

Die angeborenen Talente

Die angeborenen Talente werden bereits bei der Erschaffung festgelegt und ändern sich während des gesamten Lebens eines Helden normalerweise nicht mehr. Die Wahrscheinlichkeit, ob ein Held ein angeborenes Talent beherrscht oder nicht, ist rassenspezifisch unterschiedlich und wird durch einen W20 Wurf pro angeborenem Talent auf der folgenden Tabelle während der Erschaffung des Charakters festgelegt:

Chancen bei:	Menschen	Halbelfen	Elfen	Zwerge	Halblinge
Wachgabe	1 - 15	1 - 11	1 - 8	1 - 15	1 - 18
Berserkergang	1 - 6	1 - 3	-	1 - 10	-
Horchen	1 - 7	1 - 13	1 - 20	1 - 10	1 - 8
Nachtsicht	1 - 7	1 - 3	1	1 - 20	1 - 8
Riechen	1 - 12	1 - 13	1 - 15	1 - 10	1 - 13
Tasten	1 - 6	1 - 9	1 - 12	1 - 20	1 - 20
Scharfblick	1 - 15	1 - 17	1 - 18	1 - 5	1 - 5
Schmecken	1 - 14	1 - 10	1 - 6	1 - 10	1 - 9
Zauberlärm hören	1 - 15	1 - 18	1 - 20	1 - 2	1 - 15

Berserkergang

Dieses Talent, welches auch von vielen als Fluch angesehen wird, lässt den Charakter in einen Kampfrausch verfallen, sobald er das **erste Mal** in einem Kampf verwundet wird und ihm eine Probe gegen **Selbstbeherrschung misslingt**. Ein weiterer Fall, bei welchem dieses Talent zur Geltung kommen kann, besteht dann, wenn ein Mitstreiter eine tödliche Wunde erhält. Auch in diesem Fall ist eine **misslungene** Probe gegen **Selbstbeherrschung** nötig, um in den Kampfrausch zu verfallen.

Wird der Charakter kritisch getroffen und sind die Schmerzen so groß, dass er **bewusstlos** werden würde (misslungene Probe gegen verbleibende Lebensenergie + Selbstbeherrschung - Wert des kritischen Treffers), so kommt **automatisch** der Berserkergang zum Tragen.

Die letzte Möglichkeit in den Berserkergang zu kommen, besteht für einen Charakter darin, sich in einen Zustand unglaublicher Wut zu steigern. Hierzu muss er **erfolgreiche** Proben gegen **Intelligenz** (um ein Ziel seiner Wut zu wählen) und **Kraft** (um die Adrenalin - Produktion anzuregen) ablegen und eine Probe gegen **Selbstbeherrschung** (um die Wut zum Ausbruch kommen zu lassen) **misslingen** lassen. Statt dieser misslungenen Probe gegen Selbstbeherrschung kann auch eine erfolgreiche Probe gegen **Jähzorn** abgelegt werden. Diese Proben können vom Meister durch entsprechende Aufschläge erschwert oder vereinfacht werden, je nachdem, ob die Wut des Charakters gerechtfertigt ist oder nicht.

Weiterhin kann der Berserkergang ungewollt zum Ausbruch kommen, wenn der Charakter in vom Meister bestimmten Situationen eine Probe gegen Jähzorn erfolgreich ablegt.

Wenn ein Charakter in den Berserkergang verfällt, so kommen folgende Modifikationen zum Tragen:

- Der Pool **steigt** in Bezug auf die Attacke um **50%**.
- Der Pool **fällt** in Bezug auf die Parade um **25%**.
- **Paraden** sind nur noch durch **Ausweichen** möglich.
- Die **Körperkraft verdoppelt** sich und somit verändern sich Lebensenergie (10% der Körperkraft) und Schadenskategorie entsprechend.
- Der **Reaktionswert** erhöht sich um 50%, allerdings nur in Bezug auf die Initiative im Kampf.
- Unglaubliche Kraftakte sind möglich, die auch mit doppelter Körperkraft fast unmöglich sind.
- Der Charakter kann Schmerzen vollständig ignorieren, so dass er nach kritischen Treffern keine Proben ablegen muss, um bei Bewusstsein zu bleiben. Der Eintritt des Todes stoppt allerdings den Berserkergang.
- Mali, die durch Schmerzen entstehen (z.B. bei gebrochenen Knochen) werden ignoriert. Evtl. verschlimmern sich hierdurch allerdings die Wunden!

Um den Berserkergang zu beenden, muss der Charakter erfolgreiche Proben gegen Intelligenz und Selbstbeherrschung ablegen. Diese Proben muss er alle drei Kampfrunden ablegen, wobei jede Probe innerhalb von sechs Kampfrunden mindestens einmal gelingen muss. Ist der Charakter noch im Berserkergang, wenn es keinen Gegner mehr zu bekämpfen gibt, so darf er nochmals die beiden Proben ablegen, wobei er diesmal jeweils

einen Bonus von 20 Punkten auf die Proben bekommt. Falls auch nur eine der beiden Proben nicht gelingt, so verbleibt der Charakter im Berserkergehang und muss das nächste Ziel angreifen, wobei er im Zweifel immer das kampfbereitere Ziel angreifen wird.

Nach Beendigung des Berserkerhanges muss der Charakter alle Proben nachholen, die er während des Berserkerhanges ignoriert hat. Für die Proben nach kritischen Treffern wird die Lebensenergie verwendet, die der Charakter nach Beendigung des Berserkerhanges noch hat. Falls der Charakter hierbei bewusstlos werden sollte, so verliert er sofort das Bewusstsein, selbst wenn der Kampf noch nicht beendet ist.

Horchen

Dies ist insbesondere die Fähigkeit der Elfen, die dadurch auch extrem leise Geräusche, z.B. das Umblättern von (schweren) Buchseiten hinter einer geschlossenen Tür hören können. Mit einem Vollhelm kann dieses Talent nicht angewandt werden.

Dieses angeborene Talent erhöht den Talentwert von Blindkampf um 10.

Nachtsicht

Dies ist im Gegensatz zum Horchen das spezielle Talent der Zwerge. Sie haben die Möglichkeit auch in den dunklen Stollen ihrer Bergwerke zu sehen. Bei anderen Rassen ist dieses Talent schwächer ausgeprägt. Allgemein kann es nur angewandt werden, wenn der Charakter mindestens 5 Minuten nicht mit hellem Licht (wie z.B. eine Fackel) in Berührung gekommen ist. Als Faustregel gilt: Vorhandenes Licht wird um den Faktor 100 bis 1000 verstärkt, so dass man auch bei einem Licht sehen kann, das anderen als völlige Dunkelheit erscheint. Die Art des Sehens ist allerdings auf Schwarz/Weiß beschränkt. Starkes Licht führt bei Anwendung des Talentens zu momentaner Blindheit (1 W20 Kampfrunden). Von diesem Talent unberücksichtigt bleibt die Fähigkeit der Elfen, bei Mondschein so gut zu sehen wie Menschen bei hellem Tageslicht.

Riechen

Dieses Talent befähigt den Helden dazu, auch schwache Gerüche wahrzunehmen und aus ihnen entsprechende Schlüsse zu ziehen.

Scharfblick

Ein guter Fernkämpfer kommt kaum ohne dieses Talent aus, da es ihn befähigt, auch auf große Distanzen Dinge und Details genau zu erkennen.

Schmecken

Nein, dies ist nicht nur ein Talent für den Meister des Kochlöffels (obwohl es für diesen eigentlich unerlässlich ist), es hat auch schon vielen Helden das Leben gerettet, indem sie aus dem Essen den Giftstoff herausgeschmeckt haben und so ...

Tasten

Mit diesem Talent ist der Held in der Lage, kleinste, für das Auge selbst nur noch schwer erkennbare Unebenheiten zu ertasten. Für einen Dieb ein wichtiges Talent, aber auch Goldschmiede und Feinmechaniker erreichen nur mit diesem Talent die höchste Anerkennung in ihrem Gewerbe. Außerdem gibt dieses angeborene Talent einen Bonus von 10 Punkten auf Taschenspielererei, Feinschmieden und Geheimfächer finden.

Wachgabe

Das Talent gibt die Fähigkeit an, sich innerhalb von 1W4 Sekunden nach dem Erwachen zu orientieren und kampfbereit zu sein. Geräusche wecken jemanden mit diesem Talent nicht eher, als Spieler ohne diese Fähigkeit. Charaktere ohne diese Fähigkeit brauchen allerdings 4W4 Sekunden, bevor sie wach genug sind, um Entscheidungen zu treffen.

Während dieser Zeit gelten sowohl Charaktere mit dem Talent Wachgabe als auch solche ohne das Talent als hilflos, d.h. sie können z.B. gemeuchelt werden.

Zauberlärm hören

Mit diesem Talent ist es möglich, das abrupte Freiwerden magischer Energie als eine Art Donner zu hören. Ein nicht magisch begabter Held mag dieses Geräusch, welches insbesondere bei der Anwendung eines Zaubers zu

hören ist, für normalen Donner halten. Ein magiekundiger Held wird allerdings die wahre Natur dieses Geräusches sofort verstehen. Zauberdonner trägt Stufe x Stufe x Stufe (Stufe³) in Dezimetern weit. Ein Spruch der Stufe 1 ist also nur zehn Zentimeter, ein Spruch der Stufe 10 hundert Meter und ein Spruch der Stufe 50 12,5 Kilometer weit zu hören.

Steigerbare Talente

Die Lernwahrscheinlichkeit, die in der letzten Zeile eines jeden Talentes steht, gibt folgendes an: Wie lange bzw. wie häufig das Talent angewendet werden muss, damit es autodidaktisch bis zu dem angegebenen Betrag bis zu einem Talentwert von 20; 40 ; 60 gelernt werden kann. Die autodidaktische Steigerung kann somit jeweils nur bis zu den entsprechenden Grenzen (20, 40, oder 60) angewendet werden. Falls es bei einer autodidaktischen Steigerung zu einer theoretischen Erhöhung des entsprechenden Talentwertes über 20 (bzw. 40 oder 60) kommt, so wird der Talentwert nur auf 20 (bzw. 40 oder 60) erhöht. Über den Maximalwert kann ein Talent niemals autodidaktisch gesteigert werden.

Für alle Talentproben gilt: Talentproben sind **immer** offene Proben!

Eine Besonderheit der Halblinge ist, dass sie das Talent Tarnen von Geburt an beherrschen und zwar mit dem für sie maximal möglichen Wert, ohne einen Punkt dafür aufzuwenden. Für Zwerge gilt dasselbe, allerdings für das Talent Geheimfächer finden. Elfen schließlich beherrschen das Talent Singen, Musizieren und Erzählen von Legenden mit 50% des maximal möglichen Wertes.

Erläuterungen zur Tabelle der Talente

In der Tabelle der Talente auf der folgenden Seite sind noch einmal alle wichtigen Daten der erlernbaren Talente zusammengefasst.

Auf den Namen des Talents folgt der Kostenfaktor, der beim Steigern des Talent es benötigt wird. (Er ist für Menschen um 50 Punkte und für Halblinge um 75 Punkte niedriger). Darauf folgt meistens eine Anzahl von Kreuzen, die angeben, ob und wieweit ein Talent autodidaktisch gesteigert werden kann. Ein Kreuz bedeutet, dass das jeweilige Talent bis 20 autodidaktisch gesteigert werden kann, zwei Kreuze weisen auf die Möglichkeit bis 40 hin und drei Kreuze schließlich bis 60 autodidaktisch zu steigern. Nach den Kreuzen folgen die Obergrenzen der Talente. Normalerweise besteht diese aus einer oder mehreren Grundeigenschaften wie zum Beispiel Kraft. Diese Obergrenzen werden noch um die hinter ihnen in Klammern stehenden Werte erhöht, z.B. um 5 Punkte. Weiterhin kann auch eine negative Eigenschaft in dieser Spalte stehen. Die Obergrenzen werden um das angegebene Vielfache der negativen Eigenschaft gesenkt. Durch diese Obergrenzen wird der Maximalwert festgelegt, auf den das entsprechende Talent gesteigert werden darf, wobei dieser Wert für Halblinge um weitere 25% erhöht wird. Allerdings entfallen diese Erhöhungen der Obergrenzen ab einem Wert von 90 bzw. 100 (bei Halblingen). Durch diesen Maximalwert wird unter anderem festgelegt, wie gut das entsprechende Talent beherrscht wird, ohne erlernt worden zu sein (10% des Maximalwertes). Weiterhin sind die Obergrenzen wichtig, falls das Talent gesteigert werden soll. In diesem Fall müssen Proben gegen die Obergrenzen durchgeführt werden, auf die der halbe angestrebte Talentwert aufgeschlagen wird.

Sledge Hammer möchte, da er große Schwierigkeiten im Umgang mit höhergestellten Persönlichkeiten hat, seine Diplomatie erhöhen. Er hat einen momentanen Wert von 4 und strebt einen Wert von 20 an. Mit einer persönlichen Ausstrahlung von 22 muss er nun eine Probe ablegen, die kleiner als 12 (22+0-10) ist, eine normale Intelligenzprobe (In+10-10) und eine Probe gegen Aussehen + 20 (Aus+30-10). Nachdem die pA- Probe misslang, sagte er sich : "Scheiß drauf!!!". Aber er versucht es trotzdem weiter, die Intelligenzprobe klappt und bei der Probe gegen Aussehen würfelt er gar eine 02. Dies bedeutet, dass der Steigerungsversuch zwar nicht erfolgreich war, er aber bei einem zweiten, direkt folgenden, Versuch nur noch eine Probe gegen pA ablegen muss. Trotz seiner Verstimmung versucht er es noch mal: 12. Na bitte, geht doch. Ob ihm der erhöhte Diplomatiwert allerdings wirklich viel nutzen wird, bleibt abzuwarten.

Talent	Kf	lernen	Obergrenzen
Abrichten	150	xxx	Tierk.(0) & Gabe(30)
Akrobatik	80	xxx	Ge(0)
Alchimie	300	xx	In(0) & Rechnen(20)
Ausdauer	300	xx	Kr(0) & Le(0)
Ballista & Katapulte bedienen	50	xxx	Ge(0) & Kr(25) & Maße schätzen(30)
Bekehren	100	xx	In(20) & Pa(8)&

			Glaube(0)
Beschatten	80	xx	Re(16)
Blindkampf	150		Re(0) & WE(0)
Diplomatie	200		pA(0) & In(10) & Aus(30)
Entfesseln	100	xxx	Sb(25) & Ge(0) jeweils - 5x Klaustrophobie
Etwas verbergen	50	xx	Ge(0) & W/E(0)
Fallen stellen / Jagen	75	xxx	Tierk.(30) & Ge(12) W/E(10)
Feilschen	150	xx	pA(12) & Wert schätzen(40) - 5x Goldgier
Feinschmiedekunst	80	xx	Ge(0)
Fernkampf vom Pferd	125	xxx	Reiten(0) & Waffenpool(20)
Fischen / Angeln	50	xxx	Ge(0) & Sb(25) & W/E(10)
Foltern	75	xxx	Ge(7) & W/E(0)
Gassenwissen	200		In(10) & pA(0) & W/E(15)
Gefahren erkennen	400		W/E(-10)
Geheimfächer finden	200	xxx	Ge(10) & W/E(0)
Geschichtswissen & Legendenkunde 7 Untertalente	300	xxx	In(20),WE(20)
Gewichte & Werte schätzen	150	xx	In(0) & W/E(0)
Glücksspiel	150	xxx	Ge(0)
Heilung	400	xxx	Pflanzenkunde(20)
Heraldik	30	xxx	W/E(10)
Himmelskunde	125	xx	In(0) & W/E(0)
Kampf in Rüstung	200	xx	Kr(0) & Ge(20)
Kampfkoordination	200		Ge(0) & Sb(25)
Kampf zu Pferd	125	xxx	Reiten(0) & Waffenpool(0)
Klettern	150	xx	Ge(0) & Kr(20) jeweils - 5x Höhenangst
Knoten binden	75	xxx	Ge(0)
Kochen	50	xxx	Ge(0)
Laufen	200		Ge(0) & Le(0)
Lykanthropiekontrolle	500	xxx	W/E(0) & SB(0) - 10x Jähzorn
Maße schätzen	100	xxx	In(0) & W/E(0)

mag. Dinge erkunden und Runen lesen	300	xxx	Gabe(20) & Glaube(20) & In(20) & Geist(20) & W/E(0) & Ge(0)
Meucheln	350	xxx	Ge(0) & Kr(12) & W/E(12) & Re(20) & Sb(12)
Minnekünste	50	xxx	Ge(20) & pA(0)
Nahrung finden & Pflanzenkunde	175	x	In(0) & W/E(20)
Rechnen	50		In(0)
Reiten	125	xx	Ge(0)
Richtungssinn	125	xx	W/E(0) & In(0)
Schleichen	200	xxx	Ge(0) & Sb(15)
Schlösser öffnen	150	xxx	Ge(0) & In(22)
Schreinern	80	xx	Ge(0)
Schwimmen	120	xxx	Ge(0) - Hydrophobie
Segeln	125	xx	Ge(30) & Richtungs(30) jeweils - 5xHydrophobie
Singen, Musizieren & Legenden erzählen	100	xxx	Ge(0) & pA(5) & W/E(20)
Sprachkunde	variabel	xx	In(0) / variabel
Spuren lesen	150	xxx	W/E(0)
Tanzen	45	xxx	Ge(0)
Tarnen	140	xxx	Ge(0) & Sb(20) & W/E(30)
Taschenspielererei	200	xx	Ge(0) - 10x Goldgier
Tauchen	60	xxx	Schwimm.(0)&Kond.(0) jeweils-10xHydrophobie
Tier- und Monsterekunde	200	xxx	In(0) & W/E(0)
Überreden und Überzeugen	180	xxx	In(14) & pA(0)
Verkleiden	80	xxx	Ge(0) & In(12) & Sb(20)
Waffenbau	200	xxx	Ge(0)&Kr(0) -5xAngst vor Feuer
Wagenlenken	100	xxx	Gabe(20) & Tierk.(20)
Wettervorhersage	50	xxx	In(0) & W/E(0)
Wildniskenntnisse	50	xxx	In(20) & W/E(0)
Wissen um die Physik	225		In(0) & Gabe(20)
Wissen vermitteln	80	xxx	Sb(20)
Zechen	75	xxx	Kondition(0) & Le(0)

Abrichten

Obergrenzen: Tierkunde + 0; Die Gabe + 30

Dieses Talent befähigt den Helden, Tiere so an sich zu gewöhnen, dass sie ihn als Chef akzeptieren und seinen nicht allzu komplexen Kommandos Folge leisten. Die Talentprobe wird jeweils um den angegebenen Schwierigkeitsgrad (SG) erhöht, wobei zur vollständigen Abrichtung des entsprechenden Tieres Stufe (des Tieres) Talentproben nötig sind, die nacheinander gelingen müssen. Diese Proben müssen in (Stufe des Tieres) Tagen Abstand abgelegt werden. Aber der Held muss sich natürlich während der gesamten Zeit wenigstens 4 Stunden am Tag (besser mehr) um das Tier kümmern. Bei einer misslungenen Probe besteht eine Wahrscheinlichkeit von 1% pro Punkt, um den die Probe misslungen ist, dass das Tier den Dompteur angreift.

Tier	SG	Tier	SG	Tier	SG	Tier	SG
Herbivores... C&T I, S. 7		Riding... C&T I, S. 9		Insects... C&T I, S. 13		Carnivorous... C&T I, S. 17	
Antilope & ähnliche Tiere	25	benötigt Reiten ≥ 53 (als Reittiere abrichten)		Ameisen	90	Bären	15
Nagetiere (Maus, Hamster)	10	Kamel	10	Käfer	90	Raubkatzen	35
Gürteltier	17	Dromedar	7	Krabben & Hummer	75	Hunde	10
Ameisenbär	15	Llama / Alpaca	12	Flöhe	85	Wiesel, Otter, Ziebetkatze...	15
Biber	12	Hunde	5	Gottesanbeterin	90	Frettchen	15
Büffel / Stier	20	Elephanten	15	Skorpione	90	Mungo	15
Hirsch	25	Esel	10	Spinnen	90	Panda	15
Elch	18	Maultier	5	Zecken	90	Waschbär	15
Giraffe	20	Mustang	0			Stinktief	25
Koala	15	Ackergaul	-10	Reptiles... C&T I, S. 14		Wolf	10
Maulwurf	22	Pony	0	Frösche	25	Vielfraß	20
Moose		Quarterhorse	-10	Kröten	25		
Opossum	12	Vollblüter	-5	kl. Echsen	15	Birds... C&T I, S. 18	
Pangolin		kleines Schlachtross	10	Salamander	15	kl. Vogel (Singvögel...)	5
Schnabeltier	25	großes Schlachtross	20	Schlangen	20	Fledermaus	25
Hase	10	Oxen / Wasserbüffel	-20	Schildkröten	25	Flugechse	15
Schaf	5	Rentier / Caribou	0	Chamäleon	25	fliegende Fisch	85
Faultier	15			Gila Monster	20	Flughörnchen	25
Tapir / Schwein	5	other... C&T I, S.20		Komodowaran	30	Bienen/Wespen....	90
Wombat		Elephanten	30	Nilwaran	28	Condor	40

Zebra	20	Affen	15		Adler / Falke / Habicht	35
		Kangaroo	20		Strauß	30
Fish & other... C&T I, S. 10		Wildschwein	18		Pinguin	30
Delphine & andere Wale	30	Nilpferd	25		Geier	35
Haie	100	Stachelschwein	15			
Octopusse	90	Ratten	10			
alle anderen Fische	85	Rhinocerus	40			
		Seehund, -löwe...	5			
		Spitzmaus	10			
		tasmanischer Teufel	40			
		Walross	15			

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreicher Probe: Tierkunde/10 - 1 W6; -2 W10; -3 W20 (Probe muss in der jeweiligen Kategorie gelegen haben)

Akrobatik

Obergrenze: Geschicklichkeit + 0

In diesem Talent steckt alles, was ein gutes Zirkuskind ausmacht: Balancieren, an Seilen und Trapezen schwingen, Rad- und Purzelbaum schlagen, das Abfangen von gefährlichen Stürzen und der Dinge mehr. Wann immer der Held eine Aktion macht, die einen Zirkusauftritt wert wäre, sollte er eine Probe auf dieses Talent machen. Des weiteren erhöht sich der Grundwert der Waffenfertigkeit Gestandener Sprung um den Talentwert/30 (abgerundet).

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreicher Probe: In/20 + GE/20 - 1 W6; - 1 W10; - 3 W10

Alchimie

Obergrenzen: Intelligenz + 0, Rechnen + 20

Voraussetzung für die Anwendung: Alchimistisches Labor

Wer dieses Talent beherrscht und ein alchimistisches Labor zur Verfügung hat, kann innerhalb einer Stunde bestimmen, welcher Art eine alchimistische Flüssigkeit ist (Talentwert ≥ 20). Ab Talentwert 33 ist eine eingehende Analyse möglich, die entsprechend länger dauert. Mit einem Talentwert von mindestens 50 können Gifte und Gegengifte hergestellt werden. Die Herstellung von Heiltränken erfordert jedoch sehr lange Studienzeiten und wird nur von zwei oder drei Zauberkundigen beherrscht! (Talentwert ≥ 110 , weiterhin die ausführlichen Kenntnisse der Liste *Die Elixiere der Philosophen* (Adepten Grundliste), Dauer der Herstellung: 1 Monat pro 100 Einheiten) Bis zu einem Talentwert von 50 darf der Wert des Talent es Rechnen nicht überschritten werden.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro Tag im alchimistischen Labor: In/10 - 1 W10 ; - 2 W20 ; keine

Ausdauer

Obergrenzen: Kraft + 0, Lebensenergie + 0

Dieses Talent gibt die körperliche Fitness eines Helden an. Mit Hilfe dieses Talent es ist es dem Meister möglich zu bestimmen, wie lange eine Gruppe von Helden wandern kann, ohne unter der Last der Schätze zusammenzubrechen. Weiterhin wird dieses Talent im Kampf gebraucht, da jede einzelne Attacke mit einer Waffe ebenso wie eine Parade Ausdauerpunkte kostet. Auch Treffer im Kampf werden von der Ausdauer abgezogen. (Genauer es ist im allgemeinen Teil geschildert.)

Lernwahrscheinlichkeit: Pro Tag, an dem die Ausdauer auf 0 fällt: Le/20 – 1 W6; -1 W20; keine

Ballista und Katapulte bedienen

Obergrenzen: Geschicklichkeit + 0, Kraft + 25, Maße schätzen + 30

Die korrekte Bedienung von Belagerungsmaschinen fällt genauso unter dieses Talent, wie das richtige Zielen mit diesen. Unter Ballista versteht man alle Schleudern, deren Geschosse einer ballistischen Kurve folgen. Katapulte hingegen verschießen ihre Geschosse auf einer relativ geraden Bahn. Bei Ballista ist zu beachten, dass das anvisierte Ziel immer mindestens die Größe groß hat, da das Geschoss eine entsprechende Fläche bedeckt. Der Pool bei Schüssen mit Ballista und Katapulten wird als Talentwert/5 angesehen.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreichem Schuss: Ge/10 - 2 W10 ; - 2 W20; keine

Bekehren

Obergrenzen: Intelligenz + 20, persönliche Ausstrahlung + 8, Glaube + 0

Priester, aber auch Helden mit tiefer religiöser Gesinnung können mit diesem Talent andere Leute zu ihrer Glaubensrichtung bekehren. Dabei haben es Priester, die ein wenig ihrer göttlichen Magie einsetzen, naturgemäß leichter. Besonders häufig kommt dieses Talent bei Helden zur Anwendung, die auf die Macht ihres Gottes mehr vertrauen als auf ihre eigene Erfindungsgabe und leichtfertig die Bekehrung von 100 Heiden versprechen. Falls der zu Bekehrende bereits einen Gott besitzt und dieser Gott nicht direkt etwas gegen die Bekehrung unternimmt, was zum Beispiel bei hochstufigen Priestern garantiert ist, so stehen dem zu Bekehrenden eine Intelligenz- und eine Glaubensprobe zu. Auf diese Proben wird der Betrag als Malus addiert, um den der Bekehrende unter seinem Talentwert gewürfelt hat. Gelingt auch nur eine der beiden Proben, so ist das Opfer nicht bekehrt worden.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro Bekehrung: Gla/10 -2 W20 ; keine

Beschatten

Obergrenze: Reaktion + 16

Voraussetzung: 20 < Aussehen < 90 (Bei Elfen beträgt die Obergrenze 110)

Allen durchschnittlich aussehenden Abenteurern ist es möglich, mit Hilfe dieses Talent es eine andere Person innerhalb einer Stadt zu verfolgen. Talentproben sollten jedes Mal ausgeführt werden, wenn der Verfolgte eine Handlung ausführt, welche die Verfolgung erschwert. (z.B. ein öffentliches Gebäude betritt, in eine unbelebte Straße abbiegt...). In Gegenden, in denen die Rasse des Helden selten gesichtet wird, ist eine Beschattung nicht ohne Verkleidung möglich!

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreicher Probe: Re - 1 W10 ; - 2 W12 ; keine

Blindkampf

Obergrenzen: Reaktion + 0, Wahrnehmung/Erinnerung + 0

Im Leben eines Abenteurers kommt es immer wieder zu Situationen, in denen er sich gegen Gegner wehren muss, die er zwar wahrgenommen hat, aber nicht sehen kann, weil entweder seine Sicht behindert wird [Dunkelheit, Nebel...] oder weil die Gegner unsichtbar sind [gegen Gegner, die der Abenteurer nicht wahrgenommen hat, hilft dieses Talent nicht].

Mit diesem Talent erlernt der Kämpfer den Kampf in völliger Dunkelheit bzw. gegen Unsichtbare. Er lernt es sich nicht mehr auf seine Augen, sondern statt dessen auf seine anderen Sinne zu verlassen, so dass der Malus von 10 beim Kampf in völliger Dunkelheit bzw. gegen Unsichtbare sinkt. Sofern der Abenteurer keinen Helm trägt, so sinkt der Malus um Talentwert/10 (abgerundet) Punkte. Trägt der Abenteurer einen normalen Helm, so sinkt der Malus um Talentwert/12 (abgerundet) Punkte und bei einem Vollhelm um Talentwert/20 (abgerundet) Punkte.

Das angeborene Talent Horchen erhöht den Talentwert um 10 Punkte und die Hintergrundoption #27 um (weitere) 7 Punkte.

Sollte sich durch einen hohen Talentwert ein negativer Malus ergeben, so bekommt man diesen auf alle Attacken und Paraden gutgeschrieben!

Lernwahrscheinlichkeit: keine

Diplomatie

Obergrenzen: persönliche Ausstrahlung + 0, Intelligenz + 10, Aussehen + 30

Voraussetzung: Sprachkunde × 2 in der jeweiligen Sprache muss ≥ dem Talentwert sein, sonst gilt der doppelte Talentwert von Sprachkunde als Talentwert von Diplomatie; Ab einem Sprachkundewert von 40 gibt es keinerlei Begrenzungen mehr.

Dieses Talent beinhaltet sowohl das korrekte Benehmen bei Hofe als auch die Fähigkeit, schlichtend in einen Streit einzugreifen. Eine gelungene Talentprobe führt zumindest dazu, dass die Streithähne einer Diskussion nicht abgeneigt sind. Sollte allerdings während dieser Diskussion keiner überredet oder überzeugt werden (nicht unbedingt mit dem Talent, obwohl es hilfreich ist, wenn man keine Argumente hat), so wird der Streit wieder ausbrechen (wahrscheinlich heftiger als zuvor).

Das Benehmen bei Hofe wird ebenfalls durch eine Talentprobe bestimmt, falls der Betreffende in eine schwierige Situation kommen sollte. Auch die korrekten Bewegungen bei Hofe und Tänze, die bei Hofe manchmal gefordert werden, sind in diesem Talent integriert. Ansonsten gilt, dass man sich mit einem Wert von 50 gut bei Hofe führt. Mit einem Wert von 1 wird man ohne fachkundigen Freund schnell schlimme Fehler machen! Gute Tänzer (Talentwert Tanzen \geq 40) erhalten ab einem Talentwert Diplomatie von 40 einen Bonus von 5 Punkten auf ihren Tanzen-Talentwert.

Lernwahrscheinlichkeit: keine

Entfesseln

Obergrenzen: Geschicklichkeit + 0, Selbstbeherrschung + 25, jeweils – 5x Klaustrophobie

Bei diesem Talent geht es darum, Knoten zu öffnen und sich aus misslichen, gefesselten Situationen zu befreien. Dabei sollten die Aufschläge immer vom Meister je nach Umständen bestimmt werden. So sollte er zum Beispiel für die Entfesselung von einer einfachen Handfessel eine normale Probe verlangen. Lederriemen, die nass angelegt wurden, geben bereits einen Aufschlag von 25 Punkten und für einen kopfüber, mit Rüstung beschwerten, aufgehängten Helden wird eine Probe +75 verlangt.

Normalerweise werden zwei vergleichende Proben abgelegt. Der Fesselnde legt eine Probe gegen Knoten binden ab und der Gefesselte eine Probe gegen Entfesseln. Der, dessen Probe besser gelungen (oder weniger misslungen) war, wird erfolgreich sein.

Versucht ein Sicherheitsfanatiker jedoch, ein Opfer gleich mehrfach zu fesseln (jeweils mit neuen Fesseln, also beispielsweise mit 3 verschiedenen Seilen), so muss das Opfer auch drei Entfesseln Proben ablegen, wobei das Opfer einen sich addierenden Bonus von jeweils 10 Punkten ab der zweiten Probe bekommt.

Stilgar hat einen Meuchelmörder niedergeschlagen und schleppt den Bewusstlosen zu seinem Gutshaus. Dort wird er jedoch von Loriena de Gül überzeugt, dass er sein Opfer nicht foltern, sondern direkt den Ordnungshütern übergeben soll. Da es bis zur nächsten Stadt jedoch drei Tagesreisen sind und er keinesfalls eine Überraschung unterwegs erleben will, fesselt er sein Opfer. Zuerst legt er ihm Ketten an (der Meister gibt hierfür dem Meuchelmörder einen Malus auf Entfesseln von 10 Punkten. Weiterhin verwendet Stilgar noch drei Seile, um den Bedauernswerten völlig zusammenzuschneiden. Dann würfelt er seine Proben gegen Knoten binden (nur für die Seile): 86, 22, 01. Als der Assassine einige Stunden später auf einem rumpelnden Karren erwacht, versucht er natürlich, sich zu befreien. Als erstes benutzt er seinen magischen Dietrich, um die Ketten zu lösen (Bonus +20): 22. Klappt, da er einen Talentwert von 65 besitzt. Nun noch schnell die Seile, dann kann der Auftrag durchgeführt werden:

12 (klappt, da Stilgar nur Knoten binden 46 hat),

82 - den Knoten bekommt er nicht auf, trotz der 10 Punkte Bonus,

37 - 28 Punkte unter dem Talentwert, Stilgar war 45 Punkte drunter, aber der Assassine hat einen Bonus von 20 - also löst sich auch dieser Knoten nach einiger Zeit.

Aber trotzdem kann er sich nicht befreien, da er eine der Fesseln einfach nicht auf bekommt. Nach einer Stunde könnte er es zwar nochmals versuchen, aber bis dahin hat Stilgar den Fluchtversuch mit Sicherheit bemerkt...

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreichem Versuch: Ge/10 - 1 W4 ; - 1 W20 : - 5 W20

Etwas verbergen

Obergrenzen: Geschicklichkeit + 0, Wahrnehmung/Erinnerung + 0

Für jeden der sein Geld bzw. seine Wertgegenstände keinem Krämer anvertrauen möchte, sei dieses Talent empfohlen. Es beinhaltet die Fähigkeit, die Dinge so zu verbergen, dass unter normalen Umständen niemand außer dem Helden selbst sie findet. Der Meister sollte die Probe verdeckt ausführen!

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreichem Versuch: Ge/20 + WE/20 - 1 W10; - 2 W20; keine

Fallen stellen und Jagen

Obergrenzen: Tierkunde + 30, Geschicklichkeit + 12, Wahrnehmung/Erinnerung + 10

Dieses Talent beinhaltet das Wissen um die Plätze, an denen eine Falle am besten aufgebaut werden kann, sowie das Jagen mit einer Fernkampf-Waffe, deren Attackepool \geq dem Talentwert ist (der Attackepool dieser Waffe ist somit Maximalwert dieses Talents, wenn mit dieser Waffe gejagt wird), wie auch das spätere Aufbrechen und Konservieren der Beute. Eine erfolgreiche Probe bedeutet, dass sich ein Tier in der Falle über Nacht gefangen hat.

Geht die Probe um mehr als 25 Punkte daneben, hat ein zu großes Tier die Falle zerstört. Tiere, die größer sind als ein Hase, können erst ab Talentwert 40 in einer Falle gefangen werden. Für die Jagd mit einer Waffe gibt es allerdings keinerlei Beschränkungen. Bei einer gelungenen Probe hat man pro angefangene 10 Punkte unter dem Talentwert Nahrung für 1 Tag und eine Person erjagt.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreichem Versuch: Tierkunde/10 - 1 W6 ; - 2 W10 ; - 3 W20

Geschäftstüchtigkeit bzw. Feilschen

Obergrenzen: persönliche Ausstrahlung + 12, Wert schätzen + 40, jeweils – 5x Goldgier

Dieses Talent ist sehr hilfreich beim Einkauf auf dem Markt. Egal ob man Waffen oder Gemüse kaufen oder verkaufen will, man muss eine Probe auf der folgenden Tabelle ablegen, sofern der Meister keinen Preis vorgibt. Pro Tag und Ware ist allerdings nur ein Wurf zulässig. Es wird mit einem W100 offen gewürfelt, der eigene Talentwert addiert und der Talentwert des Händlers subtrahiert. Weiterhin wird der Wurf wie unter der Tabelle angegeben modifiziert. Die Angaben sind die Kosten des entsprechenden Produkts in Prozent des angegebenen Preises:

Einkaufstabelle					Verkaufstabelle				
Wurf	legaler Handel		Schwarzmarkt		Wurf	legaler Handel		Schwarzmarkt	
	Händler	Straße	Händler	Straße		Händler	Straße	Händler	Straße
≤ -51	S	bR	D	bR	≤ -51	S	bR	D	bR
-50-05	V	bR	S	bR	-50-05	0%	bR	S	bR
6-10	V	D	S	bR	6-10	5%	D	S	bR
11-15	V	S	S	D	11-15	10%	S	S	D
16-20	V	V	S	D	16-20	15%	0%	S	D
21-25	300%	V	V	S	21-25	20%	0%	0%	S
26-30	200%	V	A	S	26-30	25%	0%	A	S
31-35	175%	V	V	S	31-35	25%	20%	A	0%
36-40	150%	V	V	V	36-40	30%	25%	0%	0%
41-45	140%	200%	V	A	41-45	30%	30%	0%	A
46-50	130%	175%	V	V	46-50	35%	35%	0%	A
51-55	130%	150%	V	V	51-55	35%	40%	0%	50%
56-60	120%	120%	V	V	56-60	40%	45%	0%	60%
61-65	120%	110%	V	V	61-65	40%	50%	20%	70%
66-70	110%	110%	V	400%	66-70	45%	55%	40%	80%
71-75	110%	100%	V	300%	71-75	50%	60%	60%	90%
76-80	110%	100%	V	200%	76-80	50%	65%	80%	100%
81-85	105%	95%	V	175%	81-85	55%	70%	90%	125%
86-90	105%	95%	V	150%	86-90	60%	75%	100%	150%
91-95	105%	90%	400%	125%	91-95	60%	80%	110%	175%
96-120	100%	90%	300%	110%	96-120	70%	90%	130%	200%
121-140	100%	80%	200%	105%	121-140	75%	100%	140%	250%
141-160	90%	70%	150%	100%	141-160	85%	125%	150%	300%
161-180	80%	60%	110%	90%	161-180	100%	150%	175%	350%
181-200	70%	50%	100%	80%	181-200	120%	200%	200%	400%
≥ 201	60%	40%	90%	60%	≥ 201	150%	250%	300%	500%

Preis	Ort	Dorf	Stadt	Großstadt		Preis	Ort	Dorf	Stadt	Großstadt
≤ 10 GS	-20	0	+10	+50		≤ 10 GS	-20	-10	0	0
10 - 100 GS	-50	-10	0	+25		10 - 100 GS	-40	-25	-10	0
100 - 500 GS	-75	-40	-20	+10		100 - 500 GS	-60	-50	-25	-10
500 - 1000 GS	-100	-75	-50	0		500 - 1000 GS	-100	-75	-75	-25
≥ 1000 GS	-150	-100	-75	-10		≥ 1000 GS	-200	-100	-100	-50
Kauf: Kosten						Verkauf: Kosten				
x 0,5					Übersättigter Markt: Die Ware ist in dieser Gegend reichlich vorhanden, wird hier produziert und exportiert.	x 0,25				
x 1					gesättigter Markt: Normale Bedingungen, wie man sie in einer Handelsstadt oder in einer Weltstadt vorfindet.	x 0,5				
x 2					unterversorgter Markt: Die Gegend, in welche die Ware normalerweise importiert wird.	x 1				
x 3					isolierter Markt: Gegenden, in die der Export der Ware sehr kostspielig oder zeitintensiv ist.	x 2				
x 10					abgeschnittener Markt: Gegenden, in die der Export der Ware sehr kostspielig, zeitintensiv und gefährlich ist.	x 3				
+10% bis +100%					seasonales Produkt: Die Ware ist nur zu bestimmten Zeiten erhältlich. Für jeden Monat, der vergangen ist, seit die Ware das letzte Mal erhältlich ist, erhöht sich der Wert um 10%. In den Monaten, in denen die Ware erhältlich ist, wird der Preis der Ware mit 0,5 multipliziert.	+10% bis +100%				

Natürlich ist es einem Helden freigestellt, die Ware zu dem entsprechenden Preis zu kaufen bzw. zu verkaufen. Allerdings kann es auch zu unvorhergesehenen Zwischenfällen kommen, die in der Tabelle durch Buchstaben gekennzeichnet wurden. Die Buchstaben haben folgende Bedeutung:

- S : Der Held ist einem Hochstapler auf den Leim gegangen. Statt der erwarteten Bezahlung bzw. Ware hat er nur wertloses Zeug bekommen.

- **V** : Die Ware ist leider vergriffen und erst in einiger Zeit wieder vorrätig.
- **bR** : Es kommt auf offener Strasse zu einem bewaffneten Raubüberfall. Die Anzahl der Räuber liegt im Ermessen des Meisters.
- **D** : Die Ware / Bezahlung wird dem Helden durch einen dreisten Taschendieb entwendet.
- **A** : Irgend jemand informiert die Behörden, dass der Held Geschäfte auf dem Schwarzmarkt tätigt.

Beim Verkaufen sollte der Meister die Probe verdeckt ausführen.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreicher Probe : Wert schätzen/10 - Goldgier - 1 W4; - 2 × Goldgier - 1 W6; keine

Feinschmiedekunst

Obergrenze: Geschicklichkeit + 0 {bei Zwergen erhöht sich der Maximalwert um 50%, allerdings werden Werte > 100 durch 10 geteilt und 90 addiert (Abrunden nicht vergessen)}

Mittels dieses Talentes ist es dem Helden möglich, die Arbeiten eines Goldschmiedes oder eines anderen Feinmechanikers auszuführen. Die Herstellung eines feinen Diamantrings, dessen Edelstein in Platin eingefasst ist und dessen Wert dem Materialwert entspricht, erfordert eine normale Probe. Je besser die Probe allerdings gelingt, um so wertvoller wird der hergestellte Gegenstand. Wenn eine Probe um mindestens 100 Punkte unter dem Talentwert liegt und der Feinschmied über Tasten verfügt, so erreicht der Wert des Gegenstandes den EINHUNDERTFACHEN Materialwert. Ohne Tasten kann man allerdings nur Gegenstände herstellen, die den Materialwert um das Fünfzigfache übersteigen. Ansonsten gilt für alle hergestellten Dinge: Der Wert des Gegenstandes ist der prozentualen Abweichung vom Talentwert indirekt proportional. Bei Talentwert 100 und einer Probe von 75 würde der Gegenstand also 33% (3/4 gewürfelt ergibt 4/3 Wert) mehr wert sein. Der Wertverlust kann allerdings niemals mehr als 15% betragen!

Zum Geldfälschen oder zur Münzherstellung mit Münzrecht ist ein Talentwert von 80 nötig.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro hergestelltem Stück, dessen Wert den Materialwert übersteigt: Ge / 20 - 1 W6; - 1 W12; keine

Fernkampf vom Pferd

Obergrenzen: Reiten, entsprechender Waffenpool + 20

Ein Fernkämpfer, der versucht eine Waffe vom Rücken eines Reittieres abzufeuern, muss entweder verrückt sein oder dieses Talent beherrschen. Letzteres ist für Alle, die in der ungefähren Flugrichtung des Pfeils stehen, wünschenswert.

Der Malus, den ein Schuss vom Rücken eines Pferdes oder ähnlichen Reittieres mit sich bringt, beträgt 100 Punkte, die direkt vom Waffenpool abgezogen werden. Zusätzlich werden noch 10% des Malus (also 10 Punkte) von der Attacke abgezogen. Glücklicherweise wird dieser Malus für jeden Punkt, den der Fernkämpfer auf Reiten hat, um einen Punkt verringert. Weiterhin wird der Malus durch jeden Punkt auf diesem Talent um einen weiteren Punkt verringert. Allerdings können durch hohe Reiten- und Fernkampf zu Pferd- Werte keine Boni auf den Schuss erreicht werden.

Die Kurzzusammenfassung sieht so aus:

- Malus auf Pool: $100 - TW(\text{Reiten}) - TW(\text{Fernkampf vom Pferd})$
- Malus auf Attacke: $(\text{Malus auf Pool}) / 10$ (aufgerundet!)

Beim Fernkampf vom Pferd ist die relative Geschwindigkeit des Ziels zum Angreifer zu beachten, wodurch die Zielgröße verringert werden kann.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro Treffer: Reiten/10 + Fernkampf vom Pferd/10 – 2 W6; - 2 W10; - 2 W20

Fischen/ Angeln

Obergrenzen: Geschicklichkeit + 0, Selbstbeherrschung + 25, Wahrnehmung/Erinnerung + 10

Mit einem Talentwert von 10 kann man immerhin feststellen, ob sich das Fischen in dem Gewässer lohnt, danach steigert sich die Fähigkeit, den richtigen Köder zu finden, um auch Fische fangen zu können, die eine hungrige Abenteurergruppe satt machen können... Die Menge der Nahrung wird auf die gleiche Art ermittelt wie bei Fallen stellen und Jagen. Wissen um die Physik – Lichtbrechung gibt einen Bonus von 20 Punkten auf dieses Talent.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreicher Probe: WE/20 + Ge/20 + Sb/40 - 1 W6; - 2 W10; - 3 W20

Foltern

Obergrenzen: Geschicklichkeit + 7, Wahrnehmung/Erinnerung + 0

Dieses Talent ist genau das, was Du brauchst. Hiermit lässt sich nicht nur schnell ein nettes kleines Geständnis

erpressen, nein auch Jungfrauen lassen sich hiermit vortrefflich strecken, rädern ... Eine um mehr als 10 (bzw. 7) Punkte misslungene Probe führt allerdings zu schweren Verletzungen des Opfers.

Jemand, der eine Folterung über sich ergehen lassen muss, gesteht, was er gefragt wird, wenn ihm nicht eine Selbstbeherrschungssprobe erschwert um den Wert gelingt, um den die Folterprobe unterwürfelt wurde. Falls die Behandlung in einer Folterkammer durchgeführt wird, verdoppelt sich der Aufschlag.

Misslingt die Folterprobe, so erhält der Gefolterte folgenden Schaden:

Punkte, um welche die Folterprobe misslungen ist:		Schaden für den Gefolterten:
Ohne Folterkammer	Mit Folterkammer	kritische Treffer der Kategorie Aufprall
≤ 10	≤ 7	-
11 - 13	8 - 9	A
14 - 16	10 - 11	B (& A Feuer)
17 - 19	12 - 13	C (& A Feuer)
20 - 22	14 - 15	D (& B Feuer)
23 - 28	16 - 20	E (& B Feuer)
29 - 34	21 - 25	E & A (& C Feuer)
35 - 40	26 - 30	E & B (& D Feuer)
je weitere 6 Punkte	je weitere 5 Punkte	+ 1 Abstufung (+1 Abstufung)
Kritische Treffer der Kategorie Feuer kann der Gefolterte nur in einer Folterkammer erleiden.		

Für jeweils 5 bzw. 6 Punkte mehr, um welche die Talentprobe misslang, erhöhen sich die kritischen Treffer um eine Abstufung. Falls die Einrichtungen einer Folterkammer zur Verfügung standen, erhöht sich der kritische Treffer der Kategorie Feuer pro zusätzlicher Abstufung um eine Stufe (bei 51 - 55 Punkten zuviel (5 Abstufungen mehr) erhält der Gefolterte also 2 kritische Treffer der Kategorie Aufprall der Stärke E und einen der Kategorie C und zusätzlich jeweils einen kritischen Treffer der Stärke E & D aus der Kategorie Feuer.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreicher Probe: Ge/20 + WE/20 - 1 W6; - 2 W10; - 3 W20

Gassenwissen

Obergrenzen: Intelligenz + 10, persönliche Ausstrahlung + 0, Wahrnehmung/Erinnerung + 15

Mittels Gassenwissen kann der Held Kontakte zur Unterwelt anknüpfen und so zum Beispiel Diebesgut verkaufen oder erwerben (recht billig). Auch kann er versuchen, Informationen über eine Burg oder etwas ähnliches zu bekommen, um diese später auszurauben. Er hat auch die Möglichkeit, den Grad der Bestechlichkeit einer beliebigen Nichtspielerfigur herauszufinden. Bei Misslingen der Probe legt der Ausspionierte eine Intelligenzprobe ab. Wenn diese gelingt, bemerkt er die Absicht des Helden und zeigt ihn an, falls er unbestechlich ist. Andernfalls geht er auf den Helden ein, verlangt allerdings eine bedeutend höhere Summe. Eine dritte Möglichkeit besteht darin, den Loyalitätswert einer Nichtspielerfigur herauszufinden. Bei einer gelungenen Probe kann er den Wert auf +/- 1 W6 Punkte genau angeben. Bei einer misslungenen Probe sollte der Meister mit einem W20 einen beliebigen Wert auswürfeln und diesen nennen. Der Meister sollte die Proben verdeckt ausführen!

Lernwahrscheinlichkeit: keine

Gefahren erkennen

Obergrenze: Wahrnehmung/Erinnerung - 10

Dieses Talent hat schon viele Helden vor einem plötzlichen Tod bewahrt. Eine gelungene Talentprobe lässt den Helden auf geknickte Grashalme, verdächtige Geräusche, auffliegende Vögel und ähnliches aufmerksam werden. So kann er eventuell auf eine Gefahr noch rechtzeitig reagieren.

Der Meister sollte alle Proben auf dieses Talent verdeckt würfeln.

Lernwahrscheinlichkeit: keine

Geheimfächer finden

Obergrenzen: Geschicklichkeit + 10, Wahrnehmung/Erinnerung + 0

Dieses Talent gibt die Wahrscheinlichkeit an, mit der ein Held ein getarntes Geheimfach oder auch eine Geheimtür findet. Magischer Schutz führt zu großen Aufschlägen. Der Meister sollte die Probe verdeckt ausführen! Falls der

Suchende über das angeborene Talent Tasten verfügt, so erhält er einen Bonus von 10 Punkten bei der Talentprobe.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreicher Probe: Ge/20 + WE/20 - 1 W6; - 1 W10;- 3 W10

Geschichtswissen und Legendenkunde (7 Untertalente)

Obergrenzen: Intelligenz + 20, Wahrnehmung/Erinnerung + 20

Grundwerte: Die ersten vier Untertalente geben die jeweilige Geschichte der Rasse wieder, während die letzten 3 die Geschichte der Umgebung wiedergeben.

direkt: Gut, Baronie

Stadt und Umland: Geschichte der weiteren Umgebung.

Rasse	Menschen	Elfen	Zwerge	Halblinge
Menschen	Alter / 2	Alter / 5	Alter / 8	Alter / 5
Elfen	Alter / 15	Alter / 10	Alter / 15	Alter / 15
Zwerge	Alter / 8	Alter / 15	Alter / 6	Alter / 8
Halblinge	Alter / 5	Alter / 6	Alter / 8	Alter / 4
Rasse	direkte Umgebung	Stadt und Umland	Land bzw. Staat	
Menschen	Dauer	Dauer / 2	Dauer / 4	
Elfen	Dauer / 2	Dauer / 3	Dauer / 4	
Zwerge	Dauer / 2	Dauer / 2	Dauer / 2	
Halblinge	Dauer	Dauer	Dauer	

Jeder Held hat als Kind die Geschichten gehört, mit denen seine Eltern ihm Angst machen wollten, damit sie wenigstens eine kleine Chance hatten, ihn zu erziehen. Die Erinnerung an diese Geschichten ist in diesem Talent genauso beinhaltet wie die später hinzugewonnenen Erkenntnisse.

Durch eine erfolgreiche Anwendung dieses Talent es dem Helden möglich, auf ein Stichwort Kunde von den Ereignissen zu erhalten, auf die sich dieses Stichwort bezieht.

Als Faustregel kann man sagen, dass bei den entsprechenden Proben als Aufschlag vom Meister zu wählen ist: ((Anzahl der Jahre, die das Ereignis zurückliegt / 10) / Wichtigkeitsfaktor), wobei der Wichtigkeitsfaktor ein Wert zwischen 10 (jedem geläufiges Ereignis) und 0,1 (für die Allgemeinheit heutzutage unwichtiges Ereignis) sein sollte.

Dieses Talent kann auf zwei Wegen autodidaktisch gesteigert werden:

Zum einen ist es den Helden möglich, den Geschichten der ziehenden Sänger und Erzählern zu lauschen. Allerdings sollten die Helden vorsichtig sein, da diese meistens ausgeschmückte Geschichten erzählen, die teilweise sogar völlig erfunden sind.

Die andere Möglichkeit für die Helden, mehr über die Geschichte zu erfahren, besteht darin, in einer guten Bibliothek die alten Bücher zu lesen oder es jedenfalls zu versuchen. Hierbei kann der Held davon ausgehen, dass der Inhalt die tatsächlichen Begebenheiten kaum verändert wiedergibt. Leider haben Bibliotheken den Nachteil, dass sie sehr viel Wissen beinhalten und es mitunter, besonders in Bibliotheken der Zwerge, sehr lange dauert, die gewünschten Informationen zusammenzutragen. Als Anhaltspunkt wurde eine Liste der großen Bibliotheken zusammengestellt:

Ort	Wissen über die Geschichte von				Wissen über Gegend der Bibliothek			Hilfe Preis pro Tag
	Menschen	Elfen	Zwerge	Halblinge	direkt	Stadt	Land	
Gardur Gasch (Zwerge)	105	80	120	105	-	139	120	- / -
Falaha (Elfen)	40	100	20	60	-	50	75	5 / 1 Lied
Kaiserlager	104	75	75	80	105	110	110	10 / 10 GS

Havena	90	45	45	50	100	110	100	5 / 1 GS
Gnard Merdank	30	15	75	15	?	?	?	? / 7 GS

Gardur Gasch: Es muß die Bildersprache der Zwerge beherrscht werden. Weiterhin besteht eine (TAW/20)% Wahrscheinlichkeit pro Steigerungsversuch, daß der Benutzer wahnsinnig wird.

Falaha: In der Elfenbibliothek besteht der Preis aus einem Lied, welches noch nicht in der Bibliothek vorhanden ist und gut genug ist, um in der Bibliothek aufgenommen zu werden. Dafür hilft ein Bibliothekar 1 Jahr lang bei der Benutzung!

Lernwahrscheinlichkeit: Pro Abend Erzählung WE/10 - 1 W6; - 1 W12; - 1 W20 (Sänger / Erzähler)

Das Gebiet, auf welchem gelernt wird, setzt der Meister fest! Werte < 0 bei der Steigerung führen zu einer Verringerung des Talentwertes, falls eine Probe gegen das Talent misslingt!!! (Nur bei dieser Lernwahrscheinlichkeit)

Lernwahrscheinlichkeit: Pro TAW/5 Tage stöbern in einer Bibliothek: In/10 + TAW/10 - Qualität(Gebiet) / 10 + (Bibliothek) Hilfe (wenn Preis bezahlt) + 1 W6; + 1 W4; - 1 W 6

Gewichte und Werte schätzen

Obergrenzen: Intelligenz + 0, Wahrnehmung/Erinnerung + 0

Welcher Held hat noch nicht geglaubt, einen Schatz entdeckt zu haben und anschließend auf dem Markt nur einige Kupferstücke dafür bekommen. Mittels dieses Talentes wird man billigen Plunder in den meisten Fällen von wertvollen Schätzen unterscheiden können.

Weiterhin ist es mit Hilfe dieses Talentes möglich, Gewichte recht genau abzuschätzen. Eine gelungene Talentprobe lässt einen Helden das Gewicht eines beliebigen Gegenstandes auf 10% genau abschätzen. Pro 10 Punkte, um die der Talentwert unterwürfelt wurde, erhöht sich die Genauigkeit um einen weiteren Prozentpunkt (eine um 50 Punkte gelungene Talentprobe lässt den Helden das Gewicht auf 5% genau bestimmen).

Der Meister sollte die Probe verdeckt ausführen!

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreichem Versuch: In/20 - 1 W6; -2 W12; keine

Glücksspiel

Obergrenze: Geschicklichkeit + 0

Mittels dieses Talentes kann es dem Helden gelingen, auf nicht ganz legale Weise beim Glücksspiel Geld zu verdienen. Er lernt den Umgang mit falschen Würfeln ebenso wie das Spiel mit gezinkten Karten. Misslingt die Talentprobe, wird man meistens (Intelligenzproben der Mitspieler) durchschaut und muss mit entsprechenden Konsequenzen rechnen. Durch eine Talentprobe +10 kann man herausfinden ob der Gegenspieler mogelt, falls diesem noch keine Talentprobe missglückt ist. Der Meister sollte diese Proben verdeckt ausführen!

Lernwahrscheinlichkeit: Pro gelungener Probe: Ge/10 - 1 W10; - 1 W20 ; - 2 W20

Heilung

Obergrenze: Pflanzenkunde + 0

Dieses Talent beinhaltet hauptsächlich den Umgang mit Heilpflanzen. Man lernt sowohl die richtige Anwendung, als auch die Fundorte. Um eine Heilpflanze zu finden, muss man eine Probe ablegen, die in dem Abschnitt Kräuter ausführlich erklärt wird. Um diese Heilpflanze, falls man sie überhaupt gefunden hat, auch noch richtig anzuwenden, muss man eine weitere Probe ablegen. Gelingt diese Probe, so entwickelt die Heilpflanze ihre volle Wirkung. Misslingt die Probe jedoch, so halbiert sich die Wirkung je 10 angefangene Punkte, die zuviel gewürfelt wurden (Also eine um 11 Punkte vermasselte Probe würde nur noch ¼ der üblichen Wirkung hervorrufen).

Weiterhin ist es mit diesem Talent möglich, Heilertätigkeiten nachzukommen. Eine Blutung zu stillen erfordert eine Probe, bei der die 10fache Blutung/Runde aufgeschlagen wird. Eine Blutung von 3 / KR würde also einen Aufschlag von 30 Punkten mit sich bringen. Die Probe kann allerdings jede Kampfunde wiederholt werden.

Außerdem kann man Blutungen mittels dieser Probe auch teilweise stillen (eine um 24 Punkte gelungene Talentprobe verringert die Stärke einer Blutung um 2, allerdings nicht deren Dauer).

Um einen Kranken pflegen zu können, reicht ein Wert von 25 völlig aus. Bei einem niedrigerem Wert muss allerdings eine Probe abgelegt werden. Misslingt sie, so hat die Pflergetätigkeit normalerweise keinen Nachteil für den Verwundeten. Bei mehr als 50 Punkten daneben gibt es allerdings zusätzlichen Schaden, der im Ermessen des Meisters liegt.

Weiterhin ist es einem Heilkundigem möglich, einem Verletzten Lebensenergie zurückzugeben. Zu diesem Zweck muss er eine Probe ablegen, die dem Verwundeten für jeden Punkt, um den die Probe gelungen ist, einen

Lebenspunkt zurückgibt. Diese Art der Heilung erfordert allerdings einen großen Zeitaufwand (1 Stunde). Steht dem Heiler nicht ausreichend Zeit zur Verfügung, so verringern sich die zurückgegebenen Lebenspunkte um 10% (aufgerundet) pro zur Verfügung, so gibt er 10% weniger Lebensenergie wieder für jede angefangene 5 Minuten weniger Zeit. Außerdem kann der zu Heilende auch weiteren Schaden nehmen, falls die Probe misslingt. Für jeweils 10 volle Punkte, um welche die Heilprobe misslungen ist, bekommt er 1 weiteren Schadenspunkt. Diese Proben dürfen nur 1mal pro 6 Stunden durchgeführt werden. Die Anzahl der zurückgegebenen Lebenspunkte wird immer erst am Ende der Behandlung bestimmt!

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreicher Probe: Pflanzenkunde/10 - 1 W10; - 2 W10; - 2 W20

Heraldik

Obergrenze: Wahrnehmung/Erinnerung + 10

Dieses Talent umfasst das Wissen um die verschiedenen Zeichen, Wimpel, Schilde der Clans, Ritter, Fürsten, Herzöge und sonstige Adligen des entsprechenden Volkes. Der Talentwert für andere Völker entspricht der Hälfte des Talentwertes. Genau das, was man braucht, um zu wissen, wer in einer Burg wohnt, vor einem steht usw. Natürlich kann ein Held auch die Heraldik für ein anderes Volk erlernen, so macht es z.B. für einen Halbling keinen Sinn, die Wappen seines Volkes zu erlernen, da es keine gibt.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro gelungener Probe: IN/20 + GE/20 - 1 W6; - 2 W10; - 3 W20

Himmelskunde

Obergrenzen: Intelligenz + 0, Wahrnehmung/Erinnerung + 0

Der Held kann mit Hilfe dieses Talent es sowohl am Tag als auch in der Nacht feststellen, in welche Richtung Norden liegt (klarer Himmel: Probebonus 30; starke Bewölkung: einfache Probe) und, falls ihm Breitengrad und Jahreszeit bekannt sind, auch die Uhrzeit ungefähr bestimmen. Umgekehrt kann er natürlich auch bei bekannter Uhrzeit den Breitengrad ungefähr bestimmen. Je nachdem, wie gut die Proben für die letzten beiden Unterfangen gelingen, kann der Held die Uhrzeit auf zwei Stunden (normal gelungen), auf eine Stunde (Probe+10), auf eine halbe Stunde (Probe+25), auf eine viertel Stunde (Probe + 50) oder sogar auf die Minute genau (Probe +100) angeben. Die Bestimmung des Breitengrades erfolgt analog.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreicher Probe: In/10 - 1 W6 ; - 2 W20 ; keine

Kampf in Rüstung

Obergrenzen: Kraft, Geschicklichkeit + 20

Leider neigen die meisten Abenteurer dazu, sich mit allerlei Dingen zu behängen. Sie ziehen Rüstungen an, nehmen Unmengen Goldmünzen an sich, behängen sich von oben bis unten mit Waffen usw.

Selten wird dabei auf die Behinderung geachtet, die solches Gewicht mit sich bringt. Wenn sie dann in einen Kampf verwickelt werden, ist es meistens schon zu spät, falls sie dieses Talent nicht erlernt haben.

Jeweils angefangene 10 Bewegungspunkte, die man durch getragene Last verliert, verringern den Attacke- und Paradowert um 1. Wenn man Rüstungen trägt, die einen Bewegungsmalus verursachen, so wird dieser Bewegungsmalus zusätzlich addiert [zählt also doppelt].

Mit Hilfe dieses Talent es kann man die erwähnten Attacke- und Paradowert verringern oder sogar ganz beseitigen. Sobald man dieses Talent steigert, verringern sich die für die Mali gewerteten Bewegungspunkte um den Talentwert.

Gerbald von Streitzig hat endlich seine neue gerippte Riterrüstung erhalten. Durch diese erhält er einen Bewegungsmalus von 30 [plus 21 durch das Gewicht]. Seine Bewegungsweise verringert sich also um 51 Punkte. Seine Attacke und Parade verringern sich sogar um $(51+30)/10 = 9$ Punkte. Da er von seinem Talentwert 31 Punkte noch nicht verwendet hatte, kann er den Malus auf nur noch $(51+30-31 \times 2)/10 = 2$ Punkte senken – damit kann man doch leben, insbesondere, wenn man den guten Rüstungsschutz berücksichtigt.

Die zusätzlichen Mali bei Ausweichen und WK Ausweichen werden durch diese Talent nicht verringert. Ebenso wenig ist es möglich, durch einen hohen Talentwert einen Bonus auf die Kampfwerte zu erhalten.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro Kampf, bei dem Mali auftraten, die das Talent verringert: Kr/10 + Ge/20 - 3 W10 ; - 3 W20 ; keine

Kampfskoordination

Obergrenzen: Geschicklichkeit + 0, Selbstbeherrschung + 25

Dieses Talent befähigt den erfahrenen Krieger, seine eigenen Angriffe und die seiner Verbündeten gegen einen

einzelnen Gegner zu koordinieren. Dies kann, bei richtiger Anwendung, die Siegeschancen extrem erhöhen. Genaueres ist im Abschnitt Kampfkoordination (im Bereich Kampfregele) beschrieben.

Talentwert	Kampfkoordinationswert
1 - 39	0
40 - 59	+ 1
60 - 69	+ 2
70 - 79	+ 3
80 - 89	+ 4
90 - 100	+ 5
101 - 105	+ 6
106 - 110	+ 7
111 - 115	+ 8
116 - 120	+ 9
121 - 125	+ 10
126 - 130	+ 11
131 - 135	+ 12
≥ 136	+ 13

Ab einem Talentwert von 40 ist es möglich, sich mit anderen Kämpfern, deren Kampfkoordinationswert ebenfalls mindestens 40 beträgt, zeitlich zu koordinieren, so dass die Attacken zur selben Zeit stattfinden (sofern dies gewünscht ist).

Lernwahrscheinlichkeit: keine

Kampf zu Pferd

Obergrenzen: Reiten, entsprechender Waffenpool (dieses Talent braucht nur einmal erlernt zu werden, kann jedoch nicht mit einem höherem Wert als dem aktuellen Waffenpool eingesetzt werden)

Ein Kämpfer, der versucht eine Waffe vom Rücken eines Reittieres aus zu verwenden, muss entweder verrückt sein oder dieses Talent beherrschen. Letzteres ist insbesondere für sein Reittier wünschenswert.

Der Malus, den ein Kämpfer vom Rücken seines Pferdes oder ähnlichen Reittieres auf sich nehmen muss, beträgt 100 Punkte, die direkt vom Waffenpool abgezogen werden. Zusätzlich werden noch 10% des Malus (also 10 Punkte) von der Attacke und Parade abgezogen.

Glücklicherweise wird dieser Malus für jeden Punkt, den der Kämpfer auf Reiten hat, um einen Punkt verringert.

Weiterhin wird der Malus durch jeden Punkt auf diesem Talent um einen weiteren Punkt verringert. Hohe Werte auf Reiten und Kampf zu Pferd können zu einem Bonus für die Kampfwerte führen, der allerdings um 10 Punkte beim Pool (und somit 1 Punkt bei Attacke und Parade) verringert wird.

Die Kurzzusammenfassung sieht so aus:

- Malus auf Pool: $100 - [TW(\text{Reiten}) + TW(\text{Kampf vom Pferd})]$
- Malus auf Attacke & Parade: $(\text{Malus auf Pool}) / 10$ (aufgerundet!)
- Bei negativen Mali werden die Werte als Bonus verwendet, wobei der Poolwert um 10 und der Attacke/Paradewert um 1 verringert wird.
- Bei der Attacke aus erhöhter Position (wie hier vom Rücken eines Pferdes gegen einen Unberittenen) wird die Schadensklasse aller Waffen, in denen die Kraft dreimal in die Schadensklasse einfließt, um 1 erhöht.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro Treffer: $\text{Reiten}/10 + \text{Kampf vom Pferd}/10 - 1$ W6; - 1 W10; - 1 W20

Klettern

Obergrenzen: Geschicklichkeit + 0, Kraft +20, jeweils - 5x Höhenangst

Wie der Name bereits verrät, gibt dieses Talent an, wie gut ein Held klettern kann. Allerdings werden bei diesem Talent je nach Schwierigkeit des zu besteigenden Terrains verschieden hohe Aufschläge erhoben oder Boni vergeben:

- Glattverfugte Wand ohne Riefen : + 50
- Überhang : + 25
- Steilwand : + 10

- Baum : – 40

Weiterhin wird ein Punkt Malus für jeden Bewegungspunkt, den der Held verliert, aufgeschlagen.

Als Grundregel sollte der Meister alle 10m eine erneute Kletterprobe verlangen.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreicher Probe: Ge/10 - 2 W6; - 3 W12; keine

Knoten binden

Obergrenzen: Geschicklichkeit

Das Talent Knoten binden ist eine unerlässliche Voraussetzung für Segler und Bergsteiger. Auch Helden, die einen Gegner fesseln wollen, sollten über einen hohen Talentwert verfügen. Die Verwendung dieses Talent es ist recht einfach. Man beherrscht jeden Knotentyp bis zu seinem Talentwert. Will man jedoch einen Knoten anwenden, den man noch nicht beherrscht, so muss man für jede Kategorie, die dieser Knoten über der eigenen Kategorie ist, eine Talentprobe ablegen, auf die pro dazwischenliegende Kategorie 10 Punkte aufgeschlagen werden. (Also eine einfache Talentprobe für Knoten eine Kategorie höher, eine Probe +10 für Knoten zwei Kategorien höher usw.) Schließlich ist es noch möglich, vergleichende Proben abzulegen. Dies ist zum Beispiel nötig, wenn man einen Gegner fesseln will. Man legt eine einfache Probe gegen Knoten binden ab und der Gegner muss, um sich zu entfesseln, eine Probe gegen Entfesseln ablegen, wobei er den Wert, um den die Knoten binden Probe gelungen ist, als Aufschlag bekommt (bzw. den Betrag des Misslingens als Bonus).

**Talent-
wert**

Knotenarten:

(**Knoten** ziehen sich zu, also ist eine gelungene Probe gegen Entfesseln nötig, um sie wieder zu öffnen; **Steke** können ohne Schwierigkeit wieder gelöst werden)

bis 8

Nur einfachste Knoten möglich. Es besteht eine 75% Wahrscheinlichkeit, dass diese sich unter Belastung lösen. (z.B. der Überhandknoten)

9-16

Etwas kompliziertere Knoten möglich, aber diese lösen sich immer noch mit 25% Wahrscheinlichkeit unter Belastung. (z.B. Achtknoten)

17-24

Hiermit kann das Seil befestigt werden, ohne dass es sich unter Belastung lösen kann. Leider ziehen sich die Knoten immer noch zu.

25-32

Ab jetzt sind auch Steke möglich. Hierbei handelt es sich um Knoten, die zwar halten, sich aber nicht zuziehen. Allerdings ist nur die Befestigung des Seils an einer Öse oder ähnlichem möglich. (Webeleinstek) Weiterhin ist die feste Verbindung zweier Seile möglich (Reffknoten bzw. Kreuzknoten)

33-40

Nun ist zur Befestigung des Seils auch eine Schlinge möglich (z.B. Palstek).

41-48

Nun ist auch die variable Verbindung zweier Seile möglich (Schotstek, doppelter Schotstek).

49-56

Taue lassen sich nun mit dem Trossenstek verbinden. Außerdem können Seile sicher mit der Trompete verkürzt werden.

57-64

Um ein Seil zu spannen, sollte der Stopperstek bzw. Rollstek verwendet werden. In eine

Richtung lässt sich dieser Knoten verschieben, ohne seine Haltbarkeit zu verlieren!

65-72

Um Seile sehr sauber zu verbinden, können Spleise verwendet werden. Hierzu wird das Seil aufgespeist und die einzelnen Spleise miteinander verbunden. Sowohl eine Schlinge aus einem Seil als auch die Verbindung zweier Seile ist möglich.

73-80

Ein Seil kann nun so befestigt werden, dass es vom Ende aus wieder gelöst werden kann

81-88

Zierknoten sind nun möglich (Affenfaust, Diamantknoten, Bootsmannmaatenknoten). Ein Seil kann beliebig befestigt werden.

89-99

Ab einem Talentwert von 88 gibt es pro weiterem erhöhtem Talentpunkt einen Bonus von 10 Punkten auf alle Knoten binden Proben. (für 90 also einen Bonus von 20 Punkten, für 95 einen Bonus von 60 Punkten)

100

Ab einem Talentwert von 100 erlernt man die Knoten Schrift. Jeder Punkt über 100 entspricht einen Talentwert von 10 in Lesen und Schreiben, also einem "Schriftgrad" in der Knotenschrift.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro gelungene Probe: Ge/10 – 1W6; - 2W6; -2 W12

Kochen

Obergrenze: Geschicklichkeit + 0

Dieses Talent befähigt den Helden, auch auf Reisen die gute Küche zu genießen. Es beinhaltet die richtige Zubereitung von Gerichten, das Sammeln von Küchenkräutern, das Improvisieren am offenen Feuer ohne Pfanne... Um ein Spiegelei zu braten (in einer Pfanne) oder Fleisch nicht allzu sehr anbrennen zu lassen, reicht ein Wert von 5 völlig aus. Um einen Steinfisch ungiftig zu servieren, wird ein Wert von mindestens 110 benötigt (bei einem geringeren Wert sollte dieser den Feinden vorgesetzt werden). Auch die Organisation von Lebensmitteln für längere Reisen kann mit diesem Talent ohne Schwierigkeiten erledigt werden, so denn eine Talentprobe gelingt.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreicher Probe: Ge/10 - 2 W10; - 3 W10; - 3 W20

Laufen

Obergrenzen: Geschicklichkeit + 0, Lebensenergie + 0

Durch dieses Talent kann der Abenteurer seine Bewegungsweite um einen Punkt pro vier (bei Zwerge und Halblingen) bzw. pro drei (alle anderen Rassen) Talentpunkte erhöhen. Weiterhin kann dieses Talent dazu verwendet werden, das Ausweichen zu erleichtern. Die gewonnenen Bewegungspunkte können dazu verwendet werden, den Malus durch schwere Lasten beim Ausweichen zu korrigieren. Pro 10 gewonnenen Bewegungspunkten kann man einen verlorenen Paradedeckel ersetzen. Allerdings kann der Paradedeckel beim Ausweichen nicht über den normalen Wert erhöht werden.

Lernwahrscheinlichkeit: keine

Lykantrophiekontrolle

Obergrenzen: Wahrnehmung/Erinnerung + 0, Selbstbeherrschung + 0, jeweils - 10x Jähzorn

Bei der Lykantrophiekontrolle handelt es sich um ein Talent, welches den Anwender dazu befähigt, die mit dieser Krankheit einhergehenden *Unannehmlichkeiten* bewusst zu steuern bzw. dies wenigstens zu versuchen.

Ein von der Lykanthropie befallenes Wesen muss bei jeder Änderung der Wahrscheinlichkeit eine W100 Probe ablegen, die bestimmt, ob er sich verwandelt und die folgendermaßen modifiziert wird:

- I. Tageslicht -100
- II. Stresssituation + 0 bis +50
- III. Mond: $+100 - (\text{Absolutwert}(\text{Tag im Monat} - 20) * 10)$
{40ter Tag ist Neumond (= -100), 20ter Tag ist Vollmond (= +100), am 10ten und 30ten Tag ist Halbmond (=0)}
- IV. Mond verdeckt -0 bis -100
- V. \pm Talentwert

Ist das Ergebnis dieser Probe größer als 100, so verwandelt sich der Lykantroph. in seine Tiergestalt.

Eine weitere Probe mit denselben Modifikationen muss nach der Verwandlung abgelegt werden, sofern der Lykantroph Kontrolle über seine Handlungen erreichen will. Hierbei kann er frei wählen, ob der Talentwert addiert oder subtrahiert wird.

Hierbei bedeutet ein Ergebnis < 150 , dass er keinerlei Kontrolle hat und das nächste Opfer angreifen wird bzw. dass er sich ein Opfer suchen wird.

Bei einem Ergebnis zwischen 150 und 200 hat er eine Teilkontrolle. Jede Kampfrunde, in der ihm eine Selbstbeherrschungssprobe mit seinem Talentwert als Bonus gelingt, kann er seine Handlungen frei wählen.

Mislingt die Probe, so wird er für eine Kampfrunde zur mordlüsternden Bestie.

Bei einem Ergebnis > 200 hat er volle Kontrolle über seine Tiergestalt.

Lernwahrscheinlichkeiten: Jeden Vollmond WE/20 + SB/20 - 1W20; - 2W20; -3W20

Magische Dinge erkunden und Runen lesen

Obergrenzen: Gabe+20, Glaube+20, Geist + 20, Intelligenz + 20, Wahrnehmung/Erinnerung + 0, Geschicklichkeit + 0

Wer kennt das Problem nicht? Man hat einen Stab gefunden, welchen die Zauberkundigen der Gruppe für magisch halten. Aber egal, ob man ihn über den Kopf hält (das hat doch auch bei diesem Ring funktioniert), man ihn dem Zauberkundigen auf den Kopf schlägt (hätte ja klappen können) oder man 7 Kreise damit auf die verschiedenen Elemente zeichnet: nichts, aber auch gar nichts geschieht. Oder dieses Runenpapier. Eigentlich ganz einfach auszulösen. Man liest den Spruch und schon ist er weg. Es geht auch sinnvoller: Mit diesem Talent! Es unterstützt den Helden bei der Untersuchung von magischen Gegenständen. Ein einfacher, oben offener Wurf auf der folgenden Tabelle, wobei der Talentwert zu dem Würfelergebnis gezählt wird, und schon ist der Gegenstand defekt? Na ja, manchmal klappt es ja!

Zaubermultiplikatoren und Zaubervermehrter erkennt jeder Zauberkundige der entsprechenden Quelle automatisch, Waffenboni und Talentboni erkennt jeder, der die Waffe/das Talent mindestens mit dem doppeltem Wert des Bonus beherrscht. Zaubersprüche und allgemeine magische Gegenstände müssen entweder durch Probieren oder einem Wurf auf dieser Tabelle entdeckt werden.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro Probe, bei der über 100 (unmodifiziert) gewürfelt wurde: WE/20 + Ge/20 - 1 W12; - 2 W10; - 2 W20

Besondere Modifikationen vor dem Wurf auf dieser Tabelle:

Spruchstufen: Es wird die Summe aller Spruchstufen von den Zaubersprüchen auf dem Gegenstand abgezogen.

-30: Wenn der Erkunder nicht Zaubersprüche der gleichen Quelle der Macht beherrscht wie die Sprüche auf dem Gegenstand.

-10: Falls der Erkunder keine Ahnung von den Zaubern oder Fertigkeiten auf dem Gegenstand hat.

+20: Falls der Erkunder weiß, welche Fertigkeiten oder Zauber auf dem Gegenstand sind.

+30: Wenn der Erkunder den Zauberspruch selber bereits beherrscht.

Bei Gegenständen, die in eine der folgenden Kategorien einzuordnen sind, kommen ausschließlich die folgenden Mali zum Tragen:

magischer Gegenstand **-10**

mächtiger Gegenstand **-25**

äußerst mächtiger Gegenstand **-50**

Artefakt **-100**

eine um wenigstens 10 Punkte gelungene Talentprobe führt zum sofortigen Erkennen des Artefakts! Allerdings kann es dann noch nicht verwendet werden!! (Diese Probe sollte vom Meister verdeckt ausgeführt werden)

magische Dinge erkunden und Runen lesen Tabelle

- **-200 und darunter: BUMM** Du hast nicht nur die die Fähigkeiten/Zauber auf dem Gegenstand ausgelöst und gegen Dich selber gerichtet. Nein, Du hast zusätzlich noch den Gegenstand zerstört und musst Dich nun mit einem kritischen Treffer durch Explosion herumschlagen, dessen Stärke von der Macht des Gegenstandes abhängt und vom Meister bestimmt wird.
- **-26 bis -199: Das ging nach hinten los** Welche Fähigkeiten auch immer auf dem Gegenstand oder dem Runenpapier sind, sie werden von Dir ausgelöst und gegen dich selber gerichtet. Alle Runen auf dem Runenpapier lösen sich auf und Du wirst niemals wieder fähig sein, die magischen Fertigkeiten des Gegenstands zu benutzen. (Sofern diese Geisteskrankheit nicht mit 5) Psychose unterdrücken [7898] oder 16) Wahnvorstellung heilen [7909] (jeweils Wundheiler Grundliste "Verstand heilen") beseitigt wird.
- **-25 bis 04: Absoluter Fehlschlag** Du hast einen mentalen Block gegen diesen Gegenstand errichtet und wirst niemals wieder fähig sein, ihn zu benutzen (Jedenfalls solange diese Geisteskrankheit nicht geheilt wurde {siehe oben}). Weiterhin besteht eine 50% Chance, dass Du eventuell vorhandene Zaubersprüche auf dem Gegenstand ausgelöst hast, was bei Runenpapier natürlich recht endgültig ist.
- **05 bis 25: schwerer Fehlschlag** Dieser Gegenstand ist ein absolutes Rätsel für Dich. Erst in einem Jahr darfst Du wieder versuchen, diesen Gegenstand zu identifizieren. Sollten sich neue Informationen ergeben, so kannst Du es direkt nochmals versuchen mit einem Malus von 50 Punkten. Solltest Du dieses Talent steigern [durch Lernen oder Autodidaktik], so darfst Du es ohne Aufschlag nochmals versuchen.
- **26 bis 50: Fehlschlag** Momentan fällt Dir nichts mehr ein, wie Du mehr über diesen Gegenstand herausfinden könntest. (Wozu hast Du überhaupt die Probe gemacht?) In einem Monat kannst Du es allerdings noch einmal versuchen. Falls einer der oben genannten Umstände eintritt, darfst Du es natürlich sofort wieder versuchen, wobei der Malus 25 Punkte beträgt.
- **51 bis 75: leichter Fehlschlag** Das war wohl nichts. So kommst Du einfach nicht weiter. In einer Woche kannst Du es allerdings noch einmal versuchen. Falls einer der oben genannten Umstände eintritt, darfst Du es natürlich sofort wieder (mit 10 Punkten Malus) versuchen.
- **76 bis 90: gar nicht so schlecht** Du hast einen Zauberspruch/eine Fertigkeit des Gegenstands erkannt, kannst ihn/sie allerdings noch nicht anwenden. Wenn Du Deine neuen Erkenntnisse erst mal richtig überschlafen hast, darfst es in 5 Tagen noch einmal versuchen. Falls einer der oben genannten Umstände eintritt, darfst Du es natürlich sofort wieder (ohne Malus) versuchen.
- **91 bis 110: Fast!** Du hattest es fast. Du weißt jetzt genau, wie viele Zauber und welche Fertigkeiten in dem Gegenstand bzw. auf dem Runenpapier sind, kannst sie allerdings noch nicht anwenden. Warte noch 24 Stunden und bereite dann Deinen nächsten Versuch mit einer zweistündigen Meditation vor, und Du bekommst einen Bonus auf Deinen nächsten Versuch von 10 Punkten.
- **111 bis 175: Jeepieejähäh** Du hast einen der Sprüche bzw. eine der Fertigkeiten des untersuchten Gegenstandes herausgefunden und Du kannst ihn jedes Mal benutzen, wenn Du den Gegenstand entsprechend hältst (oder trägst). Natürlich kennst Du jetzt auch alle anderen Zaubersprüche und Fertigkeiten auf diesem Gegenstand und kannst durch weitere Proben herausfinden, wie man sie benutzt.
- **176 und darüber Unglaublich** Du hast es geschafft. Du erkennst alle Zaubersprüche auf dem magischen Gegenstand und alle sonstigen Fertigkeiten und kannst sie jederzeit einsetzen, wenn Du den Gegenstand entsprechend hältst (oder trägst).

Maße und Entfernungen schätzen

Obergrenzen: Intelligenz + 0, Wahrnehmung/Erinnerung + 0

Mit Hilfe dieses Talentes kann man sehr genau die Entfernung zu einem Berg oder dem angreifenden Ogertrupp erkennen. Dieses Talent findet ebenfalls Verwendung, wenn ein Zauberkundiger herausfinden möchte, ob er mit seinem Spruch wirklich den Stein völlig auflösen kann oder nicht. Dazu sollte der Zauberer nämlich den genauen Rauminhalt des Objektes kennen. Auch Zauberkundige, welche die Reichweite eines Spruches abschätzen wollen, benötigen dieses Talent genauso dringend wie exzellente Fernkämpfer, die mittels diesem Talent sogar ihre Trefferpunkte erhöhen können. Der Meister sollte die Probe verdeckt ausführen!

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreichem Schätzen: In/20 + WE/20 - 1 W6 ; - 1 W10 ; - 2 W20

Meucheln

Obergrenzen: Geschicklichkeit + 0, Kraft + 12, Wahrnehmung/Erinnerung + 12, Reaktion + 20, Selbstbeherrschung + 12

Die Kunst der Assassinen, jemanden lautlos und rasch in das Jenseits zu überführen beinhaltet dieses Talent. Der Meuchler kann sein Handwerk jedoch nur an einem Opfer ausführen, das völlig ahnungslos ist. Normalerweise erreicht er diese Ahnungslosigkeit dadurch, dass er sich an sein Opfer so anschleicht, dass dieses ihn nicht bemerkt. Die andere Möglichkeit ist, dass er sich völlig harmlos nähert (z.B. durch eine Verkleidung). Es ist nicht möglich, jemanden zu meucheln, der gerade kämpft oder der aus anderen Anlässen Ausweichmanöver durchführt, oder, in Bezug auf das Gemeuchelt werden, in Alarmstimmung ist. Wenn das Opfer nach der Tat noch handlungsfähig ist, kommt es auf jeden Fall zu einem Nahkampf, wobei derjenige mit der höheren Reaktion die erste Attacke hat.

Um einen anderen erfolgreich zu meucheln, muss als erstes eine unbeachtete Annäherung geschehen. Anschließend ist eine Meuchelprobe fällig, bei der der Magieresistenzwert des Opfers als Malus aufgeschlagen wird. Gelingt die Probe mit weniger als 10 Punkten, so kann das Opfer in den meisten Fällen noch Laute von sich geben (Abhängig von der Meuchelwaffe und sowieso Meister - Entscheidung). Misslingt die Meuchelprobe nur wegen des aufgeschlagenen Malus nicht, so erhält das Opfer trotzdem noch einen kritischen Treffer durch die Waffe des Meuchelmörders, soweit dies möglich ist.

Soll die Meuchelaktion allerdings nur dazu dienen, das Opfer bewusstlos zu schlagen, so bekommt der Meuchler einen Bonus von 20 Punkten und muss einen Malus von dem doppelten Magieresistenzwert des Opfers hinnehmen. Falls hierbei die Probe misslingt, so steht dem Täter kein kritischer Treffer zu.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreicher Tat: Ge/10 - 1 W6;- 1 W10; - 2 W20

Minnekünste und Verführen

Obergrenzen: persönliche Ausstrahlung + 0, Geschicklichkeit + 20

Dieses Talent umfasst die gesamte Spanne der Liebeskünste: Vom Zurechtmachen der eigenen Person über den ersten Flirt bis zu den intimen Kenntnissen des Schlafgemaches. Es ist sehr hilfreich beim Ausspionieren einer fremden Stadt, da man bzw. frau, bei einem hohen Talentwert, viele Kontakte zum jeweils anderen Geschlecht aufbauen kann. Bei einer misslungenen Talentprobe legt das "Opfer" eine Intelligenzprobe ab. Gelingt diese, bemerkt das Opfer die Absicht des Verführers und reagiert, wie es der Meister für angebracht hält (Ohrfeige, Tritt in die eijejei...).

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreicher Probe: pA/10 - 1 W10; - 1 W20; - 3 W20

Nahrung finden & Pflanzenkunde

Obergrenzen: Intelligenz + 0, Wahrnehmung/Erinnerung + 20

Dieses Talent umfasst das Grundwissen um die Arten und Anwendungszwecke der meisten Pflanzen. Durch eine erfolgreiche Talentprobe kann man eine fleischfressende Pflanze von einer anderen mit Leichtigkeit unterscheiden. Auch erleichtert es das Überleben in unbesiedelten Landstrichen ungemein. Durch eine erfolgreiche Talentprobe findet man pro angefangene 10 Punkte unter dem Talentwert nach 1 W6 Stunden Suche reichlich pflanzliche Nahrung für eine Person und einen Tag, falls es überhaupt Nahrung in der Umgebung gibt. Eine um mehr als 24 Punkte misslungene Probe kann zum Finden giftiger Nahrung führen (100 - TAW%). Weiterhin ist dieses Talent die Voraussetzung für einige andere Talente.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro um mehr als 24 Punkte *misslungener!* Probe: 1W10 - Nahrung finden/10; 1W10 - Nahrung finden/10; 1W10 - Nahrung finden/10

Rechnen

Obergrenze: Intelligenz + 0

Mit diesem Talent ist es dem Helden möglich, Rechnungen aller Art durchzuführen. Für die meisten Helden sind Werte um 20 völlig ausreichend, da sie mit diesen Werten das Zählen (bis 1000) und die Addition und Subtraktion beherrschen. Alchimisten und andere, die auch die höheren Rechenarten, Bruchrechnungen, Dreisatz und ähnliches beherrschen müssen, sollten den Talentwert doch lieber auf Werte weit jenseits der 50 steigern.

Lernwahrscheinlichkeit: keine

Reiten

Obergrenze: Geschicklichkeit + 0

Das Talent umfasst neben der Fähigkeit der Fortbewegung auf Reittieren ebenfalls das Wissen um die Behandlung

und Pflege derselben. Es ist jedem Helden möglich, sich auf einem Pferd zu halten, das Schritt geht und von einem erfahrenem Reiter geführt wird. Bei anderen Tieren kann dies schon ganz anders aussehen (siehe Tabelle im C&T I, S. 9 – Riding Bonus [Reitbonus]). Man kann Reittiere, bei denen sich ein negativer Talentwert Reiten ergibt, nicht verwenden! Um ein durchgegangenes Reittier zu beruhigen, muss man einen Talentwert von wenigstens 65 (inkl. Reitbonus) haben oder eine Reitprobe + 25 ablegen.

Talentwert	Fähigkeit
1 - 12	völlig unerfahren, siehe oben.
13 - 24	unerfahrener Reiter, kann sich auf trabendem geführten Pferd halten.
25 - 40	normaler Reiter, kann sich auf trabendem Pferd halten.
41 - 52	erfahrener Reiter, kann sich auf galoppierendem Pferd halten, kann Pferde führen und braucht nur eine Hand zum Reiten.
53 - 64	guter Reiter, kann kleine Hindernisse überspringen und Reittiere dressieren.
65 - 76	Sehr guter Reiter, kann mittelgroße Hindernisse meistern und kann ein durchgegangenes Pferd ohne Probe beruhigen.
77 - 88	exzellenter Reiter, kann große Hindernisse meistern.
89 - 99	exzellenter Reiter, kann sich hinter dem Reittier verstecken.
100 - 105	super Reiter, kann mit dem Reittier auch größere Hindernisse überspringen.
106 - 110	Meister der Reitkunst. Muss nur noch für sehr ungewöhnliche Manöver eine Probe ablegen.
> 110	Großmeister der Reitkunst. Muss nur noch für unmögliche Manöver eine Probe ablegen.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro Woche Reise inkl. Reittier: Ge/10 - 1 W10 ; - 3 W10 ; keine

Richtungssinn

Obergrenzen: Wahrnehmung/Erinnerung + 0, Intelligenz + 0

Dieses Talent befähigt den Helden dazu, den Weg zu einem Ziel zu finden, das er bereits gesehen hat. Dies ist sowohl zu einer hohen, im Wald stehenden Felsnadel wie auch zu einem auffälligen Turm inmitten einer Stadt. Talentproben werden an jeder Wegkreuzung abgelegt. Ein Gelingen bewirkt, dass der Held den richtigen Weg einschlägt. Wenn die Probe misslingt, kann der Held sich nicht entscheiden, welchen Weg er einschlagen soll. Misslingt die Probe um mehr als 25 Punkte, gibt der Meister einen falschen Weg an. Der Meister sollte die Probe verdeckt ausführen!

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreicher Probe: WE/10 - 1 W6 ; - 2 W20 ; keine

Schleichen

Obergrenzen: Geschicklichkeit + 0, Selbstbeherrschung + 15

Das Talent Schleichen beinhaltet die lautlose Annäherung an Personen bzw. Monster. Falls das Opfer Horchen beherrscht, wird ein Aufschlag von 25 erhoben. Falls das Opfer einen Vollhelm trägt, kommt eine Modifikation von -25 zum Tragen. Eisenteile (eine Ketten-, Platten-, Ritterrüstung), die der Schleichende trägt, geben einen Aufschlag von 10 (20, 40, 80) Punkten.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreicher Probe: Ge/10 + Sb/40 - 1 W6 ; - 3 W8 ; - 3 W20

Schlösser öffnen

Obergrenzen: Geschicklichkeit + 0, Intelligenz + 22

Das Talent umfasst das Wissen um die Funktion von Schlössern und um deren Entriegelungsarten. Ab einem Talentwert von 20 kann man vernünftig mit Einbrecherwerkzeug umgehen. Falls man es kauft, muss man den Malus von 20 Punkten nicht mehr in Kauf nehmen, den man ohne es hat. Ab einem Talentwert von 40 ist ein Satz Einbrecherwerkzeug sogar Pflicht, um das Talent mit dem entsprechend hohen Wert anwenden zu können. Also, zusammenfassend: Bei einem Talentwert < 20 kann man das Talent nicht ohne Einbrecherwerkzeug verwenden, ohne Einbrecherwerkzeug ist der maximale anwendbare Talentwert 20 (40-20).

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreich geöffneten Schloss (falls keine magischen Boni nötig waren): $Ge/10 + In/20 - 1 W6; - 2 W8; - 3 W20$

Schreinern

Obergrenze: Geschicklichkeit + 0

Mit Hilfe dieses Talent es einem Jeden möglich, aus einem Baum einen! Zahnstocher zu machen (TAW 1). Sollen allerdings 5000 dieser nützlichen Kleinigkeiten entstehen, so wird ein Talentwert von 38 benötigt. Einen Schrank so zusammenzubauen, dass man ihn verkaufen kann, heißt Talentwert 57 zu besitzen. Aus Rohstoffen ein Schmuckkästchen zu schreinern (Welches wenigstens 10 GS wert ist) setzt einen Talentwert von 72 und eine um mindestens 40 Punkte gelungene Probe voraus. Je besser die Probe gelingt, um so wertvoller wird der hergestellte Gegenstand. Wenn eine Probe um mindestens 100 Punkte unter dem Talentwert liegt und der Schreiner über TASTEN verfügt, so erreicht der Wert des Gegenstandes den EINTAUSENDFACHEN Materialwert. Ohne Tasten kann man allerdings nur Gegenstände herstellen, die den Materialwert um das Fünfhundertfache übersteigen. Ansonsten gilt für alle hergestellten Dinge: Der Wert des Gegenstandes ist der zwanzigfachen prozentualen Abweichung vom Talentwert indirekt proportional $(((TW/Probe)-1) \times 2000)$. Bei Talentwert 100 und einer Probe von 75 würde der Gegenstand also 667% (3/4 gewürfelt ergibt 4/3 Wert) mehr wert sein. Der Wertverlust kann allerdings niemals mehr als 15% betragen!

Lernwahrscheinlichkeit: Pro Tag Arbeit: $Ge/20 + Kr/20 - 1 W10; - 3 W10$; keine

Schwimmen

Obergrenzen: Geschicklichkeit + 0, – 5x Hydrophobie

Mit Hilfe dieses Talents ist es allen Helden (außer Zwergen) möglich, ohne magische Hilfe eine mehr oder weniger große Wasserfläche zu überqueren. Es kann auch Helden, die ins Wasser gefallen sind, davor bewahren, zu ertrinken. Je nach Talentwert kann ein Held unterschiedlich gut schwimmen:

Talentwert	Fähigkeit
1 - 18	kann sich mühsam über Wasser halten.
19 - 31	schlechter Schwimmer.
32 - 39	Schwimmer, kann bis zu 2 kg Last tragen.
40 - 57	Schwimmer, kann bis zu 8 kg Last tragen und sich einhändig über Wasser halten.
58 - 70	erfahrener Schwimmer, kann andere retten und bis 15 kg Last mit sich führen.
71 - 83	guter Schwimmer, kann sperrige Dinge transportieren und bis zu 20 kg Last mit sich führen.
84 - 100	exzellenter Schwimmer, kann bis zu 35 kg mitnehmen, kann mit Malus 10 waffenlosen Kampf (Schläge und Tritte) und Dolch benutzen.
101 - 110	exzellenter Schwimmer, kann bis zu 50 kg bei sich haben.
111 - 115	exzellenter Schwimmer; Malus für waffenloser Kampf im Wasser: 5.
≥ 116	Meisterschwimmer, kann im Wasser ohne Malus waffenlosen Kampf und Dolch benutzen.

Die maximale Geschwindigkeit beträgt 2m pro Sekunde (TAW = Geschwindigkeit in Prozent). Für je 2 kg Last verliert der Schwimmer 0,1 m/s an Geschwindigkeit (bei Stoffen das 10-fache). Pro Minute verliert der Schwimmer

(27-[25 * TAW/100]) Ausdauerpunkte. Talentwerte, die 100 überschreiten, werden für die Berechnungen verzehnfacht (102 -> 120). Dieses Talent ist den Zwergen, wegen der höheren Dichte ihres Körpers, leider leider nicht möglich.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro ¼ Stunde: Ge/10 - 1 W10 ; - 2 W10 ; - 4 W10

Segeln

Obergrenzen: Geschicklichkeit + 30, Richtungssinn + 30, jeweils – 5x Hydrophobie

Dieses Talent befähigt den Spieler, Boote aller Art zu steuern. Für das Rudern durch einen See reicht ein Wert von 1 völlig aus (jedenfalls solange es keinen Sturm gibt). Ansonsten gilt als Faustregel: Pro Mast ist ein Talentwert von 30 Voraussetzung. Das Navigieren auf großen Wasserflächen setzt einen Talentwert von 75 voraus. Nur nach Richtung, also ohne Karte zu Segeln, erfordert einen Talentwert von 100 in Segeln und 50 in Richtungssinn.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro Woche Arbeit auf einem Segelschiff: Ge/10 - 1 W10 - Hydrophobie ; - 2 W10 - Hydrophobie x 2; keine

Singen, Musizieren und Erzählen von Geschichten und Legenden

Obergrenzen: persönliche Ausstrahlung + 5, Geschicklichkeit + 0, Wahrnehmung/Erinnerung + 20

Durch dieses Talent wird die Fähigkeit beschrieben, Musik mittels eines Instrumentes und der Stimme zu machen und auch Geschichten zu verbreiten. Eine gelungene Talentprobe wird wahrscheinlich in der gegnerischen Burg Tür und Tor öffnen, eine misslungene Probe wird allerdings zum schnellen Hinauswurf führen. Ab einem Wert von 61 können selber Lieder gedichtet werden, die gute Chancen haben, erfolgreich vorgeführt zu werden. Um eine Geschichte zu erfinden, bzw. die eigenen Heldentaten mit einigen Ausschmückungen zu versehen, reicht bereits ein Wert von 50 völlig aus. Dies ist die ungefährlichste Möglichkeit, seine Heldentaten berühmt zu machen und somit zum Kreis der großen Helden zu gehören.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro gelungener Probe: Ge/20 + In/20 + pA/40 - 1 W6; - 2 W10; - 3 W20

Sprachkunde (Für jeweils eine Sprache)

Obergrenzen: Intelligenz + 0

Dieses Talent gibt die Fertigkeiten in der jeweils gewählten Sprache an. Hierbei werden Sprachen in Graden erlernt. Für jeweils 10 Talentpunkte kann man einen weiteren Grad in der Sprache erlernen. Insgesamt gibt es pro Sprache 12 Grade, die man erlernen kann, wobei sich diese Grade in Sprach- und Schriftgrade unterteilen:

Sprachgrade:

- I. Grundverständnis
- II. Gebrochene Sprache
- III. Schlechte Aussprache
- IV. Gute Aussprache mit sehr starkem Akzent
- V. Annähernd akzentfreie Beherrschung der Sprache
- VI. Völlig akzentfreie Beherrschung der Sprache

Schriftgrade:

- I. Beherrscht das Alphabet [5%]
- II. Lesen/Schreiben einfachster Texte möglich [20%]
- III. Lesen/Schreiben normaler Texte möglich [50%]
- IV. Lesen/Schreiben komplizierter Texte [75%]
- V. Lesen/Schreiben alter Texte möglich [95%]
- VI. Lesen/Schreiben aller Texte möglich [100%]

Die bei den Schriftgraden in eckigen Klammern angegebenen %-Werte geben die minimale Wahrscheinlichkeit an, ein Wort in einem hochkomplexen Text zu verstehen. Der Schriftgrad kann bis zum III. Grad nicht höher sein als der Sprachgrad, danach kann er beliebig gesteigert werden.

Die folgende Tabelle listet alle bekannten Sprachen auf. Sie gibt an, welcher Kostenfaktor zum Erlernen aufgebracht werden muss und in welchen Nationen diese Sprachen gesprochen werden:

Name der Sprache	KF	Sprachraum / Nationen
------------------	----	-----------------------

Allgemeinsprache	75	Freistaat Ganuhal, Hochah, Indusch, Das alte Kaiserreich und Xohr
Anashe	125	Die Wüste Ged
Brrgdf	50	BrrGrruh
dRAKisch	400	dRAKioP, das Land der Drachen
Falala	250	Das Land der Falah
Falaleeh	125	Aahella und Hochah
Gandahr	150	Das Zwergenreich Gandahar, Freistaat Ganuhal, Indusch und Xohr
Gargr	50	Gargrruhh
Geanish	125	Fogea und Die Klippen von Jodarg
Goblinisch	125	Indusch und Knargghrt - Das Reich der Orks
Grruhrg	50	BrrGrruh
Guhrtguar	125	Merg
Helole	125	Heimat
Hieera	250	Wusch - Die Inseln der Geflügelten
Jashduhr	125	Das freie Land Bashtahr
Jodasch	125	Die Klippen von Jodarg
Kreash	250	Wusch - Die Inseln der Geflügelten
Lubosch	250	Wusch - Die Inseln der Geflügelten
Malaleeh	125	Aahella, Chhuuhaahr, Felahelah und Hochah
Mohzar al Ged	125	Yoshua al Ged
Nndackisch	100	Nndack, die Inseln der Zyklopen
Norgasch	200	Osch
Orkisch	125	Indusch und Knargghrt - Das Reich der Orks
Paschta	100	Paschta
Querka	125	Quergohr
Schischschrishsch	250	Die Nation Hirrschsch
Skandihr	125	Vachhar
Tulamidisch	125	Tulamid, die Staubwüste
Waleeh	125	Chhuuhaahr und Hochah
Zaubersprache	100	-
Zeichensprache	50	-

Alphabet**Sprachen**

Ge/10 - 1 W10 ; -3 W10 ; keine

Tauchen

Obergrenzen: Schwimmen + 0, Kondition + 0, - 10x Hydrophobie

Wer kann es sich nicht vorstellen: Von einem Gewicht in die Tiefe eines Gewässers gezogen zu werden. Es gibt dort unten keine Möglichkeit zu atmen. Für die meisten Helden ist es eine Horrorgeschichte. Für die wenigen, die dieses Talent mit einem hohen Wert beherrschen, ist es schon fast eine Sucht.

Mit Hilfe dieses Talent es einem Charakter möglich, sich unter Wasser mehr oder weniger gut gezielt zu bewegen. Von der Höhe des Talent es hängt sowohl die Geschwindigkeit der Unterwasserbewegung als auch die Dauer des Aufenthalts ab.

Die maximale Geschwindigkeit beträgt 2m pro Sekunde (TAW = Geschwindigkeit in Prozent). (Kleidung verringert diese Geschwindigkeit {Meisterentscheidung})

Angegeben ist jeweils die Zahl der Ausdauerpunkte, die der Taucher pro Sekunde verliert (Aus/s) und den Prozentsatz, den er durch Einatmen zurückgewinnt (%). Fallen die Ausdauerpunkte eines Tauchers auf 0, so verliert er von nun an die gleiche Menge Lebensenergie.

Talentwert	Fähigkeit
1 - 18	Charakter hat keinerlei Taucherfahrung. (5 Aus/s; 10%). Taucher muss pro 5s eine Sb-Probe ablegen, misslingt sie, so verliert er seine restliche Aus. Ist diese zu diesem Zeitpunkt bereits 0, so wird er bewusstlos.
19 - 31	angeblicher Taucher (5Aus/s; 20%). Sb-Proben entfallen.
32 - 39	angehender Taucher (4 Aus/s; 30%). Kann mit normaler Kleidung tauchen.
40 - 57	Taucher mit etwas Erfahrung (3 Aus/s; 40%). Kann mit nicht-Eisenrüstungen tauchen.
58 - 70	erfahrener Taucher, kann andere retten (2 Aus/2; 50%). 12kg Last mitführbar. Kann mit Malus 10 waffenlosen Kampf (Schläge und Tritte) und Dolch benutzen.
71 - 83	guter Taucher, (1 Aus/s; 60%) kann sperrige Dinge bergen; 20 kg Last mitführbar.
84 - 100	Sehr guter Taucher (1 Aus/2s; 70%), kann bis zu 35 kg mitnehmen. Malus für waffenloser Kampf im Wasser: 5.
101 - 110	exzellenter Taucher (1 Aus/3s; 80%), kann bis zu 50 kg bei sich haben.
111 - 115	exzellenter Taucher (1 Aus/4s; 90%), Malus für waffenloser Kampf im Wasser: 1.
# 116	Meistertaucher (1 Aus/5s; 95%), kann im Wasser ohne Malus waffenlosen Kampf und Dolch benutzen.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro Tauchgang, bei dem die Ausdauer auf 0 fiel: Sb/10 - 1 W6; - 1 W10; - 1 W20

Tier- und Monsterkunde

Obergrenze: Intelligenz + 0; Wahrnehmung/Erinnerung + 0

Vor Dir steht ein wilder Keiler und nagt fröhlich grunzend an Wurzeln. Da er Dich offenbar nicht bemerkt hat,

beschließt Du den Keiler zum Essen einzuladen - als Hauptgericht. Als Du gegen Abend schließlich von einem Bauern derbe verdroschen wirst, weil dieser die Schlachtung seines Lieblingszuchtebers offensichtlich für keine gute Idee gehalten hat, wird dem Helden (genau den stellst Du ja dar) klar; Mit Talent Tierkunde wäre ihm das nicht passiert. Weiterhin ermöglicht das Talent, bestimmte Tierreaktionen vorherzusehen und entsprechend zu reagieren.

Regeltechnisch bedeutet dies, dass der Abenteurer bei jeder Begegnung mit einer ihm unbekanntem Kreatur eine Probe gegen Tier- und Monsterkunde ablegen kann. Gelingt diese Probe, so weiß er, um welche Kreatur es sich handelt und er bekommt vom Meister die Beschreibung der Kreatur vorgelesen. Gelingt die Probe um wenigstens 10 Punkte, so bekommt er zusätzlich den Abschnitt über Verhalten zu hören. Gelingt die Probe gar um wenigstens 25 Punkte, so darf der Spieler sich die gesamte Monsterbeschreibung inkl. der Rolemasterwerte durchlesen. Sollte die Probe um wenigstens 50 Punkte gelingen, so bekommt der Spieler die Stufe der Kreatur mitgeteilt, für jeweils 10 weitere Punkte kann er sich einen beliebigen weiteren Wert nennen lassen.

Hierbei ist zu beachten, dass der Charakter für die Bestimmung der genauen Werte einer Kreatur eine Kampfrunde benötigt. Befindet sich der Charakter im Kampf, so kann er nur die Werte seines Gegners erfahren, ansonsten kann er jede Kampfrunde die momentanen Werte einer beliebigen Kreatur erfragen.

Das Talent ist auch Voraussetzung für einige andere Talente.

Will ein Charakter dieses Talent autodidaktisch steigern, so muss er die Proben für alle Kreaturen notieren, die im begegnet sind (nicht gelungen, gelungen um X Punkte) und den jeweiligen Talentwert, mit dem die Probe abgelegt wurde. Neue Proben sind jedes Mal zulässig, wenn der Talentwert aktiv gesteigert wurde [nicht autodidaktisch]. Für jeweils volle 5 verschiedene Kreaturen auf seiner Liste steigt der Talentwert um 1 Punkt; ½ Punkt; ¼ Punkt.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro 5 gelisteten Kreaturen: 1 Punkt; ½ Punkt; ¼ Punkt

Überreden & Überzeugen

Obergrenzen: Intelligenz + 14, persönliche Ausstrahlung + 0

Wem ist es noch nicht passiert, dass irgendein Vertreter vor der Tür stand, und auf einen einredete. Fünf Minuten später besaß man dann eine große Streitaxt mit rosa Rüschen, die man ja nun wirklich nicht braucht. Mittels dieses Talents kann man nun andere dazu bringen, etwas zu tun, was sie nach reichlichem Überlegen bestimmt nicht getan hätten. Aber es ist auch möglich, jemanden zu überzeugen, nur braucht man hierfür viel mehr Zeit. Eine misslungene Probe führt entweder zu sofortiger Abneigung (überreden) oder zu einer Vertiefung der gegensätzlichen Überzeugung (Überzeugen). Bei einer starken Abneigung des Opfers gegen das Thema wird die Probe mit Intelligenz + Selbstbeherrschung / 10 + Jähzorn des Opfers modifiziert.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreicher Probe: In/20 - 1 W4; - 1 W12 ; - 2 W20

Verkleiden

Obergrenzen: Intelligenz + 12, Selbstbeherrschung + 20, Geschicklichkeit + 0

Zum Verkleiden werden verschiedene Hilfsmittel gebraucht: Für einfache Verkleidungen (I) reichen entsprechende Kleidungsstücke und etwas Schminke, während die Verwandlung in eine andere Person (II), die eventuell bekannt ist, Perücken, falsche Nasen... voraussetzt. Es ist also nicht ausreichend, einen hohen Talentwert zu besitzen, um als falscher Burgherr die Prinzessin zu befreien. Für perfekte Verkleidungen wird neben einer Ausrüstung im Werte von 25 Goldstücken auch viel Zeit und ein abgeschiedener Raum benötigt. In einem normalen Abenteuer kann der Held nur eine einfache Verkleidung anlegen (z.B. als Bettler, Edelmann...). Hierfür benötigt er Ausrüstung im Werte von 10 Goldstücken und $(115 - \text{Talentwert}) * 10$ Sekunden Zeit.

Der Meister sollte alle Proben gegen Verkleiden verdeckt ausführen!

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreicher Probe: Ge/20 + In/20 + Sb/40 - 1 W8; - 1 W12; - 2 W20

Waffenbau & Schmieden

Obergrenzen: Geschicklichkeit + 0, Kraft + 0, jeweils – 5x Angst vor Feuer {bei Zwergen erhöht sich der Maximalwert um 50%, allerdings werden Werte > 100 durch 10 geteilt und 90 addiert (Abrunden nicht vergessen)}

Wenn ein Held selbst eine Waffe bauen will, so muss er sie mit mehreren Proben zu einer zuverlässigen Waffe machen: Eine Probe, damit die Waffe ¼ TP hat, zwei Proben für ½ Trefferpunkte und drei Proben für normale Trefferpunkte. Für je 2 Proben, die über die normalen Trefferpunkte hinausgehen, kann die Waffe entweder mehr Trefferpunkte (Grundschaden + 1) oder Boni bei Pool (+5), Attacke (+1), Parade (+1), Gewicht (-10%) usw. haben. Eine einzige misslungene Probe zerstört allerdings das Kunstwerk, so dass man wieder von vorne anfangen muss. Maximal sind jedoch 6 Proben über dem Maximum erlaubt. Allerdings sinkt das Talent um 1W10 Punkte, wenn

man fünf mal hintereinander keine funktionstüchtige Waffe hergestellt hat (nicht beim Lernen und nicht bei Talentwerten > 100). Ein hoher Wert in diesem Talent ist weiterhin eine sichere Verdienstquelle, falls der Held sich aus irgendwelchen Gründen entschließt, das Abenteuererleben aufzugeben. Falls man über eine Schmiede verfügt, kann man seine Pferde beschlagen und Nägel herstellen. Auch das neue Eisentor zum Vorgarten wird nun kostengünstig erstellt.

Außerdem ist es einem Schmied natürlich möglich, beschädigte Waffen zu reparieren:

Sollte eine Waffe durch intensive Nutzung einen verringerten Bruchfaktor bekommen haben, so kann dies jeder Schmied in einer Schmiede reparieren. Er benötigt nur eine Probe gegen Schmieden, wobei für jeweils 2 Punkte, um welche die Probe gelingt, der Bruchfaktor um einen Punkt erhöht wird (jedoch nicht über das Maximum hinaus). Allerdings verringert sich der Bruchfaktor um weitere 5 Punkte, für jeweils 10 Punkte um die diese Probe misslingt.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro hergestelltem Stück: Kr/20 + Ge/20 - 1 W12 - Angst vor Feuer; - 2 W12 - Angst vor Feuer * 2 ; - 3 W20 - Angst vor Feuer * 10

Wagen lenken

Obergrenzen: Gabe + 20; Tierkunde +20

Beim Wagen lenken handelt es sich um ein unkompliziertes Talent. Bereits mit einem Talentwert von 30 kann man einen von Tieren gezogenen Wagen ohne Schwierigkeiten von einem Ort zum nächsten bringen, solange reichlich Manövrierplatz vorhanden ist und eine langsame Reisegeschwindigkeit gewählt wird. Kompliziert wird es allerdings, wenn man diese Grundvoraussetzungen nicht erfüllen will. Je geringer der Platz, je höher die Geschwindigkeit und je wagemutiger die Manöver, desto schwieriger wird es, das Fahrzeug zu beherrschen. Mit Hilfe der folgenden Tabellen kann man den benötigten Talentwert errechnen, der für ein bestimmtes Manöver mit einem bestimmten Zuggespann benötigt wird. Die Berechnung des Talentwertes beginnt hierbei mit 0 und wird entsprechend der Tabellen modifiziert. Sollte irgendwann einmal der Talentwert für das aktuelle Manöver nicht mehr ausreichend sein, so muss der Fahrzeugführer eine Probe gegen den Talentwert ablegen, wobei der halbe benötigte Talentwert als Aufschlag auf den Würfelwurf addiert wird.

Will man also einen Wagen einfach von A nach B bringen und verfügt nicht über den benötigten Talentwert von 30 Punkten, so wird eine Probe gegen den aktuellen Talentwert mit einem Aufschlag von 15 Punkten fällig.

Wagentyp	Modifikation TaW	Zugtier	Modifikation TaW
Baumstamm		0 Ackergaul	+20
Einspanner		0 Dromedar, Renn	-10
Hundeschlitten	+10	Dromedar, Zug	+20
Kutsche, groß	-20	Elefant	0
Kutsche, klein	-10	Esel	+5
Lastkarren, einachsiger		0 Hunde	-5
Lastkarren, leicht	-10	Kamel, Bactrian	0
Lastkarren, schwer	-20	Llama/Alpaca	+5
Streitwagen, groß	-10	Maultier	+10
Streitwagen, klein		0 Mustang	-20
Sulky	+20	Ochse/Wasserbüffel	+20
		Pony	+10
		Quarterhorse	+20
		Rentier / Caribou	-10
		Schlachtross, groß	-5
		Schlachtross, klein	0
		Vollblüter	-15
		Zugpferd	+25

Bei mehr als einem Zugtier erschwert sich die Handhabung des Gespanns pro weiterem Zugtier um 5 Punkte! Nun braucht man nur noch bestimmte Manöver zu berücksichtigen, und schon kennt man den benötigten Talentwert für die gerade durchgeführte Aktion.

Geschwindigkeit	Mod. TaW	Situation	Modifikation TaW
Trott (B x ½)	+20	Mehr als 3x Wagenbreite	+20
Schritt (B x 1)	+10	Mehr als 2x Wagenbreite	0
Langsamer Trab (B x 1½)	+5	Mehr als 1½x Wagenbreite	-10
Trab ((B x 2)	0	Weniger als 1½ Wagenbreite	-20
Schneller Trab (B x 3)	-5	Geradeaus	+10
Galopp (B x 4)	-10	Kurven	-5
Rasender Galopp (B x 5)	-20	Scharfe Kurven	-10
Gelände		Bogenschuss erlauben:	
Flach / Bergauf	0	Probe gegen nicht benötigten Talentwert, beim Misslingen Fehlwurf als Malus	
Bergab	-5 bis -40		

Lernwahrscheinlichkeit: Pro Probe: Wagen lenken/5 - 1 W6; - 2 W10; - 2 W20

Wettervorhersage

Obergrenzen: Intelligenz + 0, Wahrnehmung/Erinnerung + 0

Dem kundigen Held wird schon beim Anblick der Wolkenformation in Zusammenhang mit dem Flug der Vögel und der Richtung des Windes klar, welches Wetter er wohl zu erwarten hat. Bewohner größerer Städte und von Gegenden mit gleichbleibendem Wetter haben dieses Talent jedoch nur selten hoch erlernt. Falls man die Hintergrundoption 8 (wetterfühlige) besitzt, so bekommt man einen Bonus von 25 Punkten auf dieses Talent.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro erfolgreicher Vorhersage: In/20 + WE/20 - 1W6; - 2W12; - 3W20

Wildniskenntnisse

Obergrenzen: Intelligenz + 20, Wahrnehmung/Erinnerung + 0

Hier sind alle diese kleinen Dinge zusammengefasst, die dem unkundigen Held das Leben schwer machen, wie z.B.: Feuer anzünden ohne mitgeführte Hilfsmittel, Auswahl und Einrichten eines guten Lagerplatzes, ohne dass die Helden durch den nächsten Regenguss von dem zum Fluss angeschwollenen Bach weggeschwemmt werden, wobei natürlich viele, viele Gegenstände verloren gehen können...

Lernwahrscheinlichkeit: Pro Misserfolg: In/20 + WE/20 - 1 W6; - 1 W12; - 2 W20

Wissen um die Physik

Obergrenzen: Intelligenz + 0; Gabe + 20

Mit Hilfe dieses Talents kann man einfache physikalische Gesetze erlernen. Bei diesem Talent ist es so, dass man für jedes Gesetz, das man erlernen will, sieben Talentpunkte aufbringen muss. Weiterhin muss beachtet werden, dass man ein Gesetz einer höheren Kategorie erst erlernen kann, wenn man mehr Gesetze der nächst niedrigen Kategorie bereits kennt. (Ein Wissender der Physik muss also immer mindestens ein n+1 Gesetze der Kategorie 1 erlernt haben, um das n. Gesetz der Kategorie 2 zu erlernen)

Shea vom schwarzen Turm möchte unbedingt das Gesetz der Hydrodynamik erlernen (Kategorie 3). Hierzu muss er aber bereits 2 Gesetze der Kategorie 2 beherrschen. Um zwei Gesetze der Kategorie 2 zu erlernen, muss er 3 Gesetze der Kategorie 1 kennen. Da er sich gerade eben erst der Physik zugewendet hat, wird es ein langer Weg werden.

Folgende physikalischen Gesetze können erlernt werden:

Kategorie 1:

Auftrieb: Das ist das einfachste Gesetz von allen: was leicht ist, schwimmt (z.B. Hexen); was schwer ist, geht unter (z.B. Zwerge).

Flaschenzüge: Bei diesem Gesetz spielt es eine große Rolle, dass Arbeit sich aus Kraft mal Weg zusammensetzt. Wer nicht über viel Kraft verfügt, muss halt einen langen Weg

Hebelgesetze:	zurücklegen. Ein ziemlich einfaches Gesetz: wer am längeren Hebel sitzt, braucht weniger Kraft aufzuwenden.
Schiefe Ebene:	Ebenfalls ein recht einfaches Gesetz. Irgendwie rutscht immer alles in die Richtung, in die das Wasser fließt.
Schrauben als Bewegungsmechanismen:	Wenn man es erst mal begriffen hat, ist es einfach: wenn ich drehe, kannst Du nicht stark genug dagegen drücken.
Schwerkraft:	das einfachste Gesetz der Kategorie 1: lasse ich etwas fallen, dann fällt es nach unten. Dennoch bekommt jeder, der dieses Gesetz beherrscht, einen Bonus von 20 auf seinen Pool bei ballistischen Schüssen.
Überdruck:	Dieses Gesetz ist schon ziemlich schwer. Wenn man viel Gas oder Flüssigkeit in einen Behälter drückt, wird er irgendwann platzen.
Unterdruck:	Dieses Gesetz ist das schwerste der Kategorie 1. Wenn man zwei Schalen zusammendrückt und einen Zauberer bittet, das Gas im Inneren verschwinden zu lassen, kann man sie anschließend nicht mehr auseinander ziehen!

Kategorie 2:

Dichte von Flüssigkeiten:	So unglaublich es auch klingt: 1 Liter Quecksilber ist schwerer als 1 Liter Wasser. Aber was kann ich damit anfangen?
Haftreibung / Gleitreibung:	Wenn ich das Gesetz der schiefen Ebene erlernt habe, kann ich es mit diesem wieder außer Kraft setzen. Widersinnig, oder?
Impulserhaltung:	Eigentlich erlernt jeder Zwerg das in der Grundschule: Treffe ich meinen Gegner mit einem Hammer, wird er zurückgeschleudert. Hier kann man lernen, wie das in der Theorie funktioniert.
Lichtbrechung:	Die Theorie für die erfolgreiche Speerjagd nach Fischen (+20 auf Fischen/Angeln).
Magnetismus:	Dieses Gesetz hat viel mit dem Gesetz Unterdruck zu tun. Nimmt man zwei magnetische Schalen und drückt sie zusammen, kann man sie anschließend nicht mehr auseinander ziehen. In dieser höheren Kategorie braucht man noch nicht einmal einen Zauberer.
Massenträgheit:	Bezieht sich nicht direkt auf Zwerge, hat aber viel mit einem rasenden Zwergeninfanteristen zu tun. Kommt er einmal in Fahrt, ist er durch nichts mehr zu bremsen.
Reflexion:	Bleiben wir beim Zwergeninfanteristen: Nach diesem Gesetz müsste er im gleichen Winkel von einer Wand abprallen, mit dem er auf die Wand zuläuft.

Kategorie 3:

Hydrodynamik:	Wird der Fluss schmaler, so wird er auch reißender!
Längenausdehnung von Feststoffen:	Diese Theorie besagt, dass ich aus meinem Messer ein Schwert machen kann, wenn ich es erwärme. Wird dann aus meinem Schwert ein Messer, wenn der Winter kommt?
Raumausdehnung von Flüssigkeiten und Gasen:	Feuer unter einem vollen Topf führt dazu, dass die Suppe überkocht.
Lernwahrscheinlichkeit:	keine

Wissen vermitteln

Obergrenzen: Selbstbeherrschung + 20

Dieses Talent wird von jedem Lehrer benötigt, um einem Schüler auf professionelle Art und Weise das eigene Wissen zu vermitteln. Die meisten Helden, die man in einer Fantasywelt findet, sind der Vermittlung ihres Wissens an andere nicht abgeneigt, möchten aber keine Zeit dafür opfern. Mit Hilfe dieses Talent es ihnen zumindest möglich, die aufzuwendende Zeit auf ein Minimum zu begrenzen.

Man kann mit diesem Talent folgendes lehren:

- Zaubersprüche und Grundattacken/ -paraden bis zum Talentwert
- Talente und Fertigungsboni für Elementenangriffe bis zum doppelten Talentwert

- Waffenpools bis zum vierfachen Talentwert

Neben der Obergrenze des zu vermittelnden Wissens erhöht sich mit dem Talentwert auch die Wahrscheinlichkeit der Wissensvermittlung. Falls ein Lehrer einen Talentwert von unter 50 hat, so muss er eine Probe gegen seinen doppelten Talentwert ablegen, ob die Lehrprobe erfolgreich war. Misslingt diese Probe, so bekommt der Schüler auf seinen Lernwurf den Fehlwurf als zusätzlichen Malus!

Schließlich wird die Zeit, die ein Lehrer benötigt, um einem Schüler etwas beizubringen, ebenfalls von diesem Talent beeinflusst. Bei einem Talentwert von 1 kann ein Lehrer seinem Schüler 1 Punkt auf ein Talent bzw. einen Poolpunkt pro Tag beibringen. Für einen erhöhten Talentwert um jeweils 10 Punkte erhöht sich diese Zahl um jeweils einen weiteren Punkt pro Tag.

Einen Zauberspruch zu vermitteln dauert 5 Tage. Bis zu einem Talentwert von 50 verringert sich diese Zeit um einen Tag pro 10 volle Talentpunkte [ab TW 11 also nur noch 4 Tage...].

Lernwahrscheinlichkeiten: Pro erfolgreicher Probe: Sb/20 – 1 W6; 1 W12; 2W12

Zechen

Obergrenzen: Kondition + 0, Lebensenergie + 0

Ein Held kann zu einem Gelage eingeladen werden, das ihn an die Grenze seiner Belastbarkeit bringt.

Normalerweise entsteht durch starkes Zechen zwar ein Zugewinn an Mut, aber starke Abzüge bei In, Ge und Kr. Durch erfolgreiche Proben kann der Held solche Folgen abwehren. Eine Zechenprobe wird jedes Mal fällig, wenn eine Konditionsprobe, erschwert um die aufgenommene Menge an reinem Alkohol in ml, misslingt (pro Glas eine Probe). Ab der zweiten Zechenprobe gibt es einen Malus von 5 Punkten. Dieser Malus erhöht sich bei jeder weiteren Probe um jeweils 5 Punkte. Pro misslungener Probe fallen die oben angegebenen Eigenschaften um 10 Punkte. Sobald eine Eigenschaft 0 erreicht, ist der Held außer Gefecht.

Lernwahrscheinlichkeit: Pro Gelage, bei denen Proben nötig sind: Kondition/20 + Le/20 - 1 W6 ; - 1 W12 ; - 2 W20

Das Talentsystem

Die Talente gliedern sich in zwei große Gruppen.

Die erste Gruppe der Talente sind die **angeborenen** Talente. Diese werden bereits bei der Erschaffung festgelegt und ändern sich während des gesamten Lebens eines Helden normalerweise nicht mehr. Die Wahrscheinlichkeit, ob ein Held ein angeborenes Talent beherrscht oder nicht, ist rassenspezifisch unterschiedlich und wird durch einen W20 Wurf pro angeborenem Talent auf der Tabelle der angeborenen Talente während der Erschaffung des Charakters festgelegt.

Bei der zweiten Gruppe der Talente handelt es sich um die **steigerbaren** Talente. Diese sind Erweiterungen der Grundeigenschaften, die von den Abenteurern im Laufe ihres Lebens langsam bis zu einem bestimmten Grad erlernt werden können. Der Maximalwert, bis zu dem ein steigerbares Talent erlernt werden darf, hängt von den Obergrenzen ab, die bei jeder Talentbeschreibung aufgeführt werden. Diese Obergrenzen sind häufig um einen bestimmten Betrag erhöht worden (z.B. Ge + 10), so dass der Maximalwert des Talent es um den entsprechenden Betrag über die niedrigste Obergrenze erlernt werden kann. Ab einem Wert von 90 sind diese Boni allerdings hinfällig, so dass Talente nur über 90 gesteigert werden dürfen, wenn der Maximalwert höher ist.

Für Halblinge wird der Maximalwert um weitere 25% erhöht, wobei diese Erhöhung ab einem Wert von 100 hinfällig wird.

Proben gegen Talente sind immer offene W100 Würfe, wobei für Talentwerte, die 100 überschreiten, die Punkte über 100 verzehnfacht werden.