

Talente

Was bedeuten Talentwerte?

TaW	Handwerker	Kämpfer
3	Lehrling	Zivilist
7	Geselle	Gardist
10	Altgeselle	Weibel
15	Meister	Veteran
18	Berühmtheit	Schwertmeister
21	Legende	Legendärer Held

Talentprobe

Wie gehabt: Man würfelt auf die drei Eigenschaften, alle drei Proben müssen bestanden werden. Dabei wird die Summe aus TaW und Modifikatoren zum Ausgleichen verwendet.

- TaW + Mod > 0: Diese Punkte dürfen genutzt werden, um Fehlwürfe auszugleichen.
- TaW + Mod < 0: Diese Punkte werden auf alle drei Eigenschaftsproben aufgeschlagen.

Allgemeine Modifikatoren

Die folgenden Modifikatoren geben typische Schwierigkeitsgrade (mit Beispiel zum Thema „Klettern“) an:

Situation ist...	Mod.
... auch für Ungeübte zu schaffen (Räuberleiter über Mäuerchen, Geröllhang)	-7
... in Fleisch und Blut übergegangen (Seil mit Knoten, Baum mit kräftigen Ästen)	-3
... alltägliche Routine (Grobe Mauer mit vielen Griffmöglichkeiten, Seil ohne Knoten)	±0
... knifflig (Freiklettern, z.B. grobe Felswand)	+3
... anspruchsvoll (Mauer oder Felswand mit wenigen Griffmöglichkeiten)	+7

Der Schwierigkeitsgrad kann durchaus noch höher liegen, oder der Spielleiter kann unmögliche Aktionen (sauber ver-

putzte Mauer oder nasse, überhängende Felswand ohne Hilfsmittel erklettern) gleich ganz verbieten.

Ausweichen auf andere Talente

Wenn ein Held ein benötigtes Talent nicht hat, kann er ggf. auf andere Talente ausweichen, die jeweils in der Talentbeschreibung angegeben sind. Das bringt Aufschläge zwischen +5 bis +15 mit sich.

Mittels der SF MEISTER DER IMPROVISATION (Handwerk) oder NANDUSGEFÄLLIGES WISSEN (Wissen) können diese Aufschläge halbiert werden.

Wenn ein Held kein passendes Talent beherrscht und auf eine *Eigenschaft* ausweichen muss, werden massive Aufschläge fällig – mindestens +7.

Qualität der Probe

Die am Ende einer Probe nicht genutzten TaW heißen TaP* und sagen etwas über die Qualität der Probe aus – je mehr TaP*, desto besser ist die Probe gelungen. Beachte, dass auch bei einer erleichterten Probe nicht mehr Punkte übrig behalten werden, als der Held TaW in dem Talent hat!

Ausnahme: Eine gelungene Probe erzielt immer mindestens 1 TaP* – sogar bei TaW 0!

Auswirkungen von TaP* am Beispiel Musizieren:

TaP*	Ergebnis
1-4	Gelungen (Publikum ist zufrieden)
5-9	Gut gelungen (Publikum will Zugabe)
10-17	Meisterlich gelungen (Publikum will viele Zugaben)
18+	Vollendet gelungen (Publikum vergisst zu applaudieren)

Für besonders spektakulär gescheiterte Proben gilt Folgendes:

Deutliches Scheitern: Verfehlt die Figur die Probe um 7 oder mehr Punkte, so zieht die Probe zusätzlich ärgerliche, aber nicht lebensbedrohliche Folgen nach Maßgabe des Spielleiters nach sich.

Katastrophales Scheitern: Verfehlt die Figur die Probe um 15 oder mehr Punkte, so zieht die Probe katastrophale Folgen nach Maßgabe des Spielleiters nach sich. Dies kann durchaus lebensbedrohlich sein!

Besonderer Erfolg / Misserfolg

Eine Doppel-1 bedeutet immer, dass alle TaW als TaP* übrig behalten werden. Zudem erhält die Figur eine SE in dem Talent.

Eine Doppel-20 bedeutet immer, dass die Probe als deutlich gescheitert behandelt wird (s.o.). Zudem erhält die Figur eine SE in dem Talent.

Eine Dreifach-1 bedeutet immer, dass alle TaW als TaP* übrig behalten werden. Zudem gibt es positive Zusatzeffekte nach Maßgabe des Spielleiters, und die Figur erhält eine kostenlose Steigerung in dem Talent.

Eine Dreifach-20 bedeutet immer, dass die Probe als katastrophal gescheitert behandelt wird (s.o.). Überlebt die Figur, so erhält sie eine kostenlose Steigerung im betroffenen Talent.

Längerfristiger Talenteinsatz

Manchmal stellt sich bei längerfristigen Projekten (ein Floß bauen, ein Buch in einer Bibliothek finden etc.) primär die Frage, *wie schnell* ein Ziel erreicht wird. In diesem Fall bietet es sich an, in jedem Zeitabschnitt eine Talentprobe abzulegen und die Ergebnisse zu addieren. Der Spielleiter legt fest, wie viel Zeit zwischen zwei Proben vergeht, und wie viele TaP* insgesamt benötigt werden, um das Ziel zu erreichen.

Variante 1: Geht es nur darum, die Zeit für das Gelingen des Projektes zu bestimmen, so subtrahiert eine misslungene Probe nicht von den angesammelten TaP*. Ausnahme: Eine deutlich misslungene Probe subtrahiert ihre TaP*, eine katastrophal misslungene Probe setzt die TaP* auf 0 zurück.

Variante 2: Ist es dagegen durchaus möglich, dass ein längerfristiges Projekt scheitert, so werden fehlende TaP vom Ergebnis subtrahiert. Bei einem Zwischenstand von -7 TaP ist das Projekt endgültig gescheitert, bei -15 TaP sogar deutlich (s.o.).

Vergleichende Proben

Konkurrieren zwei Parteien miteinander, so legt zunächst die aktiv handelnde Partei ihre Probe ab (z.B. Schleichen, Lüngen). Gelingt diese, so werden die TaP* auf die Probe der Gegenseite (z.B. Sinnenschärfe, Menschenkenntnis) aufgeschlagen. Misslingt sie, so ist die Probe der Gegenseite um 7 Punkte erleichtert.

Hilfstalente

Manchmal kann Kenntnis in einem Talent ein anderes Talent unterstützen (Anatomie und Heilkunde, Sternkunde und Orientierung etc.). In diesem Fall wird zuerst das Hilfstalent gewürfelt:

- Ein normaler Misserfolg hat keine Konsequenzen.
- Bei deutlichem Misserfolg wird die Probe auf das Haupttalent um 7 erschwert.
- Bei Erfolg werden die Hälfte der TaP* als Erleichterung auf die Probe des Haupttalents angewandt.

Kooperation

Bei manchen Projekten können sich die Figuren gegenseitig unterstützen. Der Spielleiter legt fest, wie viele Figuren maximal mitarbeiten können. Es wird dann ein „Vorarbeiter“ festgelegt, der die Arbeiten führt, die anderen sind „Hilfsarbeiter“.

Die TaP* des Vorarbeiters werden voll angerechnet, die jedes Hilfsarbeiters zur Hälfte. Scheitert der Vorarbeiter, so werden seine fehlenden TaP voll angerechnet. Scheitern die Hilfsarbeiter, so wird ihr Ergebnis als -1 (normales Scheitern) beziehungsweise -3 (deutliches Scheitern) eingebracht. Ein katastrophales Scheitern eines Beteiligten ruiniert in jedem Fall das ganze Projekt.

Besondere Modifikationen

Körperliche Talente

Hier sind vor allem die BE durch Rüstung zu beachten.

Gesellschaftliche Talente

Hier gelten folgende feste Modifikatoren:

- Kulturelle Unterschiede: Wo die passende SF **KULTURKUNDE** fehlt, werden Aufschläge zwischen +5 (fremde Kulturen) und +10 (exotische Kulturen) fällig.
- Vorurteile: Der Wert des Nachteils „Vorurteile“ wird auf betroffene Proben aufgeschlagen.
- Einstellung: Die Grundhaltung des Gegenübers wird mit
 - +7 (verfeindet)
 - +4 (abgeneigt),
 - +2 (unkooperativ / skeptisch)
 - ±0 (neutral)
 - -2 (offen / kooperativ)
 - -4 (verbündet)

- -7 (freundschaftlich) eingebracht (nicht kumulativ mit Vorurteilen, es zählt die höhere Erschwernis).
- **Standesunterschied:** Als Faustregel gilt: Die halbe SO-Differenz kann auf die Probe aufgeschlagen werden. Im Einzelfall entscheidet aber der Spielleiter. So kann ein hoher SO je nach Situation ebenso ein Vorteil wie ein Nachteil sein.
- **Rollenspiel:** Für das gute Ausspielen der Vorgehensweise können zwischen 0 (kein oder furchtbares Ausspielen) und 5 (unwiderstehlicher Auftritt) Punkte Erleichterung vergeben werden.

Ein Held mit dem Vorteil „Soziale Anpassungsfähigkeit“ darf alle Aufschläge durch kulturelle Unterschiede und Standesunterschied halbieren.

Gewisse Vor- und Nachteile, die mit Aussehen, Stimme oder Geruch zu tun haben, modifizieren gesellschaftliche Proben. Allerdings hat hier der Spielleiter das letzte Wort und kann die Auswirkungen der Nachteile je nach Situation verstärken oder abschwächen.

Natur-Talente

Die SF **GELÄNDEKUNDE** gibt eine Erleichterung von -3 auf alle Proben in dieser Geländeart.

Bei Extremformen des Geländes sind Aufschläge fällig (typischerweise zwischen +3 und +7), die ein geländekundiger Held um 3 reduzieren darf.

Wissens-Talente

Viele Wissens-Talente werden bei fehlender SF: **KULTURKUNDE** genau wie gesellschaftliche Talente erschwert.

Handwerks-Talente

Für Handwerk ist normalerweise Werkzeug erforderlich, ohne dass sich die Tätigkeit gar nicht erst ausüben lässt. Muss Werkzeug improvisiert werden, so erleidet die Figur einen Aufschlag von +7 (halbiert durch die SF **MEISTER DER IMPROVISATION**).

Steht dagegen hochwertiges (bzw. außergewöhnlich hochwertiges) Arbeitsgerät zur Verfügung, so werden Erleichterungen von -3 bzw. -7 gewährt.

Sinnvolle Sonderfertigkeiten

Die folgenden Sonderfertigkeiten sind sinnvoll im Rahmen der Kampagne:

- Berufsgeheimnis (auch andere als die im Regelbuch genannten)
- Geländekunde
- Kulturkunde
- Meister der Improvisation
- Nandusgefälliges Wissen
- Ortskenntnis
- Standfest
- Talentspezialisierung

Die SF **FÄLSCHER** und **ROSSTÄUSCHER** sind dagegen unnötig und werden durch die entsprechenden Talente ersetzt.