

# Talente – Pathfinder

## Inhaltsverzeichnis

Abhärtung	2
Akrobat	2
Anführen	2
Arkaner Schlag [Kampf]	4
Arkane Rüstungstraining [Kampf]	4
Athlet	4
Ausdauer	4
Ausfallschritt [Kampf]	5
Beredsamkeit	5
Berittener Kampf [Kampf]	5
Blind kämpfen [Kampf]	5
Blitzschnelle Reflexe	5
Defensives Kampftraining [Kampf]	5
Dranbleiben [Kampf]	5
Durchschlagende Zauber	6
Einschüchternde Kraft [Kampf]	6
Eiserner Wille	6
Element fokussieren	6
Fertigkeitsfokus	6
Flinke Manöver [Kampf]	6
Fokussiertes Niederstrecken [Kampf]	6
Gegenschlag [Kampf]	7
Geschickte Hände	7
Gesenlos zaubern [Metamagie]	7
Gesinnung fokussieren	7

<b>Große Zähigkeit</b>	<b>7</b>
<b>Im Kampf zaubern</b>	<b>7</b>
<b>Improvisierter Fernkampf [Kampf]</b>	<b>8</b>
<b>Kampfreflexe [Kampf]</b>	<b>8</b>
<b>Kernschuss [Kampf]</b>	<b>8</b>
<b>Lautlos zaubern [Metamagie]</b>	<b>8</b>
<b>Leichtfüßigkeit</b>	<b>8</b>
<b>Magische Waffen und Rüstungen herstellen [Erschaffung von Gegenständen]</b>	<b>8</b>
<b>Materialkomponentenlos zaubern</b>	<b>9</b>
<b>Meisterhandwerker</b>	<b>9</b>
<b>Neigung zur Magie</b>	<b>9</b>
<b>Rennen</b>	<b>9</b>
<b>Ring schmieden [Erschaffung von Gegenständen]</b>	<b>9</b>
<b>Schnell zaubern [Metamagie]</b>	<b>10</b>
<b>Schnelles Nachladen [Kampf]</b>	<b>10</b>
<b>Schriftrolle anfertigen [Erschaffung von Gegenständen]</b>	<b>10</b>
<b>Selbsterhaltung</b>	<b>10</b>
<b>Trank brauen [Erschaffung von Gegenständen]</b>	<b>10</b>
<b>Täuscher</b>	<b>11</b>
<b>Umgang mit Kriegswaffen [Kampf]</b>	<b>11</b>
<b>Umgang mit Rüstungen (leichte) [Kampf]</b>	<b>11</b>
<b>Umgang mit Rüstungen (mittelschwere) [Kampf]</b>	<b>11</b>
<b>Umgang mit Rüstungen (schwere) [Kampf]</b>	<b>11</b>
<b>Umgang mit Schilden [Kampf]</b>	<b>11</b>
<b>Umgang mit Turmschilden [Kampf]</b>	<b>12</b>
<b>Umgang mit einfachen Waffen [Kampf]</b>	<b>12</b>
<b>Untote befehligen</b>	<b>12</b>
<b>Untote vertreiben</b>	<b>12</b>
<b>Verbesserte Initiative [Kampf]</b>	<b>13</b>
<b>Verbesserter Gegenzauber</b>	<b>13</b>
<b>Verbesserter Schildstoß [Kampf]</b>	<b>13</b>
<b>Verbesserter Vertrauter</b>	<b>13</b>

<b>Verbesserter Waffenloser Schlag [Kampf]</b>	<b>14</b>
<b>Verbessertes Fokussieren</b>	<b>14</b>
<b>Verbundenheit mit Tieren</b>	<b>14</b>
<b>Verstohlenheit</b>	<b>14</b>
<b>Wachsamkeit</b>	<b>14</b>
<b>Waffenfinesse [Kampf]</b>	<b>14</b>
<b>Wundersamen Gegenstand herstellen [Erschaffung von Gegenständen]</b>	<b>14</b>
<b>Zauber ausdehnen [Metamagie]</b>	<b>15</b>
<b>Zauber verstärken [Metamagie]</b>	<b>15</b>
<b>Zauberbereich erweitern [Metamagie]</b>	<b>15</b>
<b>Zaubereffekt maximieren [Metamagie]</b>	<b>15</b>
<b>Zauberfokus</b>	<b>15</b>
<b>Zaubergrad erhöhen [Metamagie]</b>	<b>15</b>
<b>Zaubermeisterschaft</b>	<b>16</b>
<b>Zauberreichweite erhöhen [Metamagie]</b>	<b>16</b>
<b>Zauberstab herstellen [Erschaffung von Gegenständen]</b>	<b>16</b>
<b>Zauberstecken herstellen [Erschaffung von Gegenständen]</b>	<b>16</b>
<b>Zauberstörer [Kampf]</b>	<b>16</b>
<b>Zauberzepter erstellen [Erschaffung von Gegenständen]</b>	<b>16</b>
<b>Zusätzliche Gnade</b>	<b>17</b>
<b>Zusätzlicher Bardenauftritt</b>	<b>17</b>
<b>Zusätzlicher Kampfrausch</b>	<b>17</b>
<b>Zusätzliches Fokussieren</b>	<b>17</b>
<b>Zusätzliches Handauflegen</b>	<b>17</b>
<b>Zusätzliches Ki</b>	<b>17</b>
<b>Beherzter Sturmangriff [Kampf]</b>	<b>18</b>
<b>Arkane Rüstungsmeisterschaft [Kampf]</b>	<b>18</b>
<b>Unverwüstlich</b>	<b>18</b>
<b>Angriff im Vorbereiten [Kampf]</b>	<b>18</b>
<b>Berittener Fernkampf [Kampf]</b>	<b>18</b>
<b>Niederreiten [Kampf]</b>	<b>19</b>
<b>Verbesserte Blitzschnelle Reflexe</b>	<b>19</b>

<b>Mächtige Durchschlagende Zauber</b>	<b>19</b>
<b>Mächtiger Durchschlagender Hieb [Kampf]</b>	<b>19</b>
<b>Verbesserter Eiserner Wille</b>	<b>19</b>
<b>Verbesserte Große Zähigkeit</b>	<b>19</b>
<b>Kein Vorbeikommen [Kampf]</b>	<b>19</b>
<b>Fernschuss [Kampf]</b>	<b>20</b>
<b>Präzisionsschuss [Kampf]</b>	<b>20</b>
<b>Kritischer-Treffer-Meisterschaft [Kampf]</b>	<b>20</b>
<b>Skorpionsstachel [Kampf]</b>	<b>20</b>
<b>Bedrohliche Darbietung [Kampf]</b>	<b>20</b>
<b>Durchschlagender Hieb [Kampf]</b>	<b>20</b>
<b>Mächtiger Waffenfokus [Kampf]</b>	<b>21</b>
<b>Waffenspezialisierung [Kampf]</b>	<b>21</b>
<b>Mächtige Waffenspezialisierung [Kampf]</b>	<b>21</b>
<b>Mächtiger Zauberfokus</b>	<b>21</b>
<b>Verstärkte Herbeizauberung</b>	<b>21</b>
<b>Zauberbrecher [Kampf]</b>	<b>21</b>
<b>Schildfokus [Kampf]</b>	<b>22</b>
<b>Schnelle Waffenbereitschaft [Kampf]</b>	<b>22</b>
<b>Umgang mit exotischen Waffen [Kampf]</b>	<b>22</b>
<b>Waffenfokus [Kampf]</b>	<b>22</b>
<b>Mächtiger Schildfokus [Kampf]</b>	<b>22</b>
<b>Improvisierter Nahkampf [Kampf]</b>	<b>22</b>
<b>Konzentrierter Schlag [Kampf]</b>	<b>23</b>
<b>Verteidigung zerschlagen [Kampf]</b>	<b>23</b>
<b>Gorgonenfaust [Kampf]</b>	<b>23</b>
<b>Verbesserter Kritischer Treffer [Kampf]</b>	<b>23</b>
<b>Meister der Waffenimprovisation [Kampf]</b>	<b>23</b>
<b>Kritischer-Treffer-Fokus [Kampf]</b>	<b>23</b>
<b>Medusenzorn [Kampf]</b>	<b>24</b>
<b>Verbesserter konzentrierter Schlag [Kampf]</b>	<b>24</b>
<b>Kritischer Treffer (blutend) [Kampf, Kritischer Treffer]</b>	<b>24</b>

Kritischer Treffer (kränkelnd) [Kampf, Kritischer Treffer]	24
Tödlicher Hieb [Kampf]	24
Kritischer Treffer (erschöpft) [Kampf, Kritischer Treffer]	25
Kritischer Treffer (taub) [Kampf, Kritischer Treffer]	25
Kritischer Treffer (wankend) [Kampf, Kritischer Treffer]	25
Kritischer Treffer (entkräftet) [Kampf, Kritischer Treffer]	25
Kritischer Treffer (blind) [Kampf, Kritischer Treffer]	25
Mächtiger Konzentrierter Schlag [Kampf]	25
Kritischer Treffer (betäubt) [Kampf, Kritischer Treffer]	26
Gezieltes Fokussieren	26
Ausweichen [Kampf]	26
Behände Bewegung	26
Beweglichkeit [Kampf]	26
Schnelles Schießen [Kampf]	27
Aus vollem Lauf schießen [Kampf]	27
Betäubender Schlag [Kampf]	27
Geschosse abwehren [Kampf]	27
Verbesserter Ringkampf [Kampf]	27
Tödliche Zielgenauigkeit [Kampf]	28
Tänzelnder Angriff [Kampf]	28
Wirbelwindangriff [Kampf]	28
Mächtiger Ringkampf [Kampf]	28
Kampf mit zwei Waffen [Kampf]	28
Gemeidige Bewegung	29
Geschosse fangen [Kampf]	29
Doppelschnitt [Kampf]	29
Verteidigung mit zwei Waffen [Kampf]	29
Schnell wie der Wind [Kampf]	29
Schildhieb [Kampf]	29
Schildmeister [Kampf]	30
Verbesserter Kampf mit zwei Waffen [Kampf]	30
Mehrfachschuss [Kampf]	30

<b>Zerreißen mit zwei Waffen [Kampf]</b>	<b>30</b>
<b>Schnell wie der Blitz [Kampf]</b>	<b>30</b>
<b>Verbesserter Präzisionsschuss [Kampf]</b>	<b>30</b>
<b>Mächtiger Kampf mit zwei Waffen [Kampf]</b>	<b>31</b>
<b>Punktgenaues Zielen [Kampf]</b>	<b>31</b>
<b>Defensive Kampfweise</b>	<b>31</b>
<b>Verbesserte Finte [Kampf]</b>	<b>31</b>
<b>Verbessertes Entwaffnen [Kampf]</b>	<b>31</b>
<b>Verbessertes Zu-Fall-bringen [Kampf]</b>	<b>31</b>
<b>Mächtige Finte [Kampf]</b>	<b>32</b>
<b>Mächtiges Entwaffnen [Kampf]</b>	<b>32</b>
<b>Mächtiges Zu-Fall-bringen [Kampf]</b>	<b>32</b>
<b>Entsatteln [Kampf]</b>	<b>32</b>
<b>Doppelschlag [Kampf]</b>	<b>32</b>
<b>Heftiger Angriff [Kampf]</b>	<b>32</b>
<b>Verbesserter Ansturm [Kampf]</b>	<b>33</b>
<b>Verbessertes Gegenstand zerschmettern [Kampf]</b>	<b>33</b>
<b>Verbessertes Überrennen [Kampf]</b>	<b>33</b>
<b>Rundumschlag [Kampf]</b>	<b>33</b>
<b>Mächtiger Ansturm [Kampf]</b>	<b>34</b>
<b>Mächtiges Gegenstand zerschmettern [Kampf]</b>	<b>34</b>
<b>Mächtiges Überrennen [Kampf]</b>	<b>34</b>
<b>In Tiergestalt zaubern</b>	<b>34</b>

## Abhärtung

Du besitzt eine verbesserte physische Ausdauer.

**Vorteil:** Du erhältst 3 Trefferpunkte sowie einen Trefferpunkt für jeden Trefferwürfel über 3.

Wenn du mehr als 3 Treffwürfel besitzt, so erhältst du einen Trefferpunkt für jeden neuen Trefferwürfel (wie z.B. bei einem Stufenstieg).

## Akrobat

Du bist geschickt darin zu hechten, zu springen und zu fliegen.

**Vorteil:** Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle Fertigkeitwürfe für Akrobatik und Fliegen. Besitzt du in einer dieser Fertigkeiten mindestens 10 Punkte, erhöht sich der Bonus für die jeweilige Fertigkeit auf +4.

## Anführen

Du gewinnst Anhänger für deine Sache und einen Begleiter, der mit dir auf Abenteuer auszieht.

**Vorteil:** Dieses Talent ermöglicht es dir, einen treuen Gefolgsmann und eine Anzahl ergebener Anhänger zu gewinnen, die dich unterstützen. Ein Gefolgsmann ist gewöhnlich ein NSC mit Klassenstufen, während Anhänger niedrigstufigere NSCs sind. Die *Tabelle 4* listet auf, einen Gefolgsmann welcher Stufe und wie viele Anhänger du anwerben kannst.

**Modifikatoren für das Talent Anführen:** Dein Wert in Anführen wird durch mehrere Faktoren beeinflusst und kann daher vom Grundwert (Stufe des Charakters + CH-Modifikator) abweichen. Dein Ruf (vom Standpunkt des Gefolgsmanns oder der Anhänger aus, den du für dich zu gewinnen versuchst) kann deinen Wert in Anführen erhöhen oder senken.

*Tabelle 1*

Wenn du einen Gefolgsmann für dich zu gewinnen suchst, können auch andere Modifikatoren in Betracht kommen:

*Tabelle 2*

Anhänger besitzen andere Prioritäten als Gefolgsleute. Wenn du einen neuen Anhänger zu gewinnen versuchst, gelten die folgenden Modifikatoren, sofern sie anwendbar sind.

*Tabelle 3*

**Wert in Anführen:** Dein Grundwert in Anführen entspricht einer Stufe + deinem CH-Modifikator. Um auch negative CH-Modifikatoren abbilden zu können, lässt die *Tabelle 4* auch sehr geringe Werte in Anführen zu. Du musst aber in jedem Fall mindestens die 7. Stufe erreicht haben, um das Talent Anführen wählen zu können. Äußere Faktoren können, wie oben dargestellt, deinen Wert in Anführen beeinflussen.

**Stufe der Gefolgsleute:** Du kannst einen Gefolgsmann für dich gewinnen, der maximal diese Stufe besitzt. Unabhängig von deinem Wert in Anführen kannst du nur Gefolgsleute für dich gewinnen, deren Stufe mindestens zwei Stufen unter der deinen liegt. Der Gefolgsmann sollte mit seiner Stufe angemessener Ausrüstung ausgestattet sein (vergleiche Kapitel 14 des Grundregelwerks). Ein Gefolgsmann darf jedem beliebigen Volk bzw. jeder beliebigen Klasse angehören. Die Gesinnung des Gefolgsmanns darf weder auf der Rechtschaffen-Chaos-Achse noch auf der Gut-Böse-Achse entgegengesetzt zu deiner Gesinnung sein. Wenn du einen Gefolgsmann rekrutierst, der nicht deine Gesinnung besitzt, erhältst du einen Malus von -1 auf deinen Wert in Anführen.

Ein Gefolgsmann gilt nicht als Gruppenmitglied, wenn die EP der Gruppe berechnet werden.

Teile stattdessen die Erfahrungsstufe des Gefolgsmanns durch deine eigene Stufe.

Multipliziere dieses Ergebnis mit der Gesamtsumme an EP, die du erhalten hast und addiere das Ergebnis zu den EP des Gefolgsmanns.

Sobald ein Gefolgsmann genug EP erhalten hat, um auf eine Erfahrungsstufe aufzusteigen, die eine Stufe unter deiner liegt, steuert der Gefolgsmann nicht auf die neue Stufe auf. Die Gesamtsumme seiner EP beträgt stattdessen eins weniger als die für den Stufenaufstieg notwendige Menge.

**Anzahl der Anhänger nach Stufe:** Du kannst maximal die angegebene Anzahl von Anhängern jeder Stufe anführen. Anhänger verhalten sich ähnlich wie Gefolgsleute, bei ihnen handelt es sich aber für gewöhnlich um niedrigstufige NSC. Da sie meistens mindestens fünf Stufen hinter deiner Stufe zurückliegen, sind sie nur selten effektiv im Kampf einsetzbar.

Anhänger gewinnen keine Erfahrung und daher auch keine Erfahrungsstufen. Wenn du allerdings eine neue Erfahrungsstufe erreichst, kannst du anhand der *Tabelle 4* bestimmen, ob deine Anhängerschaft gewachsen ist, wobei einige der Anhänger eine höhere Erfahrungsstufe als die vorhandenen besitzen können. Verwende

die Tabelle nicht, um mögliche Stufenaufstiege deines Gefolgsmanns zu ermitteln, da Gefolgsleute selbständig an Erfahrung gewinnen. **Tabelle:** Table 3.1

---

Tabelle 3.1: Anführen

Ruf als Anführer	Modifikator
gilt als legendärer Anführer	+2
gilt als fair und gerecht	+1
verfügt über besondere Kräfte	+1
gilt als gescheitert	-1
gilt als unnahbar	-1
gilt als grausam	-2

---

Tabelle 3.2: Anführen

Der Anführer...	Modifikator
hat einen Vertrauten, ein besonderes Reittier oder einen Tiergefährten	-2
rekrutiert einen Gefolgsmann einer anderen Gesinnung	-1
verschuldete den Tod eines Gefolgsmanns	-2*

---

\* Wert erhöht sich mit jedem getöteten Gefolgsmann.

Tabelle 3.3: Anführen

Wert in Anführen	Stufe der Gefolgsleute	1	2	3	4	5	6
1 oder weniger	–	–	–	–	–	–	–
2	1	–	–	–	–	–	–
3	2	–	–	–	–	–	–
4	3	–	–	–	–	–	–
5	3	–	–	–	–	–	–
6	4	–	–	–	–	–	–
7	5	–	–	–	–	–	–
8	5	–	–	–	–	–	–
9	6	–	–	–	–	–	–
10	7	5	–	–	–	–	–
11	7	6	–	–	–	–	–
12	8	8	–	–	–	–	–
13	9	10	1	–	–	–	–
14	10	15	1	–	–	–	–
15	10	20	2	1	–	–	–

---



Wert in Anführen	Tabelle 3.3: Anführen						
	Stufe der Gefolgs- leute	1	2	3	4	5	6
16	11	25	2	1	–	–	–
17	12	30	3	1	1	–	–
18	12	35	3	1	1	–	–
19	13	40	4	2	1	1	–
20	14	50	5	3	2	1	–
21	15	60	6	3	2	1	1
22	15	75	7	4	2	2	1
23	16	90	9	5	3	2	1
24	17	110	11	6	3	2	1
25 oder höher	17	135	13	7	4	2	2

## Arkaner Schlag [Kampf]

Du nutzt deine arkane Macht, um deine Waffen mit magischer Energie anzureichern.

**Voraussetzungen:** Weitere Voraussetzungen: Fähigkeit, arkane Zauber zu wirken

**Vorteil:** Mit einer Schnellen Aktion kannst du deinen Waffen einen Bruchteil deiner magischen Macht einflößen. Eine Runde lang erhöht sich der Schaden deiner Waffen um +1. Außerdem werden deine Waffen in Bezug auf die Überwindung von Schadensreduzierung als magisch behandelt. Der Bonus steigt für je fünf Zauberstufen um +1 bis auf ein Maximum von +5 auf der 20. Stufe.

## Arkane Rüstungstraining [Kampf]

Du hast gelernt, in Rüstung Zauber zu wirken.

**Voraussetzungen:** Weitere Voraussetzungen: Umgang mit Rüstungen (leicht)

**Vorteil:** Mit einer Schnellen Aktion reduzierst du das Risiko, aufgrund der von dir getragenen Rüstungen einen arkanen Zauberpatzer zu begehen, um 10 % für alle Zauber, die du in derselben Runde wirkst.

## Athlet

Du verfügst über angeboreneres sportliches Können.

**Vorteil:** Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Klettern und Schwimmen. Besitzt du in einer dieser Fertigkeiten mindestens 10 Ränge, erhöht sich der Bonus für die jeweilige Fertigkeit auf +4.

## Ausdauer

Schwierige Umweltbedingungen und langdauernde Anstrengungen ermüden dich nicht so leicht wie andere Personen.

**Vorteil:** Du erhältst auf folgende Würfe einen Bonus von +4: Würfe auf Schwimmen, um durch Erschöpfung verursachten nichttödlichen Schaden zu vermeiden; Konstitutionswürfe um weiter laufen zu können; Konstitutionswürfe, um durch einen Gewaltmarsch verursachten nichttödlichen Schaden zu vermeiden; Konstitutionswürfe, um die Luft anzuhalten; Konstitutionswürfe, um durch Hunger oder Durst verursachten nichttödlichen Schaden zu vermeiden; Zähigkeitswürfe, um nichttödlichen Schaden zu vermeiden, der durch extrem heiße oder kalte Umweltbedingungen verursacht wird; sowie Zähigkeitswürfe, um nicht zu ersticken. Außerdem kannst du in leichten und mittelschweren Rüstungen schlafen, ohne dadurch erschöpft zu werden.

**Normal:** Ein Charakter, der dieses Talent nicht besitzt und in mittelschwerer oder schwerer Rüstung schläft, ist am darauf folgenden Tag automatisch erschöpft.

## Ausfallschritt [Kampf]

Du kannst Gegner treffen, die normalerweise außer Reichweite wären.

**Vorteil:** Du kannst die Reichweite deiner Nahkampfangriffe bis zum Ende der Runde um 1,50 m erhöhen. Dafür erleidest du einen Malus von -2 auf deine Rüstungsklasse bis zur nächsten Runde. Du musst dich für den Einsatz dieses Talents entscheiden, bevor Angriffe durchgeführt werden.

## Beredsamkeit

Du bist fähig, die Handlungen anderer zu beeinflussen und andere durch Einschüchterung von deiner Denkweise zu überzeugen.

**Vorteil:** Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigungswürfe für Diplomatie und Einschüchtern. Wenn du in einer dieser Fertigkeiten mindestens 10 Ränge besitzt, erhöht sich der Bonus für diese Fertigkeit auf +4.

## Berittener Kampf [Kampf]

Du bist ein fähiger Reiter und führst dein Reittier geschickt im Kampf.

**Voraussetzungen:** Weitere Voraussetzungen: 1 Rang in Reiten

**Vorteil:** Wenn dein Reittier im Kampf getroffen wird, kannst du einmal pro Runde einen Wurf auf Reiten machen (als Augenblickliche Aktion), um den Treffer aufzuheben. Der Treffer wird aufgehoben, wenn das Ergebnis deines Wurfs höher ist als der Angriffswurf des Gegners.

## Blind kämpfen [Kampf]

Du bist geübt darin, Gegner anzugreifen, die du nicht deutlich sehen kannst.

**Vorteil:** Jedes Mal, wenn du im Nahkampf dein Ziel aufgrund von dessen Tarnung (siehe Kapitel 8 des Grundregelwerks) verfehlst, darfst du den Prozentwurf auf die Fehlschlagschance einmal neu auswürfeln, um zu bestimmen, ob du triffst.

Ein unsichtbarer Gegner hat die gegenüber keine Vorteile beim Versuch, dich im Nahkampf zu treffen. Das heißt, dass du deinen Geschicklichkeitsbonus auf deine RK nicht verlierst. Außerdem verliert der Angreifer den Bonus von +2, den er üblicherweise wegen seiner Unsichtbarkeit erhält. Bei Fernkampfangriffen durch einen unsichtbaren Angreifer gilt dieser Angriffsbonus allerdings weiterhin.

Außerdem musst du, wenn du blind bist, keinen Wurf auf Akrobatik ablegen, um dich mit deiner vollen Bewegungsrate zu bewegen.

**Normal:** Es gelten die üblichen Modifikatoren auf Angriffswürfe, die unsichtbare Angreifer ablegen, um dich zu treffen. Außerdem verlierst du deinen Geschicklichkeitsbonus auf deine RK. Des Weiteren gelten die Regeln bezüglich geringerer Bewegungsraten bei Dunkelheit oder schlechten Sichtverhältnissen.

**Speziell:** Das Talent Blind kämpfen bietet keinen Vorteil gegen Charaktere, die der Wirkung des Zaubers *Flimmern* unterliegen.

## Blitzschnelle Reflexe

Deine Reflexe sind überdurchschnittlich gut.

**Vorteil:** Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle Reflexwürfe.

## Defensives Kampftraining [Kampf]

Du bist ein Meister darin, dich gegen alle möglichen Kampfmanöver zu verteidigen.

**Vorteil:** Du wertest deine gesamte Trefferwürfelzahl als deinen Grund-Angriffsbonus, wenn du deine Kampfmanöververteidigung ermittelst (siehe Kapitel 8 des Grundregelwerks).

## Dranbleiben [Kampf]

Du kannst den Abstand verkürzen, wenn ein Gegner versucht, sich zu entfernen.

**Vorteil:** Wenn ein Gegner in einem Nachbarfeld versucht, sich durch einen 1,50 m Schritt von dir zu entfernen, so machst du ebenfalls als Augenblickliche Aktion einen 1,50 m-Schritt, bis du im Nachbarfeld des Gegners

endest, der die Aktion auslöste. Wenn du den Schritt machst, aknnt du in der nächsten Runde keinen 1,50 m-Schritt mehr machen. Wenn du dich in der nächsten Runde bewegst, ziehe die 1,50 m von der Gesamtstrecke ab, die du in der Runde zurücklegen könntest.

## Durchschlagende Zauber

Deine Zauber durchbrechen die Zauberresistenz deiner Ziele leichter als üblich.

**Vorteil:** Du erhältst einen Bonus von +2 auf Zauberstufenwürfe (1W20 + Zauberstufe), mit denen du die Zauberresistenz einer Kreatur zu überwinden versuchst.

## Einschüchternde Kraft [Kampf]

Deine physische Kraft wirkt auf andere einschüchternd.

**Vorteil:** Addiere deinen ST-Modifikator zusätzlich zu deinem CH-Modifikator auf deine Würfe für Einschüchtern.

## Eiserner Wille

Du widerstehst leichter geistesbeeinflussenden Kräften.

**Vorteil:** Du erhältst auf alle Willenswürfe einen Bonus von +2.

## Element fokussieren

Wähle eine Element-Unterart (Luft, Erde, Feuer oder Wasser) aus. Du kannst von nun an deine göttliche Energie so fokussieren, dass du Externare einer von dir ausgewählten Element-Unterart heilen oder verletzen kannst.

**Voraussetzungen:** Klassenfähigkeit: Enerige fokussieren

**Vorteil:** Anstelle der normalen Wirkung von Energie fokussieren kannst du entscheiden, deine Fähigkeit bei Externaren der von dir ausgewählten Element-Unterart einzusetzen. Du musst diese Entscheidung bei jedem Verwenden von Energie fokussieren treffen. Wenn du dich entscheidest, Wesen dieser Element-Unterart zu heilen oder zu verletzen, so hat dein Energie fokussieren auf andere Wesen keinerlei Wirkung. Der geheilte oder verursachte Schaden sowie der SG zur Halbierung des Schadens ist ansonsten unverändert.

**Speziell:** Du kannst dieses Talent mehrfach erwerben. Seine Wirkung ist nicht kumulativ. Bei jedem Auswählen des Talent bezieht es sich auf eine andere Element-Unterart.

## Fertigkeitsfokus

Wähle eine Fertigkeit. In der Anwendung dieser Fertigkeit bist du besonders geübt.

**Vorteil:** Du erhältst einen Bonus von +3 auf alle Fertigkeitwürfe für die gewählte Fertigkeit. Besitzt du in dieser Fertigkeit mindestens 10 Ränge, steigt dieser Bonus auf +6.

**Speziell:** Du kannst dieses Talent mehrfach auswählen. Die Wirkung ist nicht kumulativ. Jedes Mal, wenn du das Talent wählst, wirkt es auf eine andere Fertigkeit.

## Flinke Manöver [Kampf]

Du führst deine Kampfmanöver mit Schnelligkeit anstatt brutaler Gewalt aus.

**Vorteil:** Anstelle deines Stärkebonus darfst du deinen Geschicklichkeitsbonus auf deinen Angriffs- und Größenbonus addieren, wenn du deinen Bonus für Kampfmanöver berechnest (siehe Kaptiel 8 des Grundregelwerks).

**Normal:** Du addierst deinen Stärkebonus auf deinen Angriffs- und Größenbonus, wenn du deinen Bonus für Kampfmanöver berechnest.

## Fokussiertes Niederstrecken [Kampf]

Du kannst göttliche Energie durch die Nahkampfwaffe, die du führst, fokussieren.

**Voraussetzungen:** Klassenfähigkeit: Energie fokussieren

**Vorteil:** Bevor du einen Nahkampf-Angriffswurf machst, kannst du dich entscheiden, einen Benutzern deiner Fähigkeit Energie fokussieren als Schnelle Aktion zu gebrauchen. Wenn du positive Energie fokussierst und du ein untotes Wesen mit einem Angriff triffst, so erleidet dieses Wesen zusätzlichen Schaden in Höhe des Schaden, den du durch Fokussieren positiver Energie verursachst. Wenn du negative Energie fokussierst und ein lebendes Wesen mit einem Angriff triffst, erleidet dieses Wesen zusätzlichen Schaden in Höhe des Schaden, den du durch das Fokussieren negativer Energie verursachst. Das Ziel des Angriffs kann wie üblich einen Willenswurf ablegen, um den zusätzlichen Schaden zu halbieren. Wenn dein Angriff fehlschlägt, gilt die Fähigkeit Energie fokussieren dennoch als benutzt.

## Gegenschlag [Kampf]

Du kannst Feinde treffen, die dich mit überlegender Reichweite angreifen, indem du während ihres Angriffs auf ihre Extremitäten oder Waffen zielst.

**Vorteil:** Du kannst einen Angriffsaktion gegen einen beliebigen Gegner vorbereiten, der dich im Nahkampf angeift. Dies gilt auch, wenn er sich außerhalb deiner Reichweite befindet.

## Geschickte Hände

Du hast außergewöhnlich geschickte Hände.

**Vorteil:** Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Fingerfertigkeit und Mechanismus ausschalten. Besitzt du in einer dieser Fertigkeiten mindestens 10 Ränge, erhöht sich der Bonus für diese Fertigkeit auf +4.

## Gesenlos zaubern [Metamagie]

Du kannst Zauber wirken, ohne dich dabei zu bewegen.

**Vorteil:** Ein gestenloser Zauber kann ohne den Einsatz von Gesten als Komponente gewirkt werden. Zauber ohne Gesten als Komponente werden von der Wirkung des Talents nicht betroffen. Ein gestenloser Zauber belegt den Zauberplatz eines um einen Zaubergrad höheren Zaubers.

## Gesinnung fokussieren

Wähle die Gesinnung „Chaotisch“, „Böse“, „Gut“ oder „Rechtschaffen“. Du kannst göttliche Ennergie fokussieren, um auf Externare einzuwirken, die der gewählten Gesinnungs-Unterart angehören.

**Voraussetzungen:** Klassenfähigkeit: Energien fokussieren

**Vorteil:** Anstelle der normalen Wirkungsweise kannst du entscheiden, dass deine Fähigkeit, Energie zu fokussieren, Externare der ausgewählten Gesinnungs-Unterart heilt oder ihnen Schaden zufügt. Du musst diese Wahl jedes Mal treffen, wenn du Energie fokussierst. Wenn du dich entscheidest Esen der ausgewählten Gesinnungs-Unterart zu heilen oder ihnen Schaden zuzufügen, so hat deine Fähigkeit, Energie zu fokussieren, keinerlei Auswirkungen auf andere Wesen. Die Höhe des geheilten oder verursachten Schadens sowie der SG zur Halbierung des Schadens bleiben ansonsten unverändert.

**Speziell:** Du kannst dieses Talent mehrfach erwerben. Seine Wirkung ist allerdings nicht kumulativ. Jedes weitere Mal, wenn du dieses Talent erwirbst, bezieht es sich auf eine andere Gesinnungs-Subart. Enn du fortan Energie fokussierst, musst du entscheiden, welche Gesinnungs-Unterart betroffen ist.

## Große Zähigkeit

Du bist gegen Gifte, Krankheiten und andere tödliche Übel widerstandsfähiger als andere.

**Vorteil:** Auf alle Rettungswürfe auf Zähigkeit erhältst du einen Bonus von +2.

## Im Kampf zaubern

Du kannst auch dann zaubern, wenn du bedroht oder abgelenkt bist.

**Vorteil:** Du erhältst einen Bonus von +4 auf Würfe für Konzentration, um einen Zauber zu wirken oder eine zauberähnliche Fähigkeit anzuwenden, während du defensiv zauberst oder dich im Ringkampf befindest.

## Improvisierter Fernkampf [Kampf]

Du bist geübt darin, alle Dinge zu werfen, die du gerade in der Hand hast.

**Vorteil:** Du erhältst keine Abzüge bei der Benutzung improvisierter Fernkampfaffen. Du erhältst einen Situationsbonus von +1 auf Angriffswürfe, die du machst, um mit Wurfaffen mit Flächenwirkung anzugreifen.

**Normal:** Du erhältst einen Malus von -4 auf Angriffswürfe für improvisierte Waffen.

## Kampfrelexe [Kampf]

Du darfst zusätzliche Gelegenheitsangriffe ausführen.

**Vorteil:** Du darfst in Höhe deines Geschicklichkeitsbonus zusätzliche Gelegenheitsangriffe ausführen. Außerdem kannst du mit diesem Talent auch dann Gelegenheitsangriffe ausführen, wenn du auf dem falschen Fuß erwischt wurdest.

**Normal:** Ohne dieses Talent darf ein Charakter nur einen Gelegenheitsangriff pro Runde ausführen. Wenn er auf dem falschen Fuß steht, darf er keine Gelegenheitsangriffe ausführen.

**Speziell:** Kampfrelexe erlauben es einem Schurken nicht, seine Klassenfähigkeit Gelegenheit auszunutzen mehr als einmal pro Runde anzuwenden.

## Kernschuss [Kampf]

Deine Zielgenauigkeit ist besonders hoch, wenn du Fernkampfangriffe auf sehr nahe Ziele ausführst.

**Vorteil:** Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du machst, um mit einer Fernkampfwaffe ein Ziel innerhalb eines Radius von maximal 9 m anzugreifen.

## Lautlos zaubern [Metamagie]

Du kannst geräuschlos zaubern.

**Vorteil:** Ein lautloser Zauber kann ohne verbale Komponenten gewirkt werden. Auf Zauber ohne verbale Komponenten wirkt das Talent nicht. Ein lautloser Zauber belegt einen um einem Grad höheren Zauberplatz.

**Speziell:** Bardenzauber können mit diesem metamagischen Talent nicht verbessert werden.

## Leichtfüßigkeit

Du bist schneller als die meisten.

**Vorteil:** Wenn du keine Rüstung oder leichte Rüstung trägst, erhöht sich deine Bewegungsrate um 1,50 m. Du verlierst den Vorteil dieses Talents, wenn du eine mittelschwere oder schwere Rüstung trägst.

**Speziell:** Du kannst dieses Talent mehrfach erwerben. Jedes Mal erhöht sich deine Bewegungsrate um 1,50 m.

## Magische Waffen und Rüstungen herstellen [Erschaffung von Gegenständen]

Du kannst magische Rüstungen, Schilde und Waffen herstellen.

**Voraussetzungen:** Zauberstufe: 5

**Vorteil:** Du kannst jede magische Waffe, Rüstung und jeden magischen Schild herstellen. Eine Waffe, eine Rüstung oder einen Schild zu verbessern, dauert einen Tag pro 1.000 GM des Preises seiner magischen Eigenschaften. Zusätzlich verbrauchst du für die Herstellung Materialien im Wert der Hälfte seines Verkaufspreises. Die Regeln zur Erschaffung magischer Gegenstände in Kapitel 15, des Grundregelwerks, enthalten hierzu weitere Informationen.

Bei der zu verbessernden Waffe, Rüstung oder Schild muss es sich um eine Meisterarbeit handeln. Deren Kosten sind noch nicht in den oben beschriebenen Kosten enthalten.

Du kannst mit diesem Talent außerdem zerbrochene magische Waffen, Rüstungen oder Schilde reparieren, sofern es sich um einen Gegenstand handelt, den du herstellen könntest. Die Reparatur erfordert die Hälfte der zur Neuherstellung notwendigen Materialkosten und Zeit.

## Materialkomponentenlos zaubern

Du kannst Zauber ohne dazu notwendige kleinere Materialkomponenten wirken.

**Vorteil:** Du kannst jeden Zauber, dessen Materialkomponente maximal 1 GM kostet, wirken, ohne die Materialkomponente zu benötigen. Das Wirken des Zaubers provoziert nach wie vor einen Gelegenheitsangriff. Benötigt der Zauber eine Materialkomponente, die mehr als 1 GM kostet, musst du diese Materialkomponente nach wie vor vorrätig haben.

## Meisterhandwerker

Deine überlegenden handwerklichen Fertigkeiten ermöglichen es dir, einfache magische Gegenstände zu erschaffen.

**Voraussetzungen:** Weitere Voraussetzungen: 5 Ränge in einer Handwerks- oder Berufsfertigkeit

**Vorteil:** Wähle eine Handwerks- oder Berufsfertigkeit aus, in der du mindestens 5 Ränge besitzt. Du erhältst einen Bonus von +2 auf deine gewählte Handwerks- oder Berufsfertigkeit. Die Ränge in der gewählten Fertigkeit gelten als deine Zauberstufe, um die Voraussetzungen für die Talente Magische Waffen und Rüstungen herstellen sowie Wundersame Gegenstände herstellen zu erfüllen. Du kannst mithilfe dieses Talents magische Gegenstände herstellen, indem die Ränge deiner ausgewählten Fertigkeit die sonst notwendige Zauberstufe ersetzen. Du wendest die ausgewählte Fertigkeit für den Wurf an, mit dem du die Erschaffung des Gegenstands überprüfst. Der SG für die Erschaffung des Gegenstands erhöht sich wie üblich für jede notwendige Zauberkomponente (vergleiche die Regeln zur Erschaffung magischer Gegenstände in Kapitel 15 des Grundregelwerks). Du kannst dieses Talent nicht verwenden, um zauberauslösende oder zauberwirkende Gegenstände zu erschaffen.

**Normal:** Nur Zauberwirker erfüllen die Voraussetzungen für die Talente Magische Waffen und Rüstungen herstellen und Wundersamen Gegenstand herstellen.

## Neigung zur Magie

Du bist geschickt darin, Zauber zu wirken und magische Gegenstände zu benutzen.

**Vorteil:** Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle Fertigkeitwürfe für Zauberkunde und Magischen Gegenstand benutzen. Besitzt du in einer dieser Fertigkeiten mindestens 10 Ränge, erhöht sich der Bonus für diese Fertigkeit auf +4.

## Rennen

Du bist ein schneller Läufer.

**Vorteil:** Beim Rennen bewegst du dich mit dem fünffachen deiner normalen Bewegungsrate (sofern du mittelschwere, leichte oder gar keine Rüstung trägst und nicht mehr als mittelschwer beladen bist) oder dem vierfachen deiner Bewegungsrate (wenn du schwere Rüstung trägst oder schwer beladen bist). Führst du nach einem Startspurt einen Sprung aus (siehe dazu die Beschreibung der Fertigkeit Akrobatik), erhältst du einen Bonus von +4 auf deinen Wurf für Akrobatik. Während du rennst, behältst du deinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK.

**Normal:** Du bewegst dich mit dem vierfachen deiner normalen Bewegungsrate (sofern du mittelschwere, leichte oder gar keine Rüstung trägst und nicht mehr als mittelschwer beladen bist) oder dem dreifachen deiner Bewegungsrate (wenn du schwere Rüstung trägst oder schwer beladen bist) und verlierst deinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK.

## Ring schmieden [Erschaffung von Gegenständen]

Du kannst magische Ringe erschaffen.

**Voraussetzungen:** Zauberstufe: 7

**Vorteil:** Du kannst jeden Ring erschaffen. Die Herstellung eines Rings dauert einen Tag pro 1.000 GM seines Grundpreises. Zur Herstellung des Rings verbrauchst du Materialien im Wert der Hälfte des Grundpreises. Zusätzliche Informationen findest du in den Regeln zur Erschaffung von Gegenständen in Kapitel 15 des Grundregelwerks.

Außerdem kannst du jeden Ring reparieren, den du selbst herstellen könntest. Für die Reparatur benötigst

du die Hälfte der zur Neuherstellung nötigen Materialien. Eine Reparatur dauert halb so lang wie die Neuherstellung.

## Schnell zaubern [Metamagie]

Du kannst Zauber in einem Bruchteil der normal dafür benötigten Zeit zaubern.

**Vorteil:** Einen schnellen Zauber zu wirken, ist eine Schnelle Aktion. Du kannst daher in derselben Runde, in der du schnell gezaubert hast, eine weitere Aktion ausführen, sogar einen weiteren Zauber wirken. Ein Zauber, dessen Zeitaufwand länger als eine Runde oder eine Volle Aktion dauert, kann nicht mit Schnell zaubern gewirkt werden. Ein schnell gewirkter Zauber belegt den Zauberplatz eines um vier Zaubergrade höheren Zaubers. Schnelle Zauber zu wirken, provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

**Speziell:** Diese Talent kann auch auf spontan gewirkte Zauber angewandt werden, ohne ihre Wirkungsdauer zu verlängern, wenn die Wirkungsdauer nicht länger als eine Volle Aktion beträgt.

## Schnelles Nachladen [Kampf]

Wähle einen Armbrusttyp (Hand-, Leichte oder Schwere Armbrust) aus. DU kannst die entsprechende Waffe schnell nachladen).

**Voraussetzungen:** Weitere Voraussetzungen: Umgang mit Waffen (gewählte Armbrustart).

**Vorteil:** Die Zeit, die du zum Nachladen des von dir gewählten Armbrusttyps benötigst, sinkt auf eine Freie Aktion (für Hand- oder Leichte Armbrüste) bzw. eine Bewegungs-Aktion (für Schwere Armbrüste). Das Nachladen einer Armbrust provoziert nach wie vor einen Gelegenheitsangriff.

Wenn du dieses Talent für eine Hand- oder eine Leichte Armbrust ausgewählt hast, kannst du diese Waffe bei einem Vollen Angriff genauso oft abfeuern, wie wenn du einen Bogen benutzt.

**Normal:** Ohne dieses Talent benötigt ein Charakter eine Bewegungs-Aktion zum Nachladen einer Hand- oder Leichten Armbrust bzw. eine Volle Aktion für das Nachladen einer Schwere Armbrust.

**Speziell:** Du kannst das Talent Schnelles Nachladen mehrfach wählen. Jedes Mal wird es auf eine andere Armbrustart angewandt.

## Schifftrolle anfertigen [Erschaffung von Gegenständen]

Du kannst magische Schifftrollen erschaffen.

**Voraussetzungen:** Zauberstufe: 1

**Vorteil:** Du kannst zu jedem dir bekannten Zauber eine Schifftrolle anfertigen. Eine Schifftrolle anzufertigen, dauert 2 Stunden, wenn der Grundpreis maximal 250 GM beträgt, ansonsten dauert die Anfertigung einer Schifftrolle pro 1.000 GM des Grundpreises je einen Tag. Um eine Schifftrolle anzufertigen, benötigst du Materialien im Wert der Hälfte des Grundpreises. Vergleiche die Regeln zur Erschaffung magischer Gegenstände in Kapitel 15 des Grundregelwerks.

## Selbsterhaltung

Du weißt, wie man sich in der Wildnis zurechtfindet und wie man Wunden wirksam behandelt.

**Vorteil:** Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle Fertigkeitwürfe für Heilkunde und Überlebenskunst. Besitzt du in einer dieser Fertigkeiten mindestens 10 Ränge, erhöht sich der Bonus für die jeweilige Fertigkeit auf +4.

## Trank brauen [Erschaffung von Gegenständen]

Du kannst magische Tränke erschaffen.

**Voraussetzungen:** Zauberstufe: 3

**Vorteil:** Zu jedem Zauber des maximal 3. Grades, den du kennst, und der auf eine oder mehrere Kreaturen oder Objekte wirkt, kannst du einen Trank brauen. Wenn der Grundpreis dieses Tranks höchstens 250 GM beträgt, dauert seine Herstellung 2 Stunden. Bei allen anderen Tränken dauert die Herstellung einen Tag für je 1.000 GM des Grundpreises. Wenn du einen Trank braust, legst du dabei seine Zauberstufe fest. Diese muss hoch genug sein, um den jeweiligen Zauber wirken zu können, darf aber nicht höher als deine eigene Stufe sein. Der Grundpreis eines Tranks beträgt Grad des Zaubers x Zauberstufe des Zaubers x 50 GM. Zur Herstellung eines Tranks verbrauchst du Materialien im Wert der Hälfte seines Grundpreises. Zusätzliche

Informationen befinden sich in Kapitel 15 des Grundregelwerks (Herstellung von magischen Gegenständen). Wenn du einen Trank braust, triffst du alle Entscheidungen, die du auch beim normalen Wirken des Zaubers treffen würdest. Das Ziel des Zaubers ist die Person, die den Trank zu sich nimmt.

## Täuscher

Du bist geübt darin, andere zu täuschen – sowohl mit Wort als auch durch Verkleidung.

**Vorteil:** Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle Fertigkeitwürfe für Bluffen und Verkleiden. Besitzt du in einer dieser Fertigkeiten mehr als 10 Ränge, erhöht sich der Bonus für diese Fertigkeit auf +4.

## Umgang mit Kriegswaffen [Kampf]

Wähle eine Kriegswaffenart. Du weißt, wie du diese Art von Kriegswaffe im Kampf anzuwenden hast.

**Vorteil:** Mit der Waffe deiner Wahl führst du Angriffswürfe normal aus.

**Normal:** Wenn du eine Waffe benutzt, in deren Umgang du nicht geübt bist, erhältst du auf Angriffswürfe mit dieser Waffe einen Malus von -4.

**Speziell:** Barbaren, Kämpfer, Paladine und Waldläufer sind mit allen Kriegswaffen vertraut und müssen dieses Talent daher nicht wählen.

du kannst den Umgang mit Kriegswaffen mehrfach auswählen, musst es aber jedesmal für eine andere Waffe wählen.

## Umgang mit Rüstungen (leichte) [Kampf]

Du bist geübt darin, leichte Rüstungen zu tragen.

**Vorteil:** Wenn du eine Rüstung der Art trägst, mit der du vertraut bist, gilt der Rüstungsmalus nur für stärke- und geschicklichkeitsbasierte Fertigkeitwürfe.

**Normal:** Ein Charakter, der eine Rüstung trägt, mit deren Umgang er nicht vertraut ist, muss seinen Rüstungsmalus auf seine Angriffswürfe und alle Fertigkeitwürfe, die eine Bewegung beinhalten addieren.

**Speziell:** Außer Hexenmeistern, Magiern und Mönchen haben alle Charaktere automatisch das Talent Umgang mit Rüstungen (leicht) als Bonustalent. Die brauchen es nicht auszuwählen.

## Umgang mit Rüstungen (mittelschwere) [Kampf]

Du bist darin geübt, mittelschwere Rüstungen zu tragen.

**Voraussetzungen:** Weitere Voraussetzungen: Umgang mit Rüstungen (leichte)

**Vorteil:** siehe Umgang mit Rüstungen (leichte).

**Normal:** siehe Umgang mit Rüstungen (leichte)

**Speziell:** Barbaren, Druiden, Kämpfer, Kleriker und Paladine besitzen das Talent Umgang mit Rüstungen (mittelschwere) automatisch als Bonustalent und brauchen es daher nicht auszuwählen.

## Umgang mit Rüstungen (schwere) [Kampf]

Du bist darin geübt, schwere Rüstungen zu tragen.

**Voraussetzungen:** Weitere Voraussetzungen: Umgang mit Rüstungen (leichte), Umgang mit Rüstungen (mittelschwere)

**Vorteil:** siehe Umgang mit Rüstungen (leichte).

**Normal:** siehe Umgang mit Rüstungen (leichte).

**Speziell:** Kämpfer und Paladine haben das Talent Umgang mit Rüstungen (schwere) automatisch als Bonustalent und brauchen es daher nicht auszuwählen.

## Umgang mit Schilden [Kampf]

Du bist darin geübt, einen Schild richtig zu benutzen.

**Vorteil:** Wenn du einen Schild (außer einem Turmschild) benutzt, bezieht sich der Rüstungsmalus nur auf ST- und GE-bezogene Fertigkeiten.

**Normal:** Wenn du einen Schild benutzt, mit dessen Umgang du nicht vertraut bist, wird der Rüstungsmalus



des Schilds auf Angriffswürfe sowie auf alle Fertigkeitwürfe, die eine Bewegung beinhalten, angerechnet.  
**Spziell:** Barbaren, Barden, Kleriker, Druiden, Kämpfer, Paladine und Waldläufer besitzen automatisch Umgang mit Schilden als Bonustalent. Sie brauchen es daher nicht auszuwählen.

## Umgang mit Turmschilden [Kampf]

Du bist im richtigen Umgang mit Turmschilden ausgebildet.

**Voraussetzungen:** Weitere Voraussetzungen: Umgang mit Schilden

**Vorteil:** Wenn du einen Turmschild einsetzt, gilt der Rüstungsmalus des Schildes nur für ST- und GE-basierte Würfe.

**Normal:** Ein Charakter, der einen Schild einsetzt, mit dessen Umgang er nicht vertraut ist, erhält den Rüstungsmalus des Schildes auf alle Angriffswürfe und alle Fertigkeitwürfe, die eine Bewegung beinhalten, inklusive reiten.

**Spziell:** Kämpfer erhalten das Talent Umgang mit Turmschilden automatisch als Bonustalent. Sie brauchen es daher nicht auszuwählen.

## Umgang mit einfachen Waffen [Kampf]

Du bist in der Benutzung einfacher Waffen ausgebildet.

**Vorteil:** Du kannst Angriffe mit einfachen Waffen ganz normal ausführen.

**Normal:** Wenn du eine Waffe verwendest, mit deren Umgang du nicht vertraut bist, erhältst du einen Malus von -4 auf alle Angriffswürfe.

**Spziell:** Außer Druiden, Mönchen und Magiern sind alle Charaktere automatisch mit dem Umgang mit einfachen Waffen vertraut. Sie brauchen dieses Talent nicht auszuwählen.

## Untote befehligen

Dank widerlicher nekromantischer Kräfte kannst du untote Wesen befehligen und sie in deine Diener verwandeln.

**Voraussetzungen:** Klassenfähigkeit: negative Energie fokussieren

**Vorteil:** Du kannst eine Anwendung von negativer Energie fokussieren dazu nutzen, Untote im Umkreis von 9 m zu unterwerfen. Den Untoten steht ein Willenswurf zu, um diesen Effekt abzuschütteln. Der SG dieses Willenswurf beträgt  $10 + 0.5$  deiner Klerikerstufe + dein CH-Modifikator. Untote, denen dieser Wurf misslingt, gelangen unter deine Kontrolle und befolgen deine Befehle nach besten Möglichkeiten, so als ob sie unter dem Zauber *Untote kontrollieren* stünden. Intelligente Untote erhalten jeden Tag einen erneuten Rettungswurf, um sich deinen Befehlen zu widersetzen. Du kannst eine maximale Anzahl von Untoten befehligen, deren addierte Trefferwürfel nicht deine Klerikerstufe übersteigt. Wenn du Energie fokussieren auf diese Weise einsetzt, hat es keine weitere Wirkung (keine heilende oder Schaden verursachende Wirkung). Wenn ein untotes Wesen unter der Kontrolle eines anderen Wesens steht, so müssen bei sich widersprechenden Befehlen konkurrierende CH-Würfe durchgeführt werden.

## Untote vertreiben

Mit der Kraft höherer Mächte vertreibst du Untote.

**Voraussetzungen:** Klassenfähigkeit: positive Energie fokussieren

**Vorteil:** Du kannst einen Gebrauch deiner Klassenfähigkeit positive Energie fokussieren als Standard-Aktion dazu verwenden, alle Untoten innerhalb von 9 m voller Panik fliehen zu lassen. Untote erhalten einen Willenswurf, um diesen Effekt abzuschütteln. Der SG für diesen Willenswurf beträgt  $10 + 0.5$  deiner Klerikerstufe + dein CH-Modifikator. Untote, denen ihr Willenswurf misslingt, fliehen eine Minute lang. Intelligente untote Wesen erhalten jede Runde einen Willenswurf, um den Effekt zu beenden. Wenn du Energie fokussieren auf diese Weise verwendest, besitzt es keine weitere Wirkung (d.h. es kann nicht zum Heilen oder Verletzen in der Nähe befindlicher Wesen verwendet werden).

## Verbesserte Initiative [Kampf]

Deine guten Reflexe ermöglichen es dir, schnell auf Gefahren zu reagieren.

**Vorteil:** Du erhältst einen Bonus von +4 auf Initiativwürfe.

## Verbesserter Gegenzauber

Du bist geübt darin, Zauber anderer mit ähnlichen Zaubern entgegenzuwirken.

**Vorteil:** Wenn du einen Gegenzauber wirkst, kannst du dafür einen Zauber aus der selben Schule des Zielzaubers wählen, der einen höheren Grad hat.

**Normal:** Ohne dieses Talent kannst du einen Zauber nur mit dem gleichen oder einem Zauber kontern, der speziell als Gegenzauber für den Zielzauber beschrieben ist.

## Verbesserter Schildstoß [Kampf]

Du kannst dich mit deinem Schild vor Angriffen schützen, auch wenn du ihn gerade zum Angriff einsetzt.

**Voraussetzungen:** Weitere Voraussetzungen: Umgang mit Schilden

**Vorteil:** Wenn du einen Schildstoß ausführst, kannst du den Schildbonus deines Schildes trotzdem auf deine RK anrechnen.

**Normal:** Ohne das Talent verliert ein Charakter, der einen Schildstoß ausführst, den Schildbonus seines Schildes auf die RK, bis er das nächste Mal am Zug ist (vergleiche Kapitel 6 des Grundregelwerks).

## Verbesserter Vertrauter

Mit diesem Talent kannst du einen neuen Vertrauten aus einer Liste weiterer Tiere auswählen. Das Talent gilt nur, wenn du auch ohne Einsatz des Talents einen neuen Vertrauten erhalten könntest.

**Voraussetzungen:** Weitere Voraussetzungen: Fähigkeit, einen neuen Vertrauten zu erlangen, die passende Gesinnung, ausreichende Erfahrungsstufe (s.u.)

**Vorteil:** Wenn du einen Vertrauten auswählst, sind auch die Kreaturen der folgenden Liste für dich wählbar (verleiche die Spielwerte der Kreaturen im *Pathfinder Monsterhandbuch*). Du darfst jeden Vertrauten wählen, dessen Gesinnung maximal einen Schritt auf jeder der beiden Gesinnungsachsen von deiner entfernt ist (rechtschaffen bis chatisch, gut bis böse).

Ansonsten gelten für verbesserte Vertraute dieselben Regeln wie für normale Vertraute. Es gibt zwei Ausnahmen: Gehört die Kreatur einer anderen Art als Tier an, verändert sich ihre Art nicht. Außerdem erhalten verbesserte Vertraute nicht die Fähigkeit, mit anderen Wesen ihrer Art zu sprechen (obwohl viele von ihnen die Fähigkeit zur Kommunikation bereits besitzen). **Tabelle:** Table 57.1

Tabelle 57.1: Verbesserter Vertrauter		
Vertrauter	Arkane Gesinnung	Stufe des Zauberwirkers
Celestischer Falke <sup>1</sup>	neutral gut	3
Schreckensratte	neutral	3
Infernale Giftschlange <sup>2</sup>	neutral böse	3
Kleiner Elementar (jede Art)	neutral	5
Blutmücke	neutral	5
Homunkulus <sup>3</sup>	beliebig	7
Imp	rechtschaffen böse	7
Mephit (jede Art)	neutral	7
Pseudo-Drache	neutral gut	7
Quasit	chaotisch böse	7

<sup>1</sup> Oder ein anderes celestisches Tier aus der Liste der standardmäßig erlaubten Vertrauten.

<sup>2</sup> Oder ein anderes infernalisches Tier aus der Liste der standardmäßig erlaubten Vertrauten.

<sup>3</sup> Der Meister muss den Homunkulus zuerst erschaffen.

## Verbesserter Waffenloser Schlag [Kampf]

Du bist im waffenlosen Kampf geübt.

**Vorteil:** Du gilst auch dann als bewaffnet, wenn du waffenlos kämpfst. Du provoziert keine Gelegenheitsangriffe von bewaffneten Gegnern, wenn du diese mit einem waffenlosen Angriff attackierst.

Außerdem hast du die Wahl, ob deine waffenlosen Schläge tödlichen oder nichttödlichen Schaden verursachen.

**Normal:** Ohne dieses Talent giltst du als unbewaffnet, wenn du einen waffenlosen Angriff ausführst, und kannst mit einem solchen Angriff nur nichttödlichen Schaden verursachen.

## Verbessertes Fokussieren

Deiner fokussierten Energie ist schwieriger zu widerstehen als üblich.

**Voraussetzungen:** Klassenfähigkeit: Energie fokussieren

**Vorteil:** Der SG von Rettungswürfen, um deiner Fähigkeit Energie fokussieren zu widerstehen, erhöht sich um 2.

## Verbundenheit mit Tieren

Du bist darin ausgebildet, mit Reit- und anderen Tieren zu arbeiten.

**Vorteil:** Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle Fertigkeitwürfe für Mit Tieren umgehen und Reiten. Besitzt du mindestens 10 Ränge in einer dieser Fertigkeiten, erhöht sich der Bonus für die jeweilige Fertigkeit auf +4.

## Verstohlenheit

Du vermeidest es geschickt, Aufmerksamkeit zu erregen und kannst dich leicht aus Fesselungen befreien.

**Vorteil:** Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle Fertigkeitwürfe für Entfesselungskunst und Heimlichkeit. Besitzt du in einer der beiden Fertigkeiten mindestens 10 Ränge, so erhöht sich der Bonus für die jeweilige Fertigkeit auf +4.

## Wachsamkeit

Mit deinen scharfen Sinnen nimmst du Dinge wahr, die anderen Personen verborgen bleiben.

**Vorteil:** Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung und Motiv erkennen. Besitzt du in einer dieser Fertigkeiten mindestens 10 Ränge, erhöht sich der Bonus für die jeweilige Fertigkeit auf +4.

## Waffen finesse [Kampf]

Du bist darin geübt, anstelle reiner Kraft deine Wendigkeit im Kampf einzusetzen.

**Vorteil:** Wenn du eine leichte Waffe, ein Rapier, ein elfisches Krummschwert, eine Peitsche oder eine Stachelkette einsetzt, die für dein Wesen deiner Größe gefertigt ist, kannst du anstelle deines Stärke-, deinen Geschicklichkeitsmodifikator auf deine Angriffswürfe addieren. Wenn du einen Schild trägst, wird dessen Rüstungsmalus auf deine Angriffswürfe angerechnet.

**Speziell:** Natürliche Waffen gelten immer als leichte Waffen.

## Wundersamen Gegenstand herstellen [Erschaffung von Gegenständen]

Du kannst Wundersame Gegenstände (eine Kategorie magischer Gegenstände) herzustellen.

**Voraussetzungen:** Zauberstufe: 3

**Vorteil:** Du kannst eine Vielzahl Wundersamer Gegenstände herstellen. Einen Wundersamen Gegenstand herzustellen, dauert einen Tag pro 1.000 GM seines Grundpreises. Zusätzlich verbrauchst du bei der Herstellung Materialien im Wert der Hälfte seines Grundpreises. Die Regeln zur Erschaffung magischer Gegenstände

in Kaptiel 15 des Grundregelwerk enthalten hierzu weitere Informationen.

Du kannst außerdem einen beschädigten Wundersamen Gegenstand reparieren, wenn du den jeweiligen Gegenstand auch herstellen könntest. Die Reperatur erfordert die Hälfte der zur Neuherstellung notwendigen Materialkosten und Zeit.

## Zauber ausdehnen [Metamagie]

Die kannst die Wirkungsdauer deiner Zauber verdoppeln.

**Vorteil:** Ein ausgedehnter Zauber dauert doppelt so lange wie normal. Zauber mit der Zauberdauer Augenblicklich, Dauerhaft oder Konzentration werden durch dieses Talent nicht verbessert. Ein ausgedehnter Zauber belegt den Zauberplatz eines um einen Grad höheren Zaubers.

## Zauber verstärken [Metamagie]

Du kannst die Macht deiner Zauber erhöhen, wodurch sie höheren Schaden verursachen.

**Vorteil:** Alle variablen Zahlenwerte eines verstärkten Zaubers werden um die Hälfte erhöht, inklusive der dazu gehörigen Würfe. Rettungswürfe und andere gegen den Zauber ausgeführte Würfe sind davon ebenso wenig betroffen wie Zauber ohne zufällige Variablen. Ein verstärkter Zauber belegt den Zauberplatz eines um zwei Grade höheren Zaubers.

## Zauberbereich erweitern [Metamagie]

Du kannst deine Zauber so wirken, dass sie einen größeren Bereich abdecken.

**Vorteil:** Du kannst einen Zauber, dessen Wirkungsbereich die Form einer Explosion, einer Ausstrahlung oder eines Kegels hat, so verändern, dass sein Wirkungsbereich vergrößert wird. Jede numerische Maßangabe, die den Zauberbereich des Zaubers betrifft, vergrößert sich um 100 %. Ein Zauber mit erweitertem Zauberbereich belegt einen Zauberplatz eines um drei Grade höheren Zaubers. Zauber die nicht in die genannten vier Kategorien der Zauberbereiche fallen, können mit diesem Talent nicht erweitert werden.

## Zaubereffekt maximieren [Metamagie]

Deine Zauber haben maximale Wirkungskraft

**Vorteil:** Alle variablen, in Zahlen ausgedrückten Wirkungen eines Zaubers, der durch dieses Talent modifiziert wird, haben den höchstmöglichen Wert. Rettungswürfe und gegen den Zauber konkurrierende Würfe sind davon nicht betroffen. Auch auf Zauber mit Zufallsvariablen ist das Talent nicht anwendbar. Ein maimierter Zauber belegt einen Zauberplatz eines um drei Zaubergrade höheren Zaubers.

Für verstärkte und maximierter Zauber werden die Vorteile beider Talente separat berechnet: das maximale Ergebnis sowie die Hälfte des normal ausgewürfelten Ergebnisses.

## Zauberfokus

Wähle eine Schule der Magie. Jedem Zauber aus dieser Schule ist schwerer zu widerstehen.

**Vorteil:** Addiere +1 zum Schwierigkeitsgrad für alle Rettungswürfe gegen Zauber aus der von dir gewählten Schule der Magie.

**Spziell:** Du kannst dieses Talent mehrere Male auswählen. Das Ergebnis ist nicht kumulativ. Jedes Mal, wenn du das ATalent wählst, wirkt es auf eine andere Schule der Magie.

## Zaubergrad erhöhen [Metamagie]

Du kannst Zauber so wirken, als hätten sie einen höheren Grad.

**Vorteil:** Ein erhöhter Zauber hat einen höheren Zaubergrad als normal (maximal 9. Grad). Anders als die anderen metamagischen Talente erhöht dieses Talent den Zaubergrad des ihm modifizierten Zaubers tatsächlich. Alle vom Zaubergrad abhängigen Wirkungen (wie der SG für Rettungswürfe oder die Fähigkeit des Zaubers, eine Schwächere Kugel der Unverwundbarkeit zu durchdringen), werden entsprechend des erhöhten Zaubergrads berechnet. Zauber mit erhöhtem Zaubergrad sind genauso schwer vorzubereiten und zu wirken wie Zauer ihrer erhöhten Stufe.

## Zaubermeisterschaft

du kannst eine begrenzte Anzahl von Zaubern vorbereiten ohne dabei auf deine Zauberbücher zurückgreifen zu müssen.

**Voraussetzungen:** MAG 1

**Vorteil:** Jedes Mal, wenn du dieses Talent wählst, kannst du so viele Zauber, wie dein IN-Modifikator beträgt, auswählen. Du musst diese Zauber bereits kennen. Von diesem Moment an kannst du diese Zauber vorbereiten, ohne dafür ein Zauberbuch zu benötigen.

**Normal:** Ohne dieses Talent musst du ein Zauberbuch benutzen, um alle Zauber mit Ausnahme von *Magie lesen* vorzubereiten.

## Zauberreichweite erhöhen [Metamagie]

Du kannst die Zauberreichweite deiner Zaubersprüche erhöhen.

**Vorteil:** Du kannst die Reichweite von Zaubern mit Zauberreichweite Nah, Mittel oder Lang um 100 % erhöhen. Ein so verbesserter Zauber mit Reichweite Nah hat nun eine Reichweite von  $15 + 1,5 \text{ m/Stufe}$ , Zauber mittlerer Reichweite haben nun eine Reichweite von  $60 \text{ m} + 6 \text{ m/Stufe}$  und Zauber mit langer Reichweite haben nun eine Reichweite von  $240 \text{ m} + 24 \text{ m/Stufe}$ . Ein Zauber mit erhöhter Zauberreichweite belegt den Zauberplatz eines um einen Grad höheren Zaubers.

## Zauberstab herstellen [Erschaffung von Gegenständen]

Du kannst Zauberstäbe herstellen.

**Voraussetzungen:** Zauberstufe: 5

**Vorteil:** Du kannst für jeden dir bekannten Zauber des maximal 4. Grades eine Zauberstab herstellen. Einen Zauberstab herzustellen, dauert einen Tag pro 1.000 GM seines Grundpreises. Zusätzlich verbrauchst du bei der Herstellung Materialien im Wert der Hälfte seines Grundpreises. Ein neuer Zauberstab hat 50 Ladungen. Die Regeln zur Erschaffung magischer Gegenstände in Kapitel 15 des Grundregelwerks enthalten hierzu weitere Informationen.

## Zauberstecken herstellen [Erschaffung von Gegenständen]

Du kannst Zauberstecken herstellen

**Voraussetzungen:** Zauberstufe: 11

**Vorteil:** Du kannst jeden Zauberstecken herstellen, dessen Voraussetzungen du erfüllst. Einen Zauberstecken herzustellen, dauert einen Tag pro 1.000 GM seines Grundpreises. Zusätzlich verbrauchst du bei der Herstellung Materialien im Wert der Hälfte seines Grundpreises. Ein neuer Zauberstecken hat 10 Ladungen. Die Regeln zur Erschaffung magischer Gegenstände in Kapitel 15 des Grundregelwerks enthalten hierzu weitere Informationen.

## Zauberstörer [Kampf]

Deine Ausbildung erschwert es feindlichen Zauberwirkern, Zauber in deiner Nähe sicher zu wirken.

**Voraussetzungen:** KÄM 6

**Vorteil:** Der SG, um Zauber defensiv zu wirken, erhöht sich um +4 für alle Gegner, die sich in dem Bereich befinden, der von dir bedroht wird. Dieser Erschwernis gilt nur dann, wenn du weißt, wo sich der Gegner befindet und wenn du einen Gelegenheitsangriff gegen ihn anwenden kannst. Wenn du nur einen Gelegenheitsangriff pro Runde einsetzen kannst und diesen bereits verbraucht hast, so ist die Erschwernis für defensives Zaubern nicht anwendbar.

## Zauberzepter erstellen [Erschaffung von Gegenständen]

Du kannst Zauberzepter herstellen.

**Voraussetzungen:** Zauberstufe: 9

**Vorteil:** Du kannst jedes Zauberzepter herstellen. Ein Zepter herzustellen, dauert einen Tag pro 1.000 GM seines Grundpreises. Zusätzlich verbrauchst du bei der Herstellung Materialien im Wert der Hälfte seines

Grundpreises.

Die Regeln zur Erschaffung magischer Gegenstände in Kapitel 15 des Grundregelwerks enthalten hierzu weitere Informationen.

## Zusätzliche Gnade

Deine Fähigkeit Hand auflegen verleiht dir eine weitere Gnade.

**Voraussetzungen:** Klassenfähigkeit: Handauflegen, Gnade

**Vorteil:** Wähle eine weitere Gnade aus, deren Anforderungen du erfüllst. Wenn du nun Handauflegen verwendest, um erlittenen Schaden zu heilen, so erhält das Ziel die zusätzliche Wirkung dieser Gnade.

**Speziell:** Du kannst dieses Talent mehrfach erwerben. Seine Wirkung ist nicht kumulativ. Wähle bei jedem Auswählen eine neue Gnade aus.

## Zusätzlicher Bardenauftritt

Du kannst deine Fähigkeit bardisches Auftreten häufiger als gewöhnlich einsetzen.

**Voraussetzungen:** Klassenfähigkeit: Bardenauftritt

**Vorteil:** Du kannst Bardenauftritt sechs weitere Runden pro Tag einsetzen.

**Normal:** Du kannst das Talent Zusätzlicher Bardenauftritt mehrfach erwerben. Jedes Mal verängert sich die Wirkungsdauer von Bardenauftritt um sechs Runden pro Tag.

## Zusätzlicher Kampfrausch

Du kannst die Fähigkeit Kampfrausch öfter als normal einsetzen.

**Voraussetzungen:** Klassenfähigkeit: Kampfrausch

**Vorteil:** Du kannst Kampfrausch für sechs weitere Runden pro Tag einsetzen.

**Normal:** Du kannst das Talent Zusätzlicher Kampfrausch mehrere Male erwerben. Jedes Mal verlängert sich die Wirkungsdauer von Kampfrausch um sechs Runden pro Tag.

## Zusätzliches Fokussieren

Du kannst göttliche Energie häufiger fokussieren.

**Voraussetzungen:** Klassenfähigkeit: Energie fokussieren

**Vorteil:** Du kannst Energie fokussieren zwei weitere Male pro Tag einsetzen.

**Speziell:** Wenn ein Paladin mit der Fähigkeit Energie fokussieren dieses Talent auswählt, so kann er Hand auflegen weitere vier Mal pro Tag einsetzen, allerdings ausschließlich um positive Energie zu fokussieren.

## Zusätzliches Handauflegen

Du kannst die Fähigkeit Handauflegen öfter am Tag einsetzen als andere Personen.

**Voraussetzungen:** Klassenfähigkeit: Handauflegen

**Vorteil:** Du kannst die Fähigkeit Handauflegen weitere zwei Mal pro Tag einsetzen.

**Speziell:** Du kannst das Talent Zusätzliches Handauflegen mehrfach erwerben. Jedesmal erhöht sich die Anzahl der täglichen Anwendungen um weitere 2 Anwendungen pro Tag.

## Zusätzliches Ki

Du kannst deinen Ki-Vorrat öfter am Tag einsetzen als andere Personen.

**Voraussetzungen:** Klassenfähigkeit: Ki-Vorrat

**Vorteil:** Dein Ki-Vorrat erhöht sich um 2 Punkte.

**Speziell:** Du kannst das Talent Zusätzliches Ki mehrfach erwerben. Jedesmal erhöht sich der Vorrat um weitere 2 Punkte.

## Behertzter Sturmangriff [Kampf]

Du machst mit Sturmangriffen vom Reittier aus erheblichen Schaden.

**Voraussetzungen:** Talent: Angriff im Vorbeireiten, Berittener Kampf; Weitere Voraussetzungen: 1 Rang in Reiten

**Vorteil:** Wenn du auf einem Reittier sitzend einen Sturmangriff ausführst, verdoppelst du deinen mit einer Nahkampfwaffe gemachten Schaden (wenn du eine Lanze benutzt, verdreifacht sich der Schaden).

## Arkane Rüstungsmeisterschaft [Kampf]

Du hast die Fähigkeit gemeistert, in Rüstung Zauber zu wirken.

**Voraussetzungen:** Talent: Arkanes Rüstungstraining; Weitere Voraussetzungen: Umgang mit Rüstungen (mittelschwere)

**Vorteil:** Mit einer Schnellen Aktion verringerst du das Risiko, aufgrund der von dir getragenen Rüstungen einen arkenen Zauberpatzer zu begehen, um 20 % für alle Zauber, die du in derselben Runde wirkst. Dieser Bonus ersetzt (ist also nicht kumulativ) den Bonus, den dir das Talent „Arkane Rüstungstraining“ gewährt.

## Unverwüßlich

Du bist besonders schwer zu töten. Deine Wunden stabilisieren sich nicht nur automatisch, sondern du bleibst selbst bei schwersten Verletzungen bei Bewusstsein.

**Voraussetzungen:** Talent: Ausdauer

**Vorteil:** Wenn deine Trefferpunkte unter 0 liegen und du nicht tot bist, stabilisierst du dich automatisch. Du musst keinen Wurf auf Konstitution ablegen, um zu vermeiden, dass du weitere Trefferpunkte verlierst.

Wenn deine Trefferpunkte in den negativen Bereich sinken, hast du die Wahl so zu handeln, als wärest du kampfunfähig statt im Sterben zu liegen. Die Entscheidung musst du in dem Moment treffen, in dem deine Trefferpunkte in den negativen Bereich sinken, selbst wenn du gar nicht an der Reihe bist. Wenn du dich dagegen entscheidest so zu handeln, als wenn du kampfunfähig wärest, verlierst du sofort das Bewusstsein.

Wenn du das Talent anwendest, giltst du als wankend. Du kannst eine Bewegungs-Aktion ausführen, ohne weiteren Schaden zu nehmen. Sobald du aber eine beliebige Standard-Aktion oder irgendeine andere Handlung ausführst, die als anstrengend betrachtet werden muss (worunter auch einige Freie Aktionen wie z.B. das Wirken eines Schnellen Zaubers fallen), erleidest du nach ausgeführter Handlung einen Punkt Schaden. Wenn deine negativen Trefferpunkte gleich hoch oder größer als dein Konstitutionswert sind, stirbst du augenblicklich.

**Normal:** Ein Charakter ohne diese, Talent, dessen Trefferpunkte in den negativen Bereich absinken, verliert das Bewusstsein und gilt als sterbend.

## Angriff im Vorbeireiten [Kampf]

Während du auf einem Reittier angreifst, kannst du dich bewegen, einen Feind schlagen und dich dann weiterbewegen.

**Voraussetzungen:** Talent: Berittener Kampf; Weitere Voraussetzungen: 1 Rang in Reiten

**Vorteil:** Wenn du auf einem Reittier sitzend einen Sturmangriff ausführst, kannst du dich wie bei einem normalen Sturmangriff bewegen und angreifen, danach kannst du dich aber in Richtung deines Sturmangriffs weiterbewegen. Die Gesamtbewegung dieser Runde darf deine doppelte Bewegungsrate nicht übersteigen. Weder du noch dein Reittier provozieren einen Gelegenheitsangriff durch den von dir angegriffenen Gegner.

## Berittener Fernkampf [Kampf]

Du bist darin geübt, von einem Reittier aus Fernkampfangriffe auszuführen.

**Voraussetzungen:** Talent: Berittener Kampf; Weitere Voraussetzungen: 1 Rang in Reiten

**Vorteil:** Der Malus, den du erleidest, wenn du im berittenen Kampf eine Fernkampfwaffe einsetzt, wird halbiert: -2 statt -4, wenn dein Reittier einen doppelte Bewegung ausführt und -4 statt -8 wenn dein Reittier rennt.

## Niederreiten [Kampf]

Du kannst deine Gegner niederreiten.

**Voraussetzungen:** Talent: Berittener Kampf; Weitere Voraussetzungen: 1 Rang in Reiten

**Vorteil:** Wenn du auf einem Reittier sitzend einen Gegner zu überrennen versuchst, kann dein Ziel dir nicht ausweichen. Dein Reittier kann gegen jedes Ziel einen Hufangriff machen, das du umgestoßen hast. Dazu erhält es den normalen Bonus von +4 auf Angriffswürfe gegen am Boden liegende Gegner.

## Verbesserte Blitzschnelle Reflexe

Verbesserte Blitzschnelle Reflexe

**Voraussetzungen:** Talent: Blitzschnelle Reflexe

**Vorteil:** Einmal täglich kannst du einen Reflexwurf wiederholen. Die Entscheidung zur Anwendung dieser Fähigkeit muss von dir getroffen werden, bevor das Wurf Ergebnis aufgedeckt wird. Wenn du das Talent anwendest, musst du den zweiten Wurf akzeptieren, auch wenn sein Ergebnis schlechter als das des ersten ist.

## Mächtige Durchschlagende Zauber

Deine Zauber durchbrechen Zauberresistenz leichter als üblich.

**Voraussetzungen:** Talent: Durchschlagende Zauber

**Vorteil:** Du erhältst einen Bonus von +2 auf Zauberstufenwürfe (1W20 + Zauberstufe), um die Zauberresistenz einer Kreatur zu überwinden. Diese Bonus gilt zusätzlich zu dem Bonus, den dir das Talent Durchschlagende Zauber gewährt.

## Mächtiger Durchschlagender Hieb [Kampf]

Deine Angriffe durchschlagen die Verteidigungen der meisten Gegner.

**Voraussetzungen:** KÄM 16; Talent: Durchschlagender Hieb, Waffenfokus

**Vorteil:** Deine Angriffe mit Waffen, für die du Waffenfokus gewählt hast, ignorieren bis zu 10 Punkte Schadensreduzierung. Bei Schadensreduzierung ohne Angabe einer Art (z.B. SR 10/-) werden 5 Punkte Schadensreduzierung ignoriert.

## Verbesserter Eiserner Wille

Dein wacher Verstand verleiht die Widerstandskraft gegen geistesbeeinflussende Angriffe.

**Voraussetzungen:** Talent: Eiserner Wille

**Vorteil:** Einmal täglich kannst du einen Willenswurf wiederholen. Die Entscheidung zur Anwendung dieser Fähigkeit muss von dir getroffen werden, bevor das Wurf Ergebnis aufgedeckt wird. Wenn du das Talent anwendest, musst du den zweiten Wurf akzeptieren, auch wenn sein Ergebnis schlechter als das des ersten ist.

## Verbesserte Große Zähigkeit

Du kannst deine scheinbare innere Kraft ziehen, um Krankheiten, Giften und anderem körperlichen Leid zu widerstehen.

**Voraussetzungen:** Talent: Große Zähigkeit

**Vorteil:** Einmal täglich kannst du einen Zähigkeitswurf wiederholen. Die Entscheidung zur Anwendung dieser Fähigkeit muss von dir getroffen werden, bevor das Wurf Ergebnis aufgedeckt wird. Wenn du das Talent anwendest, musst du den zweiten Wurf akzeptieren, auch wenn sein Ergebnis schlechter als das des ersten ist.

## Kein Vorbeikommen [Kampf]

Du kannst Gegner daran hindern, sich an dir vorbeizubewegen.

**Voraussetzungen:** Talent: Kampfreflexe

**Vorteil:** Wenn ein Gegner dadurch einen Gelegenheitsangriff provoziert, dass es sich durch ein benachbartes Feld von dir bewegt, so kannst du als Gelegenheitsangriff einen Kampfmanöverwurf ausführen. Wenn der Wurf



gelingt, kann sich der Gegner für den Rest der Runde nicht mehr bewegen. Er kann den Rest seiner Aktionen verwenden, sich aber nicht bewegen. Dieses Talent ist auch bei Wesen anwendbar, die sich aus einem benachbarten Feld von dir heruas bewegen wollen und dbaei einen Gelegenheitsangriff provozieren.

## Fernschuss [Kampf]

Du triffst besser auf große Entfernungen

**Voraussetzungen:** Talent: Kernschuss

**Vorteil:** Im Kampf mit Fernkampfwaffen beträgt der Malus für jeden Entfernungsabschnitt zwischen dir und deinem Ziel, der der vollen Grundreichweite entspricht nur noch -1.

**Normal:** Der Malus für jeden Entfernungsabschnitt zwischen dir und deinem Ziel, der der vollen Grundreichweite deiner Waffe entspricht, beträgt -2.

## Präzisionsschuss [Kampf]

Du bist in der Lage, Fernkampfangriffe in ein Nahkampfgeschehen abzufeuern.

**Voraussetzungen:** Talent: Kernschuss

**Vorteil:** Du kannst Fernkampfwaffen auf einen Gegner abfeuern (bzw. auf ihn werfen), der sich im Nahkampf befindet, ohne den standardmäßigen Malus von -4 auf deinen Angriffswurf anzurechnen.

## Kritischer-Treffer-Meisterschaft [Kampf]

Deine kritischen Treffer haben zwie zusätzliche Wirkungen.

**Voraussetzungen:** KÄM 14; Talent: Kritischer-Treffer-Fokus, zwei beliebige Kritischer-Treffer-Talente

**Vorteil:** Wenndu einen kritischen Treffer verursachst, kannst du die Wirkung zweier Kritischer-Treffer-Talente zusätzlich zum Schaden des kritischen Treffers selbst anwenden.

**Normal:** Du kannst nur die Wirkung eines Kritischer-Treffer-Talents zusätzlich zum Schaden des kritischen Treffers anwenden.

## Skorpionsstachel [Kampf]

Du kannst einen waffenlosen Schlag ausführen, der die Bewegung deines Ziels auf schwerste beeinträchtigt.

**Voraussetzungen:** Talent: Verbessertes Waffenloser Schlag

**Vorteil:** Führe einen einzelnen waffenlosen Schlag als Standard-Aktion aus. Bei einem Treffer teilst du normal Schaden aus. Zusätzlich wird die Bewegungsrate deines Ziels auf 1,50 m reduziert, sofern ihm kein Zähigkeitswurf (SG 10 + deine halbe Charakterstufe + dein WE-Modifikator). Gelingt ihm der Zähigkeitswurf nicht, so sit seine Bewegungsrate für eine Dauer in Runden reduziert, die deinem WE-Modifikator entspricht.

## Bedrohliche Darbietung [Kampf]

Deine Fähigkeiten im Umgang mit deiner bevorzugten Waffe wirken auf deine Feinde angsteinflößend.

**Voraussetzungen:** Talent: Waffenfokus; Weitere Voraussetzungen: Umgang mit Waffen für die ausgewählte Waffe

**Vorteil:** Wenn du mit einer Waffe kämpfst, für die du das Talent Waffenfokus besitzt, kannst du als Volle Aktion eine Bedrohliche Darbietung vollführen. Mache einen Wurf auf Einschüchtern, um alle Gegner in einem Umkreis von 9 m, die deine Darbietung sehen können, zu demoralisieren.

## Durchschlagender Hieb [Kampf]

Deine Angriffe können die Verteidigung einiger Wesen durchschlagen.

**Voraussetzungen:** KÄM 12; Talent: Waffenfokus; Weitere Voraussetzungen: Umgang mit Waffen

**Vorteil:** Deine Angriffe mit Waffen, für die du Waffenfokus gewählt hast, ignorieren bis zu 5 Punkte Schadenreduzierung. Dieses Talent ist nicht anwendbar bei Schadensreduzierung ohne Angabe einer Art (z.B. SR 10/-).

## Mächtiger Waffenfokus [Kampf]

Wähle eine Waffenart (inklusive Waffenloser Schlag und Ringkampf), für die du bereits das Talent Waffenfokus erworben hast. Du bist ein Meister der von dir gewählten Waffe.

**Voraussetzungen:** KÄM 8; Talent: Waffenfokus mit gewählter Waffe; Weitere Voraussetzungen: Umgang mit gewählter Waffe

**Vorteil:** Du erhältst einen Bonus von +1 auf alle Angriffe mit der von dir gewählten Waffe. Dieser Bonus gilt zusätzlich zu anderen Boni auf Angriffswürfe, insbesondere dem des Talents Waffenfokus.

**Speziell:** Du kannst das Talent Mächtiger Waffenfokus mehrfach erwerben. Seine Wirkung ist in diesem Fall nicht kumulativ, sondern das Talent wird jedes Mal auf eine andere Art von Waffe angewandt.

## Waffenspezialisierung [Kampf]

Du bist geschickt darin, mit einer bestimmten Art von Waffe Schaden zu verursachen. Wähle dazu eine Art von Waffe aus, für die du bereits das Talent Waffenfokus erworben hast. Wenn du die gewählte Waffe einsetzt, verursachst du Zusatzschaden.

**Voraussetzungen:** KÄM 4; Talent: Waffenfokus mit gewählter Waffe; Weitere Voraussetzungen: Umgang mit gewählter Waffe.

**Vorteil:** Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle Schadenswürfe für die von dir gewählte Waffe.

**Normal:** Du kannst dieses Talent mehrfach erwerben. Seine Wirkung ist allerdings nicht kumulativ. Jedes Mal, wenn du das Talent wählst, betrifft es eine andere Art von Waffe.

## Mächtige Waffenspezialisierung [Kampf]

Wähle eine Art von Waffe (inkl. Waffenloser Schlag und Ringkampf), für die du bereits das Talent Waffenspezialisierung erworben hast. Deine Angriffe mit der gewählten Waffe sind zerstörerischer als üblich.

**Voraussetzungen:** KÄM 12; Talent: Waffenspezialisierung mit gewählter Waffe, Mächtiger Waffenfokus mit gewählter Waffe, Waffenfokus mit gewählter Waffe; Weitere Voraussetzungen: Umgang mit gewählter Waffe

**Vorteil:** Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle Schadenswürfe mit der von dir gewählten Waffe. Dieser Bonus gilt zusätzlich zu den anderen Boni auf Schadenswürfe, auch dem des Talents Waffenspezialisierung.

**Speziell:** Du kannst das Talent Mächtige Waffenspezialisierung mehrfach erwerben. Seine Wirkung ist in diesem Fall nicht kumulativ, sondern das Talent wird jedes Mal auf eine andere Art von Waffe angewandt.

## Mächtiger Zauberfokus

Wähle eine Schule der Magie, für die du bereits das Talent Zauberfokus erworben hast. Allen Zaubern dieser Schule, die du wirkst, ist nur schwer zu widerstehen.

**Voraussetzungen:** Talent: Zauberfokus

**Vorteil:** Addiere +1 zum Schwierigkeitsgrad aller Rettungswürfe gegen Zauber der Schule, die du ausgewählt hast. Dieser Bonus gilt zusätzlich zu dem Bonus, den du durch das Talent Zauberfokus erhältst.

**Speziell:** Du kannst dieses Talent mehrfach auswählen. Der Bonus ist allerdings nicht kumulativ. Jedes Mal, wenn du das Talent wählst, gilt es für eine andere Schule, für die du bereits das Talent Zauberfokus besitzt.

## Verstärkte Herbeizauberung

Von dir beschworene Kreaturen sind mächtiger und robuster als gewöhnlich.

**Voraussetzungen:** Talent: Zauberfokus (Beschwörung)

**Vorteil:** Jede Kreatur, die du mit einem Herbeirufen Zauber beschwörst, erlitten für die Dauer des Zaubers, mit dem sie beschworen wurde, einen Verbesserungsbonus von +4 auf Stärke und Konstitution.

## Zauberbrecher [Kampf]

Du kannst einen Zauberwirker treffen, wenn du ihn bedrohst und es ihm nicht gelingt, defensiv zu zaubern.

**Voraussetzungen:** KÄM 10; Talent: Zauberstörer

**Vorteil:** Gegner in deinem bedrohten Bereich, denen es nicht gelingt Zauber defensiv zu wirken, provozieren Gelegenheitsangriffe von dir.

**Normal:** Gegener, denen es nicht gelingt Zauber defensiv zu wirken, provozieren keine Gelegenheitsangriffe.

## Schildfokus [Kampf]

Du bist geübt darin, Hiebe mit dem Schild abzulenken.

**Voraussetzungen:** GAB +1; Weitere Voraussetzungen: Umgang mit Schilden

**Vorteil:** Erhöhe den RK-Bonus des Schilds, den du verwendest, um +1.

## Schnelle Waffenbereitschaft [Kampf]

Du kannst deine Waffe schneller als gewöhnlich ziehen.

**Voraussetzungen:** GAB +1

**Vorteil:** Du kannst deine Waffe mit einer Freien statt einer Bewegungs-Aktion ziehen. Verborgene Waffen (siehe die Fertigkeit Fingerfertigkeit) kannst du mit einer Bewegungs-Aktion ziehen. Ein Charakter mit diesem Talent kann Waffen mit seiner vollen Angriffsrate auf sein werfen (ähnlich wie ein Charakter mit einem Bogen). Alchemistische Gegenstände, Tränke, Schriftrollen und Zauberstäbe können mit diesem Talent nicht schnell gezogen werden.

**Normal:** Ohne dieses Talent kannst du eine Waffe mit einer Bewegungs-Aktion oder (falls dein Grund-Angriffsbonus mindestens +1 beträgt) mit einer Freien Aktion als Teil deiner Bewegung ziehen. Ohne dieses Talent kannst du eine verborgene Waffe als Standard-Aktion ziehen.

## Umgang mit exotischen Waffen [Kampf]

Wähle eine exotische Waffe wie z.B. die Stachelkette oder die Peitsche. Du weißt, wie mit dieser Waffe im Kampf umzugehen ist und kannst jegliche besondere Tricks oder Eigenschaften der Waffe einsetzen, die sie ermöglicht.

**Voraussetzungen:** GAB +1

**Vorteil:** Du führst Angriffswürfe mit dieser Waffe ohne Abzüge aus.

**Normal:** Ein Charakter, der eine Waffe einsetzt, mit deren Umgang er nicht vertraut ist, erhält auf seine Angriffswürfe mit dieser Waffe einen Malus von -4.

**Speziell:** Du kannst das Talent Umgang mit exotischen Waffen mehrere Male erwerben. Jedesmal gilt es für eine andere Art exotischer Waffe.

## Waffenfokus [Kampf]

Wähle eine Waffenart. Du darfst für dieses Talent auch Waffenloser Schlag, Ringkampf (oder „Strahl“, falls du ein Zauberwirker bist) auswählen.

**Voraussetzungen:** GAB +1; Weitere Voraussetzungen: Umgang mit gewählter Waffe

**Vorteil:** Du erhältst auf alle Angriffswürfe mit der Waffe deiner Wahl einen Bonus von +1.

**Speziell:** Du kannst dieses Talent mehrfach erwerben. Seine Wirkung ist allerdings nicht kumulativ. Jedes Mal, wenn du das Talent wählst, wird es auf eine andere Art von Waffe angewandt.

## Mächtiger Schildfokus [Kampf]

Du bist gesickt darin, Schläge mit deinem Schild abzulenken.

**Voraussetzungen:** GAB +1; KÄM 8; Talent: Schildfokus; Weitere Voraussetzungen: Umgang mit Schild

**Vorteil:** Erhöhe den RK-Bonus, den dir ein Schild verleiht, um 1. Dieser Bonus gilt zusätzlich zu dem RK-Bonus, den dir das Talent Schildfokus gewährt.

## Improvisierter Nahkampf [Kampf]

Feinde werden durch die ungewöhnlichen Waffen, die du benutzt, überrascht.

**Voraussetzungen:** GAB +4

**Vorteil:** Du erhältst keine Abzüge für den Kampf mit improvisierten Nahkampfwaffen. Unbewaffnete Gegner werden von Angriffen, die du mit improvisierten Nahkampfwaffen ausführst, auf dem falschen Fuß erwischt.

**Normal:** Auf Angriffe mit improvisierten Waffen erhältst du einen Malus von -4.

## Konzentrierter Schlag [Kampf]

Du führst einen einzelnen Angriff aus, der deutlich mehr Schaden als üblich verursacht.

**Voraussetzungen:** GAB +6

**Vorteil:** Wenn du eine Angriffsaktion ausführst, kannst du einen Angriff mit deinem höchsten Grund-Angriffsbonus durchführen, der zusätzlichen Schaden verursacht. Würfle den Sachdenswürfel der Waffe zwei Mal und addiere die Ergebnisse, ehe du Boni aufgrund Stärke, Waffeneigenschaften (wie z.B. *Aufflammend*), präzisionsbasierten Schaden (wie z.B. Hinerhältiger Angriff) und sonstige Schadensboni addierst. Die zusätzlichen Schadenswürfel werden bei einem Kritischen Treffer nicht mitmultipliziert, sondern zum Gesamtergebnis addiert.

## Verteidigung zerschlagen [Kampf]

Deine Fertigkeit mit der Waffe deiner Wahl nimmt deinen Gegnern die Fähigkeit, sich zu verteidigen, wenn ihre Verteidigung bereits überwunden wurde.

**Voraussetzungen:** GAB +6; Talent: Bedrohliche Darbietung, Waffenfokus; Weitere Voraussetzungen: Umgang mit Waffen

**Vorteil:** Jeder erschütterte, verängstigte oder in Panik geratene Gegner, der von dir in dieser Runde getroffen wird, gilt bis zum Ende deiner Runde als auf dem falschen Fuß erwischt. Das umfasst alle weiteren Angriffe, die du in dieser Runde machst.

## Gorgonenfaust [Kampf]

Mit einem gut gezielten Schlag lässt du deinen Gegner zurücktaumeln.

**Voraussetzungen:** GAB +6; Talent: Skorpionsstachel, Verbesserter Waffenloser Schlag

**Vorteil:** Du führst einen einzelnen waffenlosen Nahkampfangriff gegen ein Ziel aus, dessen Geschwindigkeit verrinnert ist (z.B. durch Skorpionstachel). Der Nahkampfangriff ist als Standard-Aktion auszuführen. Bei einem Treffer verursacht dein Angriff den normalen Schaden. Außerdem gilt das Ziel deines Angriffs bis zum Ende deines nächsten Zuges als wankend, sofern ihm kein Rettungswurf gegen Zähigkeit gelingt (SG 10 + 0.5 deiner Erfahrungsstufe + dein WE-Modifikator). Bei bereits wankenden Zielen zeigt das Talent keine Wirkung.

## Verbesserter Kritischer Treffer [Kampf]

Wähle eine Waffe. Angriffe mit dieser Waffe sind besonders tödlich.

**Voraussetzungen:** GAB +8; Weitere Voraussetzungen: Umgang mit Waffe

**Vorteil:** Wenn du mit der gewählten Waffe kämpfst, verdoppelt sich deine Bedrohungschance.

**Speziell:** Du kannst das Talent Verbesserter kritischer Treffer mehrfach wählen, musst aber jedesmal eine andere Waffenart wählen.

Die Wirkung des Talents addiert sich nicht mit anderen Wirkungen, die die Bedrohungschance einer Waffe erhöhen.

## Meister der Waffenimprovisation [Kampf]

Du kannst nahezu jeden Gegenstand in eine tödliche Waffe verwandeln, sei es ein Rasiermesserscharfes Stuhlbein oder ein Mehlsack.

**Voraussetzungen:** GAB +8; Talent: Improvisierter Nahkampf oder Improvisierter Fernkampf

**Vorteil:** Du erleidest keinen Malus für die Verwendung improvisierter Waffen. Erhöhe den Schaden, den die improvisierte Waffe verursacht um eine Stufe (Bsp.: 1W4 wird zu 1W6) bis zu einer maximalen Höhe von 1W8 (bzw. 2W6, wenn es sich um eine zweihändig geführte improvisierte Waffe handelt). Die improvisierte Waffe besitzt eine Bedrohungschance von 19 - 20 und einen Schadensmultiplikator von x2.

## Kritischer-Treffer-Fokus [Kampf]

Du bist darin geschult, Schmerz zu verursachen.

**Voraussetzungen:** GAB +9

**Vorteil:** Du erhältst einen Situationsbonus von +4 auf Angriffswürfe, die zur Bestätigung von kritischen Treffern gemacht werden.

## Medusenzorn [Kampf]

Du kannst die Verwirrung deiner Gegner ausnutzen, um mehrere Treffer zu erzielen.

**Voraussetzungen:** GAB +11; Talent: Gorgonenfaust, Skorpionsstachel, Verbesserter Waffenloser Schlag

**Vorteil:** Mit einem Vollen Angriff und mindestens einem Waffenlosen Schlag kannst du zwei zusätzliche Waffenlose Schläge mit deinem höchsten Grund-Angriffsbonus ausführen. Deine waffenlosen Schläge müssen gegen einen benommenen, auf dem flaschen Fuß erwischten, gelähmten, schwankenden, betäubten oder bewusstlosen Feind ausgeführt werden.

## Verbesserter konzentrierter Schlag [Kampf]

Du kannst einen Angriff ausführen, der beträchtlichen Mehrschaden verursacht.

**Voraussetzungen:** GAB +11; Talent: Konzentrierter Schlag

**Vorteil:** Wenn du eine Angriffsaktion ausführst, kannst du einen Angriff mit deinem höchsten Grund-Angriffsbonus durchführen, der zusätzlichen Schaden verursacht. Würfle den Schadenswürfel der Waffe drei Mal und addiere die Ergebnisse, ehe du Boni aufgrund Stärke, Waffeneigenschaften (wie z.B. *Aufflammend*), präzisionsbasierten Schaden (wie z.B. Hinterhältiger Angriff) und sonstige Schadensboni addierst. Die zusätzlichen Schadenswürfel werden bei einem Kritischen Treffer nicht mitmultipliziert, sondern zum Gesamtergebnis addiert.

## Kritischer Treffer (blutend) [Kampf, Kritischer Treffer]

Deine kritischen Treffer lassen deinen Genger intensiv bluten.

**Voraussetzungen:** GAB +11; Talent: Kritischer-Treffer-Fokus

**Vorteil:** Wenn du einen kritischen Treffer mit einer Hieb- oder Stickwaffe erzielst, erleidet dein Gegner zusätzlich zum Schaden des kritischen Treffers jede Runde 2W6 Schaden durch Blutung (siehe Anhang 2 des Grundregelwerks). Der Schaden durch Blutung kann mit einem Fertigkeitwurf auf Heilkunde (SG 15) oder durch jede Art magischer Heilung angehalten werden. Die Wirkung dieses Talents ist kumulativ.

**Speziell:** Du kannst nur den Effekt eines Kritischer-Treffer-Talents zu einem kritischen Treffer hinzufügen, es sei denn du besitzt das Talent Kritischer-Treffer-Meisterschaft.

## Kritischer Treffer (kränkelnd) [Kampf, Kritischer Treffer]

Deine kritischen Treffer lassen Gegner kränkelnd werden.

**Voraussetzungen:** GAB +11; Talent: Kritischer-Treffer-Fokus

**Vorteil:** Wenn du einen kritischen Treffer erzielst, ist dein Gegner 1 Minute kränkelnd. Die Wirkung des Talents ist nicht kumulativ; weite kritische Treffer unter Einsatz dieses Talents verlängern nur die Wirkung.

**Speziell:** Du kannst nur den Effekt eines Kritischer-Treffer-Talents zu einem kritischen Treffer hinzufügen, es sei denn, du besitzt das Talent Kritischer-Treffer-Meisterschaft.

## Tödlicher Hieb [Kampf]

Mit einem gut gezielten Hieb beendest du das Leben der meisten Gegner schnell und schmerzvoll.

**Voraussetzungen:** GAB +11; KÄM 8; Talent: Verteidigung zerschlagen, Bedrohliche Darbietung, Mächtiger Waffenfokus, Waffenfokus

**Vorteil:** Du führst als Standard-Aktion mit der Waffe, für die du das Talent Mächtiger Waffenfokus besitzt, einen einzelnen Angriff gegen einen betäubten oder auf dem falschen Fuß erwischten Gegner aus. Bei einem Treffer verdoppelt sich der von dir verursachte Schaden. Außerdem verblutet das Ziel einen Punkt Konstitution (vgl. Anhang 2 des Grundregelwerks). Der zusätzliche Schaden und das Bluten werden durch kritische Treffer nicht vervielfacht.

## Kritischer Treffer (erschöpft) [Kampf, Kritischer Treffer]

Deine kritischen Treffer erschöpfen Gegner.

**Voraussetzungen:** GAB +13; Talent: Kritischer-Treffer-Fokus

**Vorteil:** Wenn du einen kritischen Treffer erzielst, ist dein Gegner für 1W4 Runden erschöpft. Dieses Talent hat keinerlei Wirkung auf bereits erschöpfte oder entkräftete Wesen.

**Speziell:** Du kannst nur den Effekt eines Kritischer-Treffer-Talents zu einem kritischen Treffer hinzufügen, es sei denn du besitzt das Talent Kritischer-Treffer-Meisterschaft.

## Kritischer Treffer (taub) [Kampf, Kritischer Treffer]

Durch deine kritischen Treffer verlieren Gegner ihr Gehör.

**Voraussetzungen:** GAB +13; Talent: Kritischer-Treffer-Fokus

**Vorteil:** Wenn du einen kritischen Treffer erzielst, verliert dein Gegner permanent sein Gehör. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf verringert die Wirkung der Taubheit auf eine Runde. Der SG des Zähigkeitswurfs ist 10 + dein Grund-Angriffsbonus. Dieses Talent hat keine Wirkung auf taube Wesen. Taubheit kann durch *Heilung*, *Regeneration* oder *Taubheit kurieren* geheilt werden.

**Speziell:** Du kannst nur den Effekt eines Kritischer-Treffer-Talents zu einem kritischen Treffer hinzufügen, es sei denn, du besitzt das Talent Kritischer-Treffer-Meisterschaft.

## Kritischer Treffer (wankend) [Kampf, Kritischer Treffer]

Deine kritischen Treffer lassen Gegner langsamer werden.

**Voraussetzungen:** GAB +13; Talent: Kritischer-Treffer-Fokus

**Vorteil:** Wenn du einen kritischen Treffer erzielst, ist dein Gegner für 1W4 Runden wankend. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf verkürzt die Dauer dieses Effekts auf 1 Runde. Der SG des Zähigkeitswurfs beträgt 10 + dein Grund-Angriffsbonus. Die Wirkung des Talents ist nicht kumulativ; weitere kritische Treffer unter Einsatz dieses Talents verlängern nur die Wirkung.

**Speziell:** Du kannst nur den Effekt eines Kritischer-Treffer-Talents zu einem kritischen Treffer hinzufügen, es sei denn, du besitzt das Talent Kritischer-Treffer-Meisterschaft.

## Kritischer Treffer (entkräftet) [Kampf, Kritischer Treffer]

Deine kritischen Treffer entkräften Gegner.

**Voraussetzungen:** GAB +15; Talent: Kritischer Treffer (erschöpft), Kritischer-Treffer-Fokus

**Vorteil:** Wenn du einen kritischen Treffer erzielst, ist dein Ziel unmittelbar entkräftet. Dieses Talent hat keinerlei Auswirkung auf Wesen, die bereits erschöpft sind.

**Speziell:** Du kannst nur den Effekt eines Kritischer-Treffer-Talents zu einem kritischen Treffer hinzufügen, es sei denn, du besitzt das Talent Kritischer-Treffer-Meisterschaft.

## Kritischer Treffer (blind) [Kampf, Kritischer Treffer]

Deine kritischen Treffer lassen deine Gegner blind werden.

**Voraussetzungen:** GAB +15; Talent: Kritischer-Treffer-Fokus

**Vorteil:** Wenn du einen kritischen Treffer erzielst, erblindet dein Gegner permanent. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf verringert diesen Effekt zu „geblendet sein“ für eine Dauer von 1W4 Runden. Der SG des Zähigkeitswurfs ist 10 + dein Grund-Angriffsbonus. Dieses Talent hat keine Wirkung bei Wesen, die zur Orientierung keine Augen verwenden oder mehr als zwei Augen besitzen (obwohl mehrere kritische Treffer in diesem Fall zu Blindheit führen können, gemäß Entscheidung des Spielleiters). Blindheit kann durch *Heilung*, *Regeneration* oder *Blindheit kurieren* geheilt werden.

**Speziell:** Du kannst nur den Effekten eines Kritischer-Treffer-Talents zu einem kritischen Treffer hinzufügen, es sei denn du besitzt das Talent Kritischer-Treffer-Meisterschaft.

## Mächtiger Konzentrierter Schlag [Kampf]

Du kannst einen einzelnen Angriff ausführen, der unglaublich Schaden verursacht.

**Voraussetzungen:** GAB +16; Talent: Verbesserter konzentrierter Schlag, Konzentrierter Schlag

**Vorteil:** Wenn du eine Angriffsaktion ausführst, kannst du einen Angriff mit deinem höchsten Grund-Angriffsbonus durchführen, der zusätzlichen Schaden verursacht. Würfle den Schadenswürfel der Waffe vier Mal und addiere die Ergebnisse, ehe du Boni aufgrund Stärke, Waffeneigenschaften (wie z.B. *Aufflammend*), präzisionsbasierten Schaden (wie z.B. Hinterhältiger Angriff) und sonstige Schadensboni addierst. Die zusätzlichen Schadenswürfel werden bei einem Kritischen Treffer nicht mitmultipliziert, sondern zum Gesamtergebnis addiert.

## Kritischer Treffer (betäubt) [Kampf, Kritischer Treffer]

Deinen kritischen Treffer betäuben Gegner.

**Voraussetzungen:** GAB +17; Talent: Kritischer-Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (wankend)

**Vorteil:** Wenn du einen kritischen Treffer erzielst, ist dein Gegner für 1W4 Runden betäubt. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf lässt den Gegner 1W4 Runden wankend sein. Der SG des Zähigkeitswurf beträgt 10 + dein Grund-Angriffsbonus. Die Wirkung dieses Talents ist nicht kumulativ; weitere kritische Treffer unter Einsatz dieses Talents verängern nur die Wirkung.

**Speziell:** Du kannst nur den Effekt eines Kritischer-Treffer-Talents zu einem kritischen Treffer hinzufügen, es sei denn, du besitzt das Talent Kritischer-Treffer-Meisterschaft.

## Gezieltes Fokussieren

Du kannst auswählen, wen die Wirkung der von dir fokussierten Energie betreffen soll.

**Voraussetzungen:** CH 13; Klassenfähigkeit: Energie fokussieren

**Vorteil:** Wenn du Energie fokussierst, kannst du eine Anzahl von Zielen in einem Gebiet auswählen, die maximal deinem CH-Modifikator entspricht. Diese Ziele werden von der von dir fokussierten Energie nicht betroffen.

**Normal:** Alle Ziele im Umkreis von 9 m sind betroffen, wenn du Energie fokussiert. Du kannst du auswählen, ob du selbst betroffen sein möchtest oder nicht.

## Ausweichen [Kampf]

Deine Ausbildung und deinen Reflexe ermöglichen es dir, schnell auf Angriffe deiner Gegner zu reagieren.

**Voraussetzungen:** GE 13

**Vorteil:** Du erhältst einen Ausweichbonus von +1 auf deine RK. Eine Bedingung, die dich deinen GE-Bonus auf die RK verlieren lässt, lässt dich auch den Bonus dieses Talents verlieren.

## Behände Bewegung

Du kannst dich über ein einzelnes Hindernis mit Leichtigkeit hinwegbewegen.

**Voraussetzungen:** GE 13

**Vorteil:** Wenn du dich bewegst, kannst du dich durch 1,50 m schwierigen Geländes pro Runde bewegen, als ob es normales Gelände wäre. Das Talent ermöglicht es dir, einen 1,50 m-Schritt in schwieriges Gelände hinein auszuführen.

## Beweglichkeit [Kampf]

Du kannst dich mit Leichtigkeit durch einen gefährlichen Nahkampf bewegen.

**Voraussetzungen:** GE 13; Talent: Ausweichen

**Vorteil:** Du erhältst einen Ausweichbonus von +4 auf deine RK gegen Gelegenheitsangriffe, die dadurch verursacht werden, dass du dich innerhalb eines berohnten Gebiets oder aus einem bedrohten Gebiet heraus bewegst. Jeder Umstand, durch den du deinen Geschicklichkeitsbonus auf deine Rüstungsklasse verlierst (falls vorhanden), lässt dich auch deine Ausweichboni verlieren.

Anders als die meisten anderen Typen von Boni, gelten Ausweichboni kumulativ.

## Schnelles Schießen [Kampf]

Du kannst einen weiteren Fernkampfangriff ausführen.

**Voraussetzungen:** GE 13; Talent: Kernschuss

**Vorteil:** Wenn du mit einer Fernkampfwaffe einen Vollen Angriff machst, kannst du die Waffe in dieser Runde ein weiteres Mal abfeuern. Wenn du das Talent Schnelles Schießen einsetzt, erhältst du auf alle Angriffswüfe einen Malus von -2.

## Aus vollem Lauf schießen [Kampf]

Du kannst dich bewegen, einen Fernkampfwaffe abfeuern, und danach weiterbewegen, bevor dein Gegner eine Chance zur Reaktion hat.

**Voraussetzungen:** GE 13; Talent: Kernschuss, Beweglichkeit, Ausweichen

**Vorteil:** Du kannst dich mit einer Vollen Aktion mit deiner Bewegungsrate bewegen und zu einem beliebigen Zeitpunkt während deiner Bewegung einen einzelnen Fernkampfangriff ausführen.

**Normal:** Du kannst dich nicht vor und nach einem Angriff bewegen.

## Betäubender Schlag [Kampf]

Du weißt genau, wo du einen Feind treffen musst.

**Voraussetzungen:** GE 13; Talent: Verbessertes Waffenloses Schlag; Weitere Voraussetzungen: WE 13

**Vorteil:** Du musst die Anwendung dieses Talents ankündigen, bevor du deinen Angriffswurf ausführt (ein misslungener Angriffswurf lässt den Angriff also scheitern). Betäubender Schlag verursacht normalen Schaden und zwingt zusätzlich deinen Gegner dazu, einen Zähigkeitswurf zu machen (SG 10 + 0.5 Erfahrungstufe deines Charakters + deinen WE-Modifikator). Ein Verteidiger, dessen Zähigkeitswurf misslingt, ist eine Runde lang betäubt (genau bis zu deiner nächsten Aktion der nächsten Runde). Ein betäubter Charakter lässt alles was er in den Händen hält fallen, kann nicht mehr handeln, verliert seinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK und erhält einen Malus von -2 auf seine RK. Für je vier Erfahrungsstufen, die dein Charakter erreicht hat (siehe dazu unter Speziell), kannst du einen solchen betäubenden Angriff einmal pro Tag verursachen. In jeder Raunde darfst du nur einen Betäubenden Schlag verursachen. Konstrukte, Schlicker, Pflanzen, Untote, körperlose Wesen und Kreaturen, die gegen kritische Treffer immun sind, können nicht betäubt werden.

**Speziell:** Manche können das Talent Betäubender Schlag auf der 1. Stufe als Bonustalent auswählen, auch wenn sie die Voraussetzungen dazu nicht erfüllen. Ein Mönch, der dieses Talent wählt, kann jeden Tag so viele betäubende Angriffe versuchen, wie er Klassenstufen als Mönch hat plus einmal je vier Stufen, die er in anderen Klassen als Mönch besitzt.

## Geschosse abwehren [Kampf]

Du kannst Pfeile und andere Projektile von ihrer Flugbahn ablenken, so dass du nicht von ihnen getroffen wirst.

**Voraussetzungen:** GE 13; Talent: Verbessertes Waffenloses Schlag

**Vorteil:** Um das Talent anzuwenden, brauchst du eine freie Hand (in der du nichts hältst). Einmal pro Runde darfst du einen Fernkampfangriff, der dich normalerweise treffen würde, abwehren und erleidest dadurch keinen Schaden. Du darfst allerdings nicht auf dem falschen Fuß stehen und musst dir des Angriffs bewusst sein. Der Versuch eine Fernkampfwaffe abzuwehren wird nicht als Aktion gewertet. Ungewöhnlich große Fernkampfwaffen (Felsbrocken, Ballistageschosse) und natürliche sowie mittels Zauber erzeugte Fernkampfangriffe können nicht abgewehrt werden.

## Verbesserter Ringkampf [Kampf]

Du bist geübt darin, andere Personen in einem Ringkampf zu verwickeln.

**Voraussetzungen:** GE 13; Talent: Verbessertes Waffenloses Schlag

**Vorteil:** Wenn du das Kampfmanöver Ringkampf ausführst, provoziert du damit keine Gelegenheitsangriffe. Außerdem erhältst du einen Bonus von +2 auf Würfe, mit denen du einen Feind in einen Ringkampf zu verwickeln versuchst. Wenn dich ein Gegner mit diesem Kampfmanöver angreift, so erhöht sich deine Kampfmanöver-Verteidigung um +2.

**Normal:** Wenn du das Kampfmanöver Ringkampf ausführst, provoziert du damit einen Gelegenheitsangriff.



## Tödliche Zielgenauigkeit [Kampf]

Du bist in der Lage, den Schwachpunkt eines Gegners genau ins Ziel zu nehmen und dadurch besonders tödliche Fernkampfangriffe auszuführen. Dafür nimmst du in Kauf, dass sich die Trefferwahrscheinlichkeit deines Angriffs verringert.

**Voraussetzungen:** GE 13; GAB +1

**Vorteil:** Du nimmst einen Malus von -1 auf aller Fernkampfangriffswürfe in Kauf, um dafür einen Bonus von +2 auf alle Schadenswürfe für Fernkampfangriffe zu erhalten. Wenn dein Grund-Angriffsbonus +4 erreicht und für jede +4 danach erhöht sich der Malus um weitere -1 und der Schadensbonus um weitere +2. Du musst dich vor deinem Angriffswurf entscheiden, ob du dieses Talent einsetzt. Die Wirkung des Talents hält dann bis zur nächsten Runde an. Der Bonusschaden bezieht sich nicht auf Berührungsangriffe oder Effekte, die keinen Trefferpunkt-Schaden verursachen.

## Tänzelnder Angriff [Kampf]

Du kannst dich flink auf einen Feind zu bewegen, diesem einen Schlag versetzen und dich wieder zurückziehen, bevor er reagieren kann.

**Voraussetzungen:** GE 13; GAB +4; Talent: Beweglichkeit, Ausweichen

**Vorteil:** Als Volle Aktion kannst du dich mit deiner Bewegungsrate bewegen und einen einzelnen Nahkampfangriff ausführen, ohne das Ziel deinen Angriffs zu einem Gelegenheitsangriff zu provozieren. Du kannst dich vor und nach dem Angriff bewegen, musst dich aber vor dem Angriff mindestens 3 m bewegt haben. Außerdem darf die komplette von dir zurückgelegte Strecke deine Bewegungsrate nicht übersteigen. Du kannst dieses Talent nicht dazu benutzen, einen Gegner anzugreifen, der zu Beginn deines Zuges direkt neben dir steht.

**Normal:** du darfst dich nicht vor und nach deinem Angriff bewegen.

## Wirbelwindangriff [Kampf]

Wie ein Derwisch schlägst Du nach allen Feinden in deiner Reichweite

**Voraussetzungen:** GE 13; GAB +4; Talent: Defensive Kampfweise, Tänzelnder Angriff, Beweglichkeit, Ausweichen; Weitere Voraussetzungen: IN 13

**Vorteil:** Wenn du einen Vollen Angriff ausführst, kannst du auf deine normalen Angriffe verzichten und stattdessen einen einzelnen Nahkampfangriff mit vollem Grund-Angriffsbonus gegen jeden Gegner in deiner Reichweite ausführen. Gegen jeden Gegner ist ein eigener Angriffswurf durchzuführen.

Wenn du das Talent Wirbelwindangriff einsetzt, verzichtest du damit außerdem auf jeden Bonus- oder Zusatzangriff, der dir durch andere Talente, Zauber oder Fähigkeiten zur Verfügung steht.

## Mächtiger Ringkampf [Kampf]

Einen Ringkampf aufrechtzuerhalten, ist für dich eine leichte Übung.

**Voraussetzungen:** GE 13; GAB +6; Talent: Verbessertes Ringkampf, Verbesserter Waffenloser Schlag

**Vorteil:** Du erhältst einen Bonus von +2 auf deine Würfe für Ringkampf. Dieser Bonus gilt zusätzlich zu dem Bonus, den dir das Talent Verbesserter Ringkampf gewährt. Sobald du ein Wesen erfolgreich in einen Ringkampf verwickelt hast, ist das Aufrechterhalten des Ringkampfs eine Bewegungs-Aktion. Das Talent ermöglicht es dir, zwei Würfe für Ringkampf pro Runde auszuführen (um deinen Gegner zu bewegen, zu verletzen oder festzuhalten). Du musst allerdings nicht zwei Würfe ablegen, es genügt ein erfolgreicher Wurf, um den Ringkampf aufrecht zu erhalten.

**Normal:** Das Aufrechterhalten des Ringkampfs ist eine Standard-Aktion.

## Kampf mit zwei Waffen [Kampf]

Du verstehst dich auf den Kampf mit einer Waffe in jeder Hand. In jeder Runde kannst du mit deiner Zweitwaffe einen zusätzlichen Angriff ausführen.

**Voraussetzungen:** GE 15

**Vorteil:** Deine Malis auf Angriffswürfe im Kampf mit zwei Waffen werden reduziert. Der Malus für deine Hauptwaffe verringert sich um +2, der für deine Zweitwaffe um +6. Siehe dazu den Abschnitt Kampf mit zwei Waffen in Kapitel 8 des Grundregelwerks.

**Normal:** Wenn du eine zweite Waffe in deiner Zweithand hältst, kannst du mit dieser Waffe in jeder Runde

einen zusätzlichen Angriff ausführen. Wenn du auf diese Art kämpfst, erleidest du einen Malus von -6 auf deinen regulären Angriff bzw. Angriffe mit deiner Haupthand und einen Malus von -10 auf den Angriff mit deiner Zweithand. Ist deine Zweithandwaffe eine leichte Waffe, werden die Mali um jeweils +2 reduziert. Ein waffenloser Schlag gilt immer als Einsatz einer leichten Waffe.

## Gemeidige Bewegung

Du bewegst dich mit Leichtigkeit über und durch Hindernisse.

**Voraussetzungen:** GE 15; Talent: Behände Bewegung

**Vorteil:** Wann immer du dich bewegst, kannst du dich pro Runde durch bis zu 4,50 m schwieriges Gelände bewegen, als ob es normales Gelände wäre. Die Wirkung dieses Talents ist kumulativ mit der des Talents Behände Bewegung (und erlaubt dir pro Runde die normale Bewegung durch bis zu 6 m schwierigen Geländes).

## Geschosse fangen [Kampf]

Anstatt einen Pfeil oder einen anderen Fernkampfangriff zur Seite zu schlagen, kannst du das Geschoss direkt aus der Luft fangen.

**Voraussetzungen:** GE 15; Talent: Geschosse abwehren, Verbesserter Waffenloser Schlag

**Vorteil:** Wenn du das Talent Geschosse fangen einsetzt, kannst du die Waffe fangen, statt sie nur abzulenken. Wurfaffen können direkt wieder auf den Angreifer zurückgeschleudert werden (obwohl du gerade nicht am Zug bist) oder für eine spätere Benutzung aufgehoben werden.

Um dieses Talent einzusetzen, musst du zumindest eine Hand freihaben (diese darf nichts halten).

## Doppelschnitt [Kampf]

Wenn du mit zwei Waffen kämpfst, kannst du deine Zweithandwaffe mit größerer Kraft einsetzen.

**Voraussetzungen:** GE 15; Talent: Kampf mit zwei Waffen

**Vorteil:** Addiere deinen Stärkebonus auf den Schaden, den du mit deiner Zweitwaffe verursachst.

**Normal:** Normalerweise addierst du nur den halben Stärkemonifikator auf den Schaden, den du mit deiner Zweithandwaffe verursachst.

## Verteidigung mit zwei Waffen [Kampf]

Während du mit zwei Waffen kämpfst, verteidigst du dich geschickt gegen gegnerische Angriffe.

**Voraussetzungen:** GE 15; Talent: Kampf mit zwei Waffen

**Vorteil:** Wenn du eine Doppelwaffe oder zwei Waffen einsetzt (ohne Berücksichtigung von natürlichen Waffen oder Waffenlosem Schlag), erhältst du einen Schildbonus von +1 auf deine RK.

Wenn du defensiv kämpfst oder die Aktion Volle Verteidigung einsetzt, steigt der Schildbonus auf +2.

## Schnell wie der Wind [Kampf]

Deine unberechenbaren Bewegungen machen es deinen Gegnern schwer, deinen Aufenthaltsort genau zu bestimmen.

**Voraussetzungen:** GE 15; GAB +6; Talent: Ausweichen

**Vorteil:** Solltest du dich bei deinem Zug mehr als 1,5 m weit bewegen, erhältst du für eine Runde eine Tarnung von 20 % gegen Fernkampfangriffe.

## Schildhieb [Kampf]

In die richtige Position gebracht, kannst du deinen Schild dazu benutzen, deine Gegner umzustößen.

**Voraussetzungen:** GE 15; GAB +6; Talent: Verbesserter Schildstoß, Kampf mit zwei Waffen; Weitere Voraussetzungen: Umgang mit Schilden

**Vorteil:** Alle Gegner, die von dir mit einem Schildstoß getroffen werden, werden gleichzeitig von einem zusätzlichen Ansturm getroffen, wodurch der normalerweise erforderliche Angriffswurf für das Kampfmanöver ersetzt wird (siehe Kapitel 8 des Grundregelwerks). Dieser Ansturm provoziert keinen Gelegenheitsangriff. Gegner, die sich wegen einer Mauer oder eines anderen Hindernisses nicht weiter zurückbewegen können,

gehen zu Boden, nachdem sie die maximal mögliche Distanz zurückgelegt haben. Du kannst wählen, ob du deinem Ziel folgst, wenn du noch einen 1,50 m-Schritt machen kannst oder ob du eine Aktion dafür aufwenden willst, dich in der gleichen Runde zu bewegen.

## Schildmeister [Kampf]

Dein meisterlicher Umgang mit Schilden ermöglicht es dir, unbehindert vom Schild zu kämpfen.

**Voraussetzungen:** GE 15; GAB +11; Talent: Schildhieb, Verbesserter Schildstoß, Kampf mit zwei Waffen; Weitere Voraussetzungen: Umgang mit Schilden

**Vorteil:** Du erhältst keinen Malus auf Angriffe mit einem Schild, während du eine andere Waffe trägst. Addiere den Verbesserungsbonus deines Schildes auf Angriffs- und Schadenswürfe für den Schild, als ob es sich dabei um einen Verbesserungsbonus für eine Waffe handelt.

## Verbesserter Kampf mit zwei Waffen [Kampf]

Du bist im Kampf mit zwei Waffen geübt.

**Voraussetzungen:** GE 17; GAB +6; Talent: Kampf mit zwei Waffen

**Vorteil:** Zusätzlich zu dem standardmäßig möglichen einzelnen Zusatzangriff mit einer Zweithandwaffe erhältst du einen zweiten solchen Angriff, allerdings verbunden mit einem Malus von -5.

**Normal:** Ohne diese Talent darfst du mit einer Zweithandwaffe lediglich einen Zusatzangriff ausführen.

## Mehrfachschuss [Kampf]

Du kannst mehrere Pfeile auf ein einzelnes Ziel abfeuern.

**Voraussetzungen:** GE 17; GAB +6; Talent: Schnelles Schießen, Kernschuss

**Vorteil:** Wenn du mit einem Bogen einen Vollen Angriff ausführst,feuerst du mit deinem ersten Angriff zwei Pfeile ab. Wenn der erste Angriff erfolgreich ist, triffst du mit beiden Pfeilen. Präzisionsbasierter Schaden (wie z.B. durch einen Hinterhältigen Angriff verursacht) und Schaden durch einen Kritischen Treffer werden nur einmal auf den Angriff angerechnet. Schadensboni durch den Gebrauch eines Kompositbogens mit einer hohen Stärkebonus, gegen den Erzfeind eines Waldläufers o.ä. werden auf beide Pfeile angerechnet. Schadensreduzierung und Resistenzen werden für jeden Pfeil separat berechnet.

## Zerreißen mit zwei Waffen [Kampf]

Wenn du mit beiden Waffen gleichzeitig zuschlägst, kannst du damit vernichtende Wunden verursachen.

**Voraussetzungen:** GE 17; GAB +11; Talent: Doppelschnitt, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Kampf mit zwei Waffen

**Vorteil:** Wenn du einen Gegner sowohl mit der in der Haupthand als auch der in der Zweithand gehaltenen Waffe triffst, verursachst du zusätzliche 1W10 Schadenspunkte + 1,5 mal deinen ST-Modifikator. Diesen zusätzlichen Schaden kannst du nur einmal in jeder Runde austeilen.

## Schnell wie der Blitz [Kampf]

Du bewegst dich so schnell, dass es für deine Gegner fast unmöglich ist, dich zu treffen.

**Voraussetzungen:** GE 17; GAB +11; Talent: Schnell wie der Wind, Ausweichen

**Vorteil:** Wenn du bei deinem Zug eine doppelte Bewegung oder einen Rückzug ausführst, erhältst du für eine Runde eine Tarnung von 50 %.

## Verbesserter Präzisionsschuss [Kampf]

Im Fernkampf sind für dich nur noch vollständige Deckung und vollständige Tarnung deiner Gegner ein Hindernis.

**Voraussetzungen:** GE 19; GAB +11; Talent: Präzisionsschuss, Kernschuss

**Vorteil:** Deine Fernkampfangriffe ignorieren jeglichen Rüstungsbonus des jeweiligen Ziels, der nicht durch vollständige Deckung entstanden ist. Das gleiche gilt für Fehlschlagchancen beim Angriff auf ein Ziel, das weniger als vollständige Tarnung besitzt. Vollständige Deckung und Vollständige Tarnung gewähren deinen

Zielen die normalen Vorteile gegen deine Fernkampfangriffe.

**Normal:** Vergleiche die normalen Regeln für die Auswirkungen von Deckung und Tarnung in Kapitel 8 des Grundregelwerks.

## Mächtiger Kampf mit zwei Waffen [Kampf]

Du hast unglaubliche Fähigkeiten im Kampf mit zwei Waffen.

**Voraussetzungen:** GE 19; GAB +11; Talent: Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Kampf mit zwei Waffen

**Vorteil:** Du erhältst einen dritten Angriff mit deiner Zweiithandwaffe, allerdings verbunden mit einem Malus von -10.

## Punktgenaues Zielen [Kampf]

Du bist in der Lage, genau auf die Schwachstellen in der Rüstung deines Gegners zu zielen.

**Voraussetzungen:** GE 19; GAB +16; Talent: Verbesserter Präzisionsschuss, Präzisionsschuss, Kernschuss

**Vorteil:** Du führst einen einzelnen Fernkampfangriff als Standard-Aktion aus. Gegen diesen Schuss verliert das Ziel jeden Bonus für Rüstung, natürliche Rüstung oder Schilde auf seine Rüstungsklasse. Wenn du dich in derselben Runde bewegst, erhältst du die Vorteile dieses Talents nicht.

## Defensive Kampfweise

Du verzichtest auf höhere Genauigkeit deiner Angriffe und verbesserst dafür deine Verteidigung.

**Voraussetzungen:** IN 13

**Vorteil:** Du kannst einen Malus von -1 auf deine Nahkampf-Angriffswürfe und Kampfmanöverwürfe in Kauf nehmen, um dafür einen Ausweichbonus von +1 auf deine Rüstungsklasse zu erhalten. Wenn dein Grund-Angriffsbonus +4 erreicht und für jede +4 danach erhöht sich der Malus um weitere -1 und der Bonus um weitere +1. Du kannst das Talent nur einsetzen, wenn du erklärst, dass du einen Angriff oder eine Volle Angriffsaktion mit deiner Nahkampfwaffe durchführst. Die Wirkung dieses Talents hält bis zur nächsten Runde an.

## Verbesserte Finte [Kampf]

Du besitzt Talent darin, deine Gegner im Kampf zu täuschen.

**Voraussetzungen:** IN 13; Talent: Defensive Kampfweise

**Vorteil:** Du kannst einen Fertigkeitwurf auf Bluffen ablegen, um im Kampf eine Finte als Bewegungs-Aktion auszuführen.

**Normal:** Eine Finte im Kamof ist eine Standard-Aktion.

## Verbessertes Entwaffnen [Kampf]

Du bist geübt darin, anderen Gegnern die Waffe aus der Hand zu schlagen.

**Voraussetzungen:** IN 13; Talent: Defensive Kampfweise

**Vorteil:** Wenn du das Kampfmanöver Entwaffnen ausführst, provoziert du damit keinen Gelegenheitsangriff. Außerdem erhältst du einen Bonus von +2 auf deine Würfe, mit denen du einen Gegner zu entwaffnen versuchst. Wenn dich ein Gegner mit diesem Kampfmanöver angreift, so erhöht sich deine Kampfmanöver-Verteidigung um +2.

**Normal:** Wenn du das Kampfmanöver Entwaffnen ausführst, provoziert du damit einen Gelegenheitsangriff.

## Verbessertes Zu-Fall-bringen [Kampf]

Du bist geübt darin, deine Gegner „auf die Matte“ zu schicken.

**Voraussetzungen:** IN 13; Talent: Defensive Kampfweise

**Vorteil:** Wenn du das Kampfmanöver Zu-Fall-bringen ausführst, provoziert du dadurch keinen Gelegenheitsangriff. Außerdem erhältst du einen Bonus von +2 auf Würfe, mit denen du einen Gegner zu Fall bringen versuchst. Wenn dich ein Gegner mit diesem Kampfmanöver angreift, so erhöht sich deine Kampfmanöver-Verteidigung um +2.

**Normal:** Wenn du das Kampfmanöver Zu-Fall-bringen ausführst, provozierst du damit einen Gelegenheitsangriff.

## Mächtige Finte [Kampf]

Du bist geschickt darin, Gegner zu verleiten, auf deine Angriffe zu überreagieren.

**Voraussetzungen:** IN 13; GAB +6; Talent: Verbesserte Finte, Defensive Kampfweise

**Vorteil:** Wenn du eine Finte verwendest, damit dein Gegner seinen GE-Bonus verliert, verliert er diesen Bonus nicht nur während deines nächstens Angriffs, sondern bis zum Beginn der folgenden Runde.

**Normal:** Ein Wesen, gegen das du eine Finte einsetzt, verliert seinen GE-Bonus während deines nächsten Angriffs.

## Mächtiges Entwaffnen [Kampf]

Du kannst einem Gegner so entwaffnen, dass seine Waffe weit weg geschleudert wird.

**Voraussetzungen:** IN 13; GAB +6; Talent: Verbessertes Entwaffnen, Defensive Kampfweise

**Vorteil:** Du erhältst einen Bonus von +2 auf deine Würfe für Entwaffnen. Dieser Bonus gilt zusätzlich zu dem Bonus, den dir das Talent Verbessertes Entwaffnen gewährt. Wenn du einen Gegner erfolgreich entwaffnest, wird seine Waffe in zufälliger Richtung 5 m weit weg von ihrem bisherigen Besitzer geschleudert.

**Normal:** Durch Entwaffnen verlorene Waffen und Gegenstände landen zu Füßen des entwaffneten Wesens.

## Mächtiges Zu-Fall-bringen [Kampf]

Du kannst Angriffe als freie Aktion gegen Gegner durchführen, die du zu Fall gebracht hast.

**Voraussetzungen:** IN 13; GAB +6; Talent: Verbessertes Zu-Fall-bringen, Defensive Kampfweise

**Vorteil:** Du erhältst einen Bonus von +2 auf deine Würfe für Zu-Fall-bringen. Dieser Bonus gilt zusätzlich zu dem Bonus, den dir das Talent Verbessertes Zu-Fall-bringen gewährt. Wenn du einen Gegner zu Fall bringst, so können gegen ihn Gelegenheitsangriffe ausgeführt werden.

**Normal:** Wesen erleiden keine Gelegenheitsangriffe, wenn sie zu Fall gebracht werden.

## Entsatteln [Kampf]

Du verstehst dich darauf, deine reitenden Gegner aus dem Sattel zu heben.

**Voraussetzungen:** ST 13; Talent: Berittener Kampf, Heftiger Angriff, Verbesserter Ansturm; Weitere Voraussetzungen: 1 Rang in Reiten

**Vorteil:** Wenn du beritten und mit einer Lanze bewaffnet einen Gegner angreifst, löse den Angriff normal aus. Wenn der Angriff erfolgreich ist, kannst du sofort zusätzlich zum normalen Schaden einen freien Ansturmversuch unternehmen. Wenn auch dieser erfolgreich ist, wird der Gegner von seinem Reittier geworfen und landet liegend in einem Nachbarfeld auf der von dir abgewandten Seite seines Reittiers.

## Doppelschlag [Kampf]

Du triffst mit einem Schwung deiner Waffe zwei nebeneinander stehende Gegner.

**Voraussetzungen:** ST 13; Talent: Heftiger Angriff

**Vorteil:** Führe als Standard-Aktion einen einzelnen Nahkampfangriff gegen einen Feind in deiner Reichweite aus. Bei einem Treffer fügst du diesem Feind Schaden zu und kannst einen weiteren Angriff auf einen Feind ausführen, der neben dem ersten Feind steht und sich ebenfalls in deiner Reichweite befindet. Mit diesem Talent kannst du pro Runde nur einen Zusatzangriff ausführen. Wenn du dieses Talent anwendest, so erleidest du bis zur nächsten Runde einen Malus von -2 auf deine Rüstungsklasse.

## Heftiger Angriff [Kampf]

Du opferst einen Teil deiner Zielgenauigkeit für größere Stärke und machst so außerordentlich tödliche Nahkampfangriffe.

**Voraussetzungen:** ST 13; GAB +1

**Vorteil:** Du kannst wählen, einen Malus von -1 auf alle Nahkampf-Angriffswürfe und Kampfmanöver-Würfe

zu erhalten. Dafür gewinnst du einen Bonus von +2 auf alle Nahkampf-Schadenswürfe. Dieser Schadensbonus erhöht sich nochmal um die Hälfte (+50%), wenn du eine zweihändige Waffe, eine einhändige mit zwei Händen geführte Waffe oder eine natürliche Waffe verwendest, die einen 1,5-fachen Stärke-Modifikator auf den Schadenswurf verleiht. Umgekehrt wird der Schadensbonus halbiert, wenn der Angriff mit einer Zweihandwaffe oder einer natürlichen Zweitwaffe ausgeführt wird. Wenn dein Grund-Angriffsbonus +5 erreicht und für jede +4 danach erhöht sich der Malus um weitere -1 und der Schadensbonus um weitere +2. Du musst dich vor dem Angriffswurf entscheiden, ob du dieses Talent einsetzen möchtest. Seine Wirkung dauert bis zu deinem nächsten Zug an. Der Bonusschaden gilt nicht für Berührungsangriffe oder Effekte, die keinen Trefferpunktschaden verursachen.

## Verbesserter Ansturm [Kampf]

Du bist geschickt darin, deine Feinde zurückzudrängen.

**Voraussetzungen:** ST 13; GAB +1; Talent: Heftiger Angriff

**Vorteil:** Wenn du das Kampfmanöver Ansturm durchführst, provozierst du keinen Gelegenheitsangriff. Außerdem erhältst du einen Bonus von +2 auf deine Kampfmanöver-Verteidigung, wenn ein Gegner einen Ansturm gegen dich versucht.

**Normal:** Du provozierst einen Gelegenheitsangriff, wenn du das Kampfmanöver Ansturm ausführst.

## Verbessertes Gegenstand zerschmettern [Kampf]

Du bist darin geübt, Waffen und Rüstungen deiner Feinde zu beschädigen.

**Voraussetzungen:** ST 13; GAB +1; Talent: Heftiger Angriff

**Vorteil:** Wenn du das Kampfmanöver Gegenstand zerschmettern ausführst, provozierst du dadurch keinen Gelegenheitsangriff. Außerdem erhältst du einen Bonus von +2 auf Würfe, mit denen du einen Gegenstand beschädigen willst. Wenn dich ein Gegner mit diesem Kampfmanöver angreift, so erhöht sich deine Kampfmanöver-Verteidigung um +2.

**Normal:** Wenn du das Kampfmanöver Gegenstand zerschmettern ausführst, provozierst du damit einen Gelegenheitsangriff.

## Verbessertes Überrennen [Kampf]

Du bist geschickt darin, deine Gegner zu überrennen.

**Voraussetzungen:** ST 13; GAB +1; Talent: Heftiger Angriff

**Vorteil:** Wenn du das Kampfmanöver Überrennen ausführst, provozierst du dadurch keinen Gelegenheitsangriff. Außerdem erhältst du einen Bonus von +2 auf Würfe, mit denen du einen Feind zu überrennen versuchst. Wenn dich ein Gegner mit diesem Kampfmanöver angreift, so erhöht sich deine Kampfmanöver-Verteidigung um +2. Ziele eines Überrennungsversuchs von dir können nicht wählen, dir auszuweichen.

**Normal:** Wenn du das Kampfmanöver Überrennen ausführst, provozierst du damit einen Gelegenheitsangriff.

## Rundumschlag [Kampf]

Mit einem mächtigen Schwung deiner Waffe schlägst du nach mehreren nebeneinander stehenden Gegner gleichzeitig.

**Voraussetzungen:** ST 13; GAB +4; Talent: Doppelschlag, Heftiger Angriff

**Vorteil:** Du führst einen einzelnen Angriff mit vollem Grund-Angriffsbonus gegen einen Feind in deiner Reichweite als Standard-Aktion aus. Bei einem Treffer verursacht dein Angriff den normalen Schaden. Zusätzlich kannst du einen weiteren Angriff mit vollem Grund-Angriffsbonus gegen einen Feind ausführen, der neben dem vorherigen Gegner und ebenfalls in deiner Reichweite steht. Solange du weiter triffst, kannst du wiederum einen neben dem vorherigen Feind stehenden Gegner angreifen, solange auch dieser in deiner Reichweite ist. Mit diesem Talent kannst du einen einzelnen Feind aber nur einmal pro Runde angreifen. Wenn du dieses Talent nutzt, erleidest du bis zu nächsten Runde einen Malus von -2 auf deine Rüstungsklasse.

## Mächtiger Ansturm [Kampf]

Deine Ansturm-Angriffe bringen Gegner aus dem Gleichgewicht.

**Voraussetzungen:** ST 13; GAB +6; Talent: Verbesserter Ansturm, Heftiger Angriff

**Vorteil:** Du erhältst einen Bonus von +2 auf deine Würfe für Ansturm. Dieser Bonus gilt zusätzlich zu dem Bonus, den dir das Talent Verbesserter Ansturm gewährt. Wenn du einen Ansturm gegen einen Gegner durchführst und ihn zurückdrängst, so verursacht er mit seiner Bewegung Gelegenheitsangriffe durch alle deine Verbündeten (nicht aber durch dich) gegen sich.

**Normal:** Wesen, die durch einen Ansturm zurückgedrängt werden, verursachen keine Gelegenheitsangriffe gegen sich.

## Mächtiges Gegenstand zerschmettern [Kampf]

Deine vernichtenden Schläge durchdringen Waffen, Rüstungen und ihre Träger und fügen Gegenstand und Träger mit einem fürchterlichen Schlag Schaden zu.

**Voraussetzungen:** ST 13; GAB +6; Talent: Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Heftiger Angriff

**Vorteil:** Du erhältst einen Bonus von +2 auf deine Würfe für Gegenstand zerschmettern. Dieser Bonus gilt zusätzlich zu dem Bonus, den dir das Talent Verbessertes Gegenstand zerschmettern gewährt. Wenn du eine Waffe, einen Schild oder eine Rüstung zerschmetterst, um sie zu zerstören, wird der überschüssige Schaden auf den Träger des jeweiligen Gegenstands übertragen. Wenn du dich entscheidest, den Gegenstand nicht weiter als auf einen verbleibenden Trefferpunkt zu beschädigen, so wird kein Schaden auf den Träger übertragen.

## Mächtiges Überrennen [Kampf]

Gegner müssen zur Seite springen, um deinen gefährlichen Anriffen auszuweichen.

**Voraussetzungen:** ST 13; GAB +6; Talent: Verbessertes Überrennen, Heftiger Angriff

**Vorteil:** Du erhältst einen Bonus von +2 auf deine Würfe für Überrennen. Dieser Bonus gilt zusätzlich zu dem Bonus, den dir das Talent Verbessertes Überrennen gewährt. Wenn du Gegner überrennst und sie durch den Angriff zu Boden geworfen werden, unterliegen sie Gelegenheitsangriffen.

**Normal:** Wesen, die durch Überrennen zu Boden geworfen werden, lösen keine Gelegenheitsangriffe aus.

## In Tiergestalt zaubern

Du kannst auch dann Zauber wirken, wenn du dich in einer Form befindest, die das Wirken von Zaubern eigentlich nicht zulässt.

**Voraussetzungen:** WE 13; Klassenfähigkeit: Tiergestalt

**Vorteil:** Du kannst auch in Tiergestalt die verbalen und Gestenkomponenten deiner Zauber vollenden. Dabei ersetzt du die benötigten verbalen und Gestenkomponenten des Zaubers durch verschiedene Geräusche und Bewegungen.

Auch kannst du alle Materialkomponenten und Foki einsetzen, die du besitzt, selbst wenn die jeweiligen Gegenstände mit deiner neuen Gestalt verschmolzen sind. Das Talent erlaubt es dir allerdings nicht, magische Gegenstände zu verwenden, solange du dich in einer Gestalt befindest, die diese im Normalfall nicht benutzen könnte. Auch erhältst du durch das Talent nicht die Fähigkeit, in Tiergestalt zu sprechen.