

BRUDER GRIMMS

ZWEITES

TALENTPAKET

von „Bruder Grimm“ Mathias
Ein optionales Regel-Tool für Dungeonslayers, Copyright: Christian Kennig
Verwendet unter CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz

ABLENKENDER SCHUSS

SPÄ 4 (III), ATT 10 (V), MDB 10 (VI), WDL 10 (VIII)

Der Charakter kann einen Schießen-Angriff auf ein beliebiges Ziel ausführen (welches nicht einmal eine lebendige Kreatur sein muss), mit der Absicht, dass alle Gegner in einem Radius von Talentrang in Metern den Aufprall des Geschosses bemerken, davon abgelenkt werden und in der falschen Richtung nach der Herkunft des Geschosses suchen. Bei erfolgreichem Schießen-Angriff erhalten sie dadurch für 1 Runde einen Abzug in Höhe des Talentrangs auf ihre Initiative und auf Bemerkensproben.

Die Anwendung des Talents muss vor dem Schuss angekündigt werden.

ACHTLOSER VORSTOSS

KRI 4 (I), BER 10 (III), PAL 12 (III)

Der Charakter kann sich in jeder Runde 1 zusätzlichen Meter pro Kampfrunde bewegen, wenn er dafür für jeden tatsächlich bewegten angefangenen zusätzlichen Meter -1 auf seine Abwehr in Kauf nimmt, bis er wieder dran ist. Diese Bewegung erfolgt direkt im Anschluss an die normale Bewegung des Charakters. Kann er diese nicht ausführen, kann er auch dieses Talent nicht anwenden.

Der Abwehrabzug kommt direkt nach der Bewegung des Charakters zum Tragen.

ANKNURREN

KRI 4 (III), Sch 8 (II), BER 10 (V), BLU 12 (V), DÄM 12 (V), NEK 14 (V)

Einmal pro Talentrang alle 24 Stunden kann der Charakter als Aktion einen einzelnen Gegner in Laufendistanz anknurren oder eine bedrohliche Geste in seine Richtung machen. Das Ziel muss GEI+AU würfeln, modifiziert um seine Stufe oder GH als Bonus, minus der Stufe des Charakters.

Misslingt der Wurf, sind alle Aktionen des Ziels für Talentrang x 2 Kampfrunden um den Talentrang erschwert.

Dieses Talent erzeugt einen Furchteffekt und wirkt nicht auf geistesimmune Ziele.

AUF EX!

KRI 4 (III), SPÄ 4 (III), ZAW 4 (III)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Charakter einen Trank aktionsfrei trinken. Dafür gilt in dieser Runde sein Laufen-Wert als 0.

AURA DES MUTES

PAL 10 (V)

Der Paladin und alle Verbündeten in Umkreis von Talentrang in Metern erhalten einen Bonus auf alle Widerstandswürfe gegen Furcht in Höhe des Talentrangs bzw. Probenwerte für Furchteffekte sind gegen den Paladin und seine Verbündeten um den Talentrang gesenkt.

AUSBRENNEN

ELE 10 (V)

Einmal alle 24 Stunden pro Talentrang kann der Elementarist einen Feuerzauber so modifizieren, dass er keinen Schaden verursacht, sondern stattdessen an allen betroffenen Zielen die Hälfte dessen heilt, was er an Schaden verursachen würde. Die Anwendung dieses Talents muss vor der Zauberprobe angekündigt werden und ist bei einem Misserfolg verbraucht.

BLIND KÄMPFEN

KRI 4 (VI), SPÄ 4 (III), ATT 10 (VIII), KMÖ 12 (VIII), MDB 12 (VI)

Alle Abzüge, die der Charakter im Nahkampf erhält aufgrund mangelnder Sicht (z.B. Nebel, Dunkelheit, Blindheit) oder gegen unsichtbare Gegner, werden um den Talentrang gemindert.

Dieses Talent kann nur einen Malus ausgleichen. Überzählige Talentpunkte gewähren keinen Bonus.

BODENKAMPF

KRI 4 (V), SPÄ 8 (V), KMÖ 10 (V), KRZ 12 (III)

Der Charakter erhält den Talentrang als Bonus auf Schlagen und Abwehr, wenn er auf dem Boden liegt. Dieser Bonus wird allerdings mit den üblichen Abzügen verrechnet.

Der Charakter kann sich mit seinem halben Laufen-Wert bewegen, um noch immer als am Boden liegend zu gelten, plus 0,5 Meter pro Talentrang.

DÄMONENGESTALT

DÄM 14 (V)

Der Dämonologe kann sich pro Talentrang einmal alle 24 Stunden mitsamt seiner Ausrüstung (magische Boni von Gegenständen wirken dadurch weiterhin) in einen Niederen oder Höheren Dämon verwandeln. Die Verwandlung dauert 1 Runde. Der Effekt endet auf Wunsch des Charakters oder durch seinen Tod. Erlittener Schaden bleibt nach der Rückverwandlung gänzlich bestehen.

GEI, VE und AU des Charakters verändern sich nicht, jedoch nehmen alle anderen Attribute, Eigenschaften und Kampfwerte die Werte des Dämons an, und er erhält alle Kreaturenfähigkeiten eines Dämons.

Der Dämonologe kann sich in einen Kampfdämon verwandeln, indem er 2 Anwendungen des Talents verbraucht, oder in einen Kriegsdämon, indem er 4 Anwendungen verbraucht. Die Fähigkeit, in Dämonengestalt fliegen zu können, verbraucht eine weitere Anwendung.

In verwandelter Gestalt ist es dem Charakter möglich, zu sprechen und zu zaubern, allerdings erhalten alle Zauber einen Abzug von -4 aufgrund der ungewohnten Bewegungen und Stimme seiner Gestalt.

Der Charakter kann weiterhin zusätzliche Ränge des Talents in einer Anwendung vereinen, um pro zusätzlich verbrauchten Talentrang den Abzug um -2 zu vermindern.

Um dieses Talent zu erlernen, muss ein Dämonologe Fleisch und Blut eines Dämons zu sich nehmen.

DIMENSIONSSPRUNG

Zau 10 (I), Sch 10 (I), KMÖ 14 (III), KRZ 14 (III)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Charakter die Zauber *Versetzen* oder *Teleport* aktionsfrei wirken. Dafür gilt in dieser Runde sein Laufen-Wert als 0.

DURCHSCHUSS

SPÄ 15 (V)

Jeder erfolgreiche Schießen-Angriff des Charakters verursacht nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des Talentrangs. Dieser Schaden ist nicht zusätzlich, sondern im Probenergebnis enthalten. Ein Späher mit Durchschuss III beispielsweise, der beim Angriff eine 17 erzielt, verursacht also 14 Schaden, die sein Gegner abwehren darf, und 3, die auf jeden Fall von dessen LK abgezogen werden.

ERSCHÜTTERNDER SCHLAG

KRI 4 (III), SPÄ 8 (III), BER 10 (V), KMÖ 10 (III), KRZ 10 (III), PAL 12 (V), WAM 12 (V)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden einen mächtigen Schlag ausführen, der einen Gegner für eine volle Kampfrunde pro Talentrang leicht benommen macht und ihm einen Abzug von -1 auf alle Aktionen gibt. Der Schlag muss dafür treffen, aber muss keinen Schaden verursachen.

Die Anwendung dieses Talents muss vor dem Angriff angekündigt werden und ist bei einem Misserfolg verbraucht.

GEGENHALTEN

KRI 4 (III), KLE 12 (III), KMÖ 10 (III), KRZ 12 (VI), PAL 10 (V), WAM 10 (V)

Führt ein Angreifer einen Sturmangriff gegen den Charakter aus, ist seine Abwehr gegen diesen Charakter solange um den Talentrang gesenkt, bis er in der nächsten Runde wieder dran ist.

Schlägt ein Kampfmönch mit diesem Talent einen erfolgreichen Angriff gegen einen Gegner, der einen Sturmangriff gegen ihn ausgeführt hat, kann er entscheiden, dass sein Angriff seinen Gegner zu Fall gebracht hat.

GEISTHEILER

SPÄ 8 (III), ZAW 4 (III), Hei 10 (V), PAL 12 (V), MDB 16 (V), ERZ 14 (V)

Als Aktion kann der Charakter einen geistesbeeinflussenden Effekt, der auf eine andere Kreatur in Berührungreichweite wirkt, für Talentrang +2 Kampfrunden aussetzen. Nach Ablauf dieser Zeit wird der Effekt wieder einsetzen und seine volle verbleibende Dauer wirksam sein, jedoch kann der Effekt auch während der ausgesetzten Zeit von anderen Effekten (wie z.B. Bannzaubern) betroffen sein.

Pro geistesbeeinflussenden Effekt kann der Charakter das Talent einmal anwenden.

IN DIE KERBE!

KRI 8 (III), SPÄ 12 (III), ATT 12 (V), BER 10 (V), KRZ 12 (III), PAL 12 (V), WAM 10 (V)

Hat ein Gegner einen erfolgreichen Angriff des Charakters vollständig abgewehrt, wird seine Abwehr gegen den nächsten Angriff des Charakters um den Talentrang gesenkt.

KAMPFGEFÄHRTE

KRI 4 (III), SPÄ 4 (III), ZAW 4 (III), MDB 10 (V)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Charakter einen nicht abwehrbaren Angriff ausführen, der aber keinen Schaden verursacht, sondern das Ergebnis dem nächsten Angreifer (bei dem es sich nicht um den Charakter selbst handeln darf) als Bonus auf dessen Angriff auf dasselbe Ziel gibt.

Die Anwendung dieses Talents muss vor dem Angriff angekündigt werden und ist bei einem Misserfolg verbraucht.

KNOCHENBRECHER

KRI 8 (III), BER 10 (V), KMÖ 12 (V), WAM 12 (V)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Charakter mit einem erfolgreichen Angriff, der Schaden verursacht, Knochen und Gelenke eines Gegner anknacksen und so dessen Schlagen-Wert kumulativ um 1 senken, bis er wieder vollständig geheilt wurde.

Dieses Talent ist nur mit einer stumpfen Waffe anwendbar.

Die Anwendung dieses Talents muss vor dem Angriff angekündigt werden und ist bei einem Misserfolg verbraucht.

KRÄUTERKUNDIGER

SPÄ 1 (III), Hei 1 (III), WDL 12 (V), DRU 10 (V)

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

KROPPZEUCH!

KRI 8 (III), SPÄ 4 (III), BER 12 (V), WDL 10 (V)

Der Charakter erhält den Talentrang auf alle Angriffe und auf Abwehr gegen Kreaturen, die mindestens eine Größenkategorie kleiner sind als er selbst.

LEIBWÄCHTER

KRI 1 (III), SPÄ 8 (III), KLE 12 (III), KMÖ 10 (III), KRZ 10 (III), PAL 10 (V), WAM 10 (V)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Charakter einen Angriff gegen einen Verbündeten, der nicht weiter als 1 Meter von ihm entfernt steht, aktionsfrei mit seinem Abwehrwert abwehren. Der

Talenteinsatz muss angekündigt werden, bevor der angegriffene Verbündete einen Abwehrwurf macht, und dieser muss auf seinen eigenen Abwehrwurf verzichten.

LIEBLINGSZAUBER

ZAW 8 (III), ERZ 10 (V)

Der Zauberwirker erhält einen Bonus von +1 pro Talentrang auf den Probenwert eines einzelnen bestimmten Zaubers, den er kennt.

Das Talent kann mehrmals gewählt werden, um jedesmal für einen weiteren Zauber zu gelten.

MAGISCHES ERBE

KRI 4 (X), SPÄ 4 (X)

Mit dem ersten Talentrang entscheidet sich der Charakter für eine der drei zauberkundigen Charakterklassen, wodurch er die Fähigkeit erlangt, einen Zauber der ersten Stufe der entsprechenden Klasse zu lernen, sofern er über eine Schriftrolle mit einer entsprechenden Spruchformel verfügt.

Mit jedem weiteren Rang in diesem Talent gewinnt er Zauberstufen dazu, als habe er eine Stufe in der gewählten Zauberwirker-Klasse erlangt entsprechend seinem Talentrang.

Das Talent gibt dem Charakter keinen Zugriff auf Talente der gewählten Zauberwirker-Klasse, keine Fähigkeit, Magie zu entdecken oder zu analysieren, und lediglich die Fähigkeit Schriftrollen seiner gewählten Zauberwirker-Klasse von einer Stufe bis zu maximal seinem Talentrang zu nutzen.

Das Talent kann nicht mehrmals gewählt werden, um Zugriff auf Zauber einer weiteren Klasse zu erhalten.

MIT ANLAUF!

KRI 4 (V)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden KÖR auf den Probenwert für einen Angriff mit einer WurfWaffe addieren, wenn er sich in dieser Runde vor dem Angriff mindestens seinen Laufen-Wert in gerader Linie auf das Ziel zubewegt hat. Dafür ist es dem Krieger aber auch möglich, sich bis zu seinem doppelten Laufen-Wert auf seinen Gegner zuzubewegen, und trotzdem noch den entsprechenden Angriff auszuführen.

Die Anwendung dieses Talents muss vor dem Angriff angekündigt werden und ist bei einem Misserfolg verbraucht.

MONSTERTÖTER

KRI 4 (III), SPÄ 8 (III), BER 10 (V), KRZ 12 (III), WDL 12 (V)

Der Charakter erhält den Talentrang auf alle Angriffe und auf Abwehr gegen Kreaturen, die mindestens eine Größenkategorie größer sind als er selbst.

NACHGLÜHEN

Hei 1 (V), Zau 1 (III)

Pro Talentrang kann der Zauberwirker alle 24 Stunden einmal entscheiden, den Schaden eines von ihm erfolgreich gewirkten lichtbasierenden Schadenszaubers zu halbieren. Dafür ist das getroffene Ziel für eine Anzahl von Kampfrunden gleich dem vollen Probenergebnis von einer stets deutlich sichtbaren Lichtaura umgeben, die seine Umgebung wie eine Fackel erhellt. Die Anwendung dieses Talents muss vor der Zauberprobe angekündigt werden und ist bei einem Misserfolg verbraucht.

NACHTSCHWÄRMER

SPÄ 8 (III), Sch 12 (III), ATT 14 (V), MDB 16 (V)

Pro Talentrang kann sich der Charakter einmal alle 24 Stunden für 2 Kampfrunden pro Talentrang perfekt in völliger Dunkelheit orientieren, so als verfüge er über die Kreaturenfähigkeit Sonar mit einer Reichweite von 5 Metern pro Talentrang.

NIEDERMÄHEN

KRI 8 (III), BER 10 (V), KRZ 12 (III), PAL 12 (V), WAM 10 (V)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Charakter einen aktionsfreien Nahkampfangriff ausführen, nachdem er einen Gegner niedergestreckt hat (auf 0 LK oder weniger geschlagen). Der zusätzliche Angriff muss auf einen Gegner gehen, der nicht weiter als 1 Meter von dem niedergestreckten Gegner entfernt ist und zu dem sich der Charakter nicht zusätzlich hinbewegen muss.

Der Charakter kann in einer Runde so viele Anwendungen des Talents einsetzen wie er möchte.

REANIMATION

Hei 12 (V)

Pro Talentrang kann der Charakter alle 24 Stunden einen Heilzauber auf ein Ziel mit LK unter -KÖR anwenden, sofern dieses nicht länger als Talentrang in Kampfrunden tot ist. Der Zauber wirkt dann ganz normal auf das Ziel, als wäre seine LK zwar unter 0, aber nicht niedriger als -KÖR.

ROHE MAGIE

ZAW 15 (V)

Jeder erfolgreiche schadenverursachende Zielzauber-Angriff des Charakters verursacht nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des Talentrangs. Dieser Schaden ist nicht zusätzlich, sondern im Probenergebnis enthalten. Ein Zauberwirker mit Schlagkraft III beispielsweise, der bei der Zauberprobe eine 17 erzielt, verursacht also 14 Schaden, die sein Gegner abwehren darf (sofern der Zauber das zulässt), und 3, die auf jeden Fall von dessen LK abgezogen werden.

SCHADENFREUDE

KRI 8 (III), SPÄ 4 (III), ATT 10 (V), MDB 12 (V)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden unmittelbar einen aktionsfreien Nahkampfangriff auf einen Gegner ausführen, der bei seiner letzten Aktion gepatzt hat.

SCHILDECKUNG

KRI 8 (III), KLE 12 (III), KRZ 10 (III), PAL 12 (V)

Sofern der Charakter einen Schild bereit hat, wird der Schaden von nicht abwehrbaren Flächeneffekten für ihn um den PA-Bonus seines Schildes + den Talentrang reduziert.

SCHILDKONTER

KRI 8 (III), BER 10 (V), KLE 10 (III), KRZ 12 (III), PAL 12 (V), WAM 10 (V)

Wenn der Charakter einen Schild bereit hat und den Nahkampfangriff eines Gegners voll abwehrt, erleidet dieser Gegner einen Abzug in Höhe des Talentrangs auf seine Abwehr gegen den nächsten Nahkampfangriff des Charakters, sofern dieser innerhalb der nächsten Runde erfolgt.

SCHILDVORSTOSS

KRI 4 (III), Hei 8 (III), KLE 10 (V), KRZ 10 (III), PAL 10 (V), WAM 10 (V)

Wenn der Charakter in seiner Aktion nichts weiter tut als sich mit paratem Schild maximal um sein Laufen zu bewegen, erhält er pro Talentrang +2 auf seine Abwehr, bis er wieder dran ist.

SCHILDWACHT

KRI 4 (III), KLE 10 (III), KRZ 10 (III), PAL 10 (V), WAM 12 (V)

Sofern der Charakter einen Schild trägt und er sich in der Runde noch nicht bewegt hat, kann er aktionsfrei seine Abwehr um +2 pro Talentrang erhöhen, wenn er dafür einen Malus auf Schlagen in Höhe des Talentranges in Kauf nimmt. Bonus und Malus enden, sobald der Charakter wieder dran ist oder er sich bewegt.

SCHILDWALL

KRI 1 (III), Hei 4 (III), KLE 12 (V), KRZ 12 (V), PAL 10 (V), WAM 10 (V)

Sofern mindestens ein Verbündeter mit Schild und mindestens ebenfalls einem Rang in diesem Talent direkt neben dem Charakter steht, erhält der Charakter seinen Talentrang auf seine Abwehr hinzu.

SCHILDWEHR

KRI 8 (V), KLE 12 (III), KRZ 12 (III)

Sofern der Charakter einen Schild parat hat, kann er pro Talentrang alle 24 Stunden einmal volle Abwehr würfeln gegen einen Angriff der normalerweise nicht abwehrbar wäre, oder den GA-Abzug eines gegen ihn gerichteten Angriffs ignorieren.

Das Talent kann nicht gegen innerlich wirkenden Schaden (z.B. Gift, Erschöpfung, *Blut kochen*) eingesetzt werden, sowie gegen Angriffe, deren sich der Charakter nicht bewusst ist.

SCHLAGTREINE

KRI 1 (III), BER 10 (V), KRZ 12 (III), PAL 10 (V), WAM 10 (V)

Wenn mindestens ein kampfbereiter Verbündeter direkt neben ihm steht, erhält der Charakter den Talentrang auf all seine Schlägen-Würfe.

SCHLAGKRAFT

KRI 15 (V)

Jeder erfolgreiche Schlagen-Angriff des Charakters verursacht nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des Talentrangs. Dieser Schaden ist nicht zusätzlich, sondern im Probenergebnis enthalten. Ein Krieger mit Schlagkraft III beispielsweise, der beim Angriff eine 17 erzielt, verursacht also 14 Schaden, die sein Gegner abwehren darf, und 3, die auf jeden Fall von dessen LK abgezogen werden.

SCHMERZHAFTER SCHUSS

KRI 8 (III), SPÄ 4 (III), ATT 12 (V), WDL 10 (V), MDB 12 (V), WAM 14 (V)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden einen schmerzhaften Steckschuss anbringen, der dem getroffenen Gegner einen Malus von -1 auf alle Würfe auferlegt für eine Anzahl von Runden gleich dem Talentrang, sofern er Schaden verursacht. Der Einsatz des Talents muss vor dem Schießen-Wurf angesagt werden, und die Anwendung ist bei einem Misserfolg verbraucht.

Untote, Konstrukte und Wesen mit den Rüstungsfähigkeiten Merkt Nichts und Keine Feste Gestalt sind immun gegen das Talent.

SCHNELLE HEILUNG

KRI 1 (V), SPÄ 1 (V), ZAW 1 (V), BER 10 (X), WDL 10 (VIII), KMÖ 10 (VIII), BLU 10 (X)

Der Charakter erhält +1 pro Talentrang auf das Ergebnis aller Würfe für natürliche Heilung und kann einen zusätzlichen LK pro Talentrang durch Verschnaufen zurückgewinnen (was natürlich immer noch 1 Minute pro Talentrang dauert).

SCHNELLZAUBERN

ZAW 15 (III), ERZ 16 (V)

Pro Talentrang kann der Zauberwirker alle 24 Stunden einmal in der Runde einen beliebigen Zauber, der ihm bekannt ist, aktionsfrei wirken. Er muss den Zauber nicht einwechseln, und der Zauber zählt auch danach nicht als eingewechselt. Allerdings erhält er einen Malus von -10 auf den Zauber, der um den Talentrang gemindert ist.

SCHWÄCHENDER ZAUBER

Zau 12 (III), Sch 8 (V), ERZ 16 (V)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden einen schwächenden Fluch in einen Zauber einweben, der allen Zielen, an denen er Wirkung zeigt, einen Malus von -1 auf alle Würfe auferlegt für eine Anzahl von Runden gleich dem Talentrang. Der Einsatz des Talents muss vor dem Zaubern-Wurf angesagt werden, und die Anwendung ist bei einem Misserfolg verbraucht.

SEELENBINDUNG

NEK 16 (V)

Der Nekromant bindet seine Seele an einen bestimmten unbelebten Gegenstand mit einer Größenkategorie zwischen Winzig und Groß. Wird der Nekromant getötet, löst sich sein Körper in Asche auf und bildet sich im Umkreis von 1 Meter zu dem Gegenstand innerhalb von 10 - Talentrang Tagen neu, woraufhin seine Seele in den Körper zurückkehrt und ihn dann wiedererweckt. Die Zerstörung des Gegenstands stoppt und verhindert diesen Prozess.

Wenn der Nekromant den seelengebundenen Gegenstand nicht am Leib trägt, erleidet er sämtlichen Schaden, der dem Gegenstand zugefügt. Er darf diesen Schaden abwehren mit allen Boni außer denen durch physische Rüstung.

Der Gegenstand hat die gleiche LK wie der Nekromant, modifiziert für seine Größe, +3 LK pro Talentrang.

SEELENRÄUBER

Sch 15 (III), ATT 12 (VIII)

Wird eine Kreatur durch einen Angriff des Charakters beliebiger Art getötet und befindet sich dabei nicht weiter als Talentrang x 2 Meter von ihm

entfernt, reduziert sich die Anzahl der Tage, die sie wiedererweckt werden kann, um den Talentrang, und alle Proben, sie wiederzubeleben, werden um den Talentrang erschwert.

SPRACHGENIE

KRI 1 (III), SPÄ 1 (III), ZAW 1 (V), MDB 10 (V)

Pro Talentrang lernt der Charakter drei zusätzliche Sprachen oder Schriftzeichen.

SPRINT

KRI 4 (X), SPÄ 4 (X), ZAW 4 (X)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden für eine Runde AGI auf sein Laufen addieren, sofern er in dieser Runde nichts anderes tut als sich zu bewegen.

In einer Runde können nicht mehrere Ränge dieses Talents benutzt werden.

STÄRKUNG

Zau 12 (III), Hei 8 (V), ERZ 16 (V)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden einen stärkenden Segen in einen Zauber einweben, der allen Zielen, an denen er Wirkung zeigt, einen Bonus von +1 auf alle Würfe gewährt für eine Anzahl von Runden gleich dem Talentrang. Der Einsatz des Talents muss vor dem Zaubern-Wurf angesagt werden.

Die Anwendung dieses Talents muss vor der Zauberprobe angekündigt werden und ist bei einem Misserfolg verbraucht.

TIEFE WUNDE

KRI 12 (V), ATT 14 (V), BLU 16 (III), KRZ 14 (III), WDL 16 (V)

Verursacht der Charakter mit einer Waffe Schaden an einem Gegner, werden die Ergebnisse aller magischen Heilungen sowie der Kreaturenfähigkeit Regeneration auf diesen Gegner um den Talentrang reduziert, bis der entsprechende Gegner wieder volle LK hat oder der Kampf beendet ist.

Natürliche Heilung, Heilkraut und Verschnaufen sind von dem Effekt nicht beeinträchtigt.

Wesen, die keine feste Gestalt haben, sind gegen den Effekt dieses Talents immun.

TOD VON OBEN

KRI 8 (V), SPÄ 4 (V) DRU 12 (III), ELE 12 (III), KMÖ 10 (III), KRZ 10 (III)

Der Charakter erhält den Talentrang auf den Probenwert aller Angriffe, die aus erhöhter oder fliegender Position erfolgen.

TODESSCHATTEN

Zau 12 (III), Sch 8 (III), NEK 12 (V)

Trifft der Charakter einen Gegner mit einem schattenbasierenden Schadenszauber, wird dieser von einer düster wabernden Schattenaura umgeben, die ihn zwar nicht weiter behindert, aber einen Bonus in Höhe des Talentrangs gewährt für alle Zauber, die seine Leiche als Untoten erwecken und diesen Untoten unter Kontrolle bringen. Der Todesschatten bleibt noch Talentrang x 2 Kampfrunden nach dem Tod des betroffenen Gegners bestehen.

Wird ein vom Todesschatten umgebener Gegner nicht getötet, verschwindet der Todesschatten nach Ende des Kampfes (oder wenn der Charakter selbst getötet wird.)

Mehrere Treffer mit Schattenzaubern auf denselben Gegner haben keinen kumulativen Effekt.

TRIUMPHGEHUL

KRI 8 (III), BER 10 (V), KLE 12 (III), KRZ 12 (III)

Wenn der Charakter unter Wirkung eines Schlachtrufs einen Immersieg bei einem Angriff erzielt, verlängert sich die Wirkung des Schlachtrufs um den Talentrang.

UMWERFENDER WURF

KRI 4 (III), SPÄ 8 (III), BER 10 (V), WAM 12 (V)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden einen Umwerfenden Wurf ankündigen, um durch einen erfolgreichen Angriff mit einer geworfenen Waffe einen Gegner von den Beinen zu holen. Zweibeinige Kreaturen der Größenkategorie Normal oder kleiner werden automatisch umgeworfen. Wesen mit mehr als 2 Beinen oder der Größenkategorie Groß dürfen KÖR+ST minus dem Talentrang würfeln, um stehenzubleiben, können sich aber in der gleichen Runde nicht mehr bewegen.

Auf riesige und gewaltige Kreaturen hat das Talent keine Wirkung.

UNBEUGSAME ABWEHR

KRI 4 (III), Hei 8 (III), KLE 10 (V), KRZ 10 (III), PAL 10 (V), WAM 10 (V)

Sofern der Charakter einen Schild einsetzt, darf er pro Talentrang einmal pro Kampf seine Abwehr für einen Wurf um KÖR erhöhen. Es ist möglich, mehrere Talentränge in einem Wurf zu vereinen. Die Anwendung dieses Talents muss vor dem Abwehrwurf angekündigt werden.

VERDUNKLUNGSHAMMER

KRI 12 (III), SPÄ 8 (III), ATT 10 (V), KMÖ 12 (III), MDB 12 (V)

Einmal pro Kampf kann der Charakter einen Gegner versuchen, mit einem Nahkampfangriff auszuschalten, sofern er eine stumpfe Waffe dafür benutzt und das Opfer sich des Angriffs nicht gewahr ist.

Dafür wird in dieser Runde sein Wert in Schlagen um GE – multipliziert mit dem Talentrang – erhöht. Allerdings ist es nicht möglich, das Ziel mit diesem Angriff auf unter -1 LK zu bringen!

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

Verdunklungshammer profitiert in vollem Umfang von Meucheln.

VERTEIDIGER

KLE 12 (V), PAL 12 (V)

Der Charakter ist mit einer unsichtbaren heiligen Aura umgeben, die jedem Verbündeten im Umkreis von 1 Meter einen Bonus auf Abwehr in Höhe des Talentrangs gewährt.

ZAUBERBESCHLEUNIGUNG

ZAW 8 (III), Hei 12 (V), Zau 12 (V), Sch 12 (V)

Pro Talentrang kann der Zauberwirker einmal alle 24 Stunden die Abklingzeit eines Zaubers halbieren. Die Anwendung dieses Talents muss erst nach der Zauberprobe angesagt werden.

ZAUBERDEHNUNG

ZAW 4 (III), Hei 12 (V), Zau 10 (V), Sch 10 (V)

Pro Talentrang kann der Zauberwirker einmal alle 24 Stunden die Distanz eines Zaubers verdoppeln, sofern diese nicht Selbst oder Berühren beträgt. Die Anwendung dieses Talents muss vor der Zauberprobe angekündigt werden und ist bei einem Misserfolg verbraucht.

ZAUBERECHO

ZAW 12 (III)

Pro Talentrang kann der Zauberwirker einmal alle 24 Stunden einen gerade erfolgreich gewirkten Zauber unabhängig von der Abklingzeit direkt in der darauffolgenden Kampfrunde noch einmal wirken, allerdings mit einem -4 Malus. Wenn gewünscht, kann er danach noch weitere Anwendungen des Talents einsetzen, allerdings mit weiterhin kumulativem -4 Malus.

ZAUBERQUERSCHLÄGER

ZAW 8 (III), Zau 10 (V), Sch 10 (V)

Pro Talentrang kann der Zauberwirker einmal alle 24 Stunden eine Zauberprobe aktionsfrei wiederholen, allerdings muss er dazu ein anderes gültiges Ziel auswählen, und nur der wiederholte Wurf gilt.

Der gewirkte Zauber muss eine einzelne Kreatur als primäres Ziel haben. Er darf sekundäre Ziele haben (wie z.B. *Kettenblitz*), aber keinen Flächeneffekt.

ZAUBERVERLÄNGERUNG

ZAW 4 (III), Hei 10 (V), Zau 10 (V), Sch 12 (V)

Pro Talentrang kann der Zauberwirker einmal alle 24 Stunden die Dauer eines Zaubers verdoppeln, sofern diese nicht Augenblicklich oder Permanent beträgt.

Die Anwendung dieses Talents muss vor der Zauberprobe angekündigt werden und ist bei einem Misserfolg verbraucht.

ZAUBERWELLE

ZAW 10 (III), Zau 12 (V), Sch 12 (V)

Pro Talentrang kann der Zauberwirker einmal alle 24 Stunden eine Zauberprobe aktionsfrei wiederholen, allerdings nur auf das ursprüngliche Ziel, und nur der wiederholte Wurf gilt. Der gewirkte Zauber muss eine einzelne Kreatur als primäres Ziel haben. Er darf sekundäre Ziele haben (wie z.B. *Kettenblitz*), aber keinen Flächeneffekt.

