

BRUDER GRIMMS >DRITTES< TALENTPAKET

von „Bruder Grimm“ Mathias
Ein optionales Regel-Tool für Dungeonslayers, Copyright: Christian Kennig
Verwendet unter CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz
Mit bestem Dank an Assassinmaniac fürs Korrekturlesen

ABERGLAUBE

KRI 1 (III), BÜR 1 (III), BER 10 (V)

So wie du feindliche Magie fürchtest, so sehr fühlst du dich von Zauberwirkern auf deiner Seite bestärkt. Alle Zauber außer Zielzauber, die direkt auf dich gewirkt werden, erhalten +1 pro Talentrang auf ihren Probenwert. Das betrifft feindliche Zauber genauso wie hilfreiche.

ALLERWELTSGESICHT

BÜR 12 (III), ATT 14 (III), MDB 12 (V)

Du bist so geübt darin, dich unauffällig unter Leuten zu bewegen, dass du deine Identität mühelos verschleiern kannst. Pro Talentrang kannst du dich einmal alle 24 Stunden für Talentrang in Minuten mit einer Aura derartiger Bedeutungslosigkeit umgeben, dass keine andere Person in dieser Zeit irgendwelche Notiz von deinen Gesichtszügen nimmt, und seien sie ansonsten auch noch so auffällig. Es ist allerdings nicht so, dass du ignoriert wirst, eine spezifische magische Maske trägst oder als gesichtsloses Monster erscheinst. Vielmehr wird nur dein Gesicht ignoriert und dein Aussehen als vollkommen normal empfunden, wodurch du ungehindert mit anderen Personen interagieren kannst. Nach Ende einer Begegnung werden sich beteiligte Personen jedoch nicht an dein Aussehen erinnern und sehen sich außer Stande, dich wiederzuerkennen. Solange der Schleier aktiv ist, ist es auch Personen, die dich kennen, nicht möglich dich wiederzuerkennen.

Das Talent ist unwirksam gegen geistesimmune Kreaturen. Es tarnt außerdem lediglich das Gesicht und weder Kleidung noch andere Körpermerkmale.

AUS DEN BEINEN!

ZAW 4 (III), BÜR 4 (I), GEL 10 (III)

Du magst stark sein oder nicht, auf jeden Fall weißt du deine Kraft durch Einsatz von Hebelwirkungen, Erkennen von Schwachstellen etc. klug und effizient

einzusetzen. Alle 24 Stunden kannst du einmal pro Talentrang deinen GEL-Wert auf eine Kraftakt-Probe addieren. Du darfst mehrere Ränge in einer Probe vereinen.

AUTORITÄT

KRI 1 (V), SPÄ 8 (III), ZAW 4 (V), BÜR 4 (III)

Selbstsicheres Auftreten, feste Stimme, vielleicht sogar echte Befugnisse einer herrschaftlichen Einrichtung – du kannst erwarten, dass man dir gehorcht, wenn du einen Befehl gibst. Pro Talentrang erhältst du +2 auf Würfe für Führerschaft, Einschüchterung, Befehlsgewalt, Überzeugungskraft und ähnliche Würfe.

BEFREIENDER SCHMERZ

BER 12 (III), BLU 10 (V)

Schmerz befreit den Geist. Einmal pro Kampf pro Talentrang darfst du einen geistesbeeinflussenden Effekt von dir abschütteln, sobald du Schaden erleidest, sofern die Stufe des Effekts nicht höher ist als deine Stufe +4. Anderenfalls muss dir erst eine KÖR+HÄ-Probe gelingen. Bei einem Misslingen der Probe ist eine Anwendung des Talents verbraucht.

BLUTBAND

BLU 14 (III)

Du kannst einer anderen Kreatur von deinem eigenen Blut im Wert von bis zu Talentrang in LK zu Trinken geben. Dadurch wird die Kreatur dir gefügig und zugetan wie durch den Zauber *Freund!*, außer dass die Wirkung 24 Stunden pro eingesetzter LK anhält. Zusätzlich erhältst du den Talentrang als Bonus auf soziale Würfe und Zauber gegen die gebundene Kreatur.

Du kannst nicht zu mehr Kreaturen gleichzeitig ein Blutband haben als dein Talentrang x 2, und das Talent wirkt nicht auf geistesimmune Kreaturen.

BLUTRACHE

BER 12 (V), BLU 12 (V)

Du hast gelernt, deinen eigenen Zorn und Schmerz zu bündeln, um ihn gnadenlos auf deine Gegner zurückzuschleudern. Jedesmal wenn du Schaden in Höhe von mindestens dem Talentrang erlitten hast, erhältst du +1 pro Talentrang auf deinen nächsten Schlagen-Angriff, sofern dieser innerhalb der nächsten Runde erfolgt.

BLUT-ZAUBERTRANK

BLU 12 (V)

Du kannst einer anderen Kreatur von deinem eigenen Blut im Wert von bis zu Talentrang in LK zu Trinken geben. Dadurch kannst du Punkte im Wert von bis zu 2x der eingesetzten LK auf die Kampfwerte der Zielkreatur verteilen. Die Wirkung hält bis zum Ende des nächsten Kampfes. Eine Kreatur kann nur von einem Blut-Zaubertrank gleichzeitig profitieren.

CHI-BLOCKADE

KMÖ 12 (V)

Durch gezielte Angriffe auf bestimmte Meridiane kannst du den Fluss mystischer Kräfte in gegnerischen Zauberwirkern unterbrechen. Pro Talentrang kannst du einmal alle 24 Stunden eine Chi-Blockade mittels eines waffenlosen Angriffs ausführen. Das Resultat wird wie gewohnt ermittelt (also abzüglich der Abwehr), allerdings wird kein Schaden erzeugt, stattdessen ist das Opfer für PE in Runden nicht mehr in der Lage, Magie zu wirken. Bei einem Immersieg wird außerdem der aktive Zauber des Ziels deaktiviert und muss neu eingewechselt werden. Beim Spiel mit Mana wird das Probenergebnis von den Manapunkten des Opfers abgezogen.

DÄMONENSCHWINGEN

Sch 12 (IV), DÄM 10 (VI)

Die Mächte der Dunkelheit haben dir aufgrund deiner Ergebenheit pechschwarze ledrige oder zerschlissen gefiederte Schwinge wachsen lassen. Du musst mindestens einen Rang in **Diener der Dunkelheit** haben, um dieses Talent zu wählen. Von nun an kannst du mit einer Geschwindigkeit entsprechend deinem halben Laufen-Wert mal dem Talentrang fliegen (Rennen ist möglich). Proben für Manöver in der Luft u. ä. erhalten einen Bonus in Höhe deines Talentranges in **Diener der Dunkelheit**.

DOPPELSCHLAG

KRI 8 (III), ATT 14 (III), BER 12 (V), KRZ 12 (V), WAM 10 (V), WDL 12 (III)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kannst du einen zusätzlichen aktionsfreien Nahkampfangriff ausführen, wenn du dafür deine Initiative um 11 in

dieser Runde senkst. Du musst lediglich - sobald du in der Initiativereihenfolge normalerweise dran wärst - ankündigen, dass du einen Doppelschlag anwenden möchtest. Damit verzichtest du auf deine Aktion in der normalen Reihenfolge, und führst deine Angriffe dann in der Runde aus, wenn dein verringerter Initiativewert am Zug ist. Jeder Talentrang verringert den Initiativeabzug um 1. Das Talent ist nicht anwendbar, wenn es deinen Initiativewert auf 0 oder darunter bringen würde.

Du kannst das Talent in einer Runde mehrfach anwenden für einen Drei- oder gar Vierfachangriff, aber jede zusätzliche Anwendung reduziert deine Initiative ein weiteres Mal um den entsprechenden Wert.

Beispiel: *Elfen-Waffenmeisterin Tempyriel hat eine Initiative von unglaublichen 22 und Doppelschlag III. Sie könnte in einem Kampf dreimal je einen Doppelschlag bei Initiative 14 ausführen. Sie könnte aber auch zwei Talentanwendungen gleichzeitig einsetzen, um bei Initiative 6 einen Dreifachschlag auszuführen. Alle drei Talentanwendungen gleichzeitig kann sie nicht einsetzen, denn das würde ihre Initiative unter 0 setzen.*

DRACHENTÖTER

KRZ 14 (III), PAL 12 (III), WDL 14 (III)

Pro Talentrang kannst du einmal alle 24 Stunden einen Nahkampfangriff gegen einen Drachen führen, der nicht abgewehrt werden kann.

Vor dem Angriff muss angesagt werden, dass das Talent zum Einsatz kommen soll, welches außerdem mit Talenten wie **Brutaler Hieb** und/oder **Vergeltung** kombiniert werden kann.

EHRENUELL

KRI 4 (III), PAL 10 (V), WAM 10 (V)

Einmal alle 24 Stunden pro Talentrang kannst du einen Gegner zum Ehrenfeind erklären. Dadurch erhältst du pro Talentrang +1 auf Schlagen gegen diesen Gegner für den Rest des Kampfes, und seine Abwehr wird um -1 pro Talentrang gegen dich gesenkt. Der Effekt endet, wenn dieser Gegner von jemand anderem außer dir angegriffen wird.

Solltest du den Kampf gegen diesen Gegner durch einen Rückzug deinerseits beenden, sinken dein Schlagen und deine Abwehr für 24 Stunden um -1 pro Talentrang.

ENGELSSCHWINGEN

Hei 12 (IV), KLE 10 (VI)

Die Mächte des Lichts haben dir als Lohn für deine Hingabe weiß gefiederte Schwinge oder bunt schillernde Insektenflügel wachsen lassen. Du musst mindestens einen Rang in **Diener des Lichts**

haben, um dieses Talent zu wählen. Von nun an kannst du mit einer Geschwindigkeit entsprechend deinem halben Laufen-Wert mal dem Talentrang fliegen (Rennen ist möglich). Proben für Manöver in der Luft u. ä. erhalten einen Bonus in Höhe deines Talentranges in **Diener des Lichts**.

FAUSTKÄMPFER

KRI 1 (V), BÜR 1 (I), HWK 1 (III)

Du magst zwar kein Kampfmönch sein, aber dennoch kannst du deine Fäuste im Notfall als effektive Waffen einsetzen. Pro Talentrang erhältst du +1 auf Schlagen mit waffenlosen Angriffen, und der GA-Bonus wird um 1 gemindert. Der Schlagen-Bonus ist nicht kumulativ mit **Waffenloser Meister**. Du kannst einen Gegner durch einen waffenlosen Angriff nicht unter -1 LK bringen.

FEENBLÜTIG

KRI 1 (III), SPÄ 1 (III), ZAW 1 (III), BÜR 1 (III), DRU 10 (V), WDL 10 (V)

Das Erbe von Feen zeigt sich in deiner grazilen Gestalt und deinen gewandten Bewegungen. Pro Talentrang erhöht sich der Maximalwert, auf den du GE und BE steigern kannst, um +1. Allerdings sinkt der Maximalwert, auf den du HÄ steigern kannst, pro Talentrang um -1. Sollte deine HÄ diesen Wert bereits überschritten haben, wird sie ersatzlos auf diesen Wert gesenkt.

FEINER GERUCHSSINN

BER 14 (III), DRU 10 (III), WDL 10 (V)

Du hast einen ausgesprochen feinen Geruchssinn und erhältst zusätzlich +1 pro Talentrang auf Wahrnehmungsproben, bei denen Geruch eine Rolle spielt, z.B. auf Spuren lesen. Du bist in der Lage, Lebewesen innerhalb von Talentrang x 2 Metern an ihrem Geruch zu erkennen und so mit einer Wahrnehmungs-Probe getarnte, unsichtbare oder versteckte Charaktere zu bemerken. Ebenso kannst du mit einem erfolgreichen Wurf Verkleidungen durchschauen, wenn du den Geruch des verkleideten oder dargestellten Charakters kennst. Schließlich erlaubt dir ein erfolgreicher Wahrnehmungswurf, Illusionen oder Gifte zu erkennen.

FESSELNDE PERSÖNLICHKEIT

KRI 4 (V), SPÄ 1 (V), ZAW 4 (V), BÜR 1 (III), MDB 10 (X)

Du erhältst +2 pro Talentrang auf alle Würfe zum Fesseln, Entfesseln, Knoten knüpfen, Netze werfen (auch Angriffe oder mit dem Zauber *Netz*) und ähnlichem.

FRESSSACK

KRI 4 (III), BÜR 4 (I), BER 12 (V), BLU 10 (III), HÄN 10 (II), NEK 12 (V)

Pro Talentrang kannst du einmal alle 24 Stunden beim Verschnaufen (GRW S. 42) Extra-LK in Höhe deines KÖR ohne zusätzlichen Zeitaufwand zurückgewinnen, sofern du dabei mindestens eine komplette Mahlzeit (ein Drittel einer Tagesration) zu dir nimmst. Außerdem bist du ein guter Esser und kannst ohne Probleme bei einer Mahlzeit +1 zusätzliches Drittel einer Tagesration Nahrungsmittel pro Talentrang verdrücken (was aber wohl nur für ein Wettessen interessant sein dürfte). Charaktere mit diesem Talent sind meistens von recht korpulenter Statur – oder im Gegenteil lang und dünn wie Bohnenstangen.

Die im Rahmen dieses Talents verbrauchten Mahlzeiten dürfen voll zum Tagesbedarf angerechnet werden zur Ermittlung von Erschöpfungsschaden durch Hunger, und natürlich kann ein Charakter mehr als drei Mahlzeiten pro Tag zu sich nehmen – nicht nur, um dieses Talent voll auszunutzen.

Für Blutmagier und Nekromanten mit diesem Talent muss die Mahlzeit nicht aus Nahrungsmitteln im engeren Sinne bestehen, sondern lediglich technisch essbar und verdaulich sein...

FRÜHERES LEBEN

KRI 4 (V), SPÄ 4 (V), ZAW 4 (V), BÜR 4 (V)

Du hast Erinnerungen aus früheren Leben, die dir bei bestimmten Unternehmungen helfen können. Bei Erhalt dieses Talents suchst du dir eine Anzahl von bestimmten Nicht-Kampfwert-Proben gleich deinem halben GEI aus, in denen dein früheres Leben besonders hervorstach. Pro Talentrang kannst du einmal alle 24 Stunden deinen GEI auf den Probenwert hinzuaddieren, wenn du eine Probe aus dieser Auswahl ablegen musst. Du kannst mehrere Anwendungen dieses Talents in einer Probe vereinen.

Du kannst das Talent mehrmals nehmen, um es für weitere Proben gleich deinem halben GEI-Wert gelten zu lassen. Dies gilt als neues Talent, also gewissermaßen Erinnerungen an ein weiteres früheres Leben. Die Ränge beider Talente addieren sich nicht. Zur besseren Unterscheidung kannst du deinen Früheren Leben zum Beispiel Namen geben.

GEBORENES GENIE

KRI 1 (III), SPÄ 1 (III), ZAW 1 (V), BÜR 1 (III), GEL 10 (V)

Ein brillanter Geist beseelt deinen Körper, das intellektuelle Potential eine Jahrhundertgenies, leider mit geringer Neigung zu gesunder Sportlichkeit. Pro Talentrang erhöht sich der Maximalwert, auf den du AU und VE steigern kannst, um +1. Allerdings sinkt der Maximalwert, auf den du BE steigern kannst, pro Talentrang um

-1. Sollte deine BE diesen Wert bereits überschritten haben, wird sie ersatzlos auf diesen Wert gesenkt.

GEISTERGESTALT

NEK 14 (V)

Du bist so sehr mit dem Tod und dem Jenseits verbunden, dass du vorübergehend deine körperliche Hülle abstreifen und mitsamt getragener Ausrüstung körperlos werden kannst. Du kannst einmal pro Talentrang alle 24 Stunden aktionsfrei für eine Runde körperlos werden und so solide Hindernisse durchqueren, mit deinem Laufen-Wert fliegen, Angriffe ignorieren oder dich aus Umschlingungen befreien. In körperloser Gestalt kannst du selbst nicht Schlagen oder Schießen, aber Zaubern und selbst normal von Zaubern betroffen werden.

Befindest du dich nach Ablauf der Körperlosigkeit über dem Boden, stürzt du und erhältst entsprechenden Sturzschaden.

Befindest du dich in einem massiven Objekt, wirst du zu deinem Ausgangspunkt herausgeschleudert und erhältst Schaden, der dem Sturzschaden für die zurückgeschleuderte Distanz entspricht.

GESCHOSSE ABWEHREN

KMÖ 12 (V)

Du erhältst +1 pro Talentrang auf alle Abwehrwürfe gegen physische Geschossangriffe, solange du dich frei bewegen kannst und dich diesen bewusst bist. Gegen Geschosse von Gegnern, die 2 oder mehr Größenkategorien größer sind als du, ist das Talent unwirksam.

GOLEM ZERSCHMETTERN

HWK 12 (I), KLE 12 (III), KMÖ 14 (III), KRZ 12 (III), PAL 14 (III)

Pro Talentrang kannst du einmal alle 24 Stunden einen Nahkampfangriff gegen einen Golem führen, der nicht abgewehrt werden kann.

Vor dem Angriff muss angesagt werden, dass das Talent zum Einsatz kommen soll, welches außerdem mit Talenten wie **Brutaler Hieb** und/oder **Vergeltung** kombiniert werden kann

HAU RUCK!

KRI 1 (V), BÜR 4 (III), HWK 10 (V)

Du hast ein breites Kreuz und bist schwere Arbeit gewohnt. Alle 24 Stunden darfst du einmal pro Talentrang KÖR auf eine Kraftakt-Probe addieren. Du darfst mehrere Anwendungen dieses Talents in einer Probe vereinen.

HIMMELSWÄCHTER

SPÄ 4 (III), WDL 10 (V)

Du bist ein wachsamer Verteidiger gegen Angriffe aus der Luft. Pro Talentrang erhältst du +1 auf Schießen-Angriffe gegen fliegende Gegner.

INFERNALE BINDUNG

DÄM 10 (V)

Von dir beschworene Dämonen haben eine stärkere Bindung an diese Welt. Alle Würfe, um sie zu bannen, zu vertreiben oder mit einem Effekt zu zerstören, der keinen definierten Schaden verursacht, sind um -1 pro Talentrang erschwert.

INSEKTENTÖTER

BER 14 (III), DRU 14 (III), KMÖ 14 (III), PAL 12 (III), WAM 12 (III), WDL 12 (III)

Pro Talentrang kannst du einmal alle 24 Stunden einen Nahkampfangriff gegen eine Insekten- oder Spinnenkreatur (einschl. Schwärme aus derartigen Kreaturen) führen, der nicht abgewehrt werden kann.

Vor dem Angriff muss angesagt werden, dass das Talent zum Einsatz kommen soll, welches außerdem mit Talenten wie **Brutaler Hieb** und/oder **Vergeltung** kombiniert werden kann.

KRALLENFINGER

ATT 14 (V), BLU 12 (V), DÄM 16 (V), NEK 14 (V)

Durch Selbstverstümmelung wie Freilegung der Knochen, Vernarbung des Gewebes in scharfkantige Hornhaut, Einpflanzen von Tierkrallen, Monsterklauen, Metallklingen, Glasscherben oder ähnlichem hast du deine Hände in Krallen umgeformt.

Deine Hände zählen als Waffen mit einem Waffenbonus von +1 pro Talentrang und ohne Bonus auf die gegnerische Abwehr. Allerdings erhältst du durch deine verstümmelten, gefühllosen Finger permanent einen Abzug von -1 pro Talentrang auf alle Proben und Kampfwerte, die GE enthalten.

MAGIERTÖTER

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

Durch spezielles Kampftraining, welches sowohl Angriffstechniken auf schlecht geschützte Körperstellen als auch mystische antimagische Kanalisierungen beinhaltet, bist du besonders effektiv in der Bekämpfung magisch begabter Gegner.

Pro Talentrang erhältst du +1 auf alle Angriffe gegen Gegner, die du als fähig erkannt hast, aus eigener Kraft Zauber zu wirken. Das heißt, du erhältst den Bonus nicht gegen Zauberkundige, die du nicht als solche erkannt hast, aber auch nicht gegen nicht-

zauberkundige Gegner, selbst wenn du sie für solche hältst.

MATERIELLE BINDUNG

ELE 10 (V)

Von dir herbeigerufene Elementare haben eine stärkere Bindung an diese Welt. Alle Würfe, um sie zu bannen, zu vertreiben oder mit einem Effekt zu zerstören, der keinen definierten Schaden verursacht, sind um -1 pro Talentrang erschwert.

OPTIMIERTE VERWERTUNG

KRI 4 (II), SPÄ 1 (II), ZAW 8 (II), BÜR 1 (II), DRU 10 (V), ERZ 12 (IV), HWK 10 (X), NEK 10 (IV), WDL 10 (III)

Durch Wiederverwertung gebrauchter Materialien, Einsatz von selbst gesuchten oder angebauten natürlichen Zutaten, selbstgemachten Komponenten und ähnlichem reduzierst du die effektiven Grund-Herstellungskosten aller Gegenstände, die du herstellst, um 5% pro Talentrang.

RIESENBLÜTIG

KRI 1 (III), SPÄ 1 (III), ZAW 1 (III), BÜR 1 (III), BER 10 (V), HWK 10 (V)

Das Erbe von Riesen zeigt sich in deiner massigen Statur, deinem hohen Wuchs, aber auch in einem etwas leeren Blick. Pro Talentrang erhöht sich der Maximalwert, auf den du ST und HÄ steigern kannst, um +1. Allerdings sinkt der Maximalwert, auf den du VE steigern kannst, pro Talentrang um -1. Sollte dein VE diesen Wert bereits überschritten haben, wird er ersatzlos auf diesen Wert gesenkt.

RIESENTÖTER

BER 12 (III), PAL 14 (III), WDL 12 (III)

Pro Talentrang kannst du einmal alle 24 Stunden einen Nahkampfangriff gegen einen zweibeinigen Humanoiden der Größenkategorie Groß oder größer führen, der nicht abgewehrt werden kann.

Vor dem Angriff muss angesagt werden, dass das Talent zum Einsatz kommen soll, welches außerdem mit Talenten wie **Brutaler Hieb** und/oder **Vergeltung** kombiniert werden kann.

(Und ja, das Talent ist einsetzbar gegen einen magisch vergrößerten Menschen. Dafür tatsächlich *nicht* gegen einen magisch verkleinerten Oger...)

SCHATTENSTÄRKE

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

In der Geborgenheit von Finsternis und Schatten gewinnst du zusätzliche Kraft. Du erhältst +1 pro Talentrang auf alle Würfe in völliger Dunkelheit.

SCHNELLZIEHEN

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

Sei schnell oder sei tot! Pro Talentrang kannst du einmal alle 24 Stunden aktionsfrei eine Waffe ziehen oder wechseln.

SONNENKRAFT

Hei 8 (III), DRU 12 (V), PAL 12 (V)

Du schöpfst besondere Stärke aus dem Licht der Sonne. Pro Talentrang erhältst du +1 auf alle Würfe in vollem natürlichem Sonnenlicht.

SPRENGMEISTER

BÜR 8 (I), GEL 14 (III), HWK 12 (III), MDB 14 (V)

Du hast eine besondere Ausbildung im Umgang mit Sprengladungen. Auch bei einem Patzer explodiert kein eigener Sprengsatz direkt vor dir, und der W20-Wurf, um zu ermitteln, ob eine Lunte aus geht oder zu schnell abbrennt, entfällt. Sprengladungen, die du setzt oder wirfst, machen +2 Schaden pro Talentrang und den gleichen Bonus erhältst du auf das Entschärfen von Explosivstoffen.

STEINGESPÜR

DRU 10 (III), ELE 10 (V), MDB 12 (V)

Du hast ein untrügliches Gespür für Stein und Metall. Du erhältst +2 auf alle Proben zur Orientierung unter der Erde, zum Erkennen von Metalle und Gesteinen und zum Entdecken ungewöhnlicher Dinge an Stein und Metall, wie zum Beispiel Geheimtüren, Fallen oder sogar, ob Magie auf einem entsprechenden Objekt liegt (kumulativ mit Beute Schätzen). Außerdem kannst du mit Erdelementaren sprechen und erhältst +2 pro Talentstufe auf soziale Interaktion mit derartigen Wesen.

STIRB, FEIGLING!

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

Dein ganzer Zorn im Kampf gilt hinterhältigen Meuchlertypen und feigen Fernkämpfern. Du erhältst +1 pro Talentrang auf Nahkampfangriffe gegen Gegner, die während der laufenden Begegnung aus dem Hinterhalt oder mehr als zweimal mit einer Schuss- oder Wurfwaffe angegriffen haben.

Der Bonus gilt bis zum Ende des Kampfes.

TECHNIKER

KRI 1 (V), SPÄ 1 (V), ZAW1 (V), BÜR 1 (III), GEL 10 (V), HWK 10 (V), MDB 10 (X)

Du bist technikbegeistert und kennst dich gut mit Mechanik aus. Pro Talentstufe erhältst du +2 auf Bauen, Verstehen, Anwenden und Manipulieren von Mechanismen, darunter auch Fallen oder Schlösser.

TOTE VERBINDUNG

NEK 10 (V)

Von dir erweckte Untote haben eine stärkere Bindung an diese Welt. Alle Würfe, um sie zu bannen, zu vertreiben oder mit einem Effekt zu zerstören, der keinen definierten Schaden verursacht, sind um -1 pro Talentrang erschwert.

UNTRÜGLICHE SINNE

KRI 1 (III), SPÄ 1 (III), ZAW 1 (III), BÜR 4 (III), MDB 10 (V), WDL 10 (V)

Einmal pro Tag pro Talentrang kannst du deinen GEI-Wert auf einen Wahrnehmungswurf hinzuzählen, vorausgesetzt, du suchst, lauschst, witterst, spähest etc. aktiv nach irgendetwas. Du kannst mehrere Talentränge in einem Wurf vereinen.

VERDAMNIS

KRI 12 (III), SPÄ 12 (III), ZAW 12 (III), BÜR 12 (I), Sch 8 (III), NEK 10 (V)

Du musst ein **Diener der Dunkelheit** sein, um dieses Talent anwenden zu können. Mit einer bloßen Berührung kannst du den ganzen Hass der Dunkelheit durch eine Kreatur fließen lassen. Die Kreatur wird für den Talentrang in Minuten aggressiv, feindselig und geneigt, bei der leichtesten Provokation anzugreifen. Alle auf sie gewirkten Schadenszauber erhalten außerdem einen Bonus von +1 pro Talentrang. Berührte **Wesen** oder **Diener des Lichts** verlieren die Kreaturenfähigkeit bzw. das Talent für die Dauer des Effekts.

Du kannst das Talent auf dich selbst anwenden ...falls du unbedingt möchtest.

VERGEBUNG

KRI 12 (III), SPÄ 12 (III), ZAW 12 (III), BÜR 12 (I), Hei 8 (III), KLE 10 (V), KMÖ 14 (V), PAL 10 (V)

Du musst ein **Diener des Lichts** sein, um dieses Talent anwenden zu können. Mit einer bloßen Berührung kannst du die Gnade des Lichts durch eine Kreatur fließen lassen. Die Kreatur wird für den Talentrang in Minuten friedlich und wird keine andere Kreatur angreifen, solange sie nicht bedroht wird, und alle auf sie gewirkten Heilzauber erhalten einen Bonus von +1 pro Talentrang. Berührte **Wesen** oder **Diener der Dunkelheit** verlieren die Kreaturenfähigkeit bzw. das Talent für die Dauer des Effekts, Untote und Dämonen zählen in Bezug auf andere Effekte nicht als solche.

Du kannst das Talent auf dich selbst anwenden.

