




Schlummernde Talente und Erinnerungen

Jeder der legendären Helden, den die Götter aus dem unendlichen Schlaf gerissen haben, hatte einst ein eigenständiges Leben, ein Leben voller Liebe, Freundschaft, Arbeit und Talente. Mit dieser Erweiterung könnt ihr die Vergangenheit eurer Helden erkunden und durch Erinnerungsfragmente verlorene Seelenstücke zurückerlangen!

In dieser Erweiterung (alle Karten sind mit  gekennzeichnet) werden Schlummernde Talente eingeführt, die die Helden in ihrem früheren Leben durch Arbeit und Training erlangt haben. Es gibt zwei Möglichkeiten, diese Talente zu verwenden: **Gedankenblitze** und **Erinnerungen**.

Schlummernde Talente sind eine optionale Regelerweiterung. Wenn ihr mit ihnen spielt, müssen alle Helden sie auf die gleiche Weise verwenden. Nachdem ein Talent zugeordnet wurde, kann es nicht entfernt oder getauscht werden. Es zählt **nicht** für die Anzahl der maximalen Fähigkeiten und Talente, die auf dem Seelenstein angegeben wird.

Gedankenblitze ist die ideale Methode für das Spielen von eigenständigen Abenteuern, aber kann auch für die Kampagne verwendet werden. Die Schlummernden Talente werden weitestgehend zufällig zugeteilt und mit ihrer -Seite verwendet:

- ◆ Wenn ein Held zum ersten Mal zu einem Abenteuer oder der Kampagne dazukommt, zieht er 2 zufällige Schlummernde Talente, wählt 1 davon aus und legt es mit der -Seite nach oben an seine Heldentafel an.

Erinnerungen können Schlummernde Talente nur für die Kampagne einführen. **Erinnerungen** können nicht in eigenständigen Abenteuern verwendet werden. Die Schlummernde Talente werden durch die Erinnerungskarten ausgewählt:

- ◆ **Erinnerungskarten** sind den vier Kampfstilen zugeordnet. Auf der hellblauen Vorderseite ist eine Reihe von Aufgaben und Fragen, die der Held erfüllen und beantworten muss. So erweckt der Held schlafende Erinnerungen. Die graue Rückseite darf nicht angeschaut werden, bevor nicht alle Aufgaben und Fragen erfüllt/beantwortet wurden. Die Tabelle auf der Rückseite gibt an, welches Schlummernde Talent der Held auf Grundlage der Fragen und Aufgaben hat.
- ◆ Die **Schlummernden Talente** werden durch die Erinnerungskarten ausgewählt und müssen mit der Kampfstil-Seite verwendet werden.

Aufbau der Erinnerungskarten

Vorderseite (hellblau)

Rückseite (grau) *




* Um Spoiler zu vermeiden, ist hier keine echte Karte dargestellt

1. Kampfstil und -rune: Jeder Held muss eine Erinnerungskarte wählen, die zu seinem Kampfstil passt. Ein Held mit mehreren Kampfstilen darf sich eine Karte aussuchen, die zu seinen Kampfstilen passt. Er darf dabei jedoch niemals auf die Rückseite der Erinnerungskarte schauen.

2. Aufgaben: Ein Held kann seine Aufgaben zu beliebigen Zeitpunkten und in beliebiger Reihenfolge erfüllen, außer die Aufgabenstellung gibt etwas anderes an. Die Aufgaben können auch über mehrere Abenteuer hinweg erfüllt werden. Normalerweise kann eine Aufgabe auf zwei Arten erfüllt werden und der Held darf frei entscheiden, wie er die Aufgabe erfüllt. Wenn der Held beide Arten zeitgleich erfüllt, muss er wählen, welche er wertet.

3. Fragen: Der Held kann seine Fragen zu einem beliebigen Zeitpunkt und in beliebiger Reihenfolge erfüllen. Für eine authentische Rollenspielerfahrung empfehlen wir, die Fragen so zu beantworten, wie du denkst, dass dein Held sie beantworten würde, ohne zu raten, welche Antwort zu welchem Ergebnis führt.

4. Kästchen: Um die Beantwortung der Fragen oder das Erfüllen einer Aufgabe festzuhalten, kreuze das entsprechende Kästchen an. Wenn dein Held alle Aufgaben erfüllt und alle Fragen beantwortet hat, drehe die Erinnerungskarte um und schau dir die Tabelle der Wahrheit an!

5. Tabelle der Wahrheit: Zähle, wie oft du welches Symbol aufgrund deiner Antworten und erfüllten Aufgaben erzielt hast. Das Symbol, das du am häufigsten erzielt hast, erweckt das schlummernde Talent deines Helden. Wenn mehrere Symbole am häufigsten erzielt wurden, darfst du aussuchen, welches schlummernde Talent du davon erweckst. Falls das erzielte Talent bereits von einem anderen Helden mit dem gleichen Kampfstil genommen wurde, nimmst du das Talent mit den zweitmeisten Symbolen. Wenn dieses auch nicht verfügbar ist, nimm das mit den drittmeisten Symbolen. Falls das auch nicht verfügbar ist, nimm ein zufälliges schlummerndes Talent und verwende es mit der -Seite.