

# Talente

Erklärung der Destiny Punkte und Anwendung der Talente.

# Talente

*Jeder Charakter hat Begabungen, die ihn besonders machen. Der eine ist für Manöver mit dem Schwert berühmt, der andere für empathische Fähigkeiten, ein dritter wirft gleißende Feuerbälle oder knüpft Verbindungen zu geheimen Gilden.*

Solche Besonderheiten, die allesamt sehr speziell sind, sogar ans Übernatürliche grenzen und in den Bereich der Magie vordringen können, heißen **Talente**, und es gibt sie in 4 **Wirkungsgraden**, von einfachen Tricks (Grad 0) bis hin zu mächtigen Phänomenen (Grad 3).

Bei Spielbeginn beherrscht jeder SC die speziellen Typustalente 0. und 1. Grades seines Charaktertypus.

Mit wachsender Erfahrung kann er ein weiteres Talent pro Stufe erlernen, wobei ihm seine speziellen Typustalente sowie die in diesem Kapitel beschriebenen allgemeinen Talente zur Auswahl stehen. Die Erfahrungsstufe des SC gibt dabei jeweils vor, welchen Grad das neue Talent maximal haben darf (s. Tabelle im Kapitel Erfahrung).

## Destiny-Punkte

Die Anwendung von Talenten, mit Ausnahme jener 0. Grades, erfordert den Einsatz von **Destiny-Punkten (DP)**.

Talentgrad	0	1	2	3
aufzuwendende Destiny-Punkte	0	1	3	5

Solcherart verbrauchte DP regenerieren sich im Zuge einer Nachtruhe, gemeinsam mit verlorener Konstitution. Wie im Kapitel Leben und Tod geschildert, würfelt der Spieler nach der Nachtruhe mit zwei W6: Ein Würfel erhöht die aktuelle KON, der andere die aktuellen Destiny-Punkte, maximal bis zum jeweiligen Ursprungswert.

SCs starten mit so vielen DP, wie bei ihrem Charaktertypus angegeben, und sie erhalten 1 weiteren je Stufenanstieg (s. Erfahrung).

## Anwendung

Mit Ausnahme der speziellen Typustalente erfordern alle Talente eine **Probe** auf ein bestimmtes Attribut. Misslingt diese, bleibt die Wirkung aus, der SC hat aber trotzdem die erforderlichen DP aufgewendet.

Talente 0. Grades kosten zwar keine DP, aber womöglich wertvolle Zeit.

### Zeitaufwand

Sofern nicht anders bestimmt, benötigt das Anwenden eines Talents 1 Aktion bzw. 1 KR, also ca. 3 Sekunden. Im Kampf werden Talente anstelle einer Attacke zum Einsatz gebracht, d.h. Spieler entscheiden sich, ob sie attackieren oder ein Talent einsetzen möchten.

Talente, die mit dem Blitzsymbol (⚡) gekennzeichnet sind, wirken **augenblicklich** und können jederzeit ins Spiel gebracht werden, d.h. auch wenn der SC gar nicht an der Reihe ist! Meistens beeinflussen oder modifizieren sie andere Handlungen.

### Wirkungsweise

Die Rahmenbedingungen und Auswirkungen eines Talents sind der jeweiligen Beschreibung zu entnehmen.

Die für **Reichweiten** verwendeten Begriffe umfassen *unmittelbar(e) Nähe*, worunter die typische Entfernung zwischen zwei Nahkämpfern zu verstehen ist, sowie *nah/Nähe*, was ca. 6 Metern entspricht. Zuweilen erfordern Talente auch *Berührung* eines Zauberziels.

Bei andauernden Wirkungen finden sich Angaben zur **Wirkungsdauer** (währt eine halbe Stunde, bis zum Ende des Kampfes o.ä.), andernfalls handelt es sich um Einmal-Effekte.