

Eigenschaften und Fähigkeiten

Eigenschaften

Die Eigenschaften beschreiben bei EPOS das Grundpotential eines Helden. Ein Held hat immer einen Wert von mindestens 1 in jeder Eigenschaft, was bedeutet, dass diese Eigenschaft bei ihm ausgesprochen gering ausgeprägt ist. Für einen normalen Menschen stellen bereits Werte von 4 bis 6 eine beeindruckende Perfektion dar, doch Helden können sogar noch höhere Werte erreichen. Jedem Würfelwurf, zu dem es bei EPOS kommt, liegt zunächst eine solche Eigenschaft zu Grunde. Mit Boni können dann weitere Würfel gewonnen werden. Ein Sonderfall unter den Eigenschaften ist das Glück, welches - im Gegensatz zu den anderen sechs Eigenschaften - nicht unbegrenzt oft innerhalb eines Abenteuers eingesetzt werden kann. Dieser besondere Umstand wird im Regelkapitel näher erläutert.

KRAFT

Kraft beschreibt die rohe Stärke eines Charakters. Sie dient als Maß für die Fähigkeit eines Helden, Dinge zu Heben und zu tragen. Kraft wird im Spiel immer dann geprobt, wenn außer roher Gewalt nichts zur Aktion einer Figur dazugehört. Die Kraft eines Helden bestimmt außerdem seine Zähigkeit und seine Fähigkeit im Umgang mit schweren Waffen.

GESCHICK

Das Geschick eines Helden spiegelt seine Fingerfertigkeit und Hand-Augen-Koordination wieder. Das Kunstvolle beherrschen eines Musikinstrumentes wird ebenso von dieser Eigenschaft beeinflusst, wie die tödliche Handhabung eines Dolches. Geschick wird auch benutzt, um einen Pfeil abzuschießen und Wunden zu verbinden.

WENDIGKEIT

Schnelligkeit, Beweglichkeit, Reflexe - all das wird bei EPOS über die Wendigkeit geregelt. Diese Eigenschaft wird für einen großen Teil der körperlichen Aktionen herangezogen und auch dazu verwendet, sich nach einem Sturz abzurollen.

GLÜCK

Der Glücks-Wert eines Helden unterscheidet sich stark von den anderen sechs Eigenschaften. Er liegt normalerweise keinem Würfelwurf zu Grunde, sondern kann dazu genutzt werden, eine bereits gewürfelte Probe nachträglich zu beeinflussen und auf diese Weise das Schicksal noch einem zu den eigenen Gunsten zu wenden. Die Wirkungsweise und Funktion von Glück und Glückspunkten wird darum im Kapitel "Die Grundregeln" ausführlicher erläutert.

MUT

Ob eine Spielfigur in brenzigen Situationen einen kühlen Kopf bewahren kann, wird über den Mut geregelt. Die Eigenschaft spiegelt auch die Fähigkeit eines Helden wieder, gezielt eine Lücke in den Angriffen eines Gegners auszumachen und diese für eine eigene Attacke zu nutzen.

WEISHEIT

Wissen und Lebenserfahrung spiegeln sich gleichermaßen im Wert der Weisheit wieder. Nur der gesunde Menschenverstand wird nicht über diesen Wert abgedeckt - denn das bleibt Sache des Spielers.

INTUITION

Die Intuition ist die Fähigkeit, etwas vorherzuahnen und blitzschnell und ohne zu überlegen die richtige Entscheidung zu treffen. Bei Epos vertritt die Intuition auch alle Sinne eines Helden - inklusive eines eventuellen sechsten Sinns.

Während die Eigenschaften das Grundpotential darstellen, sind die Fähigkeiten das, was ein Held gelernt hat. Sie werden immer über eine Eigenschaft geprobt (siehe "Die Grundregeln"). In der folgenden Auflistung wird diese Grundeigenschaft immer in Klammern angegeben. Fähigkeiten können während der Heldenschaffung und auch im laufenden Spiel jederzeit erlernt werden.

Meistens kann auch ohne Stufen in einer Fähigkeit eine Probe abgelegt werden, wenn man einfach auf die Leiteigenschaft würfelt. Bei einigen Fähigkeiten muss jedoch mindestens eine Stufe vorhanden sein, sonst ist die Probe nicht gestattet. Diese Fähigkeiten sind in der folgenden Aufzählung mit einem Sternchen markiert.

Kampffähigkeiten

Die Kampffähigkeiten werden üblicherweise zum Führen diverser Waffen verwendet. Aber auch für ganz spezielle Situationen in einem Waffenwechseln lassen sich besondere Fähigkeiten erlernen. Wir verzichten hier gelegentlich auf die Angabe einer Leiteigenschaft, da dieses häufig von der Waffe abhängt.

KAMPFPREFLEXE (MUT)

Ein Held mit dieser Fähigkeit ist besonders gut darin, eine Lücke in der Technik des Gegners zu finden und zuzustoßen, bevor dieser reagieren kann. Die Fähigkeit wird immer eingesetzt, wenn es im Kampf zum Reflexmoment kommt.

NAHKAMPF (-)

Der Umgang mit Waffen aller Art wird in dieser Fähigkeit zusammen gefasst. Die verwendete Leiteigenschaft ist von der jeweiligen Waffe abhängig.

RAUFEN (WEN/KRA/GES)

Im Kampf ohne Waffen ist ein Held völlig auf seine Fähigkeit "Raufen" angewiesen. Er hat die freie Auswahl, ob er Geschick, Wendigkeit oder Kraft als Leiteigenschaft für das Handgemenge benutzen möchte.

SCHUSSWAFFEN (GES)

Wie genau ein Held mit einem Bogen oder einer Armbrust schießen kann, bestimmt sich durch diese Fähigkeit. Gezielt wird hingegen mit der Fähigkeit "Sehen".

WURFWAFFEN (-)

Jede Art von geworfener Waffe wird mit dieser Fähigkeit eingesetzt. Auch hier bestimmt das geworfene Objekt die Leiteigenschaft.

Körperliche Fähigkeiten

Die körperlichen Fähigkeiten spiegeln die Sportlichkeit des Helden wieder, ebenso wie sein Talent für äußerst anstrengende Aufgaben. Körperliche Fähigkeiten werden oft im direkten Vergleich geprobt, um einen Gewinner zu ermitteln.

LEICHTFÜBIGKEIT (WEN)

Diese Fähigkeit wird genutzt, um sich geschickt zu bewegen. Sie umschreibt die Kunst zu Schleißen, ebenso grundlegendes Gleichgewichtsgefühl und die Beinarbeit im Kampf.

Anwendung, Balancieren: Die Schwierigkeit für eine Probe hängt von den Umständen ab. Um über einen 40 Zentimeter breiten Grad zu balancieren, ist mindestens ein Erfolg nötig. Jede Halbierung dieser Breite fordert einen weiteren Erfolg. Unebener Boden oder eine schräge Oberfläche fordern einen weiteren Erfolg. Ein

Fehlschlag um einen oder zwei Erfolge bedeutet, dass sich die Figur eine Runde lang nicht bewegen kann. Ein Fehlschlag um drei oder mehr Erfolge bedeutet einen Sturz.

Anwendung, Bearbeit: Siehe das Kapitel "Epische Kämpfe".

Anwendung, Schleichen: Um zu Schleichen muss eine Figur ihre Geschwindigkeit auf die Hälfte reduzieren. Ist der Boden zum Schleichen ungeeignet, muss sich der Schleichende Würfel von der Probe abziehen: seichter Sumpf, Schutt oder Geröll ziehen einen Würfel ab, während dichtes Unterholz oder Tiefschnee sogar zwei Würfel Abzug mit sich bringen.

KLETTERN (WEN)

Eine Steile Felswand, eine Hausfassade oder eine hohe Mauer - alles häufige Hindernisse für einen Helden, die mit der Fähigkeit "Klettern" überwunden werden können.

Anwendung: Eine Figur kann sich mit einem Viertel ihrer normalen Geschwindigkeit an einer Wand bewegen, muss aber in jeder Runde eine Klettern-Probe ablegen. Die Zahl der nötigen Erfolge hängt von der Beschaffenheit der Oberfläche ab: *Eine Steigung, die zu Steil ist um hochzulaufen (1), Takelage eines Schiffes (2), Rauhe natürliche Felswand / Baum (3), Verfallene Mauer mit Griffmöglichkeiten (5), Ziegelmauer (7), Überhang mit wenigen Griffmöglichkeiten (9)*

Klettert die Figur in einem künstlichen oder natürlichen Kamin, wird die Schwierigkeit um 2 Erfolge reduziert. Kann sie sich zumindest an zwei im rechten Winkel zueinander stehenden Wänden abstützen, immer noch um einen Erfolg. Schlüpfrige Oberfläche hingegen schlägt einen weiteren Erfolg auf die Schwierigkeit auf.

KÖRPERBEHERRSCHUNG (WEN)

Bei Sprüngen oder Stürzen aus großen Höhen kann sich auch ein Held leicht Verletzungen zuziehen. Die Fähigkeit "Körperbeherrschung" ermöglicht es, diesen Schaden zu reduzieren, indem man sich geschickt abrollt. Auch ein beherzter Sprung um sich in Sicherheit zu bringen, wird mit dieser Fähigkeit durchgeführt.

Anwendung, Abrollen: Dass ein Held aus großer Höhe auf den Boden aufschlägt, passiert im Spiel vergleichsweise oft. Um größeren Schaden zu vermeiden, muss er sich abrollen. Dementsprechend würfelt er einen Rettungswurf auf *Körperbeherrschung*, erschwert um einen Erfolgswürfel pro gefallenem Meter (bis zu einem maximum von 30 Erfolgswürfeln Schwierigkeit, danach hat ein Körper seine Höchstgeschwindigkeit im Sturz erreicht).

Falls ein Held unerwartet stürzt, wird der Rettungswurf weiter erschwert. In den meisten Fällen dürfte dies die Differenz aus zwei vorangegangenen Proben sein (beispielsweise aus einer eigenen Kraft-Probe und der Kraft-Probe eines Gegners, der den Helden in die Schlucht stürzen wollte).

MARSCHIEREN (KRA)

Nicht jeder verkraftet Gewaltmärsche über lange Strecken gleich gut - ein Held mit dieser Fähigkeit hat gelernt, seine Kräfte so einzuteilen, dass er möglichst viel Distanz über einen Tag hinweg zurücklegen kann.

Anwendung: Siehe den Abschnitt "Helden auf Reisen" im Kapitel "Die Grundregeln".

REITEN (INT)

Sich einfach auf einem Pferd zu halten vermag jeder Held gerade noch zu bewerkstelligen - doch das Reittier dazu zu bringen, genau den Anweisungen seines Reiters zu folgen erfordert die entsprechende Fähigkeit.

Anwendung: Tiere, die zum Reiten geeignet sind, haben eine entsprechende Schwierigkeit zur Handhabung angegeben. Diese Grundschwierigkeit muss bei allen Reiten-Proben von der Würfelzahl abgezogen werden. Um das Tier dazu zu bringen, loszulaufen, ist einmalig nach jedem Aufsteigen ein Erfolg nötig. Mit zwei Erfolgen kann es zum Spurt angespornt werden, für drei

Erfolge wagt es einen riskanten Sprung oder wird durch eine sichtbare Gefahr nicht verschreckt. Für die Handhabung im Gefecht siehe den Abschnitt "Kampf zu Pferd" im Kapitel "Epische Kämpfe".

SCHNELLE HEILUNG (MUT)

Es kann mitunter eine geraume Zeit dauern, bis sich ein Held von schweren Verletzungen erholt hat. Durch die Fähigkeit "Schnelle Heilung" wird der Prozess beschleunigt.

Anwendung: Siehe den Abschnitt "Erschöpfung und Verletzung" im Kapitel "Die Grundregeln".

SCHWIMMEN* (KRA)

Ein Held mit mindestens einer Stufe "Schwimmen" kann sich einigermaßen über Wasser halten und - wenn auch unsicher - in die gewünschte Richtung bewegen. Proben werden abgelegt, wenn besonders schnell geschwommen, getaucht oder große Last transportiert werden soll.

Anwendung: Im Wasser bewegt sich ein Held mit einem Viertel seiner normalen Geschwindigkeit. Für jeweils 15 Sekunden, die ein Held schwimmt (für alle 6 Sekunden, wenn er auf Geschwindigkeit baut und die doppelte Strecke gut macht), riskiert er Erschöpfung. Der Rettungswurf - der logischerweise auf *Schwimmen* abgelegt wird - beginnt bei einer Schwierigkeit von 1, der Wert steigt jedesmal um einen Punkt. Wenn ein Held nur Wasser tritt, um nicht unterzugehen, werden diese Proben zur Erschöpfung lediglich pro Minute fällig. Bei rauhem Gewässer erleidet der Schwimmer einen Würfel Abzug, bei stärkerer Strömung zwei und schließlich drei bei stürmischer See.

ATHLETIK (WEN)

Die grundlegende Sportlichkeit eines Helden wird über die "Athletik" geregelt. Sie gibt an, wie schnell er spurten und wie weit er springen kann.

Anwendung, Springen: Eine Figur springt entweder weit oder hoch, beides geht nicht. Grundsätzlich kann ein Held mit Anlauf seinen *Wendigkeit*-Wert in Metern springen (die *Behinderung* wird hiervon abgezogen). Dazu kommen 10 Zentimeter für jeden Erfolg, der bei einer Probe auf *Springen* erzielt wird. Aus dem Stand springt ein Held die Hälfte dieser Distanz. Im Hochsprung kann sich ein Held mit Anlauf pro Punkt in *Wendigkeit* 50 Zentimeter vom Boden entfernen (die *Behinderung* wird zuvor von der *Wendigkeit* abgezogen). Dazu kommen 5 Zentimeter für jeden Erfolg aus einer Probe auf *Springen*. Die Sprunghöhe aus dem Stand beträgt die Hälfte.

Anwendung, Spurten: Ein rennender Mensch legt pro Kampfrunde seine Lebensfunken plus die Erfolge aus einer *Athletik*-Probe in Metern zurück. Es darf auf "Routine" zurückgegriffen werden. Ein Held kann dieses Tempo für 6 Kampfrunden durchhalten, jedoch wird von dieser Konstanten seine Erschöpfung abgezogen. Ein Held mit 2 Punkten Erschöpfung hält seine Maximalgeschwindigkeit also 4 Kampfrunden lang, bei einer Erschöpfung von -3 hingegen reicht es für 9. Nach dieser Zeit kann der Held seine Geschwindigkeit entweder freiwillig für eine Runde verschnaufen, oder er nimmt einen Punkt Erschöpfung auf sich, um weiterzulaufen (wobei die Zeit, die er dies durchhält, wieder von neuem bestimmt wird).

STEMMEN (KRA)

Über den Wert "Stemmen" wird geregelt, wie gut ein Held in der Lage ist, schwere Gegenstände anzuheben und zu halten. Aber auch das schieben und ziehen von Lasten wird durch diese Fähigkeit beschrieben.

Anwendung: Um festzustellen, wie schwer ein Held heben kann, müssen wir zunächst Ermitteln, was er als "Schwere Last" empfindet. Dies ergibt sich aus den Erfolgen bei einer Probe auf *Stemmen*, wobei auf Routine zurückgegriffen werden darf. Pro Erfolg beträgt die "Schwere Last" 20 Kilogramm. Ein Held, der dieses Gewicht trägt (mehr ist nicht möglich), kann sich noch mit einem Viertel seiner Geschwindigkeit vorwärts bewegen. Trägt er

weniger als die Hälfte seiner "Schweren Last", darf er sich sogar mit halber Geschwindigkeit bewegen. Bei weniger als einem Viertel dieser Last darf er seine normale Bewegungsrate verwenden. Soll der Gegenstand nicht getragen, sondern nur über den Boden gezogen oder geschoben werden, vervierfacht sich der Richtwert für die "Schwere Last".

Will ein Held einen Gegenstand nur Heben und halten, darf er das doppelte Gewicht seiner "Schweren Last" stemmen, muss aber pro Runde einen Rettungswurf gegen Erschöpfung ablegen, der jedesmal um zwei Erfolge schwieriger wird. Hebt er nur die Hälfte dieses Gewichtes, steigt die Schwierigkeit pro Runde nur um eins, bei weniger als einem Viertel darf er solange Heben, wie er möchte.

VERSTECKEN (INT)

Diese Fähigkeit beschreibt das Talent eines Helden, in kürzester Zeit ein geeignetes Versteck zu finden und zu nutzen.

Anwendung: Üblicherweise wird die Probe im direkten Wettbewerb zu einer Sehen-Probe des Gegners abgelegt. Der sich Versteckende bekommt Würfelabzüge oder Boni von jeweils einem Würfel für jede Größenkategorie, die er von "mittel" entfernt ist. Ein Heckenschütze darf aus seinem Versteck heraus einen Fernkampfangriff durchführen, jedoch wird direkt danach ein erneuter Vergleich zwischen *Verstecken* und *Sehen* gewürfelt, bei welcher der Heckenschütze 4 Würfel Abzug hinnehmen muss.

☞ Fähigkeiten der Sinne

Die Intuition mag bereits ein grobes Maß dafür sein, wie bewußt ein Held seine Umgebung wahrnimmt, doch einzelne Sinne können hieraus besonders hervorstechen und lassen sich auch schulen.

HÖREN (INT)

Ein Held mit dieser Fähigkeit hat ein besonders gutes Gehör. Es ist ihm ein leichtes, schleichende Feinde zu bemerken oder fremde Unterhaltungen zu belauschen.

Anwendung: Um eine schleichende Person zu bemerken, wird eine vergleichende Probe zwischen Hören und Schleichen abgelegt. Sollen Personen belauscht werden so ist ein Erfolg nötig, um zu sprechende Personen zu hören, hingegen drei Erfolge, wenn geflüstert wird. Wer zusätzlich dazu noch drei weitere Erfolge aufbringen kann, hört nicht nur das, sondern auch was gesprochen wird. Pro fünf Meter Entfernung zu den Sprechenden ist ein weiterer Erfolg nötig. Wird durch eine Holztüre gelauscht, wird die Probe nochmal um einen Erfolg erschwert, um drei weitere für eine Wand. Wer aktiv horcht anstatt sich auf passive Sinneseindrücke zu verlassen, bekommt einen Bonuswürfel.

SEHEN (INT)

Ein Held mit dieser Fähigkeit hat besonders gute Augen. Er kann Räuber entdecken, die im Hinterhalt lauern und stellt sich sehr geschickt beim Zielen mit Pfeil und Bogen an.

Anwendung: Wenn jemand entdeckt werden soll, so wird die Sehen-Probe im direkten Vergleich mit einer Verstecken-Probe gewürfelt. Bei Dämmerung erleidet eine Figur einen Abzug von einem Würfel auf Sehen, bei klarer Nacht zwei Würfel und drei in völliger Dunkelheit. Wer aktiv nach etwas sucht, anstatt sich auf passive Sinneseindrücke zu verlassen, bekommt einen Bonuswürfel.

☞ Handwerkliche Fähigkeiten

Die meisten Menschen der zwei Kontinente gehen ganz alltäglichen Berufen nach. Wie kunstvoll sie ihr Fach verstehen, wird anhand der handwerklichen Fähigkeiten gemessen.

KNOTEN (GES)

Das Seil ist quasi das Allzweckgerät des Abenteurers. Entsprechend wichtig ist es, zu wissen, wie man es benutzt. Diese Fähigkeit wird zum Entfesseln genutzt, ebenso zum einfachen Befestigen von Ladung auf einer Kutsche.

Anwendung: Wenn eine Person gefesselt werden soll, muss diese bei einem Entfesselungsversuch die beim Fesseln gewürfelten Erfolge überbieten. Um ein Seil einfach mit einem Knoten zu befestigen, genügt ein einzelner Erfolg.

KOCHEN (INT)

Egal ob ein Held seinen Gästen im eigenen Heim ein wahres Festmahl auf den Tisch zaubern will oder ob er einfach versucht, am abendlichen Lagerfeuer aus der ergatterten Beute etwas essbares zu machen - Kochen ist die gebrobtete Fähigkeit.

Anwendung: Siehe "Ausrüstung selbst herstellen" im Appendix

MECHANIK* (GES)

Einige Kulturen der zwei Kontinente haben bereits beeindruckende mechanische Konstruktionen hervorgebracht. Das anfertigen oder reparieren dieser Geräte erfordert die Fähigkeit "Mechanik".

Anwendung: Siehe "Ausrüstung selbst herstellen" im Appendix

SCHMIEDEN* (KRA)

Der Schmied ist einer der wichtigsten Handwerksberufe - egal ob er sich darauf spezialisiert hat, die Pferde für die Reise zu beschlagen oder Waffen und Rüstungen herstellt.

Anwendung: Siehe "Ausrüstung selbst herstellen" im Appendix

SCHNEIDERN* (GES)

Schneidern wird sowohl benutzt, um abgerissene Knöpfe wieder anzunähen und Löcher im Hemd provisorisch zu flicken, als auch zum anfertigen anmutiger Festgewänder aus edelstem Material.

Anwendung: Siehe "Ausrüstung selbst herstellen" im Appendix

SCHNITZEN (GES)

Die Verarbeitung von Holz ist eine vielseitige Kunst. Die einen stellen Möbel her, die anderen bauen Boote und wieder anderen gelingt es sogar, einen zielgenauen Bogen anzufertigen.

Anwendung: Siehe "Ausrüstung selbst herstellen" im Appendix

STEHLEN (GES)

Auch die Kunst, Dinge, die einem nicht gehören, unbemerkt in der eigenen Tasche verschwinden zu lassen, wird von manchen als professionelles Handwerk betrieben.

Anwendung: Die Probe auf Stehlen wird üblicherweise im Wettbewerb mit einer Sehen-Probe potentieller Beobachter gewürfelt. Der bestohlene selbst bekommt hierbei einen Bonuswürfel. Soll ein Gegenstand am Körper versteckt werden, zählen die Erfolge bei dieser Probe als Schwierigkeit, das versteckte Objekt zu entdecken.

ÜBERLEBEN (GES)

Ein Held, der in der Wildnis lebt, erlernt schnell allerlei notwendiges Handwerk. Feuermachen, Fischen oder ein Lager aufschlagen, werden über diese Fähigkeit geprobt.

Anwendung: Um ein Feuer zu entzünden ist ein Erfolg nötig. Herrscht ein Unwetter, werden alle Stufen schlechter Wetterfaktoren auf die Schwierigkeit aufgeschlagen.

WUNDEN VERBINDEN (GES)

Helden bringen sich nicht selten in Gefahr - es ist daher ratsam, wenn einer unter ihnen ist, der sich darauf versteht, entstandene Verletzungen zu versorgen.

Anwendung: Siehe "Erschöpfung und Verletzung" im Kapitel "Die Grundregeln".

☞ Fähigkeiten des Wissens

Jede Kultur der zwei Kontinente hat ihre alten und weisen Ehrenmänner. Jede Form von weitergegebenem oder niedergeschriebenem Wissen wird in diesen Fähigkeiten gemessen. Zwei dieser Wissensfähigkeiten lassen sich aber nicht allumfassend anwenden und sind deshalb viergeteilt - namentlich die Fähigkeiten *Kultur* und *Sagen*. Diese existieren jeweils für

Norden (Hlúdingard, Xanth, Valis, Alfen, Niflungen), Süden (Kemeter, Nisut, Renegaten), Osten (Lling, Hikkaido, Nanjan) und Westen (Tiberien, Edayn, Amazonen). Wenn ein Held eine dieser beiden Fähigkeiten erlernen möchte, lernt er immer die Variante seiner Herkunftsregion. Auf die Fähigkeiten der anderen Regionen hat er keinen Zugriff, kann sich die entsprechenden Kenntnisse aber über das Spezialtalent "Fernes Wissen" aneignen.

HEILKUNDE* (WEI)

Mit dieser Fähigkeit kann ein Held Krankheiten und Vergiftungen erkennen und die richtigen Behandlungsmethoden finden. Auch das Mischen von eigenen Tinkturen und Giften wird über diese Fähigkeit abgehandelt.

Anwendung: Die Stufe der Krankheit oder des Giftes muss mit Erfolgen überboten werden, um das Problem zu erkennen. Die Regeln zur Behandlung sind bei den entsprechenden Giften und Krankheiten angegeben.

KULTUR: REGION* (WEI)

Grundsätzliches Wissen über eine Region wird in dieser Fähigkeit zusammengefasst. Egal ob es um Sitten und Gebräuche, Geschichte oder Geographie geht, ein Held mit einem hohen Kultur-Wert weiß Bescheid.

Anwendung: Wenn bei einer Probe die Seltenheit einer Information erreicht oder überboten wird, kann ein Held auf dieses Wissen zugreifen.

NATURKUNDE* (WEI)

Der Held hat Ahnung von der Natur und ihren Bewohnern. Er kennt sich mit Tieren und Pflanzen gleichermaßen gut aus und weiß auch, welche davon giftig sind.

Anwendung: Wie bei allen Wissensfähigkeiten kann versucht werden, mit einer Probe die Seltenheit einer Information zu erreichen, um auf das Wissen zuzugreifen oder es zu rekonstruieren.

ORIENTIERUNG (WEI)

Der Held ist in der Lage, die Himmelsrichtung anhand diverser Faktoren (Sonnenstand, Sterne, Moosbewuchs an Bäumen) zu ermitteln und findet sich daher auch auf langen Reisen gut zurecht.

Anwendung: Bestimmte äußere Wetterbedingungen machen Orientierungs-Proben erforderlich, um auf dem richtigen Weg zu bleiben. Näheres dazu im "Kompendium des Meisters".

SAGEN: REGION* (WEI)

Die Mythen und Sagen einer Gegend zu kennen, kann mitunter mehr als nur nützlich sein. Steckt doch gerade auf den zwei Kontinenten immer ein Körnchen Wahrheit dahinter - wenn nicht sogar viel mehr.

Anwendung: Wenn bei einer Probe die Seltenheit einer Information erreicht oder überboten wird, kann ein Held auf dieses Wissen zugreifen.



Spezialtalente helfen einem Helden, seine Fähigkeiten zu erweitern und besser zu nutzen. Ein Spezialtalent kostet pauschal 10 HP. Manche Talente verfügen über mehrere Stufen, auch hier kostet das Anheben auf die nächste Stufe immer pauschal 10 HP. Manche Spezialtalente erfordern es, zunächst besondere Voraussetzungen zu erfüllen, welche dann bei der Beschreibung angegeben sind.

⌘ Kampftalente

Die Untergruppe der Kampftalente stattet einen Helden mit zusätzlichen Manövern aus und verleiht ihm mehr Widerstandskraft gegen Verletzungen. Auch das Führen eines Schildes sowie der Kampf mit zwei Waffen gleichzeitig wird durch Kampftalente verbessert.

AUSDAUER (UNBEGRENZT)

Wenn ein Held sich eine Weile ausruht und tief durchatmet, kann er seine Erschöpfung üblicherweise über einen gewissen Zeitraum wieder auf den Ursprungswert von 0 absenken. Ein Held mit *Ausdauer* ist härter im Nehmen und kann seine Erschöpfung sogar in den negativen Bereich absenken - und zwar um einen Punkt pro Stufe in *Ausdauer*. Ein Held mit *Ausdauer III* hat demnach im völlig ausgehulten Zustand eine Erschöpfung von -3. Auch wenn der Held sich entschließt, einen Lebensfunken auszugeben um die Erschöpfung loszuwerden (siehe "Letzte Reserve" im Kapitel "Epische Kämpfe"), wird sie auf diesen neuen Ursprungswert heruntergesetzt.

BELASTBARKEIT (UNBEGRENZT)

Ein Held mit diesem Kampftalent ist es gewohnt, schwere Rüstungen und Waffen zu tragen. Er darf sich die Stufe seiner *Belastbarkeit* vom aufaddierten Gesamtgewicht aller seiner Ausrüstungsteile abziehen, bevor er seine Behinderung bestimmt.

Das Gesamtgewicht der Gegenstände fällt dabei selbstverständlich nicht unter 0.

BLITZATTACKE (UNBEGRENZT)

Anforderungen: Die Stufe in *Blitzattacke* kann den *Wendigkeit*-Wert nicht übersteigen.

Der Held ist ausgesprochen geübt in allen Kampfstile, die auf *Wendigkeit* als Leiteigenschaft basieren. Wenn er in diesem Stil kämpft, darf er freiwillig Erschöpfungspunkte auf sich nehmen und dafür für einen Angriff so viele zusätzliche Würfel benutzen, wie er Erschöpfung aufgebracht hat. Die Zahl der Würfel, die auf diese Weise maximal erlangt werden können, ist durch die Stufe in *Blitzattacke* begrenzt.

EINZELKÄMPFER (5 STUFEN)

Anforderungen: Die Stufe in *Einzelkämpfer* kann den *Mut*-Wert nicht übersteigen.

Der Held hat gelernt, im Kampf gegen mehrere Feinde gleichzeitig zu bestehen. Wenn er eine Aktion (egal ob Angriff oder Verteidigung) gegen mehrere Gegner gleichzeitig einsetzt, darf er die dabei anfallenden Abzüge um seine Stufe in *Einzelkämpfer* vermindern (dabei aber natürlich keinen Bonus herausholen). Verwendet er gar zwei Waffen, wird *Einzelkämpfer* auf beide Aktionen wirksam.

EISENFAUST (1 STUFE)

Anforderungen: *Raufen 3*.

Der Held hat ein besonderes waffenloses Kampftraining absolviert. Seine Angriffe richten darum auch wenn er keine Waffen benutzt tödlichen Schaden an.

HAMMERANGRIFF (UNBEGRENZT)

Anforderungen: Die Stufe in *Hammerangriff* kann den

Wendigkeits-Wert nicht übersteigen.

Der Held ist ausgesprochen geübt in allen Kampfstilen, die auf *Kraft* als Leiteigenschaft basieren. Wenn er in diesem Stil kämpft, darf er freiwillig Erschöpfungspunkte auf sich nehmen und dafür für einen Angriff so viele zusätzliche Würfel benutzen, wie er Erschöpfung aufgebracht hat. Die Zahl der Würfel, die auf diese Weise maximal erlangt werden können, ist durch die Stufe in *Hammerangriff* begrenzt.

HÄRTE (9 STUFEN)

Der Held erhält pro Stufe in "Härte" einen Punkt Schutzwert sowie einen Rüstungswürfel gegen alle Schadenstypen - als würde er eine Rüstung tragen. Diese Vorzüge addiert sich nicht mit tatsächlich getragener Rüstung, es gilt aber überall - sei es bei Schutzwert oder Würfelzahl - der höhere Wert von beiden.

KAMPFKUNST (JE 4 STUFEN)

Dieses Talent verleiht einem Helden im unbewaffneten Kampf (also wann immer die Fähigkeit "Raufen" verwendet wird) zusätzliche Vorteile. Die *Kampfkunst* muss für Angriff und Verteidigung getrennt erlernt werden. Eine *Kampfkunst: Angriff* gilt als 'Wucht' des waffenlosen Kampfes, die *Kampfkunst: Verteidigung* als Reichweite. Wenn zusätzlich eine Waffe mit der Fähigkeit "Raufen" geführt wird (egal ob es eine Spezialwaffe ist, oder weil das Talent *Kata* verwendet wird), werden die Boni zwar nicht addiert, doch es gilt jeweils der bessere Wert.

KATA (JE 1 STUFE)

Der Held hat gelernt, den Umgang mit einer Waffe perfekt mit seinen waffenlosen Kampftechniken zu kombinieren. Er darf eine Waffe auswählen, die nach belieben auch mit der Fähigkeit *Raufen* (und einer durch die Waffe vorgegebenen Leiteigenschaft) geführt werden kann. Das Talent darf beliebig oft erlernt werden, um diese Möglichkeit für mehrere Waffen zu erwerben.

LINKHAND (1 STUFE)

Das Kampftalent *Linkhand* erlaubt es einem Helden, die Abzüge durch den Gebrauch der falschen Hand zu verringern. Er erhält nur 2 Würfel Abzug statt der üblichen 3. Außerdem kann der Held ein Schild benutzen ohne Abzüge auf die falsche Hand zu erleiden.

MEISTERWURF (UNBEGRENZT)

Anforderungen: *Wurfwaffen 3*

Der Held ist in der Lage, eine Wurfwaffe mit der Anmerkung "herausragende Flugeigenschaften" (wie den Bumerang oder das Chakram) so zu werfen, dass sie mehrere Gegner trifft. Für jeden Würfel, den er vor dem Wurf aus seinem Vorrat entfernt, darf der Held ein zusätzliches Ziel innerhalb der Reichweite auswählen, dass er treffen möchte (jedoch niemals mehr Ziele als seine doppelte Stufe in *Meisterwurf*). Diese Abzüge werden um die Stufe in *Meisterwurf* reduziert.

RÜCKKEHRWURF (3 STUFEN)

Anforderungen: *Wurfwaffen 3*

Der Held hat gelernt, eine Wurfwaffe mit der Anmerkung "herausragende Flugeigenschaften" (wie den Bumerang oder das Chakram) so zu werfen, dass sie zu ihm zurückkehrt, wenn sie das Ziel nicht getroffen hat. Auf der zweiten Stufe des Rückkehrwurfes kommt die Waffe sogar nach einem Treffer zurück, sofern der Held vor dem Wurf seine Genauigkeit halbiert. Auf der dritten Stufe entfällt dieser Malus und die Waffe kehrt immer zurück.

SCHARFSCHÜTZE (UNBEGRENZT)

Ein Held mit diesem Kampftalent ist geübt darin, Fernkampfwaffen zu verwenden und darf sich seine *Scharfschützen*-Stufen auf die Genauigkeit aller Fernkampfwaffen addieren, bevor er die endgültige Schwierigkeit für seinen nächsten Schuss bestimmt.

SCHNELLLADEN (JE BIS ZU 3 STUFEN)

Ein Held mit diesem Talent ist im Umgang mit Schusswaffen derart geübt, dass er sie deutlich schneller nachladen kann. Pro Stufe in *Schnellladen* wird die Ladezeit um eine Kampfrunde reduziert - sie kann jedoch nicht unter 1 fallen.

SCHNELLZIEHEN (1 STUFE)

Üblicherweise dauert es eine Kampfrunde, um eine Waffe zu ziehen und in Kampfposition zu gehen. Ein Held, der über das Kampftalent *Schnellziehen* verfügt, kann eine Waffe bereits in der gleichen Runde einsetzen, in der er sie zieht.

STURMANGRIFF (UNBEGRENZT)

Mit diesem Kampftalent darf ein Held, der in seiner Beinarbeitsphase auf die Bewegung verzichtet, in seiner Aktionsphase eine Probe auf *Athletik(WEN)* ablegen und sich um die Anzahl der erwürfelten Erfolge geradeaus bewegen. Trifft er dabei auf einen Feind, so erhält er sowohl beim Reflexmoment, als auch in der darauf folgenden Aktion (egal ob Angriff oder Verteidigung) eine Anzahl an Bonuswürfeln, die der zuvor gelaufenen Strecke entspricht. Ein Held kann auf diese Weise nicht mehr Würfel erhalten, als seine Stufe in *Sturmangriff* beträgt.

TODESSTOß (UNBEGRENZT)

Anforderungen: *Die Stufe in Todesstoß kann den Geschick-Wert nicht übersteigen.*

Der Held ist ausgesprochen geübt in allen Kampfstilen, die auf *Geschick* als Leiteigenschaft basieren. Wenn er in diesem Stil kämpft, darf er freiwillig Erschöpfungspunkte auf sich nehmen und dafür für einen Angriff so viele zusätzliche Würfel benutzen, wie er Erschöpfung aufgebracht hat. Die Zahl der Würfel, die auf diese Weise maximal erlangt werden können, ist durch die Stufe in *Todesstoß* begrenzt.

UNVERWÜSTLICH (UNBEGRENZT)

Der Held ist ausgesprochen zäh und steckt viele Verletzungen einfach weg. Jedesmal, wenn der Held Schaden erleidet, wird eine Anzahl von Schadenspunkten entsprechend seinen Stufen in *Unverwüstlich* stattdessen in Erschöpfung umgewandelt. Wenn ein Kämpfer mit *Unverwüstlich III* also 5 Lebensfunken verlieren würde, verliert er stattdessen nur 2, erleidet aber 3 Stufen Erschöpfung. *Unverwüstlich* wirkt sich natürlich nicht auf den einen Lebensfunken aus, den ein Held ausgeben kann, um seine Erschöpfung komplett zu streichen.

WAFFENFOKUS (JE UNBEGRENZT)

Anforderungen: *Nahkampf 4 für Stufe eins, vier zusätzliche Punkte für jede weitere Stufe*

Dieses Talent beschreibt, dass ein Held mit einer bestimmten Waffe besonders gut umgehen kann. Das Talent bezieht sich auf eine einzelne Waffe (Langschwert, Wurfdolch, Cheirobal usw.) und verschafft dem Helden pro Stufe einen zusätzlichen Würfel bei allen Aktionen mit dieser Waffe.

WAFFENGRIFF (10 STUFEN)

Anforderungen: *Kraft 4*

Ein Held mit diesem Talent hat die Waffenführung perfektioniert. Wann immer jemand versucht, den Helden zu entwaffnen, darf dieser seine Stufen in *Waffengriff* zu seinem Würfelvorrat addieren, wenn er versucht, die Waffe in der Hand zu behalten. Außerdem ist es mit diesem Talent gestattet, eine Zweihandwaffe einhändig zu führen, sofern der Held mindestens so viele Stufen in *Waffengriff* hat, wie das Gewicht dieser Waffe beträgt. Um in beiden Händen je eine Zweihandwaffe zu führen, muss ein Held so viele Stufen in *Waffengriff* haben, wie das addierte Gewicht beider Waffen. Die hierfür notwendigen Stufen in *Waffengriff* sind dann aber von der Zweihandwaffe "belegt" und bringen keinen Bonus mehr, wenn der Held versucht, einem Entwaffnungsversuch zu entgehen.

WUCHTHIEB (6 STUFEN)

Anforderungen: *Nahkampf 4*

Der Kämpfer ist besonders geübt im Umgang mit zweihändig geführten Waffen, deren Kampfstil auf Kraft beruht. Wenn er auf diese Art kämpft, wird seine Stufe in *Wuchthieb* zur Wucht der Waffe addiert. Er darf auch einhändige Kraft-basierte Waffen mit beiden Händen führen um den Bonus zu bekommen.

ZWEITWAFFE (2 STUFEN)

Anforderungen: *Linkhand*

Durch das zweistufige Kampftalent *Zweitwaffe* darf ein Held die Abzüge durch den Gebrauch seiner linken Hand auf 1 absenken, beziehungsweise bei *Zweitwaffe II* komplett ignorieren. Dieses Kampftalent hat jedoch keinen weiteren Einfluss auf den Schildkampf.

Zivile Talente

Zivile Talente erlauben es einem Helden, die Anwendungsmöglichkeiten seiner Fähigkeiten zu erweitern und sie besser auf seine Leiteigenschaften zuzuschneiden.

ERMITTLER (1 STUFE)

Anforderungen: *Weisheit 3, Sehen 2*

Der Held hat den Blick für's Wesentliche wenn es um Ermittlungen geht. Wann immer er seine "Sehen"-Fähigkeit dazu benutzt, um einen Ort des Verbrechens oder ein Versteck auf Hinweise zu durchsuchen, darf er Weisheit anstatt Intuition als Leiteigenschaft benutzen.

FÄHIGKEITSMEISTERSCHAFT (JE 1 STUFE)

Anforderungen: *Entsprechende Fähigkeit auf 5*

Der Held ist in der Anwendung einer bestimmten Fähigkeit besonders versiert. Er darf immer auf "Routine" zurückgreifen, selbst wenn es die Umstände eigentlich verbieten würden. Die Meisterschaft kann für folgende Fähigkeiten erlernt werden: *Leichtfüßigkeit, Klettern, Körperbeherrschung, Marschieren, Reiten, Schwimmen, Athletik, Stemma, Verstecken, Hören, Sehen, Knoten, Kochen, Mechanik, Schmieden, Schneidern, Schnitzen, Stehlen, Überleben, Wunden verbinden, Heilkunde, Kultur, Naturkunde, Orientierung, Sagen*

FÄHRTENLESEN (1 STUFE)

Anforderungen: *Überleben 2*

Ein Held, der dieses Spezialtalent beherrscht, darf seine "Sehen"-Fähigkeit benutzen, um Spuren zu entdecken und zielgerichtet zu verfolgen. Um den Spuren eines Lebewesens zu folgen, ist eine Anzahl an Erfolgen nötig, die von der Beschaffenheit des Bodens abhängt. *Frischer Schnee, nasser Dreck (1), Straßenstaub (2), Wald und Wiese (3), bloßer Fels, Gebäudeböden (3)*

Die Würfelzahl für die Probe wird jedoch pro Größenkategorie, die das verfolgte Wesen von "mittel" entfernt ist, um einen Würfel verändert. Die Schwierigkeit steigt außerdem um einen Erfolg pro Stunde, die seit dem Hinterlassen der Spuren vergangen ist, um einen weiteren für jede dieser Stunden, während derer es geregnet hat. Schneit es sogar, steigt die Schwierigkeit pro Stunde um die Stufe des Schneefalls.

FERNES WISSEN (JE 2 STUFEN)

Anforderungen: *Sagen 2, Kultur 2*

Normalerweise darf ein Held die Fähigkeiten "Sagen" und "Kultur" nur für seine Herkunftsregion (Norden, Süden, Osten, Westen) benutzen. Mit diesem Spezialtalent hat er jedoch Kenntnisse über eine weitere Region und darf die Probe mit halbiertem Würfelvorrat dennoch ablegen. Auf der zweiten Stufe des Talent es entfällt die Halbierung.

GEFAHRENINSTINKT (2 STUFEN)

Anforderungen: *Sehen 2, Hören 2*

Bei Proben auf "Sehen" und "Hören" die sich auf das Entdecken unmittelbarer Gefahren beziehen, erleidet der Held nur die halben Würfelabzüge durch äußere Einflüsse. Dies schließt auch den Malus

durch "Ablenkung" mit ein. Auf der zweiten Stufe des Talent es entfallen die Abzüge komplett.

GELÄNDEKUNDE (JE UNBEGRENZT)

Anforderungen: *Überleben 4 für Stufe 1, vier zusätzliche Punkte für jede weitere Stufe*

Der Held ist in einer bestimmten Art von Umgebung besonders bewandert. Er bekommt einen Bonus von einem Würfel pro Stufe auf die Fähigkeiten *Verstecken, Überleben, Naturkunde* und *Orientierung*, solange er sich in diesem Gebiet aufhält.

GLEICHGEWICHTSSINN (1 STUFE)

Anforderungen: *Leichtfüßigkeit 1, Wendigkeit 3*

Der Held hat einen besonders ausgeprägten Gleichgewichtssinn, der ihm bei bestimmten Arten von Bewegungen von Nutzen ist. Er darf anstelle von *Wendigkeit* auch *Intuition* als Leiteigenschaft für seine *Leichtfüßigkeit* verwenden.

NACHTSICHT (3 STUFEN)

Anforderungen: *Sehen 2, zwei zusätzliche Punkte für jede weitere Stufe*

Der Held verfügt über gute Sicht bei schlechten Lichtverhältnissen. Die Abzüge für Proben bei *Dämmerung/Nacht/Dunkelheit* werden um die Stufe in *Nachtsicht* reduziert (sinken aber nicht unter 0).

RICHTUNGSSINN (2 STUFEN)

Anforderungen: *Orientierung 1*

Der Charakter besitzt eine Art inneren Kompass. Er darf bei Orientierungsproben optional auch *Intuition* als Leiteigenschaft verwenden. *Richtungssinn* halbiert alle Abzüge durch schlechte Wetterverhältnisse oder geschlossene Räumen. Auf Stufe 2 fallen sie sogar komplett weg.

SPURLOSER GANG (1 STUFE)

Anforderungen: *Leichtfüßigkeit 3*

Ein Held mit diesem Talent hinterlässt nur deutlich schwerer zu verfolgende Spuren. Wenn jemand der Spur des Helden folgen will, würfeln der entsprechende Spieler retroaktiv eine Probe auf *Leichtfüßigkeit(WEN)*. Der Verfolger muss die erzielten Erfolge überbieten, um der Fährte des Helden folgen zu können. Desweiteren ist das *Fährtenlesen* natürlich auch dann gescheitert, wenn zwar die Erfolge des Verfolgten überboten wurden, nicht aber die Grundschwierigkeit durch *Bodenbeschaffenheit* und *Wetter*.

TIEREMPATHIE (1 STUFE)

Anforderungen: *Naturkunde 2*

Der Held hat ein geschicktes Händchen für Tiere. Wenn er die Fähigkeit "Naturkunde" zum Abrichten eines Tieres benutzt, darf er alternativ *Intuition* statt *Weisheit* als Leiteigenschaft benutzen.

WAGENLENKEN (1 STUFE)

Anforderungen: *Reiten 3*

Mit diesem Spezialtalent darf ein Held seine "Reiten"-Fähigkeit nutzen, um eine Kutsche oder ein Gespann zu lenken.

ZUREITEN (1 STUFE)

Anforderungen: *Reiten 3*

Der Held ist geübt im Umgang mit Reittieren und hat eine besondere Beziehung zu ihnen. Er darf anstelle von "Naturkunde" auch "Reiten" benutzen, um ein Tier abzurichten. (Dass dieses Tier ein potentiell Reittier sein muss, versteht sich von selbst).