

TALISMANE

Talismane sind mächtige Artefakte, die mit dem Stoff aus Geschichten verwoben sind und die unbeabsichtigte Folgen für ihre Besitzer haben können. Du kannst bei der Charaktererschaffung einen Talisman auswählen oder dir einen ausdenken, aber du mußt ihn erst in Nest finden, bevor du ihn verwenden kannst. Du kannst aber auch einfach einen auf deiner Reise entdecken.

Wenn du einen Talisman findest, kannst du ihn verwenden. Du kannst aber immer nur einen Talisman verwenden. Wenn du auf irgendeine Weise mehr als einen erhältst, musst du einen davon auswählen. Wenn du einen Talisman erhältst, werden zwei Fate-Punkte zum Reservepool der SL hinzugefügt (Seite 23).

Um einen Talisman zu erstellen, gib ihm einen Namen, einen Aspekt und zwei Stunts.

- Der **Name** gibt wieder, wie die Leute ihn nennen.
- Der **Aspekt** beschreibt die Rolle des Talismans in der Geschichte und spielt auf die Kräfte an, die er verleiht, sowie auf die Komplikationen, die durch ihn entstehen. SL, verwende das Reizen dazu, um dem Talisman ein Eigenleben zu geben, aber nicht um seine Kräfte zu schwächen.
- Die **zwei Stunts** können alles sein, aber als gute Vorgabe gilt: Ein Stunt erweitert eine Fertigkeit oder fügt eine Ausnahme der Regeln hinzu und der andere Stunt gewährt einen Bonus. Ein Talisman soll seinem Träger eine besondere Kraft gewähren und ihn bei dieser unterstützen.

Nachfolgend werden einige Talismane beschrieben.

Die Quasselbüchse

Als weitmündige Muskete, die kein Pulver und keine Kugeln benötigt, ist die Quasselbüchse **DIE WAFFE, DIE JEDEM VERNUNFT EINBLÄUT**. Sie ist eine einschüchternde Waffe, auch wenn der Schaden, den sie zufügt, geistig und nicht körperlich ist. Wer sie führt, könnte sich selbst dabei ertappen, ungewollt mit unbequemen Wahrheiten herauszuplatzen.

- Wenn du diesen Talisman erhältst, wähle aus Wille, Empathie, Schießen oder Provozieren. Du kannst mit der Quasselbüchse mit der gewählten Fertigkeit geistige Angriffe durchführen, gegen die mit Wille verteidigt wird.
- +2 auf Wille, wenn du dich gegen geistige Angriffe verteidigst.

Der Antwortschlüssel

Dieser schwere Zauberstab aus Eisen sieht aus wie ein bizarrer Schlüssel, an dem Metallzähne in alle Richtungen abstehen. Er ist **DER SCHLÜSSEL, DER ALLES ÖFFNET**. Kein gewöhnliches Schloss kann sich ihm widersetzen und selbst metaphorische Rätsel eröffnen sich ihm. Allerdings kann sein Aspekt auch gegen seinen Träger gereizt werden, um Aspekte zu entdecken, die er eher versteckt halten möchte.

- Du kannst einfach jedes Schloss ignorieren, das einen Schwierigkeitsgrad niedriger als deine Diebeskunst – oder Wille oder Handwerk, nach Ermessen der SL – besitzt und du erhältst +2 auf das Öffnen von schwierigeren Schlössern.
- +2 auf Empathie, wenn du einen Vorteil erschaffst, der sich auf ein Geheimnis oder Paradoxon bezieht.

Das Horn des Herolds

Ein altes Kriegshorn, das zu keinem bestimmten Reich gehört. Das Horn ist **EIN WECKERUF ZUM KAMPF**. Wenn es erklingt, ist es in allen Richtungen zu hören, entmutigt die Feinde – ruft aber oft auch neue.

- Das Horn erklingen zu lassen kostet eine Aktion.
- Nach dem Blasen des Horns muss jeder Gegner, der ein Mitglied deiner Gruppe angreifen will, zuerst eine Ordentliche (+2) Wille-Probe schaffen. Ein Fehlschlag bedeutet, dass er eine andere Aktion auswählen muss. Dieser Effekt endet am Ende der Szene.
- Nachdem das Horn geblasen wurde, erhältst du bis zum Ende der Szene +2 auf Provozieren-Proben, wenn du einen Vorteil erschaffen willst.

Das Schwert des Rechts

Das Schwert des Rechts ist eine alte Waffe aus Epos, **EINE KLINGE, DIE NACH SIEG DÜRSTET**. Sie scheint in der Hand ihres Besitzers lebendig zu werden, und wer sie führt, sieht sich oft dazu gezwungen, einen Kampf bis zum Ende zu bestreiten.

- +2 auf Kämpfen, wenn du einen Gegner mit dieser Klinge angreifst, aber nur gegen einen beeindruckenden Feind – einen, der eine körperliche Angriffsfähigkeit auf Ordentlich (+2) oder besser hat.
- Bei einem gescheiterten Angriff kannst du dich dazu entscheiden, mit einem Haken erfolgreich zu sein. Wenn du das möchtest, fügt der Angriff dir und deinem Gegner 2 Schaden zu.