

# BRUDER GRIMMS TALENTPAKET

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

## ARCHIVAR

**ZAW 8 (III), ERZ 10 (V), MDB 14 (III)**

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden eine Schriftrolle lesen, ohne diese dabei zu verbrauchen.

## AUS DEM ÄRMEL

**ZAW 16 (III), ERZ 18 (V)**

Einem wahren Meister der Zauberkunst gehen die einfachsten Zauber derart leicht von der Hand, dass er sie fast ohne einen Gedanken daran zu verschwenden aus dem Ärmel schütteln kann. Der Zauberwirker kann jede Runde einen Zauber, den er kennt und eine Stufe gleich oder kleiner dem Talentrang hat, aktionsfrei wirken.

Selbstverständlich muss er zu diesen Zaubern nicht wechseln.

## BEINFEGER

**KRI 4 (III), ATT 14 (III), KMÖ 10 (V), WAM 12 (V)**

Mit einer zehnhändigen Nahkampfwaffe kann der Charakter einem Gegner die Beine wegschlagen und ihn zu Fall bringen. Dazu macht er eine Schlagen-Probe mit einem +1 Bonus pro Talentrang, der Gegner würfelt AGI+BE + Akrobatik dagegen. Gewinnt der Charakter, fällt der Gegner zu Boden.

Kampfmönche können dieses Talent auch waffenlos anwenden.

## BESCHWÖRER PEINIGEN

**KLE 18 (III), PAL 16 (V)**

Einmal pro Tag pro Talentrang kann der Charakter die Verbindung zwischen einem beschworenen Wesen und seinem Meister nutzen, um seinen Zorn durch diese zu leiten. Dadurch erleidet der Beschwörer nichtabwehrbaren Schaden entsprechend dem effektiven Schaden, den sein beschworenes Wesen durch den Schlagen-Angriff des Charakters erlitten hat (also nachdem dieses Abwehr gewürfelt hat.)

Der Charakter muss die Anwendung dieses Talents vor seinem Angriff ansagen. Mehrere Ränge in einem Angriff zu vereinen ist nicht möglich, der Angriff kann aber natürlich durch Einsatz weiterer Talente (wie z.B. Dämonen Zerschmettern) weiter verstärkt werden.

Die Distanz zwischen dem Beschwörer und dem beschworenen Wesen spielt für die Wirksamkeit des Talents keine Rolle, solange sie sich beide auf der gleichen Existenzebene befinden.

Beschwörer Peinigen kann auch die Verbindung zwischen Golems oder Untoten und ihren Erweckern nutzen, nicht aber die zwischen Druiden und den von ihnen herbeigerufenen Tieren und Pflanzenkreaturen.

## BLUTIGE VERGELTUNG

**BLU 12 (V)**

Das Blut des Charakters verwandelt sich an der Luft in eine ätzende Säure, die ihm selbst allerdings nicht schaden kann. Jedes Mal, wenn an ihm ein Angreifer im Nahkampf Schaden verursacht, erleidet dieser den Talentrang an nicht abwehrbarem Schaden.

Der Charakter kann sich auch selbst Schaden zufügen, falls er Säure benötigt. Für jeden Punkt LK Schaden, den er sich selbst zufügt, erhält er eine kleine Menge Säure, die den Talentrang an Schaden verursacht.

## BLUTMASKE

**BLU 14 (III)**

Einmal pro Tag pro Talentrang kann der Charakter das Aussehen einer anderen Person annehmen – also eines bestimmten Humanoiden von gleicher Größenklasse – von der er mindestens einen Tropfen Blut, nach Maßgabe des Meisters auch ein anderes Körperstück, in seinem Besitz hat (z. B. Fingernagel, Haarbüschel). Die Verwandlung hält Talentrang mal 10 Minuten und ist rein kosmetisch. Fähigkeiten oder Werte der imitierten Person werden nicht nachgeahmt. Auch Kleidung oder Ausrüstung können mit diesem Talent nicht kopiert werden. Dafür ist die Verwandlung nicht illusionär und kann nicht von Wesen durchschaut werden, die gegen Illusionen immun sind.

Die Körperkomponente der imitierten Person wird bei der Maskierung verbraucht.

Nach Ablauf der Verwandlungsdauer fließt die Maske in blutigen Strömen vom Körper des Blutmagiers herunter und verursacht dabei Talentrang x2 an nicht abwehrbarem Schaden.

Die imitierte Person darf tot oder gar untot sein, die Blutmaske imitiert aber das Aussehen, dass die Person im Leben gehabt hätte, und zwar in der Altersstufe, in der sie gestorben ist.

## BLUTSCHMIED

**BLU 12 (V)**

Der Blutmagier kann sein Blut in die Herstellung von Gegenständen einfließen lassen, um so ihre Herstellungskosten zu senken. Pro Talentrang kann

er bei jedem Herstellungsprozess für einen magischen Gegenstand 2 LK opfern, was dessen Herstellungskosten um 100 GM pro LK senkt, maximal aber um die Hälfte.

### **BRUTBAUCH**

**BLU 12 (IV), DÄM 16 (IV), NEK 14 (IV)**

In den Eingeweiden des Charakters wächst ein Schwarm mit einem SCW von 5 x Talentrang heran. Bei Blutmagiern sind dies meist irgendwelche parasitischen Würmer oder Zecken, bei Dämonologen winzige Dämonlinge oder infernalisches Ungeziefer (Heuschrecken, Stechfliegen, Spinnen...), bei Nekromanten Maden oder lebende nekrotische Zysten.

Der Schwarm bricht hervor, sobald die LK des Charakters unter 0 fallen, was dem Charakter keinen weiteren Schaden macht. Der Schwarm enthält einen Schimmer des Bewusstseins seines Wirts, greift gezielt Feinde in der Nähe an und lässt Verbündete in Ruhe. Sind keine Feinde mehr in der Nähe, verstreut sich der Schwarm.

Ein neuer Schwarm wächst innerhalb von 24 Stunden in dem Charakter heran, vorausgesetzt, dass dieser noch lebt.

Charaktere mit diesem Talent wirken meist etwas aufgedunsen...

### **DRUCKWELLE**

**Zau 12 (III), Sch 12 (III)**

Die Arkane Explosion des Zauberwirkers erzeugt einen gewaltigen physischen Druck. Jede Kreatur, die nicht vom Zauberwirker von ihr ausgenommen wurde, gleich, ob sie Schaden durch die Explosion erleidet oder nicht, muss KÖR+ST würfeln. Bei Misslingen wird sie um 2 Meter pro Talentrang zurückgeschleudert, erleidet Fallschaden für die Distanz und liegt am Boden.

### **EIFRIGER SLAYER**

**KRI 1 (III), SPÄ 1 (III), ZAW 1 (III)**

Dieses Talent kann nur im Spiel mit Slayerpunkten angewendet werden. Pro Talentrang kann der Charakter einen Slayerpunkt, den er nicht ausgegeben hat, in den nächsten Kampf mitnehmen.

### **ELEGANTER STICH**

**KRI 4 (III), SPÄ 4 (III), ATT 12 (V), KRZ 10 (III), MDB 10 (V), WAM 10 (V)**

Der Charakter weiß eine Klinge trefflich zu führen und tödliche Treffer anzubringen, nicht mit roher Kraft, sondern mit Geschick und Präzision. Einmal pro Tag pro Talentrang kann er AGI auf einen Schlagen-Angriff hinzuaddieren.

Der Charakter kann mehrere Talentränge in einem Schlag vereinen.

Das Talent kann nicht mit Brutaler Hieb zusammen eingesetzt werden.

## **ELEMENTARE EXPLOSION**

**ELE 14 (IV)**

Der Elementarist kann seine Arkane Explosion beliebig mit elementarer Kraft erfüllen und sie Elementarschaden verursachen lassen. Pro Talentrang kann er eine der folgenden elementaren Energien wählen, von denen er jeweils eine bei jeder Anwendung von Arkaner Explosion die Explosion durchdringen und den entsprechenden Elementarschaden machen lassen kann: Feuer, Wasser/Eis, Luft/Blitz, Erde (erscheint meist als Explosion aus Sand, Metall- oder Glassplittern).

Jeder Talentrang gibt außerdem +1 auf den Schadenswurf der Arkanen Explosion hinzu, selbst wenn der Elementarist Elementare Explosion nicht auf sie anwendet (was er nicht automatisch muss, wenn er über das Talent verfügt.)

## **ELEMENTARGESTALT**

**DRU 16 (V), ELE 14 (VI)**

Der Charakter kann sich pro Talentrang einmal alle 24 Stunden mitsamt seiner Ausrüstung (magische Boni von Gegenständen wirken dadurch weiterhin) in einen Elementar der Stufe I verwandeln. Er kann allerdings mehrere Talentränge in einer Anwendung vereinen, um eine Elementargestalt höherer Stufe anzunehmen. 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 Elementars an.

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.

## **ELEMENTARE ENERGIE**

**ELE 16 (V)**

Vom Charakter herbeigerufene Elementare haben besonders energiegeladene Angriffe. Gegnerische Abwehr gegen diese wird um zusätzlich -1 pro Talentrang gesenkt.

## **ELEMENTARER WAFENMEISTER**

**ELE 12 (III)**

Wendet der Elementarist die Zauber *Flammenklinge*, *Frostwaffe*, *Schockwaffe* (s. **Das Grimmoire, Bd. 1**) oder *Steinwaffe* (s. **Das Grimmoire, Bd. 1**) an, erhöht sich der magische WB der Waffe zusätzlich um den Talentrang. Außerdem tritt der kritische Effekt von *Flammenklinge*, *Frostwaffe* und *Steinwaffe* auch bei einem Wurf von 1 + Talentrang oder niedriger ein, die GA von Metallwesen oder Gegnern in

Metallrüstung gegen *Schockwaffe* wird um weitere 2 pro Talentrang gesenkt.

### ENTWAFFNEN

KRI 4 (III), SPÄ 8 (III), ZAW 12 (III), KMÖ 12 (V), MDB 14 (V), WAM 10 (V)

Der Charakter ist trainiert darin, Gegnern, die Waffe aus der Hand zu schlagen. Dazu macht er einen Schlagen-Angriff mit einem Bonus von +2 pro Talentrang, gegen den der Gegner seinerseits eine vergleichende Schlagen-Probe macht. Gewinnt der Charakter den Vergleich, landet die Waffe des Gegners Talentrang in Metern vom Gegner entfernt in einer zufälligen Richtung auf dem Boden.

Entwaffnen ist nicht gegen natürliche Waffen oder gegen waffenlos kämpfende Gegner anwendbar.

### ERZFEIND

KRI 1 (III), SPÄ 1(III), ZAW 1 (III), ATT 12 (V), PAL 10 (V), WDL 10 (V)

Der Charakter hat einen Erzfeind, demgegenüber er im Kampf besonders ausgebildet ist. Der Spieler wählt sich eine Spezies von Kreaturen (z.B. Skelette, Riesen, Orks, Menschen, Drachen), gegen die er seinen Talentrang auf alle Angriffswürfe (inkl. Schadenszauber) erhält, und die seinen Talentrang als Abzug auf ihre Abwehr gegen Angriffe des Charakters erhalten.

Ist die Auswahl des Erzfeinds sehr speziell (Orks eines bestimmten Stammes, Diebe einer bestimmten Gilde, blaue Drachen), kann der Spielleiter entscheiden, dass der Talentbonus doppelt zählt.

Ganze *Kreaturentypen* (Untote, Konstrukte, Humanoide...) können nicht als Erzfeind gewählt werden.

Das Talent kann mehrmals gewählt werden. Jedes Mal gilt es dann für einen anderen Erzfeind.

### FLANKIERER

KRI 4 (III), SPÄ 1 (III), ATT 10 (V), KMÖ 12 (III), KRZ 12 (III), MDB 12 (V), WAM 12 (V)

Der Charakter erhält zusätzlich +1 pro Talentrang auf Schlagen gegen alle Gegner, die er von der Seite oder von hinten angreift, oder die er zusammen mit einem Verbündeten in die Zange nimmt.

### FRONARBEIT

KLE 16 (III), ERZ 16 (III)

Pro Talentrang kann der Zauberwirker einmal alle 24 Stunden die Abklingzeit von *Golem erwecken* (s. **Das Grimmoire, Bd. 2**) ignorieren.

### GEGENSTAND BENUTZEN

MDB 12 (V)

Der Meisterdieb versteht es, magische Gegenstände nicht nur zu stehlen, sondern auch einzusetzen, und er kennt Tricks, um die Magie in ihnen zu kanalisieren. Pro Talentrang erhält der Charakter +1 auf alle Proben, um Zauber anzuwenden, die in Gegenständen eingebettet sind.

### GEIST VERLEIHEN

ZAW 12 (III), ERZ 12 (V)

Der Zauberwirker kann einem Gegenstand, den er mit Einbetten herstellt, beim Prozess der Herstellung Bewusstsein und damit einen GEI-Wert von bis zu Talentrang x 2 verleihen, was 125 GM pro GEI-Punkt zusätzlich kostet. Bei dem Gegenstand muss es sich um einen Gegenstand handeln, dessen Magie sich nicht verbraucht.

Ein intelligenter Gegenstand kann die Muttersprache des Zauberwirkers sprechen und seine Umgebung im Umkreis von GEI x 5 Metern hören und sehen wie ein Mensch. Pro Talentrang kann der Zauberwirker ihm noch eine der folgenden Fähigkeiten verleihen: alle Sprachen sprechen und lesen, die der Zauberwirker beherrscht, eventuelle eingebettete Zauber nach eigenem Gutdünken auslösen, Nachtsicht in seiner Wahrnehmungsbereichweite, Dunkelsicht in seiner Wahrnehmungsbereichweite, Sonar in seiner halben Wahrnehmungsbereichweite, Magie entdecken und identifizieren wie ein Zauberkundiger, unhörbar telepathisch mit seinem Träger kommunizieren.

Ein intelligenter Gegenstand zählt als Konstrukt und ist geistesimmun.

### GIFTEXPLOSION

Sch 12 (III)

Jede Kreatur, die durch eine Arkane Explosion des Schwarzmagiers Schaden erleidet, muss Gift trotz Würfel. Bei Misslingen wird sie vergiftet und erleidet W20 Runden lang jede Runde den Talentrang des Schwarzmagiers an nicht abwehrbarem Schaden.

### GIFTIGES BLUT

ATT 16 (III), BLU 12 (V)

Der Charakter kann sein Blut dazu verwenden, um Gifte potenter zu machen. Er benötigt eine Minute, um sein Blut einer Dosis Gift hinzuzufügen und sie so anzureichern.

Pro Talentrang kann er so 1 LK in jede Giftdosis investieren und den Probenwert eines Gifts pro LK um 2 erhöhen, den Festschaden um 1, die Wirkungsdauer eines Betäubungsgifts um 1 Minute oder die Wirkung eines Lähmungsgifts um 1 Runde.

Das angereicherte Gift muss innerhalb von 1 Stunde pro Talentrang verwendet werden, oder es gerinnt zu praktisch ungiftiger Pampe.

### GOLEMARMEE

KLE 16 (III), ERZ 16 (III)

Pro Talentrang kann der Zauberwirker mit *Golem erwecken* (s. **Das Grimmoire, Bd. 2**) einen weiteren Golem des gleichen Typs herbeirufen, vorausgesetzt es steht ausreichend Material zur Verfügung. Eine weitere Probe ist dafür nicht nötig. Sollte die Probe misslingen, verfällt die ganze Golemarmee in unkontrollierte Raserei.

## HEFTIGER ANSTURM

KRI 4 (III), BER 12 (V), KMÖ 14 (III), KRZ 14 (III), PAL 10 (V)

Einmal alle 24 h pro Talentrang kann der Charakter, wenn er einen Sturmangriff ausführt (s. Seite 41), den dabei zurückgelegten Weg in Metern auf seinen Schlagen-Wert hinzurechnen.

Das Talent Heftiger Ansturm ist auch bei einem berittenen Sturmangriff einsetzbar, dabei sind jedoch die Regeln für berittenen Kampf zu beachten (Seite 92).

## HERR DES WALDES

DRU 18 (III)

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

GEI, VE und AU des Druiden verändern sich nicht, jedoch nehmen alle anderen Attribute, Eigenschaften und Kampfwerte die Werte eines Baumherren an.

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

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

## HÖLLENFEUER

DÄM 14 (III)

Die Dämonen des Charakters explodieren im Tod! Sobald die LK eines vom Charakter beschworenen Dämon auf unter -KÖR fällt, erfüllt er alles im Umkreis von Talentrang in Metern mit Höllenfeuer, was abwehrbaren Schaden in Höhe des Probenergebnisses einer Probe auf KÖR des Dämonen mal Talentrang verursacht.

Die Abwehr von Wesen und Diener des Lichts gegen diesen Schaden ist allerdings um den Talentrang gesenkt.

## INNERES CHI

KMÖ 10 (III)

Indem er lernt, seinen eigenen Chi-Fluss zu lenken, erlangt der Kampfmönch eine geradezu mystische Kontrolle über seinen eigenen Körper. Für jeden Talentrang erhält er +1 auf alle Zauber, die er auf sich selbst wirkt.

## IDENTIFIZIERER

ZAW 1 (III), ERZ 10 (V), MDB 12 (III)

Pro Talentrang erhält der Charakter einen Bonus von +2 auf das Entdecken und Identifizieren von Magie, gleich ob mit oder ohne Zaubereinsatz, und

er darf es bei jedem Gegenstand für jeden Talentrang einmal zusätzlich versuchen.

Meisterdiebe mit diesem Talent haben nun die Fähigkeit, mit GEI+VE wie ein Zauberwirker die Funktionsweise von Magie zu erkennen, mit oben genannten Boni.

## KI-SCHLAG

KMÖ 16 (V)

Indem er seine geistige Chi-Energie in einen Schlag fokussiert, kann der Kampfmönch einmal pro Kampf pro Talentrang seinen Wert in Schlagen für einen Angriff um seinen Wert von GEI zu erhöhen.

Es ist möglich, mehrere Talentränge in einem einzigen Schlag zu vereinen, und auch weitere Talente, die Schlagen modifizieren, dürfen gleichzeitig angewandt werden.

## KIAI

KMÖ 12 (III)

Mit einem mystischen Ki-Schrei kanalisiert der Kampfmönch Chi-Energie schlagartig auf ein Ziel. Einmal pro Tag pro Talentrang kann er einen waffenlosen Angriff gewissermaßen auf Entfernung ausführen. Dazu würfelt er Schießen mit allen Boni durch Waffenloser Meister. Auch der GA-Malus kommt zur Anwendung.

Außerdem erhält der Kampfmönch den Talentrang als Bonus auf alle Zielzauber, vorausgesetzt er wendet nicht wortloses Zaubern an. Zauber, die diesen Bonus nutzen, sind durch den bei ihrer Anwendung eingesetzten Ki-Schrei weithin hörbar.

## KLAUEN DER VERDAMMNIS

DÄM 16 (III)

Vom Charakter beschworene Dämonen haben besonders grausame Klauen. Gegnerische Abwehr gegen ihre natürlichen Angriffe wird um zusätzlich -1 pro Talentrang gesenkt.

## KRIEGSKONSTRUKT

KLE 16 (III), ERZ 16 (V)

Vom Charakter mit *Golem erwecken* (s. **Das Grimmoire, Bd. 2**) erweckte Konstrukte sind speziell für den Kampf bewaffnet. Gegnerische Abwehr gegen ihre natürlichen Angriffe wird um zusätzlich -1 pro Talentrang gesenkt.

## NATÜRLICHE AUSLESE

DRU 16 (III)

Pro Talentrang kann der Druiden Punkte in Höhe von GEI auf die Kampfwerte jeder mit *Tier/Pflanze herbeirufen* (s. **Das Grimmoire, Bd. 2**) herbeigerufenen Kreatur verteilen.

## NOTFALL

ZAW 16 (I), ERZ 14 (III)

Pro Talentrang kann der Zauberwirker eine Bedingung festlegen, zu der ein bestimmter Zauber seines Repertoires aktionsfrei auf ihn ausgelöst wird. Zu diesem Notfall-Zauber muss nicht gewechselt werden, und er ändert nichts am aktiven Zauber des Zauberwirkers. Für den Zauber muss

immer noch eine Zauberprobe mit allen Modifikatoren des Zauberwirkers gewürfelt werden, er ist allerdings ohne Abzüge wort- und gestenlos. Ist ein Notfall-Zauber ausgelöst, kann der Zauberwirker nach Ablauf von 24 h eine neue Bedingung und einen Zauber, der durch sie ausgelöst werden soll, festlegen.

Die Bedingungen eines Notfalls müssen auf wahrnehmbaren Ereignissen und auf dem Wissensstand des Zauberwirkers basieren.

„*Unsichtbares sehen*, sobald ein Unsichtbarer in Reichweite kommt“ ginge also nicht, „*Unsichtbares sehen*, sobald sich ohne ersichtlichen Grund Gegenstände bewegen“ allerdings schon.

„*Spurt*, sobald ich Grim Dunkelpelz begegne“ ginge nur, wenn der Charakter Grim Dunkelpelz erkennen würde.

Die Bedingungen an die spieltechnischen Werte, vor allem LK, des Charakters zu knüpfen, ist voll zulässig, z. B. „*Schutzschild*, wenn ich verletzt werde, *Magische Rüstung*, sobald meine LK unter 0 fallen, *Teleport* in den Helia-Tempel von Crimlak, wenn ich sterbe“ Letzteres funktioniert, weil der Notfall-Zauber *im Augenblick* des Todes ausgelöst wird. „*Feuerball*, sobald jemand meine Leiche anfasst“ ginge also nicht.

### PUPPENSPIELER

ZAW 4 (III), Hei 10 (V), ERZ 10 (V), NEK 10 (V), PAL 10 (I)

Alle 24 h kann der Charakter einmal pro Talentrang die Kreaturenfähigkeit „Geistesimmun“ ignorieren.

### RACHE DER ELEMENTE

ELE 14 (III)

Die Elementare des Charakters explodieren im Tod! Sobald die LK eines vom Charakter beschworenen Elementars auf unter -KÖR fällt, gibt er seine elementare Energie in einem Umkreis von Talentrang in Metern frei, was abwehrbaren Schaden in Höhe des Probenergebnisses einer Probe auf KÖR des Elementars mal Talentrang verursacht.

Der Schaden der Explosion ist Elementarschaden entsprechend des Typs des Elementars

### RAUBTIERPRANKEN

DRU 16 (III)

Vom Druiden mit *Tier/Pflanze herbeirufen* (s. **Das Grimmoire, Bd. 2**) gerufene Kreaturen haben besonders scharfe Krallen und Zähne. Gegnerische Abwehr gegen ihre natürlichen Angriffe wird um zusätzlich -1 pro Talentrang gesenkt.

### RESISTENT

KRI 1 (III), SPÄ 1(III), ZAW 4(III), ATT 12 (V), BLU 12 (V), DRU 10 (V), KMÖ 14 (V), PAL 10 (V)

Der Charakter ist besonders widerstandsfähig gegen Gift und Krankheiten und erhält +2 pro Talentrang auf alle Gift/Krankheit trotzen-Würfe

### RUDELFÜHRER

DRU 14 (V)

Pro Talentrang kann der Druiden mit *Tier/Pflanze herbeirufen* (s. **Das Grimmoire, Bd. 2**) eine

weitere Kreatur der gleichen Spezies herbeirufen. Eine weitere Probe ist dafür nicht nötig.

### RUF DER WILDNIS

DRU 14 (V)

Pro Talentrang kann der Druiden einmal alle 24 Stunden die Abklingzeit des Zauberspruchs *Tier/Pflanze herbeirufen* (s. **Das Grimmoire, Bd. 2**) ignorieren.

### SAMTPFOTE

ATT 12 (III), MDB 12 (III), WDL 14 (III), KMÖ 14 (III)

Der Charakter erhält auf alle Schleichen-Proben einen Bonus von +2 pro Talentrang, und die normale Schleichgeschwindigkeit von Laufen/2 wird um 1 Meter pro Talentrang erhöht.

### SCHRIFTGELEHRTER

ZAW 8(III), ERZ 10 (V)

Für jeden Talentrang kann der Zauberwirker einmal alle 24 h einen Zauber von einer Schriftrolle mit dem ihm maximal möglichen Probenergebnis wirken, vorausgesetzt der Zauber befindet sich im Repertoire des Zauberwirkers, ist aktiv und gerade nicht am Abklingen.

Beim Spiel mit slayenden Würfeln ist das maximale Probenergebnis natürlich abgesehen von einem Immersieg zu verstehen. Talente und Effekte, die den Probenwert des Zaubers erhöhen, dürfen allerdings angewandt werden.

### SELBSTZERSTÖRUNG

KLE 18 (III), ERZ 18 (III)

Die Golems des Charakters explodieren im Tod! Sobald die LK eines vom Charakter erweckten Golems auf unter 0 fällt, zerspringt er im Umkreis von Talentrang in Metern, was abwehrbaren Schaden in Höhe des Probenergebnisses einer Probe auf KÖR des Golems mal Talentrang verursacht.

### SPRUNGANGRIFF

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

Der Charakter ist geübt darin, sich aus der Reichweite seiner Feinde zu halten. Einmal pro Kampf pro Talentrang kann er sich nach einem Angriff noch einmal mit seinem vollen Laufen-Wert bewegen, selbst wenn er sich diese Runde schon bewegt hat, es sei denn, er hat einen Sturmangriff ausgeführt.

### SUBSTANZ

KLE 16 (III), ERZ 16 (III)

Pro Talentrang kann der Zauberwirker Punkte in Höhe von GEI auf jedes von ihm mit *Golem erwecken* (s. **Das Grimmoire, Bd. 2**) belebten Konstrukt verteilen.

### TAKTIKER

KRZ 12 (V), PAL 12 (III), WAM 10 (V)

Der Charakter ist hervorragend darin, Kampfsituationen einzuschätzen und an sein Team zu vermitteln. Wenn er mit seiner Gruppe bewusst in einen Kampf geht und vorher eine Minute Zeit

und Gelegenheit hat, die Situation mit seinen Gefährten durchzusprechen, erhalten er plus ein Verbündeter pro Talentrang den Talentrang in Taktiker auf alle Aktionen, Abwehr, Initiative und Laufen dazu.

Allerdings kann der Charakter die Situation nur maximal VE Runden voraussehen. Das ist die Dauer, wie lange der Bonus hält.

### TOTENGELÄUT

**NEK 14 (III)**

Die Untoten des Charakters explodieren im Tod! Sobald die LK eines vom Charakter erweckten Untoten auf unter 0 fällt, zerplatzt er über einen Umkreis von Talentrang in Metern, was abwehrbaren Schaden in Höhe des Probenergebnisses einer Probe auf KÖR des Untoten mal Talentrang verursacht.

### UMGEBUNG SPÜREN

**DRU 12 (V), WDL 12 (III), ELE 14 (III)**

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

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

Das Talent funktioniert nur unter freiem Himmel, und auch in städtischer Umgebung überfordert es den Charakter derart mit eindrücken, dass es praktisch nutzlos ist.

### UNTERBRECHER

**KRI 8 (V), SPÄ 8 (V)**

Der Charakter versteht es, allein durch Einsatz seiner Waffen Zauberkundige in ihre Schranken zu verweisen. Einmal pro Tag pro Talentrang kann er einen Zauberkundigen so attackieren, dass dieser den Schaden aus dem Angriff als Abzug auf seine nächste Zaubersprobe erhält, vorausgesetzt diese erfolgt, bevor der Charakter wieder dran ist.

Ein Unterbrecher kann ein Schlagen- oder Schießen-Angriff sein. Weitere Talente, die den Effekt eines Angriffs modifizieren (wie z.B. Brutaler Hieb), können gleichzeitig angewendet werden.

### UNTOTE KLAUEN

**NEK 16 (V)**

Vom Charakter erweckte Untote haben besonders schartige Knochenpranken oder Geisterklauen. Gegnerische Abwehr gegen ihre natürlichen Angriffe wird um zusätzlich -1 pro Talentrang gesenkt.

### VERTRAUTENZAUBER

**SPÄ 16 (III), ZAW 12 (III), ERZ 14 (V), PAL 16 (III)**

Die Vertrauten des Charakters verfügen über mindere Zauberkünste. Mit jedem Talentrang kann er eine Anzahl von Zauberstufen entsprechend seinem neuen Talentrang auf seine Vertrauten verteilen. Das heißt, mit Rang I verteilt eine Zaubersstufe, mit Rang II zwei weitere, und mit Rang III wieder drei weitere, sodass er damit bislang insgesamt sechs Zauberstufen verteilt hat.

Vertraute, die über Zauberkünste verfügen, haben einen Zaubern/Zielzauber-Basiswert von jeweils 10, es sei denn aus ihren Attributen und Eigenschaften ergibt sich ein besserer Wert.

### ZAUBER DER WILDNIS

**DRU 12 (III)**

Einmal alle 24 Stunden pro Talentrang kann der Druide einen gesamten Kampf lang zaubern, obwohl er sich in Tiergestalt befindet. Dies muss er wort- und gestenlos tun und die entsprechenden Abzüge hinnehmen, es sei denn, er vereint mehrere Talentränge in einer Anwendung. Pro zusätzlich verbrauchtem Talentrang kann er ohne Abzug seine Zauber entweder ohne Worte oder ohne Gesten einsetzen.

### ZAUBER VERLEIHEN

**ZAW 8 (I), Hei 8 (III), BLU 12 (III)**

Pro Talentrang kann der Zauberswirker alle 24 h einmal einen der ihm bekannten Zauber an einen anderen Charakter verleihen. Der Empfänger kann für maximal eine Stunde pro Talentrang über den oder die Zauber verfügen, als wären es seine eigenen.

Der Zauberswirker selbst kann die verliehenen Zauber für diesen Zeitraum *nicht* anwenden, und er kann sie sich auch vor Ablauf der Verleihdauer nicht zurückholen. Er kann aber beim Verleih die Dauer auf einen beliebigen Zeitraum kleiner als die Maximaldauer beschränken.

### ZEN-SCHÜTZE

**KMÖ 14 (III)**

Seinen Geist von allen Ablenkungen befreiend, kann der Kampfmönch einmal pro Kampf pro Talentrang seinen Wert in Schießen für einen Angriff um seinen Wert von GEI zu erhöhen.

Es ist möglich, mehrere Talentränge in einem einzigen Schuss zu vereinen, und auch weitere Talente, die Schießen modifizieren, dürfen gleichzeitig angewandt werden.

