jeder Gegner, den Du hören kannst, wird für Fernkampfangriffe so behandelt, als ob Du ihn sehen könntest.
- +6 Wenn Du einen Berührungszauber wirkst, kannst Du ihn mit einem Fernkampfangriff auf das Ziel wirken. Dazu musst Du allerdings immer noch treffen.
- +11 Du darfst als volle Aktion einen Fernkampfangriff ausführen und erhältst einen Erkenntnisbonus von +20 auf den Angriffswurf.
- +16 Du darfst als volle Aktion einen Fernkampfangriff ausführen und erhältst einen Erkenntnisbonus von +20 auf den Angriffswurf. Wenn Du triffst, ist dieser Angriff ein potentieller kritischer Treffer. Wenn die Chance für kritische Treffer Deiner Waffe erhöht ist (19-20 oder besser), wird der Multiplikator um x1 erhöht

[FERTIGKEIT]-TALENTE

AKROBATIK [FERTIGKEIT]

Skaliert mit dem Rang der Fertigkeit Turnen.

- Du erhältst einen Bonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Turnen.
- Wenn Du im Nahkampf die defensive Kampfweise einsetzt, erhöht sich der Bonus auf Deine RK nochmal um +1. Der Bonus erhöht sich um +1 für jede weiteren zehn Ränge in Turnen (+2 bei Rang 14, +3 bei Rang 24 etc.).
- Wenn ein Gegner versucht, Dich zu überrennen, niederzureiten oder Dich mit einem Ansturm angreift, kannst Du mit einem erfolgreichen Wurf auf Turnen versuchen, auszuweichen. Der SG beträgt 25 + den Grund-Angriffsbonus des Angreifers. Wenn Dein Wurf gelingt, bleibst Du auf Deinem Feld stehen und wirst von dem Angriff nicht betroffen, der Gegner setzt seine Bewegung in gerader Linie bis zur maximal möglichen Distanz fort. Wenn Dein Wurf misslingt, provozierst Du einen Gelegenheitsangriff von dem Angreifer.
- Wenn Dir ein Wurf auf Turnen mit einem SG von 40 gelingt, darfst Du Dich während eines 1,50m-Schritts um bis zu 3 m bewegen.
- 19 Wenn Du eine Aktion ausführst, die einen Gelegenheitsangriff provoziert, kannst Du einen Wurf auf Turnen für jeden Gegner ablegen, der einen Gelegenheitsangriff ausführen will. Wenn der Wurf gelingt, provozierst Du keinen Gelegenheitsangriff von dem Gegner. Der SG beträgt 30 + den Grund-Angriffsbonus des jeweiligen Gegners.

ANFÜHREN [FERTIGKEIT]

Skaliert mit dem Rang der Fertigkeit Diplomatie.

- Wenn Dir ein Wurf für Diplomatie mit einem SG von 20 gelingt, kannst Du den Zauber Befehl als zauberähnliche Fertigkeit einsetzen. Der SG des Willenswurfs dagegen beträgt 10 + Deine halbe Stufe + Dein Charismamodifikator.
- Dein natürliches Talent zum Anführer zieht Anhänger an. Dein Wert in Anführen entspricht Deinen Rängen in Diplomatie + Dein Charismamodifikator.
- Du erhältst einen Gefolgsmann. Ein Gefolgsmann ist eine loyale und intelligente Kreatur, deren HG mindestens 2 unter Deiner Stufe liegt. Gefolgsleute erhalten eine Stufe, wenn Du eine erhältst.
- Wenn Dir ein Wurf für Diplomatie mit einem SG von 30 gelingt, kannst Du den Zauber Geas/Auftrag als zauberähnliche Fertigkeit einsetzen. Der SG des Willenswurfs dagegen beträgt 10 + Deine halbe Stufe + Dein Charismamodifikator.
- Wenn Dir ein Wurf für Diplomatie mit einem SG von 40 gelingt, kannst Du den Zauber Mächtiger Befehl als zauberähnliche Fertigkeit einsetzen. Der SG des Willenswurfs dagegen beträgt 10 + Deine halbe Stufe + Dein Charismamodifikator, die effektive Zauberstufe entspricht Deinem Bonus auf Würfe für Diplomatie.

AUGE EINES HÄNDLERS [FERTIGKEIT]

Skaliert mit dem Rang der Fertigkeit Schätzen.

- Du erhältst einen Bonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Schätzen.
- Du erkennst automatisch, ob es sich bei einen Gegenstand um Standardware, eine Meisterarbeit oder einen magischen Gegenstand handelt.
- Mit einem Zeitaufwand von 10 Minuten kannst Du die Eigenschaften eines magischen Gegenstands erkennen, wie er aktiviert wird (falls notwendig) und wie viele Ladungen er noch hat (falls er welche hat). Dazu muss Dir ein Wurf auf Schätzen gelingen, der SG beträgt 10 + die Zauberstufe des Gegenstands.
- Du darfst einmal pro Runde als freie Aktion einen Wurf auf Schätzen ablegen, um wie oben einen magischen Gegenstand zu identifizieren. Der SG beträgt 20 + die Zauberstufe des Gegenstands.
- Du weißt auf einen Blick, welcher der wertvollste Gegenstand in einer Auswahl ist, etwa der hochwertigste magische Gegenstand, den ein Gegner trägt oder der teuerste Gegenstand in einem Drachenhort. Du erkennst ein Artefakt automatisch, wenn Du eins siehst.

BERITTENER KAMPF [FERTIGKEIT]

Skaliert mit dem Rang der Fertigkeit Reiten.

- Einmal pro Runde darfst Du versuchen, einen Treffer gegen Dein Reittier zu neutralisieren, indem Du einen Wurf für Reiten ablegst. Der SG entspricht der RK, die der Angriff getroffen hätte. Angriffe, die keinen Wurf zum Treffen benötigen, können so nicht neutralisiert werden.
- Wenn Du auf einem Reittier sitzt, darfst Du einen Sturmangriff gegen ein Ziel ausführen, an dem sich Dein Reittier vorbei bewegt. Dazu muss sich Dein Reittier bis zu dem Punkt Deines Angriffs in einer geraden Linie bewegen.
- 9 Du erhältst keine Abzüge auf Würfe für Reiten oder Mit Tieren umgehen, wenn Du ungewöhnliche Kreaturen wie magische Bestien oder Drachen reitest oder trainierst.
- Du kannst Deinen Wurf auf Reiten verwenden anstelle von Würfen für Balancieren, Springen oder Reflexwürfe Deines Reittiers.
- Wenn ein Zauber Dein Reittier betreffen würde, kannst Du den Effekt auf Dich umlenken. Wenn ein Zauber Dich treffen würde, kannst Du ihn auf Dein Reittier umlenken.

BÜROKRAT [FERTIGKEIT][ANFÜHREN]

Skaliert mit dem Rang der Fertigkeit Schätzen.

- Für eine Arbeit als Verwalter erhältst Du ein Gehalt von 1GS/Woche für jeden Rang in Schätzen.
- Du kannst eine Gruppe Anhänger sammeln. Dein Wert in Anführen entspricht Deinem Rang in Schätzen + Deinem Intelligenzmodifikator. Diese Anhänger haben alle Berufs- und Handwerksfertigkeiten.
- 9 Du hast eine eigene Festung.
- 14 Du erhältst einen Bonus von +2 auf Würfe, um Deinen Gewinn zu ermitteln.
- Deine Gilde arbeitet in verschiedenen Ebenen,
 Deine Anhängerschaft erreicht die Größe einer
 Armee: Du kannst die doppelte Anzahl an
 Anhängern führen und es schließen sich Dir
 Arbeiter und Verwalter von anderen Ebenen an.

DÄMONENARMEE [FERTIGKEIT][AN-FÜHREN][SCHEUSAL][CELESTISCH]

Skaliert mit dem Rang der Fertigkeit Wissen (Die Ebenen). Dein Kommandowert entspricht Deinem Rang in

Wissen (Die Ebenen) geteilt durch fünf

(aufgerundet).

Du kannst eine Gruppe Anhänger sammeln. Dein Wert in Anführen entspricht Deinem Rang in Wissen (Die Ebenen) + Deinem Charismamodifikator. Diese Anhänger müssen Externare

Deine Anhänger mehren sich zu einer Armee: Du kannst die doppelte Anzahl an Anhängern führen.

Du errichtest eine Festung in den Ebenen. 14

19 Alle Deine Verbündeten mit Sichtkontakt und in einem Radius von 30 m zu Dir erhalten einen Moralbonus von +2 auf alle Rettungswürfe.

DETEKTIV [FERTIGKEIT]

Skaliert mit dem Rang der Fertigkeit Informationen sammeln.

Du erhältst einen Bonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Informationen sammeln.

Deine Fähigkeit, die "Schwingungen" zu deuten, 4 lässt Dich schneller Beziehungen herstellen. Wenn Dir ein Wurf auf Informationen sammeln gelungen ist, erhältst Du in der selben Gesellschaftsschicht einen Bonus von +2 auf Würfe für Wissen, Motiv erkennen und auf Charisma basierenden Fertigkeiten.

Mit 2W6 Stunden an Ermittlungen kannst Du ein bestimmtes Thema wie einen Ort oder eine Kreatur studieren, als würdest Du einen Wurf auf Wissen ablegen. Du benötigst dafür den Zugang zu einer Bibliothek, Gelehrten, lokalen Informanten oder

anderen passenden Quellen.

Wenn Dir ein Wurf auf Informationen sammeln mit 14 einem SG von 30 gelingt, erhältst Du die Vorteile des Zaubers Sagenkunde. Wenn der betroffene Gegenstand oder die Person verfügbar ist oder Du Dich an dem entsprechenden Ort aufhältst, dauert dies einen Tag, sonst dauert es so lange wie beim Zauber beschrieben. Du benötigst dafür den Zugang zu einer Bibliothek, Gelehrten, lokalen Informanten oder anderen passenden Quellen.

19 Wenn Dir ein Wurf auf Informationen sammeln mit einem SG von 40 gelingt und Du Dich 1W4+1 Tage umhörst, erhältst Du entweder die Antwort auf jede Frage, die sich mit zehn Worten stellen lässt, oder Du findest heraus, wo Du die Antwort finden kannst. Du benötigst dafür den Zugang zu Gelehrten, lokalen Informanten oder anderen passenden Quellen.

EINSCHÜCHTERNDE AURA [FERTIG-KEIT]

Skaliert mit dem Rang der Fertigkeit Einschüchtern.

- Du erhältst einen Bonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern.
- Du kannst einen Gegner als Bewegungsaktion 4 demoralisieren.
- 9 Gegner, die Du eingeschüchtert hast, bleiben erschüttert, so lange sie Dich sehen können.
- 14 Gegner, die wegen einem Deiner Furchteffekte in Panik geraten würden, sind stattdessen kauernd.
- Immer, wenn Du im Nahkampf einen kritischen 19 Treffer landest, ist Dein Ziel kauernd, bis es Dich nicht mehr sehen kann. Dies ist ein Furchteffekt.

EMPATHIE [FERTIGKEIT]

Skaliert mit dem Rang der Fertigkeit Motiv erkennen.

- Du erhältst einen Bonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen
- Du kannst potentielle Gegner schnell einschätzen. Wenn Dir (als freie Aktion) ein konkurrierender Wurf für Motiv erkennen gegen einen Wurf für Bluffen Deines Gegners gelingt, kannst Du ein schätzen, wie stark er ist: Gleich stark: HG entspricht Deiner Stufe Schwächer: HG 1-3 kleiner als Deine Stufe Irrelevant: HG 4+ kleiner als Deine Stufe Stärker: HG 1-3 größer als Deine Stufe Viel stärker: HG 4+ größer als Deine Stufe Du kannst diese Fähigkeit für eine bestimmte Kreatur einmal pro 24 Stunden ausführen. 9 Wenn Dir (als freie Aktion) ein konkurrierender
- Wurf für Motiv erkennen gegen einen Wurf für Bluffen Deines Gegners gelingt, kennst Du seine Gesinnung. Wenn Du den Wurf mit 20 oder mehr Punkten Differenz gewinnst, kannst Du seine oberflächlichen Gedanken lesen.
- 14 Immer, wenn jemand aus der Entfernung einen Zauber wie beispielsweise Ausspähung auf Dich wirkt um Dich zu untersuchen weißt Du automatisch, dass Du beobachtet wirst. Wenn Dir ein konkurrierender Wurf für Motiv erkennen gegen einen Wurf für Bluffen Deines Gegners gelingt, gewinnst Du einige Erkenntnisse über den Beobachter: Wenn Du ihn schon mal getroffen hast, weißt Du, um wen es sich handelt und wenn nicht, weißt Du grob, warum er sich für Dich interessiert. Wenn Du Motiv erkennen bei jemandem ausführst, der verzaubert wurde, kannst Du herausfinden, wer das Ziel bezaubert hat, indem Dir ein konkurrierender Wurf für Motiv erkennen gegen einen Wurf für Bluffen desjenigen gelingt, der das Ziel verzaubert hat. Du gewinnst Erkenntnisse wie oben beschrieben.
- 19 Wenn jemand versucht, Dich anzugreifen, dessen Gegenwart Dir bereits bewusst ist, und Dir ein konkurrierender Wurf für Motiv erkennen gegen einen Wurf für Bluffen Deines Gegners gelingt, erhältst Du eine freie Überraschungsrunde.



(http://kanjitsu.deviantart.com/) Ilustration von Kanjitsu

ENTSCHLÜSSLER [FERTIGKEIT]

Skaliert mit dem Rang der Fertigkeit Schriftzeichen entschlüsseln.

- Du erhältst einen Bonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Schriftzeichen entschlüsseln.
- Du kannst einen geschriebenen Zauber entschlüsseln, ohne Magie lesen wirken zu müssen, wenn Dir ein Wurf auf Schriftzeichen entschlüsseln gelingt. Der SG beträgt 20 + Zauberstufe. Dies kannst Du einmal pro Tag für jeden Zauber versuchen.
- Du löst keine geschriebenen magischen Fallen wie Runen oder Symbole aus, wenn Du sie liest. Du kannst sie mit Schriftzeichen entschlüsseln entschärfen, genau wie sonst mit Mechanismus ausschalten. Du kannst den Inhalt einer geheimen Seite mit einem SG von 25 lesen.
- 14 Wenn Du einen Zauber von einer Schriftrolle wirkst, ist der SG des Rettungswurfs gegen den Zauber 10 + Zauberstufe + Dein Intelligenzmodifikator + etwaige andere Boni. Die Zauberstufe des Zaubers entspricht Deiner Stufe + etwaige andere Boni.
- Du kannst als freie Aktion Texte mit Schriftzeichen entschlüsseln lesen. Du kannst als schnelle Aktion magische Fallen entschärfen sowie Zauber bis zum 5. Grad von Schriftrollen wirken.

ERMITTLER [FERTIGKEIT]

Skaliert mit dem Rang der Fertigkeit Suchen.

- Du kannst die Fertigkeit Suchen benutzen wie ein Charakter mit dem Klassenmerkmal Fallen finden (z.B. Schurken). Wenn Du bereits über dieses Klassenmerkmal verfügst, erhältst Du zusätzlich einen Bonus von +3 auf Würfe für Suchen. Die Fertigkeit Suchen zählt für Dich immer als Klassenfertigkeit.
- 4 Du kannst mit einer vollen Aktion eine Fläche von 3 * 3 m² (4 Felder) absuchen.
- Wenn Du einen Bereich untersuchst, bemerkst Du automatisch alle magischen Effekte darin. Wenn Dir ein Wurf mit einem SG von 20 gelingt, kannst Du ihre Anzahl, Stärke und Schule erkennen, als würdest Du den Zauber Magie entdecken wirken.
- Du kannst Gebiete oder Objekte in bis zu 9 m Entfernung untersuchen. Ein Wurf auf Suchen ist für Dich eine schnelle Aktion.
- Sobald Du Dich einem von irgendwem versteckten Gegenstand auf 18 m n\u00e4herst, wei\u00dst Du von seiner Existenz. Du musst immer noch einen Wurf auf Suchen bestehen, um ihn zu finden.

FEIND DER MASCHINE [FERTIGKEIT]

Skaliert mit dem Rang der Fertigkeit Mechanismus ausschalten.

- Du kannst Mechanismus ausschalten bei magischen Fallen benutzen wie ein Charakter mit der Fähigkeit Fallen finden. Wenn Du bereits über diese Fähigkeit verfügst, erhältst Du einen Bonus von +3 auf Würfe für Mechanismus ausschalten. Die Fertigkeit gilt für Dich immer als Klassenfertigkeit.
- 4 Du kannst Deinen Geschicklichkeitsmodifikator anstatt Deines Intelligenzmodifikators für Mechanismus ausschalten einsetzen. Dunkelheit oder Blindheit hindern Dich nicht daran, die Fertigkeit einzusetzen.

- Du kannst den Zeitaufwand für den Einsatz der Fertigkeit reduzieren: Für je 10 volle Punkte, die Dein Wurf über dem SG liegt, kannst Du die benötigte Zeit verkürzen, und zwar von 2W4 Runden auf 1W4 Runden auf eine Runde auf eine Standardaktion auf eine Bewegungsaktion auf eine freie Aktion.
- Du kannst mit der Fertigkeit jeden dauerhaften Effekt beenden, als wäre er eine magische Falle. Der SG beträgt 25 + der doppelte Grad des Zaubers.
- Du kannst als Angriffsaktion magische Gegenstände "ausschalten". Dazu muss Dir ein Berührungsangriff gegen den Gegenstand im Nahkampf gelingen. Wenn Dir ein Wurf für Mechanismus ausschalten mit einem SG von 15 + Zauberstufe des Gegenstands gelingt, muss dem Gegenstand wiederum ein Willenswurf mit einem SG von 10 + Deine halbe Stufe gelingen, andernfalls wird es zu einem normalen Gegenstand. Wenn der Rettungswurf des Gegenstands gelingt, sind seine Eigenschaften für 1W4 Runden unterdrückt.

FELDARZT [FERTIGKEIT]

Skaliert mit dem Rang der Fertigkeit Heilkunde.

- Du erhältst einen Bonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Heilkunde.
- 4 Du kannst als Bewegungsaktion Erste Hilfe leisten sowie Gift oder Wunden behandeln.
- 9 Für jede vollen 5 Punkte, die Dein Wurfergebnis über dem SG liegt, heilen Deine Patienten 100% schneller.
- 14 Wenn Du einen Patienten eine Minute lang behandelst, erhält er so viele TP zurück, wie das Ergebnis Deines Wurfs beträgt. Statt TP zu heilen kannst Du auch Zustände aufheben, die mit dieser Fertigkeit behandelt werden können, Gliedmaßen annähen oder Organe reparieren, wenn Du einen Wurf mit einem SG von 30 bestehst. Patienten, die Du für längere Zeit behandelst, heilen Attributsverlust wie Attributsschaden.
- 19 Mit einer Stunde Arbeit, Materialien im Wert von 25.000 GS (die während der Arbeit verbraucht werden) und einem erfolgreichen Wurf mit einem SG von 40 kannst Du eine Kreatur ins Leben zurückholen, die innerhalb der letzten 24 Stunden gestorben ist. Die Seele der Kreatur muss frei sein und willens, in ihren Körper zurückzukehren.

FESTER STAND [FERTIGKEIT]

Skaliert mit dem Rang der Fertigkeit Balancieren.

- Du erhältst einen Bonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Balancieren.
- Wenn ein Effekt Dich zu Boden werfen würde, darfst Du einen Wurf für Balancieren mit einem SG von 20 ausführen. Wenn dieser gelingt, bleibst Du stehen.
- Wenn Dein Gegner balanciert, führt ihr einen konkurrierenden Wurf für Balancieren aus. Wenn Du gewinnst, erhältst Du einen Ausweichbonus von +3 auf Deine RK.
- 14 Alle SG für Balancieren sind für Dich halbiert.
- Du wirst nie durch den Untergrund behindert oder verletzt, auf dem Du Dich aufhältst, sei es Lava, eine Wolke oder eine Kreatur. Deine Umgebung kann Dich allerdings weiter behindern oder verletzen (Dunkelheit, starke Hitze etc.).

GEISTERSCHRITT [FERTIGKEIT]

Skaliert mit dem Rang der Fertigkeit Leise bewegen.

- Du erhältst einen Bonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Leise bewegen.
- Jeder, der versucht, Deine Spuren mit der Fertigkeit Überlebenskunst zu verfolgen, muss Dich in einem konkurrierenden Wurf für Leise bewegen schlagen.
- 9 Kreaturen mit Blindsicht, Erschütterungssinn oder ähnlichen Fähigkeiten entdecken Dich nicht automatisch, sondern müssen Dich in einem konkurrierenden Wurf für Lauschen gegen Leise bewegen schlagen.
- 14 Wenn Dir ein Wurf für Leise bewegen mit einem SG von 30 gelingt, kannst Du als Standardaktion Geräusche aus Deiner Umgebung in bis zu 9 m Entfernung manipulieren. Du kannst zum Beispiel den Effekt der Zauber Stille hervorrufen oder Geräusche, die von einem Ort in der Umgebung kommen, von einem anderen Ort erschallen lassen. Du kannst Geräusche wie die Stimme einer Person oder das Rauschen von Regen verändern zu einem beliebigen Geräusch, dass Du früher bereits gehört hast. Wenn Du versuchst, die Stimme einer Person oder einen bestimmten furchteinflößenden Klang exakt nachzuahmen, muss Dir ein Wurf auf Bluffen mit einem Bonus von +5 gegen einen Wurf auf Motiv erkennen der Ziele Deiner Täuschung gelingen, damit diese nicht misstrauisch werden. Du kannst die Lautstärke von Geräuschen beeinflussen, so dass Du einen Bonus von +4 für Würfe auf Leise bewegen oder Lauschen erhalten kannst. Wenn Du einen Abzug von -10 auf den Wurf für Leise bewegen nimmst, darf jeder innerhalb von 9 m sein Wurfergebnis durch Deines ersetzen
- Du bist nicht zu hören. Alle Gegner sind immer auf dem falschen Fuß erwischt, wenn Du sie angreifst.

GESCHICKTE FINGER [FERTIGKEIT]

Skaliert mit dem Rang der Fertigkeit Fingerfertigkeit.

- Du erhältst einen Bonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit.
- Wenn Du in der selben Runde eine versteckte Waffe ziehst und mit ihr angreifst, verliert Dein Gegner gegen den ersten Angriff mit dieser Waffe den Geschicklichkeitsmodifikator auf seine RK. Diese Fähigkeit kann nur einmal pro Runde angewandt werden.
- Du kannst eine Kreatur oder ein Objekt Deiner Größe oder kleiner, die sich in einem benachbarten Feld befindet, mit Deinen Kunststückchen "verschwinden lassen". Wenn Dir als Standardaktion ein Wurf auf Fingerfertigkeit mit einem SG von 30 gelingt, kann das Ziel Deiner Aktion einen Wurf auf Verstecken ablegen, oder Du legst einen Wurf für Dein Ziel ab. Wie üblich kannst Du größere Kreaturen oder Objekte verstecken, dann wird der SG für jede Größenkategorie um 20 erhöht, die das Ziel der Aktion größer ist als Du.
- 14 Wenn Dir ein Wurf auf Fingerfertigkeit mit einem SG von 30 gelingt, kannst Du *Gegenstand schrumpfen* als zauberähnliche Fähigkeit einsetzen
- Wenn Dir ein Wurf auf Fingerfertigkeit mit einem SG von 40 gelingt, kannst Du Gegenstand teleportieren als zauberähnliche Fähigkeit einsetzen. Du kannst so auch Gegenstände bergen, die sich in der Ätherebene befinden oder D's Sofortige

Herbeizauberung als zauberähnliche Fähigkeit wirken, ohne dass ein magisches Siegel auf dem Gegenstand liegt. Allerdings kannst Du nur ein einzelnes Objekt pro Wurf holen.

HERR DER DINGE [FERTIGKEIT]

Skaliert mit dem Rang der Fertigkeit Magischen Gegenstand benutzen.

- Du erhältst einen Bonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Magischen Gegenstand benutzen.
- 4 Dir unterlaufen keine Fehler oder Missgeschicke mit magischen Gegenständen.
- Wenn Du einen Wurf für Magischen Gegenstand benutzen ablegst oder für zufällige Effekte von magischen Gegenständen würfelst, darfst Du den Wurf zweimal ausführen und das bessere Ergebnis behalten.
- 14 Wenn Dir ein Wurf für Magischen Gegenstand benutzen mit einem SG von 30 + Zauberstufe des Gegenstands gelingt, kannst Du für eine Runde die Vorteile des Gegenstands nutzen, auch wenn Du eigentlich keinen weiteren Gegenstand diesen Typs verwenden könntest (wie etwa einen dritten magischen Ring).
- Wenn Du einen Stecken oder Stab aktivierst, kannst Du einen Deiner täglichen Zauber aufgeben, statt eine Ladung des Gegenstands zu verbrauchen. Die Stufe des aufgegebenen Zaubers muss gleich oder höher als die des Zaubers im Gegenstand sein, inklusive Erhöhungen der Stufe durch metamagische Veränderungen. Du kannst keinen Zauber Deiner Spezialisierung einer Schule aufgeben. Wenn Du andere Gegenstände wie magische Schriftrollen verwendest, die nach ihrem Einsatz verbraucht wären und Dir als schnelle Aktion ein Wurf für Magischen Gegenstand aktivieren mit einem SG von 40 gelingt, ist der Gegenstand oder seine Ladung danach nicht verbraucht.

HERR ÜBER DEN TOD [FERTIGKEIT][AN-FÜHREN][NEKROMANT]

Skaliert mit dem Rang der Fertigkeit Wissen (Religion).

- Dein Kommandowert entspricht Deinem Rang in Wissen (Religion) geteilt durch fünf (aufgerundet). Du bist ein Nekromant-Kommandant: Wenn Dein Kommandowert 2 oder größer ist, Deine Gesinnung böse ist und Du außerdem über die Fähigkeit verfügst, Untote zu beeindrucken oder zu kontrollieren, dann verursachen verbündete Untote innerhalb von 9 m mit einer Intelligenz von mindestens 1 einen zusätzlichen W6 Schaden gegen lebende Kreaturen. Dies ist ein Moralbonus.
- Dein natürliches Talent zum Anführer zieht Anhänger an. Dein Wert in Anführen entspricht Deinen Rängen in Wissen (Religion) + Dein Weisheitsmodifikator. Deine Anhänger sind Untote ohne Intelligenz.
- Du kannst das Kommando an einen Gefolgsmann abgeben. Dein Gefolgsmann ist eine loyale und intelligente untote Kreatur, deren HG mindestens 2 unter Deiner Stufe liegt. Gefolgsleute erhalten eine Stufe, wenn Du eine erhältst.
- Deine Anhänger mehren sich zu einer Armee: Du kannst die doppelte Anzahl an Anhängern führen.
- Deine Anhänger erhalten Resistenz gegen positive Energie in Höhe Deiner Stufe, solange sie eine Sichtlinie zu Dir ziehen können.

IM KAMPF ZAUBERN [FERTIGKEIT]

Skaliert mit dem Rang der Fertigkeit Konzentration.

- Du erhältst einen Bonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Konzentration.
- Du darfst bei Würfen auf Konzentration und Zauberstufenwürfen 10 nehmen (z.B. um eine Zauberresistenz zu umgehen, sonst 1W20 + Deine Zauberstufe).
- Du kannst einen aktiven Zauber als Standardaktion aufrechterhalten (SG 25 + Zauberstufe). Wenn Du den SG mit 10 oder mehr Punkten schlägst, kannst Du den Zauber als schnelle Aktion aufrecht erhalten. Wenn der Wurf misslingt, verlierst Du die Konzentration.
- 14 Wenn Du von Übelkeit befallen wirst, giltst Du stattdessen als kränkelnd.
- 19 Alle SG für Würfe auf Konzentration werden halbiert.

MEISTER DES TERRORS [FERTIGKEIT]

Skaliert mit dem Rang der Fertigkeit Einschüchtern.

- Wenn Du Einschüchtern im Kampf einsetzt, betrifft dies jede Kreatur in 9 m Radius.
- Du erhältst Anhänger. Dein Wert in Anführen entspricht Deinen Rängen in Einschüchtern + Dein Charismamodifikator.
- Du erhältst einen Gefolgsmann, der Deine Anhänger genau so gerne ängstigt wie Du. Ein Gefolgsmann ist eine loyale und intelligente Kreatur, deren HG mindestens 2 unter Deiner Stufe liegt. Gefolgsleute erhalten eine Stufe, wenn Du eine erhältst.
- Du erhältst die außergewöhnliche Fähigkeit
 Unheimliche Ausstrahlung. Wenn Du sprichst oder
 angreifst, müssen Gegner in einem Radius von
 9 m einen Willenswurf ablegen oder sind für 5W6
 Runden erschüttert. Der SG beträgt 10 + Deine
 halbe Stufe + Dein Charismamodifikator. Wenn
 eine Kreatur den Willenswurf besteht, ist sie 24
 Stunden lang immun gegen Deine Ausstrahlung.
- Deine Gegner erhalten einen Abzug von -2 auf Rettungswürfe, so lange sie Dich sehen können und Du Dich in einem Raduis von 30 m zu ihnen befindest.



MEISTERFÄLSCHER [FERTIGKEIT]

Skaliert mit dem Rang der Fertigkeit Fälschen.

- Du erhältst einen Bonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Fälschen.
- Wenn Du eine Fälschung anfertigst, wirfst Du zweimal und behältst das bessere Ergebnis.
- Wenn Du ein legales Dokument vorzeigen kannst, darfst Du für einen Wurf auf Bluffen, Diplomatie oder Einschüchtern Deinen Bonus in Fälschen und Deinen Intelligenzmodifikator verwenden, also einen Wurf auf Fälschen ausführen.
- Du kannst mit falschen Wechseln, Gutschriften oder ähnlichem Gegenstände bezahlen. Auf diese Art erhältst Du Gegenstände, die mit Geld gekauft werden können. Normalerweise rufen die Fälschungen kein Misstrauen hervor, aber sollte sie dennoch jemand untersuchen, muss er Dich in einem konkurrierenden Wurf auf Fälschen schlagen, um die Fälschung als solche zu erkennen.
- In acht Stunden Arbeit und einem Wurf auf Fälschen mit einem SG von 35 + Zauberstufe kannst Du eine Schriftrolle kopieren. Die Kopie funktioniert in jeder Hinsicht wie die originale Schriftrolle. Du benötigst außerdem die notwendigen Materialien und wenn der Zauber teure Komponenten oder Erfahrungspunkte als Komponente hat, müssen diese ebenfalls bereitgestellt werden können.

MONSTER RANCHER [FERTIGKEIT] [AN-FÜHREN]

Skaliert mit dem Rang der Fertigkeit Mit Tieren umgehen.

- Du kannst Mit Tieren umgehen statt Diplomatie benutzen, wenn Du mit magischen Tieren und Drachen verhandelst, außerdem mit Aberrationen und Pflanzen, die über eine Intelligenz von weniger als 9 verfügen.
- Du kannst Anhänger anwerben. Dein Wert in Anführen entspricht Deinen Rängen in Mit Tieren umgehen plus alle Synergie-Boni, die Du zu der Fertigkeit erhältst. Deine Anhänger müssen Monster sein.
- Du erhältst einen loyalen Gefolgsmann, der ein Monster ist. Ein Gefolgsmann ist eine intelligente und loyale Kreatur, deren HG mindestens zwei niedriger ist als Deine Trefferwürfel. Gefolgsleute erhalten eine Stufe, wenn Du eine erhältst.
- Du kennst jedes Monster, außer wenn es durch Illusion verändert aussieht. Du darfst Dir die Beschreibung des Monsters in dem entsprechen den MHB durchlesen, wenn Du Dein Vorgehen planst.
- 19 Du erhältst die übernatürliche Fähigkeit, einmal am Tag einen Rettungswurf zu wiederholen.



http://themisch.deviantart.com/) Ilustration von De Mich

NEIGUNG ZUR MAGIE [FERTIGKEIT]

Skaliert mit dem Rang der Fertigkeit Zauberkunde.

- Du erhältst einen Bonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Zauberkunde
- Wenn Du einen Gegenzauber wirken möchtest. kannst Du einen Zauber der selben Schule verwenden, dessen Grad mindestens eins höher ist als der Zauber, der neutralisiert werden soll.
- 9 Du kannst Zauber als freie Aktion aufgeben. Du kannst einen Zauber als Bewegungsaktion umlenken, wenn es normalerweise eine Standardaktion benötigen würde, oder als schnelle Aktion, wenn es eine Bewegungsaktion benötigen würde. Du erhältst einen Bonus von +3 auf Bann-Würfe.
- Du kannst als sofortige Aktion Gegenzauber wirken. 14
- 19 Du erkennst automatisch, welche Zauber oder magischen Effekte auf einem Ziel aktiv sind, so als ob Du von dem Zauber Mächtiger arkaner Blick profitieren würdest.

SCHARFES AUGE [FERTIGKEIT]

Skaliert mit dem Rang der Fertigkeit Entdecken.

- Du erhältst einen Bonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Entdecken.
- Du kannst einmal pro Runde einen Wurf für Entdecken als freie Aktion durchführen. Du erhältst keine Abzüge durch Ablenkungen auf Deine Würfe für Entdecken.
- Du kannst als Bewegungsaktion einen Wurf für 9 Entdecken ausführen, dessen SG der RK Deines Gegners entspricht. Wenn der Wurf gelingt, darfst Du für Deinen nächsten Angriff die RK dieses Gegners ignorieren. Wenn Du einen Abzug von -20 auf Deinen Wurf nimmst, kannst Du dies als schnelle Aktion ausführen. Abzüge auf Deine Würfe für Entdecken durch Entfernung werden halbiert.
- 14 Wenn Dir ein konkurrierender Wurf für Entdecken gegen Verstecken mit einem Abzug von -10 gelingt, kannst Du die Tarnung eines Gegners ignorieren. Gelingt der Wurf mit einem Abzug von -30, kannst Du auch volle Tarnung ignorieren.
- 19 Du kannst durch massive Objekte sehen, aber erhältst dann einen Abzug von -20 auf Deine Würfe für jede 1,5 m. Abzüge auf Deine Würfe für Entdecken durch Entfernung werden durch fünf geteilt.

SCHLANGENMENSCH [FERTIGKEIT]

Skaliert mit dem Rang der Fertigkeit Entfesselungskunst.

- Du erhältst einen Bonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Entfesselungskunst.
- 4 Wenn Du Dich durch Engpässe zwängst, die nur halb so breit wie Deine normale Breite sind (z.B. Menschen: 1,5 m), erhältst Du keine Abzüge auf Angriffswürfe oder Deine RK.
- Du kannst Dich als volle Aktion durch extrem enge 9 Stellen zwängen, erhältst aber einen Abzug von -10 auf Deinen Wurf für Entfesselungskunst. Gegner erhalten im Ringkampf gegen Dich keine Boni durch ihre Größe, wenn Du versuchst, Dich mit der Fertigkeit Entfesselungskunst aus ihrem Griff zu befreien.
- 14 Wenn Dir ein Wurf für Entfesselungskunst mit einem SG von 30 gelingt, kannst Du Dich für eine Runde frei bewegen, so als ob Du von dem Zauber Bewegungsfreiheit betroffen wärst; dies zählt nicht als Aktion. Wenn Dir ein Wurf für Entfesselungskunst mit einem SG von 40 gelingt, kannst Du durch eine Energiewand oder ähnliche Barrieren schlüpfen
- 19 Gegen Effekte, die Dich davon abhalten, eine Aktion auszuführen, darfst Du statt einem Rettungswurf einen Wurf für Entfesselungskünstler ablegen. Dies funktioniert nicht bei Effekten, die keine Rettungswürfe erlauben.

SEILKÜNSTLER [FERTIGKEIT]

Skaliert mit dem Rang der Fertigkeit Seil benutzen.

- Du erhältst einen Bonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Seil benutzen und erlernst den Umgang mit Bolas, Netzen und Peitschen.
- Du kannst ein Seil benutzen, als wäre es eine Bola oder Peitsche. Wenn Du ein Seil im Kampf einsetzt, darfst Du statt Deinem Grund-Angriffsbonus Deine Ränge in Seil benutzen verwenden. Du kannst das Seil auch als Netz benutzen, dann wird ein konkurrierender Wurf durchgeführt: Ein Wurf für Entfesselungskunst des Ziels gegen Deinen Wurf für Seil benutzen. Du kannst als Bewegungsaktion mit einer Hand einen Haken werfen, einen Knoten binden oder ein Seil an Dir befestigen. Wenn Du die Fertigkeit Seil benutzen einsetzt, provozierst Du keine Gelegenheitsangriffe.
- Du kannst Seile, Peitschen oder ähnliche Dinge einsetzen, um Gegenstände in bis zu 9 m Entfernung zu manipulieren, als ob Du sie in den Händen halten würdest. Du kannst versuchen, Gegner zu entwaffnen, zu Fall zu bringen oder zu verstricken (wie mit einem Netz). Du kannst Dich auf Seilen und Netzen genau so leicht bewegen wie am
- 14 Wenn Dir ein Wurf für Seil benutzen mit einem SG von 30 gelingt, kannst Du den Zauber Seil beleben als zauberähnliche Fertigkeit einsetzen. Ein belebtes Seil kannst Du alle Tricks ausführen lassen, die Du mit einem normalen Seil ausführen kannst.
- 19 Du kannst mit einem Seil Gegenstände in bis zu 18 m Entfernung manipulieren. Du kannst versuchen, Deinen Gegner mit einem Seil im Ringkampf zu ergreifen oder in einem Haltegriff zu halten. Wenn Du Kampfmanöver mit einem Seil durchführst, kannst Du den Wurf (für Entwaffnen, Ergreifen, zu Fall bringen etc.) mit einem Wurf für Seil benutzen ersetzen

Skaliert mit dem Rang der Fertigkeit Überlebenskunst.

Um Spuren zu finden und ihnen zu folgen, musst
Du alle zwei Kilometer einen erfolgreichen
Fertigkeitswurf auf Überlebenskunst ablegen. Wenn
die Spur schwieriger zu lesen wird, etwa weil
andere Spuren kreuzen, wird ein neuer Wurf fällig.
Du bewegst Dich während der Suche oder
Verfolgung mit der halben Bewegungsrate. Wenn
Du Dich mit der normalen Bewegungsrate bewegen
möchtest, dann erhältst Du einen Abzug von -5 auf
den Wurf. Willst Du Dich mit der doppelten
Bewegungsrate bewegen, beträgt der Abzug -20.
Der SG für den Wurf beträat:

Dei 3G iui den wun beliagt.	
Boden, Sehr weich (Schnee, Schlamm)	5
Boden, Weich (Lehm)	10
Boden, Fest (Wald, Gras)	15
Boden, Hart (Fels, Fliesen)	20
Über Wasser	60
Unter Wasser	80
In der Luft	120
Weitere Modifikatoren des SG:	

Für je drei Kreaturen der verfolgten Gruppe Größe der verfolgten Kreatur¹:

n vonoigion raodiai .	
Mini	+8
Winzig	+4
Sehr klein	+2
Klein	+1
Mittelgroß	0
Groß	-1
Riesig	-2
Gigantisch	-4
Kolossal	-8
Stunden seit die	+1

Noiossai	-0
Für je 24 Stunden, seit die	+1
Spur entstanden ist	(+10 in Luft)
Für jede Stunde Regen,	+1
seit die Spur entstanden ist	(+10 in Luft)
Frische Schneedecke, seit	+10
die Spur entstanden ist ^B	
Schlechte Sichtverhältnisse ^{2,B} :	

Stockfinster	+6
Nacht mit Mondlicht	+3
Starker Nebel	+3
Starker Sturm ^L	+10
Starke Strömung ^w	+20
Verfolgte Gruppe verwischt	+5

ihre Spuren (und bewegt sich mit halber Bewegungsrate)^B Wenn der Wurf misslingt, kann er im Fre

Wenn der Wurf misslingt, kann er im Freien nach einer Stunde oder in Gebäuden nach 10 Minuten erneut versucht werden.

- 1: Der Modifikator für die größte Kreatur wird angewandt.
- 2: Der größte Modifikator wird angewandt.
- B: Nur Boden
- W: Nur Wasser
- L: Nur Luft
- Du kannst das Volk oder die Art der Kreatur anhand ihrer Spur erkennen.
- Du kannst Dich durch oder über natürliches schwieriges Terrain bewegen, ohne in Deiner Bewegung behindert zu werden, Betäubungsschaden zu erleiden oder anders eingeschränkt zu sein. Du erhältst keinen Abzug mehr, wenn Du Spuren mit Deiner normalen Bewegungsrate verfolgst und nur noch einen Abzug von -10 bei doppelter Geschwindigkeit. Du kannst Spuren

verfolgen, deren Verursacher von *Spurloses Gehen* oder ähnlichen Zaubern geschützt werden, der Abzug hierfür beträgt -20.

14 Du kannst mit einem SG von 35 Spuren in der Astralebene verfolgen. Du kannst mit einem SG von 40 das Ziel eines Teleportationszaubers bestimmen, wenn Du Dich am Ort der Abreise befindest. Wenn Du über einen Teleportationszauber verfügst, kannst Du der Spur folgen, als hättest Du das Ziel schon einmal gesehen.

19

Du erhältst eine Weile Schutz vor den natürlichen Effekten einer bestimmten Ebene. Diese Effekte beinhalten extreme Temperaturen, mangelnden Sauerstoff, giftige Dämpfe, Wellen von positiver oder negativer Energie oder andere Attribute der Ebene selbst. In der Ebene des Feuers schützt das Talent vor den 3W10 Feuerschaden, die ein Charakter normalerweise erhalten würde. In der Ebene des Wassers kann ein Charakter unter Wasser atmen. In der Ebene der Erde erstickt ein Charakter nicht. In Ebenen mit extremer positiver Energie ist ein Charakter vor dem Erblinden geschützt und erhält keine zusätzlichen temporären Trefferpunkte, wenn die Anzahl der seiner regulären Trefferpunkte entspricht. In Ebenen mit negativer Energie erleidet ein Charakter keinen Schaden und verliert keine Stufen.

Die Effekte von Schwerkraft, Gesinnungen oder Magie werden nicht aufgehoben.

Das Talent bietet keinen Schutz vor Kreaturen (einheimisch oder nicht), Zaubern, besonderen Fähigkeiten sowie unnatürlichen oder extremen Entwicklungen der Ebenen. Beispielsweise würde das Talent Dich in der Ebene der Erde am Leben halten, es würde Dir aber nicht helfen, wenn Du dort in einen Lavastrom gerätst.



Illustration von vera (http://katapraktoi.deviantart.com/

TRICKBETRÜGER [FERTIGKEIT]

Skaliert mit dem Rang der Fertigkeit Bluffen.

- Du erhältst einen Bonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen.
- Für magische Effekte, die Deine Lügen aufdecken oder Dich zwingen sollen, die Wahrheit zu sagen, muss ein Zauberstufenwurf mit einem SG von 10 + Dein Rang in Bluffen gelingen, sonst schlagen diese fehl
- Erkenntniszauber, die auf Dich gewirkt werden, entdecken eine Gesinnung Deiner Wahl. Du kannst Zaubern, die Deine Gedanken lesen sollen, Deine aktuelle Intelligenz um bis zu 10 Punkte höher oder niedriger erscheinen lassen und falsche oberflächliche Gedanken präsentieren.
- Wenn Du jemandes Wurf auf Motiv erkennen um 25 schlägst, kannst Du eine Einflüsterung ausführen, wie der Zauber. Diese Einflüsterung hält für eine Stunde je (Deine) Stufe an.
- Du bist vor allen Zaubern geschützt, die Deine Gedanken oder Emotionen lesen (wie von dem Zauber Gedankenleere).

TYRANN [FERTIGKEIT][ANFÜHREN]

Skaliert mit dem Rang der Fertigkeit Einschüchtern.

- Wenn Du eine Kreatur erfolgreich einschüchterst, erzeugst Du so starke Angst, dass sie eingeschüchtert bleibt, auch wenn Du schon lange weg bist.
- Du erhältst Anhänger. Dein Wert in Anführen entspricht Deinen Rängen in Einschüchtern + Dein Stärkemodifikator.
- 9 Deine Anhänger mehren sich zu einer Armee: Du kannst die doppelte Anzahl an Anhängern führen.



14 Gegner, deren Trefferwürfel um fünf kleiner sind als Deine Stufe müssen einen Willenswurf mit einem SG von 10 + Deine Stufe + Dein Stärkemodifikator bestehen oder fliehen voller Panik. Dies ist ein Furcht-Effekt

19 Alle Gegner in 9 m Radius erhalten einen Abzug von -2 auf ihre Willenswürfe.

ÜBERREDUNGSKÜNSTLER [FERTIGKEIT]

Skaliert mit dem Rang der Fertigkeit Diplomatie.

- Du erhältst einen Bonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie.
- Jede Kreatur, die Dich sprechen hören kann, muss einen Willenswurf mit einem SG von 10 + Deine halbe Stufe + Dein Charismamodifikator bestehen oder darf Dich nicht direkt angreifen. Du bist allerdings nicht vor Effekten von Zaubern oder anderen Fähigkeiten geschützt. Eine Kreatur, die den Wurf schafft, ist für 24 Stunden immun gegen diese Fähigkeit. Wenn Du die Kreatur oder seine Verbündeten angreifst, geht die Wirkung verloren. Dies ist ein den Geist beeinflussender, Sprachabhängiger Bezauberungs-Effekt.
- Du faszinierst Kreaturen mit Deiner Rede. Du beeinflusst Trefferwürfel in Höhe Deines Bonus' für Diplomatie-Würfe. Kreaturen, denen ein Willenswurf mit einem SG von 10 + Deine halbe Stufe + Dein Charismamodifikator misslingt, sind fasziniert. Wenn Du die Fähigkeit im Kampf einsetzt, erhält jedes Ziel einen Bonus von +2 auf seinen Willenswurf. Wenn außerhalb eines Kampfes nur eine Kreatur von der Fähigkeit betroffen ist, erhält sie einen Abzug von -2 auf den Willenswurf. So lange eine Kreatur fasziniert ist, verhält sie sich, als wäre ihre Einstellung Dir gegenüber zwei Stufen besser. Du kannst einen Gefallen einfordern, dieser muss schnell zu erledigen und vernünftig sein. Wenn der Effekt der Fähigkeit endet, behält die Kreatur ihre Einstellung zu Dir bei, aber nur bezüglich des eingeforderten Gefallens. Eine Kreatur, die ihren Willenswurf nicht schafft, ahnt nichts von der Bezauberung.
- Wenn Dir ein Wurf für Diplomatie mit einem SG von 30 gelingt, kannst Du eine Sprachabhängige Version des Zaubers Monster bezaubern als zauberähnliche Fähigkeit einsetzen. Der SG für den Willenswurf beträgt 10 + Deine halbe Stufe + Dein Charismamodifikator. Dies ist ein den Geist beeinflussender, Sprachabhängiger Bezauberungs-
- Wenn Dir ein Wurf für Diplomatie mit einem SG von 40 gelingt, kannst Du den Zauber Massen-Monster bezaubern als zauberähnliche Fähigkeit einsetzen, Deine Zauberstufe entspricht dann Deinem Bonus auf Würfe für Diplomatie.

Illustration von khanshin (http://khanshin.deviantart.com/)

VERBUNDENHEIT MIT TIEREN [FERTIG-KEIT]

Skaliert mit dem Rang der Fertigkeit Mit Tieren umgehen.

- O Du erhältst die außergewöhnliche Fähigkeit
 Tierempathie. Zu den Würfen addierst Du Deine
 Stufe + Deinen Charismamodifikator + andere Boni,
 falls zutreffend. Wenn Du diese Fähigkeit schon
 hast oder nachträglich aus einer anderen Quelle
 bekommst, erhältst Du einen Bonus von +3 auf
 Würfe für Mit Tieren umgehen.
- 4 Mit Tieren umgehen ist eine freie Aktion. Ein Tier anzutreiben, einen Trick oder eine Aufgabe auszuführen, zählt als Bewegungsaktion.
- 9 Du erhältst die außergewöhnliche Fähigkeit, mit Tieren zu sprechen. Die SG für das Aufziehen und Abrichten von Tieren werden halbiert.
- 14 Wenn Dir ein Wurf für Mit Tieren umgehen mit einem SG von 30 gelingt, kannst Du den Zauber Massen-Tiere faszinieren als zauberähnliche Fähigkeit wirken. Massen-Versionen betreffen bis zu 1 Kreatur/Stufe, wobei keine mehr als 9 m von einer anderen entfernt sein darf.

 Der SG für den Rettungswurf der Tiere beträgt 10 + Deine halbe Stufe + Dein Charismamodifikator, Deine effektive Zauberstufe ist gleich Deinem gesamten Fertigkeitsmodifikator auf Mit Tieren umgehen
- Du kannst Tiere zu Hilfe rufen. Wähle ein Tier mit einem HG kleiner Deiner Stufe und lege einen Wurf für Mit Tieren umgehen ab. Der SG beträgt 25 + Deine Stufe. Wenn der Wurf gelingt, erscheint eine Gruppe des gewählten Tiers und bleibt für eine Stunde. Die Größe der Gruppe hängt davon ab, wie viel kleiner der HG des Tiers gegenüber Deiner Stufe ist. Du kannst diese Fähigkeit erst dann erneut einsetzen, wenn die Stunde vorüber ist oder Du die Tiere vorzeitig freigegeben hast

Du die Tiere vorzeitig freigegeben flast.				
HG des Tiers	Anzahl Tiere			
Stufe -1	1			
Stufe -2	1d3			
Stufe -3	1d4			
Stufe -4	1d6			
Stufe -5	1d8			
Stufe -6	1d10			
Stufe -7	2d6			
Stufe -8	3d6			
Stufe -9	3d10			
Stufe -10	10+3d6			
Stufe -11	15+3d10			
Stufe -12	40			
Stufe -13	50			
Stufe -14	60			
Stufe -15	80			
Stufe -16	100			
Stufe -17	150			
Stufe -18	200			
Stufa -10	300			

VERKLEIDUNGSKÜNSTLER [FERTIG-KEIT]

Skaliert mit dem Rang der Fertigkeit Verkleiden.

- 0 Du erhältst einen Bonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Verkleiden.
- Wenn Du Dich verkleidest, darfst Du zwei mal würfeln und das bessere Ergebnis behalten.
- 9 Du kannst den Zauber Nystuls magische Aura als zauberähnliche Fähigkeit einsetzen. Die Zauberstufe entspricht Deiner Stufe, der SG für den Willenswurf beträgt 10 + Deine halbe Stufe + Dein Charismamodifikator.
- Du kannst als volle Aktion in eine Verkleidung schlüpfen, erhältst dann aber einen Abzug von -10 auf den Wurf. Du kannst Dich nicht verkleiden, während Du beobachtet wirst, aber Du kannst wie beim Verstecken Bluffen einsetzen, um Beobachter abzulenken.
- Du kannst ein Aussehen bestimmen, welches nur diejenigen sehen, welche Dich mit Ausspähung oder anderen Erkenntniszaubern beobachten. Einem Beobachter, der von den Effekten des Zaubers Wahrer Blick profitiert, muss ein Zauberstufenwurf gelingen, um die Verkleidung zu durchschauen, der SG beträgt 11 + Dein Rang in Verkleiden.

VERSTOHLENHEIT [FERTIGKEIT]

Skaliert mit dem Rang der Fertigkeit Verstecken.

- Du erhältst einen Bonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Verstecken.
- Du kannst Dich als freie Aktion verstecken, nachdem Du einen Angriff ausgeführt hast. Du profitierst von den Vorteilen des Talents Scharfschütze [Kampf] auch im Nahkampf oder mit Fernkampfwaffen gegen Gegner in weniger als 3 m Entfernung.
- Du bist mitsamt Deiner Ausrüstung von einem permanenten Effekt wie durch den Zauber Unauffindbarkeit geschützt. Die effektive Zauberstufe entspricht Deinen Rängen in Verstecken.
- Du kannst versuchen, Dich auch unter direkter Beobachtung zu verstecken. Du erhältst einen Abzug von -20 auf den Wurf.
- Auch Gegner, die Dich sehen können, haben es schwer, Dich zu lokalisieren. Wenn einem Gegner ein konkurrierender Wurf für Entdecken gegen Deinen Wurf für Verstecken gelingt, besteht eine Chance von 50%, dass sie Dich aufgrund Deiner Tarnung verfehlen, +5% für jeden Punkt, um den sie Deinen Wurf schlagen.

WACHSAMKEIT [FERTIGKEIT]

Skaliert mit dem Rang der Fertigkeit Lauschen.

- Du erhältst einen Bonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Lauschen.
- 4 Einmal pro Runde darfst Du einen Wurf auf Lauschen als freie Aktion ablegen. Du erhältst keine Abzüge für etwaige Ablenkungen.
- 9 Du erhältst Blindsicht bis 18 m. Du erhältst auf Würfe für Lauschen keine Abzüge durch Umgebungsgeräusche wie lauten Wind. Abzüge durch Entfernung werden halbiert.
- 14 Du erhältst Blindsicht bis 36 m.
- 19 Du kannst in oder durch magische Stille und ähnliche Effekte hören, erhältst aber einen Abzug von -20 auf den Wurf für Lauschen. Abzüge durch Entfernung zählen nur noch zu einem fünftel.

WIE EIN FISCH SCHWIMMEN [FERTIG-KEIT]

Skaliert mit dem Rang der Fertigkeit Schwimmen.

- Du erhältst einen Bonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Schwimmen.
- Du hast eine Bewegungsrate im Wasser, die Deiner Bewegungsrate zu Land entspricht, mit allen dazugehörigen Vorteilen: Du kannst Dich durch Wasser bewegen, ohne einen Wurf auf Schwimmen ablegen zu müssen. Du erhältst einen Volksbonus von +8 auf Würfe für Schwimmen, wenn Du besondere Aktionen ausführst oder einem Hindernis ausweichen willst. Du kannst dabei 10 nehmen, auch wenn Du bedroht wirst. Du kannst beim Schwimmen rennen, wenn Du Dich in einer geraden Linie fortbewegst.
- 9 Du kannst unter Wasser atmen und angreifen, als würdest Du von dem Zauber Bewegungsfreiheit profitieren.
- Wenn Du Dich unter Wasser befindest, kannst Du statt Reflexwürfen Würfe für Schwimmen ablegen und erhältst einen Bonus von +4 auf Angriffs- und Schadenswürfe.
- Du kannst als schnelle Aktion Deine Ränge in Schwimmen zu Deiner RK addieren, solange Du Dich unter Wasser befindest.

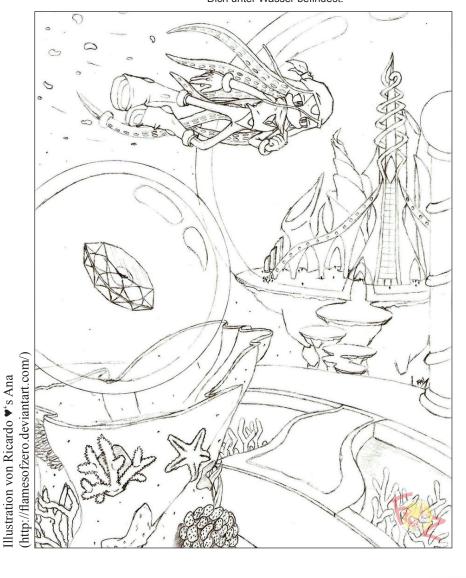


TABELLE: ANFÜHREN

Wert in Anführen	Stufe der Gefolgsleute	1	- Anzal 2	hl Anhän 3	ger nach 4	Stufe - 5	6	7	8	9	10
≤1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	1	_	_	_	_	_	-	_	_	-	_
3	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	3	_	_	_	-	-	-	_	_	-	_
5	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	4	-	_	-	-	-	-	-	-	-	_
7	5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8	5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
9	6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
10	7	5	-	-	-	-	-	-	-	-	-
11	7	6	-	-	-	-	-	-	-	-	-
12	8	8	-	-	-	-	-	-	-	-	-
13	9	10	1	-	-	-	-	-	-	-	-
14	10	15	1	-	-	-	-	-	-	-	-
15	10	20	2	1	-	-	-	-	-	-	-
16	11	25	2	1	-	-	-	-	-	-	-
17	12	30	3	1	1	-	-	-	-	-	-
18	12	35	3	1	1	-	-	-	-	-	-
19	13	40	4	2	1	1	-	-	-	-	-
20	14	50	5	3	2	1	-	-	-	-	-
21	15	60	6	3	2	1	1	-	-	-	-
22	15	75	7	4	2	2	1	-	-	-	-
23	16	90	9	5	3	2	1	-	-	-	-
24	17	110	11	6	3	2	1	-	-	_	_
25	17	135	13	7	4	2	2	1	-	-	-
26	18	160	16	8	4	2	2	1	-	_	-
27	18	190	19	10	5	3	2	1	-	-	-
28	19	220	22	11	6	3	2	1	-	-	-
29	19	260	26	13	7	4	2	1	-	-	-
30	20	300	30	15	8	4	2	1	-	-	-
31	20	350	35	18	9	5	3	2	1	-	-
32	21	400	40	20	10	5	3	2	1	-	-
33	21	460	46	23	12	6	3	2	1	-	-
34	22	520	52	26	13	7	4	2	1	-	_
35	22	590	59	30	15	8	4	2	1	-	-
36	23	660	66	33	17	9	5	3	2	1	-
37	23	740	74	37	19	10	5	3	2	1	-
38	24	820	82	41	21	11	6	3	2	1	-
39	24	910	91	46	23	12	6	3	2	1	-
40	25	1000	100	50	25	13	7	4	2	1	_
per +1	+1/2	+100	1	1	1	1	1	1	1	1	1

^{1:} Die Anzahl der Anhänger der zweiten Stufe entspricht derjenigen der ersten Stufe geteilt durch zehn. Danach halbiert sich die Anzahl je Stufe. Brüche werden kaufmännisch gerundet. Die maximale Stufe für Anhänger ist 20.

MODIFIKATOREN FÜR DEN WERT IN ANFÜHREN

Merkmale des Anführers	Modifikator
Berühmt	+2
Gerecht und gütig	+1
Besondere Fähigkeit	+1
Niederlage erlitten	– 1
Zurückgezogen	– 1
Grausam	-2

MODIFIKATOREN FÜR GEFOLGSLEUTE

Der Anführer	Modifikator
hat einen Vertrauten,	-2
einen Tiergefährten oder	
ein besonderes Reittier.	
hat Gefolgsleute mit	-1
gegensätzlicher Gesinnung.	
hat den Tod eines Gefolgs-	-2
mannes verursacht (kumulati	v)

MODIFIKATOREN FÜR ANHÄNGER

Der Anführer	Modifikator
verfügt über eine Festung.	+2
ist ständig unterwegs.	-1
ist für den Tod von	-1
Anhängern verantwortlich.	

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved

- 1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
- 2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
- 3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
- 4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
- 5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
- 6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
- 7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
- 8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
- 9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
- 10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
- 11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
- 12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
- 13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
- 14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.