



*Destiny
Gear*

Talentealmach

Verfasst von Firemaster640

Inhaltsverzeichnis

1. Erklärungen zu den Talenten	5
2. Volkstalente	6
3. Klassentalente	8
3.1 Magier	8
3.2 Gläubiger.....	8
3.3 Krieger.....	8
3.4 Schurke.....	8
4. Hintergrundtalente	9
5. Freie Talente	12

1. Erklärungen zu den Talenten

Talente machen einen großen Teil eines Charakters aus, durch diese Talente erhält dieser Vorteile oder kann verschiedene Handlungen ausführen. Es wird hierbei unterschieden zwischen Aktiven und Passiven Talente. Wie auch der Name sagt sind die Aktiven Talente Handlungen im Spielfluss und die Passiven Talente geben Vorteile im Spiel.

Des weiteren werden die Talente unter vier Kategorien einsortiert: Volkstalente, die durch das Volk gegeben sind. Klassentalente, die Lernbar werden durch die gewählte Klasse. Hintergrundtalente, die durch den Hintergrund des Charakters entstehen und Freie Talente. Die Freien Talente können alle Charakter lernen, wenn sie die Anforderungen erfüllen.

Für den Erwerb eines Talent es gibt es zwei Wege: Zu einen mal durch den Levelaufstieg. Ein Charakter erhält zuerst einmal bei der Erstellung sein erstes Talent, danach auf den Stufen: 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18 und 20. Die zweite Möglichkeit ein Talent zu erhalten ist durch das Roleplay in Rücksprache mit dem Spielleiter. Ein Beispiel: Ein Spieler möchte mehr Zaubersprüche lernen und geht deswegen zu einem Magier der ihn diese Beibringen soll. Er zahlt einen Berg an Gold und wird von diesem Magier unterrichtet. Um dieses Talent zu erlernen benötigt er jedoch weiterhin die Anforderungen des Talents.

Um in dieser großen Liste der Talente einen Überblick zu behalten, sind die Talente Alphabetisch sortiert und die freien Talente sind zusätzlich mit einem Symbol klassifiziert. Die verwendeten Symbole sind:

-  Kampf Talent
-  Magie Talent
-  Unterstützung Talent

Magie Talente ermöglichen das Wirken von Zaubern aus dem Zauberbuch, für die Zauber schaut im Zauberbuch nach.

2. Volkstalente

Name	Anforderung Typ	Beschreibung
Amphibisch	Fischmensch Passiv	Der Charakter ist in der Lage Luft und Wasser zu atmen.
Anpassbar	Mensch Passiv	Der Charakter erhält weitere 20 Fähigkeitspunkte bei seiner Erstellung, diese Punkte werden getrennt von den 15 bei der Erstellung verteilt.
Brutal	Ork Aktiv	Sonderaktion: Der Charakter erhält einen kleinen Nachteilwürfel auf jeden Trefferwürfel und einen großen Vorteilwürfel auf jeden Schadenswurf.
Dunkelsicht	Zwerg, Fischmensch oder Dämonenblüter Passiv	Der Charakter kann auch im Dunkeln sehen und erhält somit keinen Nachteil im Dunkeln.
Einklang der Natur	Elf Passiv	Alle Handlungen die in der Natur stattfinden, bei denen sich bewegt wird erhalten einen kleinen Vorteil.
Gewandt	Halbling Passiv	Der Charakter erhält einen Vorteilwürfel bei allen Trefferwürfen im Nahkampf.
Groß	Ork Passiv	Ein Charakter erhält einen Vorteil bei allen Manövern die mit der Körperkraft einhergehen.
Klein	Zwerg, Halbling oder Gnom Passiv	Der Charakter erhält im Nahkampf einen kleinen Vorteilwürfel bei allen Rüstungswürfen.

Name	Anforderung Typ	Beschreibung
Magiebegabung	Gnom Passiv	Der Charakter erhält einen Vorteilswürfel bei allen Schadenswürfen beim Zaubern.
Meditation	Elf oder Dämonenblüter Aktiv	Der Charakter kann beim Rasten anstatt zu schlafen meditieren. Hierdurch benötigt der Charakter nur die Hälfte der Zeit zum ruhen.
Vielfältig	Mensch Passiv	Der Charakter erhält weitere 5 Attributspunkte bei seiner Erstellung, diese Punkte werden getrennt von den 7 bei der Erstellung verteilt.

3. Klassentalente

Wichtige Erinnerung zuvor: Die Klassentalente werden nicht automatisch gelernt!

3.1 Magier

Name	Anforderung Typ	Beschreibung
Andauernde Magie	Magier Stufe 5 Passiv	Die Magiepunktekosten für Zauber werden folgend reduziert: Lehrling – 1 Punkt Adept – 3 Punkte Experte – 5 Punkte Meister – 7 Punkte
Arkane Lehre	Magier Stufe 1 Passiv	Der Magier erhält einen großen Vorteil bei Manövern mit Arkane Kunde.
Durchschlagende Zauber	Magier Stufe 7 Passiv	Der Magier erhält einen kleinen Vorteilswürfel bei allen Zaubern auf den Schadenswurf.
Regenerierende Zauber	Magier Stufe 10 Passiv	Kritische Treffer mit einem Zauber kosten keine Magiepunkte. Kritische Treffer mit einem Zauber lösen keinen kritischen Treffer aus.

3.2 Gläubiger

Name	Anforderung Typ	Beschreibung
Göttliche Gnade	Gläubiger Stufe 10 Passiv	Versucht ein Gläubiger einen Charakter wiederzubeleben, beginnt er mit einem Vorteilswürfel.
Göttlicher Schutz	Gläubiger Stufe 5 Passiv	Der Gläubiger erhält einen kleinen Vorteilswürfel auf alle Rüstungswürfe.
Göttlicher Segen	Gläubiger Stufe 7 Passiv	Der Gläubiger erhält einen kleinen Vorteilswürfel bei allen gewirkten Heilungszauber.
Tiefer Glaube	Gläubiger Stufe 1 Passiv	Der Gläubiger erhält einen großen Vorteil bei Manövern mit Glauben.

3.3 Krieger

Name	Anforderung Typ	Beschreibung
Abtrennende Hiebe	Krieger Stufe 7 Passiv	Trifft ein Krieger mit einem Volltreffer erhält das getroffene Ziel anstatt eines zusätzlichen Wurfes eine blutende Wunde.
Erste Hilfe	Krieger Stufe 1 Aktiv	Aktion: Der Krieger versorgt seine Wunden. Er wird geheilt in Höhe eines doppelten Konditionswurfes.
Gestählter Körper	Krieger Stufe 10 Passiv	Reduziert jeden erlittenen Schaden um zwei Punkte.
Geübter Kampf	Krieger Stufe 5 Passiv	Der Krieger erhält einen großen Vorteil in Manövern mit Nahkampf.

3.4 Schurke

Name	Anforderung Typ	Beschreibung
Flinke Füße	Schurke Stufe 1 Passiv	Die Initiative eines Schurken erhöht sich um einen Geschick-Bonuswert.
Schleicher	Schurke Stufe 5 Passiv	Der Schurke erhält einen großen Vorteil bei allen Manövern mit Heimlichkeit.
Skorpionlehre	Schurke Stufe 10 Passiv	Wenn der Schurke ein Ziel angreift und trifft verbleibt beim Ziel der Zustand „Vergiftet“.
Treffsicher	Schurke Stufe 7 Passiv	Der Schurke erhält bei allen Trefferwürfen einen kleinen Vorteilswürfel.

4. Hintergrundtalente

Name	Anforderung Typ	Beschreibung
Adelsgeheiß	Ritter Passiv	Der Charakter ist im Auftrag eines Königs, andere Charakter zollen ihn schneller Respekt.
Aristokratie	Höfling Passiv	Der Charakter erhält Zugang zu Königlichen Gemächern und erhält einen kleinen Vorteil bei der Kommunikation mit Staatsdienern.
Belesen	Lehrer Passiv	Der Charakter erhält einen kleinen Vorteil in allen Wissen Manövern.
Beobachter	Späher Passiv	Der Charakter erhält stets einen Vorteil auf Manöver mit Wahrnehmung.
Berserker	Barbar Aktiv	Sonderaktion: Der Charakter greift ein zweites mal in dieser Runde an. Er erhält einen kleinen Nachteilswürfel auf seinen Treffer- und Schadenswurf.
Einflussnahme	Dorfvorsteher Passiv	Der Charakter erhält einen kleinen Vorteil bei Manövern mit Kommunikation.
Frontkämpfer	Soldat Passiv	Der Charakter erhält einen kleinen Vorteilswürfel bei allen Trefferwürfen.
Fülle der Natur	Einsiedler Passiv	Der Charakter findet mithilfe eines einfachen Manövers (Natur und Weisheit) stets Nahrung in der Natur.

Name	Anforderung Typ	Beschreibung
Gebet	Priester Aktiv	Der Charakter kann zu seiner Götze beten, er erhält nach seinem Gebet Magiepunkte in Höhe seines Weisheitsbonuswertes zurück.
Glaubenshiebe	Mönch Passiv	Der Charakter erhält bei allen Waffenlosen Angriffen einen Bonus im Schadenswurf in Höhe seines Glaubenswürfel.
Heilkünste	Mediziner Passiv	Heilt der Charakter sich selbst oder einen anderen Charakter erhält er einen Vorteilswürfel für die Ermittlung der Heilwirkung. Dieses Talent löst auch aus, wenn ein Status geheilt wird.
Himmelkunde	Seemann Aktiv	Der Charakter kennt sich gut mit dem Himmel aus. Er erhält somit bei allen Meteorologischen, Orientierenden und Zeiteinschätzenden Manövern einen Vorteilswürfel.
Spuren lesen	Jäger Passiv	Der Charakter erhält einen großen Vorteil bei der Verfolgung, Orientierung im Freien.
Tiersprache	Druide Aktiv	Ein Charakter kann direkt mit einem Tier sprechen. Das Tier versteht den Charakter und der Charakter das Tier.
Verbesserung	Handwerker Aktiv	Der Charakter kann für einen Tag lang eine Rüstung oder eine Waffe einen Bonus um +1 auf alle seine Würfe geben.

Name	Anforderung Typ	Beschreibung
Verkleidung	Assassine, Flüchtling oder Krimineller Passiv	Versucht sich der Charakter zu verbergen oder zu verstellen erhält er einen großen Vorteilswürfel.
Verteidiger	Wache Passiv	Der Charakter erhält einen kleinen Vorteilswürfel bei allen Rüstungswürfen.
Wandersmann	Barde Passiv	Der Charakter erhält einen kleinen Vorteilswürfel bei allen Wissensfähigkeiten im Kontakt zu anderen Charakteren.
Wüten	Stammeskrieger Aktiv	Aktion: Ein Charakter führt einen massiven Angriff aus. Dieser Angriff hat einen Nachteil im Trefferwurf und einen großen Vorteil im Schadenswurf.
Zauberforscher	Weiser Passiv	Der Charakter erhält stets die doppelte Menge an Magiepunkte zurück.
Zweizüngig	Händler Passiv	Der Charakter erhält einen großen Vorteil bei allen Versuchen zum Feilschen und Betrügen.

5. Freie Talente

Name	Anforderung Typ	Beschreibung	
Abenteurer Magie (Lehrling)	Arkane Kunde 20 Passiv	Der Charakter erhält Zugriff auf die Zauber der Kategorie Abenteurer Magie (Lehrling).	★
Abenteurer Magie (Adept)	Arkane Kunde 40 Passiv	Der Charakter erhält Zugriff auf die Zauber der Kategorie Abenteurer Magie (Adept).	★
Ableitender Hieb	Nahkampf 20 Aktiv	Erfordert eine Nahkampfwaffe Aktion: Der Charakter führt einen Angriff aus. Das Ziel erhält einen Nachteilswürfel auf seinen Rüstungswurf für eine Runde.	⚔
Akrobat	Geschick 30 Passiv	Der Charakter erhält einen kleinen Vorteil bei Athletikwürfen.	⚡
Arbeitsam	Kondition 30 Passiv	Der Charakter erhält einen kleinen Vorteilswürfel bei allen Bergungsmanövern.	⚡
Arkane Zauber (Adept)	Arkane Kunde 40 Passiv	Der Charakter erhält Zugriff auf die Zauber der Kategorie Arkane Zauber (Adept).	★
Arkane Zauber (Experte)	Arkane Kunde 60 Passiv	Der Charakter erhält Zugriff auf die Zauber der Kategorie Arkane Zauber (Experte).	★
Arkane Zauber (Meister)	Arkane Kunde 80 Passiv	Der Charakter erhält Zugriff auf die Zauber der Kategorie Arkane Zauber (Meister).	★

Name	Anforderung Typ	Beschreibung	
Ausweichend	Geschick 60 Passiv	Wird ein Kettenhemd, Lederrüstung oder keine Rüstung getragen erhält der Charakter +3 auf seinen Rüstungswurf.	⌘
Beschworene Arkane Waffe	Arkane Kunde 30 Aktiv	Um diese Sonderaktion verwenden zu können, muss der Charakter zuerst eine Waffe opfern. Diese Waffe darf kein Zauberstab oder Zepter sein. Sonderaktion: Der Charakter beschwört die geopfert Waffe aus magischer Energie bestehend. Sie verwendet als Schadenswürfel Intelligenz anstatt Stärke oder Geschick. Die Restlichen Würfel sind entsprechend der geopferten Waffe.	⌘
Beschworene Göttliche Waffe	Glaube 30 Aktiv	Um diese Sonderaktion verwenden zu können, muss der Charakter zuerst eine Waffe opfern. Diese Waffe darf kein Zauberstab oder Zepter sein. Sonderaktion: Der Charakter beschwört die geopfert Waffe aus magischer Energie bestehend. Sie verwendet als Schadenswürfel Charisma anstatt Stärke oder Geschick. Die Restlichen Würfel sind entsprechend der geopferten Waffe.	⌘

Name	Anforderung Typ	Beschreibung	
Doppelzauber	Weisheit 60 Aktiv	Aktion: Der Charakter kann zwei Zauber hintereinander wirken.	★
Elementzauber (Lehrling)	Arkane Kunde 20 Passiv	Der Charakter erhält Zugriff auf die Zauber der Kategorie Elementzauber (Lehrling).	★
Elementzauber (Adept)	Arkane Kunde 40 Passiv	Der Charakter erhält Zugriff auf die Zauber der Kategorie Elementzauber (Adept).	★
Elementzauber (Experte)	Arkane Kunde 60 Passiv	Der Charakter erhält Zugriff auf die Zauber der Kategorie Elementzauber (Experte).	★
Elementzauber (Meister)	Arkane Kunde 80 Passiv	Der Charakter erhält Zugriff auf die Zauber der Kategorie Elementzauber (Meister).	★
Entwaffnen	Nahkampf 40 oder Fernkampf 40 Aktiv	Aktion: Der Charakter führt ein Manöver aus. Wurf entsprechend dem Trefferwurf der Waffe gegen den Rüstungswürfel des Zieles. Ist der Wurf erfolgreich, wird der Gegner entwaffnet, solange die Waffe nicht „angewachsen“ ist.	✂
Finte	Geschick 40 Aktiv	Aktion: Der Charakter täuscht einen Angriff vor und erhält für seinen eigentlichen Angriff einen Vorteilswürfel im Trefferwurf.	✂

Name	Anforderung Typ	Beschreibung	
Flügel	Glaube 100 Passiv	Der Charakter erhielt für seinen Glauben Flügel. Er fliegt jetzt anstatt zu Laufen. Seine Laufreichweite wird nun mit seinem Glauben ausgerechnet.	⌘
Gebildet	Intelligenz 30 Passiv	Der Charakter erhält einen kleinen Vorteilswürfel bei allen Wissenswürfen.	⌘
Gedankenlesen	Charisma 80 Aktiv	Der Charakter kann mit einem schweren Manöver (Charisma + Kommunikation) die Gedanken anderer Figuren lesen.	⌘
Geschickte Fußarbeit	Geschick 40 Passiv	Vor dem Kampfbeginn würfelt der Charakter einen W4 und addiert diesen Wert auf seine Initiative.	⌘
Geschosse fangen	Geschick 60 Passiv	Wird der Charakter mit einem Bogen oder einer Armbrust abgeschossen und sein Rüstungswurf ist um drei Punkte höher als der Trefferwurf des Angreifers wird das Geschoss aufgefangen. Es darf kein Kettenpanzer, Plattenpanzer, Schild oder Turmschild getragen werden.	⌘

Name	Anforderung Typ	Beschreibung	
Gesungener Zauber	Kommunikation 50 Aktiv	Aktion: Der Charakter weitet einen Zauber auf die gesamte Gruppe aus. Die Magiepunktekosten verdoppeln sich. Mögliche Zaubergruppen zur Verwendung: - Glaubenszauber - Lichtzauber - Schutzmagie	☆
Geübte Schläge	Nahkampf 40 Passiv	Der Charakter erhält einen kleinen Vorteil auf seine Trefferwürfe im Nahkampf.	⌘
Geübte Schüsse	Fernkampf 40 Passiv	Der Charakter erhält einen kleinen Vorteil auf seine Trefferwürfe im Fernkampf.	⌘
Glaubenszauber (Adept)	Glaube 40 Passiv	Der Charakter erhält Zugriff auf die Zauber der Kategorie Glaubenszauber (Adept).	☆
Glaubenszauber (Experte)	Glaube 60 Passiv	Der Charakter erhält Zugriff auf die Zauber der Kategorie Glaubenszauber (Experte).	☆
Glaubenszauber (Meister)	Glaube 80 Passiv	Der Charakter erhält Zugriff auf die Zauber der Kategorie Glaubenszauber (Meister).	☆
Goldene Kehle	Charisma 30	Der Charakter erhält einen kleinen Vorteilswürfel bei Kommunikationswürfen.	⌘
Göttliche Flammen Zauber (Experte)	Glaube 60 & Arkane Kunde 60 Passiv	Der Charakter erhält Zugriff auf die Zauber der Kategorie Göttliche Flammenzauber (Experte).	☆

Name	Anforderung Typ	Beschreibung	
Göttliche Flammen Zauber (Meister)	Glaube 80 & Arkane Kunde 80 Passiv	Der Charakter erhält Zugriff auf die Zauber der Kategorie Göttliche Flammenzauber (Meister).	★
Gutes Gehör	Nur Stufe 1 Passiv	Der Charakter erhält einen großen Vorteilswürfel bei Wahrnehmungswürfen.	⌘
Himmelsblitz Zauber (Experte)	Glaube 60 & Arkane Kunde 60 Passiv	Der Charakter erhält Zugriff auf die Zauber der Kategorie Himmelsblitz (Experte).	★
Himmelsblitz Zauber (Meister)	Glaube 80 & Arkane Kunde 80 Passiv	Der Charakter erhält Zugriff auf die Zauber der Kategorie Himmelsblitz (Meister).	★
Hinterhältige Angriffe	Heimlichkeit 20 Passiv	Wird der Gegner von der Seite oder von hinten angegriffen erhält der Charakter einen Vorteilswürfel auf den Trefferwurf und dem Schadenswurf.	⌘
Im Schatten geboren	Geschick 30 Passiv	Der Charakter erhält einen kleinen Vorteilswürfel bei allen Heimlichkeitsmanövern.	⌘
Immunität (Blitz)	Weisheit 40 Passiv	Der Charakter ist immun gegen Blitzschaden.	⌘
Immunität (Dunkel)	Weisheit 60 Passiv	Der Charakter ist immun gegen Dunkelschaden.	⌘
Immunität (Eis)	Weisheit 40 Passiv	Der Charakter ist immun gegen Eisschaden.	⌘
Immunität (Erde)	Weisheit 40 Passiv	Der Charakter ist immun gegen Erdschaden.	⌘

Name	Anforderung Typ	Beschreibung	
Immunität (Feuer)	Weisheit 40 Passiv	Der Charakter ist immun gegen Feuerschaden.	⌘
Immunität (Gift)	Kondition 60 Passiv	Der Charakter ist immun gegen Gift.	⌘
Immunität (Heilig)	Weisheit 60 Passiv	Der Charakter ist immun gegen Heiligen Schaden.	⌘
Immunität (Krankheiten)	Kondition 40 Passiv	Der Charakter ist immun gegen Krankheiten.	⌘
Immunität (Lähmung)	Kondition 60 Passiv	Der Charakter ist immun gegen Lähmung.	⌘
Kampf mit zwei Waffen	Geschick 40 Passiv	Kämpft der Charakter mit zwei Waffen erhält er keinen Abzug auf seine zweite Waffe.	⌘
Klingenzauber I	Arkane Kunde 60 & Nahkampf 40 Aktiv	Sonderaktion: Auf die geführte Nahkampfwaffe wird ein Zauber der Stufe Lehrling gewirkt. Dieser Zauber entfaltet seine Wirkung beim Treffen. Nach Rundenende verliert die Waffe diesen Effekt wieder. Der Zauber benötigt keinen eigenen Trefferwurf.	★ ⚔
Klingenzauber II	Arkane Kunde 80 & Nahkampf 60 Aktiv	Sonderaktion: Auf die geführte Nahkampfwaffe wird ein Zauber der Stufe Adept gewirkt. Dieser Zauber entfaltet seine Wirkung beim Treffen. Nach Rundenende verliert die Waffe diesen Effekt wieder. Der Zauber benötigt keinen eigenen Trefferwurf.	★ ⚔

Name	Anforderung Typ	Beschreibung	
Konter	Nahkampf 50 Passiv	Wird der Charakter im Nahkampf angegriffen, greift er automatisch mit einem großen Nachteil zurück an.	⌘
Lichtzauber (Meister)	Arkane Kunde 80 Passiv	Der Charakter erhält Zugriff auf die Zauber der Kategorie Lichtzauber (Meister).	★
Lichtzauber (Adept)	Arkane Kunde 40 Passiv	Der Charakter erhält Zugriff auf die Zauber der Kategorie Lichtzauber (Adept).	★
Lichtzauber (Experte)	Arkane Kunde 60 Passiv	Der Charakter erhält Zugriff auf die Zauber der Kategorie Lichtzauber (Experte).	★
Lichtzauber (Lehrling)	Arkane Kunde 20 Passiv	Der Charakter erhält Zugriff auf die Zauber der Kategorie Lichtzauber (Lehrling).	★
Magische Haut	Weisheit 40 Passiv	Erleidet der Charakter Schaden und besitzt noch Magiepunkte werden zuerst die Magiepunkte abgezogen anstatt der Lebenspunkte.	⌘
Magischer Begleiter	Glaube 30 oder Arkane Kunde 30 Passiv	Der Charakter kann einen magischen Begleiter rufen, der für ihn Mitkämpft. Der Stärkegrad des Begleiters ist gleich des Charakters.	★
Magokrat	Nur Level 1 Passiv	Erhöht die maximalen Magiepunkte um zwei pro Stufe.	⌘
Naturfreund	Intelligenz 30 Passiv	Der Charakter erhält einen kleinen Vorteil bei Naturwürfen.	⌘

Name	Anforderung Typ	Beschreibung	
Naturmagie (Adept)	Glaube 40 Passiv	Der Charakter erhält Zugriff auf die Zauber der Kategorie Naturmagie (Adept).	★
Naturmagie (Experte)	Glaube 60 Passiv	Der Charakter erhält Zugriff auf die Zauber der Kategorie Naturmagie (Experte).	★
Naturmagie (Lehrling)	Glaube 20 Passiv	Der Charakter erhält Zugriff auf die Zauber der Kategorie Naturmagie (Lehrling).	★
Naturmagie (Meister)	Glaube 80 Passiv	Der Charakter erhält Zugriff auf die Zauber der Kategorie Naturmagie (Meister).	★
Nekromantie (Adept)	Glaube 40 Passiv	Der Charakter erhält Zugriff auf die Zauber der Kategorie Nekromantie (Adept).	★
Nekromantie (Experte)	Glaube 60 Passiv	Der Charakter erhält Zugriff auf die Zauber der Kategorie Nekromantie (Experte).	★
Nekromantie (Lehrling)	Glaube 20 Passiv	Der Charakter erhält Zugriff auf die Zauber der Kategorie Nekromantie (Lehrling).	★
Nekromantie (Meister)	Glaube 80 Passiv	Der Charakter erhält Zugriff auf die Zauber der Kategorie Nekromantie (Meister).	★
Parade	Nahkampf 30 Aktiv	Sonderaktion: Der Charakter macht sich bereit den Gegner zu parieren. Für eine Runde erhält der Charakter den Würfel entsprechend seines Nachkampfwürfels auf den Rüstungswurf.	★

Name	Anforderung Typ	Beschreibung	
Rücksichtsloser Angriff	Nahkampf 20 Aktiv	Aktion: Der Charakter führt einen Angriff aus ohne Rücksicht auf seine Verteidigung. Er erhält einen kleinen Vorteilswürfel auf den Schadenswurf und erhält einen kleinen Nachteilswürfel bis zum Ende der Runde.	⚔
Scharfschütze	Fernkampf 40 Passiv	Verringert den Abzug beim Trefferwurf von einem Fernkampfangriff um eine Stufe.	⚔
Schnelle Erholung	- Passiv	Der Charakter erhält bei einer Rast die doppelte Menge an Lebenspunkten und Magiepunkten zurück.	⚔
Schnelle Reflexe	Nur Stufe 1 Passiv	Der Charakter erhält zwei Punkte zu seiner Initiative hinzu.	⚔
Schutzmagie (Adept)	Glaube 40 Passiv	Der Charakter erhält Zugriff auf die Zauber der Kategorie Schutzmagie (Adept).	★
Schutzmagie (Experte)	Glaube 60 Passiv	Der Charakter erhält Zugriff auf die Zauber der Kategorie Schutzmagie (Experte).	★
Schutzmagie (Lehrling)	Glaube 20 Passiv	Der Charakter erhält Zugriff auf die Zauber der Kategorie Schutzmagie (Lehrling).	★
Schutzmagie (Meister)	Glaube 80 Passiv	Der Charakter erhält Zugriff auf die Zauber der Kategorie Schutzmagie (Meister).	★

Name	Anforderung Typ	Beschreibung	
Schwachstelle angreifen	Nahkampf 40 & Geschick 40 Aktiv	Aktion: Der Charakter greift direkt die Schwachstelle des Gegners an. Der Charakter erhält einen Vorteilswürfel im Trefferwurf.	✂
Schwarze Eis Magie (Experte)	Glaube 60 & Arkane Kunde 60 Passiv	Der Charakter erhält Zugriff auf die Zauber der Kategorie Schwarze Eis (Experte).	★
Schwarze Eis Magie (Meister)	Glaube 80 & Arkane Kunde 80 Passiv	Der Charakter erhält Zugriff auf die Zauber der Kategorie Schwarze Eis (Meister).	★
Schweben	Arkane Kunde 100 Passiv	Der Charakter schwebt anstatt zu laufen. Seine Laufreichweite wird nun mit seiner Arkanen Kunde ausgerechnet.	⌘
Spezialisierung (Äxte)	Nahkampf 50 Passiv	Der Charakter spezialisiert sich im Kampf mit Äxten. Folgende Waffen erhalten einen kleinen Vorteilswürfel im Trefferwurf: - Einhand-Axt - Kriegsaxt	⌘
Spezialisierung (Fernkampf)	Fernkampf 50 Passiv	Der Charakter spezialisiert sich im Kampf mit Fernkampfwaffen. Folgende Waffen erhalten einen kleinen Vorteilswürfel im Trefferwurf: - Armbrust - Kurzbogen - Langbogen	⌘

Name	Anforderung Typ	Beschreibung	
Spezialisierung (Klingen)	Nahkampf 50 Passiv	Der Charakter spezialisiert sich im Kampf mit Klingen. Folgende Waffen erhalten einen kleinen Vorteilswürfel im Trefferwurf: - Dolch - Florett - Kurzschwert - Rapier	⌘
Spezialisierung (Leichte Rüstung)	Geschick 50 Passiv	Wenn der Charakter eine Lederrüstung oder ein Kettenhemd trägt erhält er einen kleinen Vorteilswürfel auf seinen Rüstungswurf.	⌘
Spezialisierung (Magie)	Glaube 50 oder Arkane Kunde 50 Passiv	Der Charakter spezialisiert sich im Kampf mit magische Waffen. Folgende Waffen erhalten einen kleinen Vorteilswürfel im Trefferwurf: - Zauberstab - Zepter	⌘
Spezialisierung (Roben)	Weisheit 50 Passiv	Wenn der Charakter eine Robe trägt erhält er einen kleinen Vorteilswürfel auf seinen Rüstungswurf.	⌘
Spezialisierung (Schwere Rüstung)	Kondition 50 Passiv	Wenn der Charakter einen Kettenpanzer oder Plattenpanzer trägt erhält er einen kleinen Vorteilswürfel auf seinen Rüstungswurf.	⌘

Name	Anforderung Typ	Beschreibung	
Spezialisierung (Schwerter)	Nahkampf 50 Passiv	Der Charakter spezialisiert sich im Kampf mit Schwertern. Folgende Waffen erhalten einen kleinen Vorteilswürfel im Trefferwurf: - Bastardschwert - Langschwert - Zweihänder	⌘
Spezialisierung (Stangenwaffen)	Nahkampf 50 Passiv	Der Charakter spezialisiert sich im Kampf mit Stangenwaffen. Folgende Waffen erhalten einen kleinen Vorteilswürfel im Trefferwurf: - Hellebarde - Speer - Stab	⌘
Spezialisierung (Stumpfe Waffen)	Nahkampf 50 Passiv	Der Charakter spezialisiert sich im Kampf mit Stumpfen Waffen. Folgende Waffen erhalten einen kleinen Vorteilswürfel im Trefferwurf: - Flegel - Kriegshammer - Morgenstern	⌘
Spezialisierung (Waffenlos)	Nahkampf 50 Passiv	Der Charakter spezialisiert sich im Kampf ohne Waffen. Er erhält einen kleinen Vorteilswürfel auf seinen Trefferwurf ohne Waffen.	⌘
Tiefenerde Magie (Experte)	Glaube 60 & Arkane Kunde 60 Passiv	Der Charakter erhält Zugriff auf die Zauber der Kategorie Tiefenerde Magie (Experte).	★

Name	Anforderung Typ	Beschreibung	
Tiefenerde Magie (Meister)	Glaube 80 & Arkane Kunde 80 Passiv	Der Charakter erhält Zugriff auf die Zauber der Kategorie Tiefenerde Magie (Meister).	★
Tierischer Begleiter	Natur 30 Passiv	Der Charakter kann ein Tier rufen, der für ihn Mitkämpft. Der Stärkegrad des Tieres ist gleich des Charakters.	†
Tierverwandlung I	Natur 40 Aktiv	Aktion: Der Charakter verwandelt sich in ein Tier und erhält die Werte des Tieres. Er kann sich nur in ein Tier verwandeln das einen Stärkegrad gleich seines Levels aufweist und dem er bereits getroffen hat.	⌘
Tierverwandlung II	Natur 60 Aktiv	Aktion: Der Charakter verwandelt sich in ein Tier und erhält die Werte des Tieres. Er kann sich nur in ein Tier verwandeln das einen Stärkegrad doppelt so hoch aufweist wie das seines Levels und dem er bereits getroffen hat.	⌘
Tierverwandlung III	Natur 80 Aktiv	Aktion: Der Charakter verwandelt sich in ein Tier und erhält die Werte des Tieres. Er kann sich nur in ein Tier verwandeln das einen Stärkegrad dreifach so hoch aufweist wie das seines Levels und dem er bereits getroffen hat.	⌘

Name	Anforderung Typ	Beschreibung	
Umstoßen	Nahkampf 40 Aktiv	Aktion: Der Charakter versucht den Gegner umzustoßen. Für dieses Manöver würfeln beide den Rüstungswürfel, übersteigt der Rüstungswürfel den des Zieles muss es seinen nächsten Zug überspringen.	
Ungerüstete Verteidigung	Kondition 50 Passiv	Trägt der Charakter keine Rüstung erhält er als Rüstungswurf seinen Konditionswürfel mit seinen Geschickwürfel.	
Versorgend	Intelligenz 30 Passiv	Der Charakter erhält einen kleinen Vorteilswürfel bei allen Heilkunstmanövern.	
Verteidigen	Nahkampf 20 Aktiv	Aktion: Der Charakter nimmt Schutzhaltung an, wenn während dieser Runde ein verbündeter angegriffen wird, der neben dem Charakter steht wird dieser nicht getroffen sondern der Ausführer der Fähigkeit.	
Verteilende Aura	Glaube 70 Passiv	Wirkt auf dich ein positiver Zustand, wird dieser an deine Gruppe weitergegeben.	
Wispern der Toten	Glaube 50 Passiv	Der Charakter kann sich mit den Toten unterhalten, als ob diese noch Lebendig wären. Eine Leiche darf nicht älter als 24 Stunden alt sein.	

Name	Anforderung Typ	Beschreibung	
Zäh	Nur Level 1 Passiv	Erhöht die maximalen Lebenspunkte um zwei pro Stufe.	⌘
Zauberpeile I	Arkane Kunde 60 & Fernkampf 40 Aktiv	Sonderaktion: Auf die geführte Fernkampfwaffe wird ein Zauber der Stufe Lehrling gewirkt. Dieser Zauber entfaltet seine Wirkung beim Treffen. Nach Rundenende verliert die Waffe diesen Effekt wieder. Der Zauber benötigt keinen eigenen Trefferwurf.	★ ⌘
Zauberpeile II	Arkane Kunde 80 & Fernkampf 60 Aktiv	Sonderaktion: Auf die geführte Fernkampfwaffe wird ein Zauber der Stufe Adept gewirkt. Dieser Zauber entfaltet seine Wirkung beim Treffen. Nach Rundenende verliert die Waffe diesen Effekt wieder. Der Zauber benötigt keinen eigenen Trefferwurf.	★ ⌘
Zauberspiegel	Glaube 50 oder Arkane Kunde 50 Passiv	Wird der Charakter durch Magie angegriffen und gewinnt den Rüstungswurf wird der Zauber auf den Angreifer zurückgeschleudert.	⌘
Zusätzlicher Angriff	Nahkampf 50 oder Fernkampf 50 Passiv	Der Charakter erhält eine zweite Aktion in seiner Runde, diese Aktion kann nur verwendet werden für einen normalen Angriff.	⌘