

Talente - Attentäter

Schneller als der Schatten	
<p>Einmal pro Runde kannst du eine Waffe ausrüsten oder wegstecken ohne dein Manöver zu verbrauchen.</p> <p>Zusätzlich wird die Waffen-Spezialität "Vorbereiten" um 1 reduziert (min. 1).</p>	
Nebensache - GCRB #74	5 XP

Informationen kaufen	
<p>Statt einer Wissen Prüfung kannst du eine gewünschte Information für 50 Silber *♦ kaufen.</p>	
Aktion - GCRB #72	5 XP

Parieren	
<p>Nachdem du getroffen wurdest (<i>bevor Absorption abgezogen wird</i>) kannst du 3 Erschöpfung erleiden um den Schaden um 3 zu reduzieren.</p> <p>Benötigt Nahkampf Waffe.</p>	
Nebensache (W) - GCRB #74	5 XP

Aufspiessender Stoß	
<p>Wenn du einen kritischen Treffer mit einer Nahkampf-Waffe verursachst, kannst du den Gegner <i>immobilisieren</i> bis zum Ende seines nächsten Zugs.</p>	
Nebensache - RoT#88	10 XP

Waghalsiger Angriff	
<p>Wenn du dich in nahe Distanz zu einem Gegner bewegt hast, kannst du 2 Erschöpfung erleiden um ♦♦♦♦ zur nächsten Nahkampf Prüfung hinzuzufügen.</p>	
Nebensache - RoT#89	10 XP

Parieren 2	
<p>Schaden um 4 reduzieren.</p>	
Nebensache (W) - GCRB #74	10 XP

Meucheln	
<p>Du kannst Angriffe gegen ahnungslose Gegner mit Hinterhältigkeit (statt Einhand-Waffe) durchführen. Jedes vorrätige ♦ erzeugt +2 Schaden (statt +1).</p>	
Aktion - RoT#89	15 XP

Riposte	
<p>Wenn du "Parieren" verwendet hast, kannst du ♦ oder ♦♦♦ beim Angriff gegen dich nutzen um einen Gegen-Angriff durchzuführen.</p> <p><i>"Riposte" kann nicht verwendet werden wenn du handlungsunfähig wurdest.</i></p>	
Nebensache (W) - GCRB #79	15 XP

Parieren 3	
<p>Schaden um 5 reduzieren.</p>	
Nebensache (W) - GCRB #74	15 XP

Volltreffer	
<p>Wenn du einen kritischen Treffer mit einer Waffe verursachst, kannst du 2 Erschöpfung erleiden um eine kritische Verletzung im gleichen Schweregrad auszusuchen.</p>	
Nebensache (W) - GCRB #79	20 XP

Gift auftragen	
<p>Bei einer Nahkampf Prüfung mit einer vergifteten Waffe, wird das Gift als "Verbrennen 2" gehandhabt.</p> <p><i>Verbrennen verursacht jede Runde Schaden in Höhe der verbrennenden Waffe.</i></p>	
passiv - RoT#91	20 XP

Kampf? Muss das sein?	
<p>Du kannst einer Charme oder Täuschung Prüfung gegen die Disziplin des Gegners machen. Bei Erfolg kann er dir bis zum Ende seines nächsten Zugs nichts tun.</p> <p>AA erhöht die Dauer des Effekts, ♦ erweitert ihn auf nahe Gefährten.</p>	
Aktion - GCRB #79	20 XP

Wirbelwind	
<p>Du kannst 4 Erschöpfung erleiden um bei der nächsten Nahkampf Prüfung auch alle nahen Gegner anzugreifen.</p> <p><i>Schwierigkeit: härtester Gegner +♦. Schaden: Waffenschaden +♦.</i></p>	
Nebensache (W) - RoT#91	25 XP

Zerschlagen	
<p>Einmal pro Session nach einer Nahkampf Prüfung kannst du 4 Erschöpfung erleiden um deiner Waffe die Spezialitäten "Durchbohren 10" und "Umhauen" zu verleihen. Zusätzlich kann 1 Gegenstand (ohne "Verstärkt") zerstört werden.</p>	
Nebensache (W) - RoT#91	25 XP

Talente - Bärde

Begabung

Wähle beim Kauf 2 Skills aus.

Entferne  aus allen Prüfungen dieser Skills.

Kampf oder Magie Skills nicht wählbar.

passiv - GCRB #73

5 XP

Schlagfertige Antwort

Einmal pro Begegnung kannst du  zu einer fremden **Sozial** Prüfungen hinzufügen.

Nebensache (W) - GCRB #73

5 XP

Flinke Reflexe

Beim **Auswürfeln der Initiative** kannst du **1** Erschöpfung erleiden um  zu deiner **Gelassenheit** oder **Wachsamkeit** Prüfung zu erhalten.

Nebensache (W) - GCRB #74

5 XP

Ermutigendes Lied

Wenn du ein Instrument trägst, kannst du eine **normale (♦♦) Charme** oder **Verse** Prüfung durchführen.

Für jedes un-negierte  erhält ein Gefährte in mittlerer Reichweite .

Für jedes  erholt ein ermutigter Gefährte 1 Erschöpfung.

Aktion - RoT #88

10 XP

Gegenvorschlag

Einmal pro Session kannst du eine **Verhandlung** Prüfung machen gegen einen Untertanen oder Rivalen um ihn ins *Taumeln* zu bringen bis zum Ende seines nächsten Zuges. Mit  kann er zum Gefährten werden bis zum Ende der Begegnung.

Aktion - GCRB #75

10 XP

Flinke Reflexe 2

2 Erschöpfung erleiden für .

Nebensache (W) - GCRB #74

10 XP

Misstöne

Wenn du ein Instrument trägst, kannst du eine **normale (♦♦) Charme** oder **Verse** Prüfung durchführen.

Für jedes  erleidet ein Gegner in mittlerer Reichweite 1 Wunde.

Für jedes  erleidet ein betroffener Gegner 1 Erschöpfung.

Aktion - RoT #90

15 XP

Naturtalent

Wähle beim Kauf 2 Skills aus.

Einmal pro Session darf eine Prüfung in einem dieser Skills neu gewürfelt werden.

Nebensache (W) - GCRB #79

15 XP

Schluckspecht

Wenn du Heiltränke oder heilende Kräuter konsumierst, heilst du **1** zusätzliche Wunde.

passiv - GCRB #79

15 XP

Kanalisierung

Einmal pro Begegnung kannst du einen Zauber als Manöver wirken.

Manöver - RoT #91

20 XP

Kampf? Muss das sein?

Du kannst einer **Charme** oder **Täuschung** Prüfung gegen die Disziplin des Gegners machen. Bei Erfolg kann er dir bis zum Ende seines nächsten Zugs nichts tun.  erhöht die Dauer des Effekts,  erweitert ihn auf nahe Gefährten.

Aktion - GCRB #79

20 XP

Schluckspecht 2

2 zusätzliche Wunden heilen.

passiv - GCRB #79

20 XP

Meister seiner Zunft

Einmal pro Runde kannst du 2 Erschöpfung erleiden um **Verse** Prüfungen um  zu reduzieren.

Minimum bleibt einfach (♦).

passiv - GCRB #81

25 XP

Lass uns darüber reden

Einmal pro Session kannst du eine **sehr schwere (♦♦♦♦) Charme** Prüfung durchführen um aus einer Kampf-Begegnung eine Sozial-Begegnung zu machen.

Muss vor Kampf-Beginn sein.

Nebensache (W) - RoT #91

25 XP

Talente - Berserker

Ansturm

Wenn du dich in nahe Distanz zum Gegner bewegt hast, kannst du bei einer **Nahkampf** Prüfung **AAA** oder **⊗⊗** ausgeben um den Gegner umzuwerfen und eine Distanz weg zu bewegen.

Nebensache - RoT #84

5 XP

Schneller als der Schatten

Einmal pro Runde kannst du eine Waffe ausrüsten oder wegstecken ohne dein Manöver zu verbrauchen.

Zusätzlich wird die Waffen-Spezialität "Vorbereiten" um **1** reduziert (min. 1).

Nebensache - GCRB #74

5 XP

Langlebig

Wenn du einen kritischen Treffer erleidest, reduziere den erhaltenen Effekt um 10.

passiv - GCRB #73

5 XP

Einschüchtern

Nachdem ein Gegner einem Gefährten in **kurzer** Distanz Wunden zugefügt hat, kannst du 3 Erschöpfung erleiden um den Gegner zu erschöpfen in Höhe deiner **Einschüchterung**.

Nebensache (W) - RoT #89

10 XP

Beidhändigkeit

Einmal pro Runde kannst du einen beidhändigen Angriff um **♦** reduzieren.

Manöver - GCRB #76

10 XP

Rage

Einmal pro Begegnung nutzbar.

Füge **★AA** zu all deinen **Nahkampf** Prüfungen, aber erleide **★** bei allen **Kampf**-Angriffen gegen dich.

Effekt endet nach Begegnung oder wenn handlungsunfähig.

Aktion - GCRB #75

10 XP

Einschüchtern 2

Du kannst auf angegriffene Gefährten in **mittlerer** Distanz reagieren.

Nebensache (W) - RoT #89

15 XP

Doppel-Schlag

Wenn du einen beidhändigen Angriff durchführst, kannst du 2 Erschöpfung erleiden um mit der zweiten Waffe anzugreifen (statt **AA** zu nutzen).

Nebensache - RoT #90

15 XP

Energieschub

Wähle beim Kauf 1 Attribut aus.

Einmal pro Session kannst du einen Story-Punkt ausgeben um Erschöpfung zu erholen in Höhe des gewählten Attributs.

Nebensache - RoT #88

15 XP

Standhaft

Du erhältst +1 Absorption.

passiv - GCRB #80

20 XP

Rachsüchtig

Für jede deiner kritischen Verletzung erzeugst du +2 Schaden.

passiv - RoT #91

20 XP

Unermüdlich

Einmal pro Runde kannst du nach einer **Nahkampf** Prüfung 4 Erschöpfung erleiden um gegen denselben Gegner einen weiteren Nahkampf-Angriff durchzuführen.

- + **♦** bei neuer Waffe,
- + **♦♦** bei gleicher Waffe.

Nebensache - RoT #91

20 XP

Standhaft 2

Du erhältst +2 Absorption.

passiv - GCRB #80

25 XP

Meister seiner Zunft

Einmal pro Runde kannst du 2 Erschöpfung erleiden um **Einhand-Waffe** Prüfungen um **♦♦** zu reduzieren.

Minimum bleibt **einfach** (**♦**).

passiv - GCRB #81

25 XP

Talente - Bogenschütze

Pfeil ins Knie

Einmal pro Runde kannst du eine **Fernkampf** Prüfung durchführen.

Ist der Angriff erfolgreich, halbiere den Schaden (*vor Absorption*).

Der Gegner ist bis zum Ende seines nächsten Zugs immobilisiert.

Aktion - GCRB #73

5 XP

Spontan-Angriff

■ zu **Kampf** Prüfungen gegen Gegner, die während dieser Begegnung noch nicht am Zug waren.

passiv - GCRB #74

5 XP

Finesse

Du kannst bei einer **Unbewaffnet** oder **Einhand-Waffe** Prüfung dein **Geschick** verwenden anstelle deiner Stärke.

Nebensache - RoT #84

5 XP

Fesseln

Du kannst 2 Erschöpfung erleiden um einer **Fernkampf** oder **Einhand-Waffe** Prüfung die Spezialität "Fesseln 1" hinzuzufügen.

Nebensache - RoT #88

10 XP

Spontan-Angriff 2

■■ zu **Kampf** Prüfungen gegen Gegner, die während dieser Begegnung noch nicht am Zug waren.

passiv - GCRB #74

10 XP

Energieschub

Wähle beim Kauf 1 Attribut aus.

Einmal pro Session kannst du einen Story-Punkt ausgeben um Erschöpfung zu erholen in Höhe des gewählten Attributs.

Nebensache - RoT #88

10 XP

Fesseln 2

Spezialität "Fesseln 2" hinzufügen.

Nebensache - RoT #88

15 XP

Pfeil-Hagel

Vor einer **Fernkampf** Prüfung kannst du 2 Erschöpfung erleiden um deiner Waffe die Spezialität "Gekoppelt" zu verleihen in Höhe von deinem **Fernkampf**.

Je AA für weiteren Schuss.

Manöver - GCRB #79

15 XP

Adleraugen

Einmal pro Begegnung bevor du eine **Fernkampf** Prüfung machst, kannst du die Reichweite deiner Waffe um 1 Distanzband erhöhen.

Nebensache - GCRB #78

15 XP

Fesseln 3

Spezialität "Fesseln 3" hinzufügen.

Nebensache - RoT #88

20 XP

Standhaft

Du erhältst +1 Absorption.

passiv - GCRB #80

20 XP

Team-Work

Wenn du Gefährten in naher Distanz hast, erhalten du und deine nahen Gefährten ■ zu **Kampf** Prüfungen. Besitzt ein naher Gefährte ebenfalls "Team-Work", erhalten beide ■■.

passiv - RoT #91

20 XP

Vergeltung

Einmal pro Runde nachdem ein Gefährte in mittlerer Distanz angegriffen wurde, kannst du 1 Story-Punkt ausgeben um den Angreifer mit deiner Waffe zu treffen.

Schaden: Waffenschaden + Talente.

Nebensache (W) - RoT #91

25 XP

Blut, Fleiss & Tränen

Attribut **Geschick** um 1 erhöhen.

Jedes Attribut kann nur einmal verbessert werden.

passiv - GCRB #81

25 XP

Talente - Boxer

Kurzes Nickerchen
Am Ende einer Begegnung , bevor du Erschöpfung heilst: Ist deine Erschöpfung über der Hälfte deines Limits, heile +2 zusätzliche Erschöpfung.
passiv - GCRB #73 5 XP

Kneipenschläger
Füge A zu Unbewaffnet und Kampf Prüfungen mit improvisierten Waffen.

Grün und blau schlagen
Bei einer Kampf Prüfung kannst du die Schwierigkeiten um 1 erhöhen. Ist der Angriff erfolgreich, erleidet er bis zum Ende der Begegnung 2 Erschöpfung für jedes Manöver.

Rage
Einmal pro Begegnung nutzbar. Füge AA zu all deinen Nahkampf Prüfungen, aber erleide • bei allen Kampf -Angriffen gegen dich. <i>Effekt endet nach Begegnung oder wenn handlungsunfähig.</i>
Aktion - GCRB #75 10 XP

Festhalten
Du kannst 2 Erschöpfung erleiden um einen Gegner festzuhalten. Der festgehaltene Gegner muss 2 Manöver verbrauchen um sich von dir weg bewegen zu können.

Langlebig
Wenn du einen kritischen Treffer erleidest, reduziere den erhaltenen Effekt um 10.

Nur eine Platzwunde
Wähle beim Kauf 2 Attribute aus. Du kannst einen Story-Punkt ausgeben um bis zum Ende der Begegnung die Effekte aller kritischen Treffer zu ignorieren, die Prüfungen betreffen assoziiert mit diesen Attributen.
Nebensache (W) - GCRB #79 15 XP

Einfache Beute
Du kannst 3 Erschöpfung erleiden um bis zum Start deines nächsten Zugs dir und allen Gefährten in kurzer Distanz ■■ bei Kampf Prüfungen zu geben gegen immobilisierte Ziele.

Akupressur
Bei einer Unbewaffnet Prüfung gegen lebendige Ziele kannst du Erschöpfung verursachen statt Wunden. Die verursachte Erschöpfung erhöht sich um deinen Rang in Medizin .

Unermüdlich
Einmal pro Runde kannst du nach einer Nahkampf Prüfung 4 Erschöpfung erleiden um gegen denselben Gegner einen weiteren Nahkampf-Angriff durchzuführen. + ◆ bei neuer Waffe, + ◆◆ bei gleicher Waffe.
Nebensache - RoT #91 20 XP

Standhaft
Du erhältst +1 Absorption.

Vergeltung
Einmal pro Runde nachdem ein Gefährte in mittlerer Distanz angegriffen wurde, kannst du 1 Story-Punkt ausgeben um den Angreifer mit deiner Waffe zu treffen. <i>Schaden: Waffenschaden + Talente.</i>
Nebensache (W) - RoT #91 25 XP

Meister seiner Zunft
Einmal pro Runde kannst du 2 Erschöpfung erleiden um Unbewaffnet Prüfungen um ◆◆ zu reduzieren.
<i>Minimum bleibt einfach (◆).</i>

Standhaft 2
Du erhältst +2 Absorption.

Talente - Dieb

Duelant
<p>█ zu Nahkampf Prüfungen bei nur einem Gegner in naher Distanz.</p> <p>█ zu Nahkampf Prüfungen bei mehreren Gegnern in naher Distanz.</p>
<i>Untertan-Gruppen zählen als 1 Gegner.</i>
passiv - GCRB #73 5 XP

Ich kenn da jemanden
Einmal pro Session kann die Seltenheit eines Gegenstands um 1 reduziert werden.
<i>Der Gegenstand muss grundsätzlich gekauft werden können.</i>
Nebensache - GCRB #74 5 XP

Informationen kaufen
<i>Statt einer Wissen Prüfung kannst du eine gewünschte Information für 50 Silber * ♦ kaufen.</i>
Aktion - GCRB #72 5 XP

Geschärzte Sinne
Gefährten in kurzer Distanz erhalten █ zu Wachsamkeit und Wahrnehmung Prüfungen.
Gefährten in naher Distanz erhalten █ █ .
passiv - GCRB #76 10 XP

Ich kenn da jemanden 2
Seltenheit um 2 reduzieren.
Nebensache - GCRB #74 10 XP

Erfinder
█ zu Mechanik Prüfungen wenn etwas hergestellt oder umgebaut wird. Zusätzlich kann man versuchen etwas nachzubauen, von dem man nur gehört hat, aber keine Pläne dazu besitzt.
Nebensache - GCRB #76 10 XP

Meucheln
Du kannst Angriffe gegen ahnungslose Gegner mit Hinterhältigkeit (statt Einhand-Waffe) durchführen. Jedes vorrätige ♦ erzeugt +2 Schaden (statt +1).
Aktion - RoT #89 15 XP

Ich kenn da jemanden 3
Seltenheit um 3 reduzieren.
Nebensache - GCRB #74 15 XP

Erfinder 2
█ █ zu Mechanik Prüfungen wenn etwas hergestellt oder umgebaut wird.
Nebensache - GCRB #76 15 XP

Gift auftragen
Bei einer Nahkampf Prüfung mit einer vergifteten Waffe, wird das Gift als "Verbrennen 2" gehandhabt.
<i>Verbrennen verursacht jede Runde Schaden in Höhe der verbrennenden Waffe.</i>
passiv - RoT #91 20 XP

Ich kenn da jemanden 4
Seltenheit um 4 reduzieren.
Nebensache - GCRB #74 20 XP

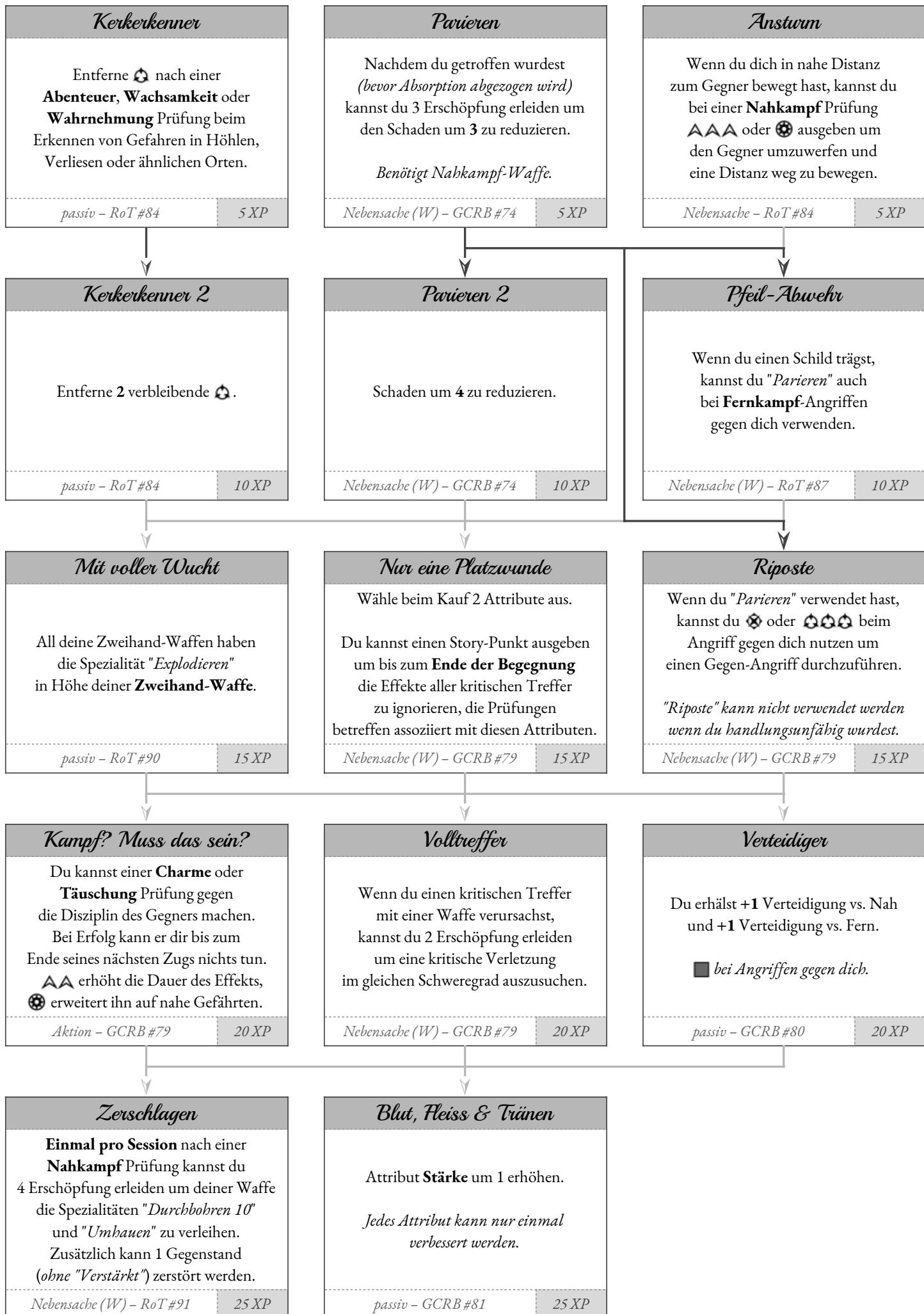
Erfinder 3
█ █ █ zu Mechanik Prüfungen wenn etwas hergestellt oder umgebaut wird.
Nebensache - GCRB #76 20 XP

Blut, Fleiss & Tränen
Attribut List um 1 erhöhen.
<i>Jedes Attribut kann nur einmal verbessert werden.</i>
passiv - GCRB #81 25 XP

Meister seiner Zunft
Wähle beim Kauf 1 Dieb -Skill.
Einmal pro Runde kannst du 2 Erschöpfung erleiden um Prüfungen in diesem Skill um ♦ ♦ zu reduzieren.
<i>Minimum bleibt einfach ♦.</i>
passiv - GCRB #81 25 XP

Erfinder 4
█ █ █ █ zu Mechanik Prüfungen wenn etwas hergestellt oder umgebaut wird.
Nebensache - GCRB #76 25 XP

Talente - Dorfheld



Talente - Gestaltwandler

Raffiniert

Du kannst bei **Unbewaffnet** oder **Fernkampf** Prüfungen deine **List** verwenden (anstelle von Stärke, bzw. Geschick).

Nebensache - RoT #84

5 XP

Im Einklang der Natur

Nach einer **Begegnung** in der Wildnis kannst du für die Erholung von Erschöpfung eine **Überleben** Prüfung machen (statt Disziplin oder Gelassenheit).

Nebensache - GCRB #74

5 XP

Pelzt wie angegossen

Du kannst den Verwandlungs-Effekt "Ausrüstung behalten" hinzufügen ohne zusätzliche Schwierigkeit.

Absorption und Schaden wird von der Kreatur übernommen.

Nebensache - Home-Brew

5 XP

Glückstreffer

Wähle beim Kauf 1 Attribut aus.

Nach erfolgreicher **Kampf** Prüfung kannst du einen Story-Punkt ausgeben um Schaden hinzuzufügen in Höhe des gewählten Attributs.

Nebensache - GCRB #76

10 XP

Geschärfte Sinne

Gefährten in kurzer Distanz erhalten 1 zu **Wachsamkeit** und **Wahrnehmung** Prüfungen. Gefährten in naher Distanz erhalten 2.

passiv - GCRB #76

10 XP

Klaren Kopf behalten

Du kannst den Verwandlungs-Effekt "Charakter-Erhaltung" hinzufügen ohne zusätzliche Schwierigkeit.

Behalte deinen Intellekt und Wille statt die Werte der verwandelten Kreatur zu übernehmen.

Nebensache - Home-Brew

10 XP

Einfache Beute

Du kannst 3 Erschöpfung erleiden um bis zum Start deines nächsten Zugs dir und allen Gefährten in kurzer Distanz 2 bei **Kampf** Prüfungen zu geben gegen immobilisierte Ziele.

Manöver - RoT #90

15 XP

Natürliche Form

Auf dich gewirkte Verwandlungs-Zauber aufrecht erhalten erfordert kein Konzentrations-Manöver.

passiv - Home-Brew

15 XP

Gestaltwandlung

Auf dich gewirkte Verwandlungs-Zauber werden um ♦ reduziert.

Minimum bleibt einfach (♦).

Nebensache - Home-Brew

15 XP

Verteidiger

Du erhältst +1 Verteidigung vs. Nah und +1 Verteidigung vs. Fern.

■ bei Angriffen gegen dich.

passiv - GCRB #80

20 XP

Gestaltwandlung 2

Auf dich gewirkte Verwandlungs-Zauber werden um ♦♦ reduziert.

Minimum bleibt einfach (♦).

Nebensache - Home-Brew

20 XP

Wirbelwind

Du kannst 4 Erschöpfung erleiden um bei der nächsten **Nahkampf** Prüfung auch alle nahen Gegner anzugreifen.

Schwierigkeit: härtester Gegner +♦.
Schaden: Waffenschaden +★.

Nebensache (W) - RoT #91

25 XP

Verteidiger 2

Du erhältst +2 Verteidigung vs. Nah und +2 Verteidigung vs. Fern.

passiv - GCRB #80

25 XP

Blut, Fleiss & Tränen

Attribut **List** um 1 erhöhen.

Jedes Attribut kann nur einmal verbessert werden.

passiv - GCRB #81

25 XP

Talente - Hexer

Von Schatten verzehrt	
Verwandlung in Schattenform wenn dein Erschöpfungs-Limit erreicht ist.	
Nur noch Unbewaffnet Angriffe (+1 Schaden, Crit 3).	
0 Erschöpfung; Intellekt und Wille -1; Stärke und Agilität +1.	
Effekt bleibt für 8 Stunden bestehen.	
passiv - RoT #84	5 XP

Kräfte sammeln	
Einmal pro Begegnung kannst du 1 Erschöpfung erholen.	
Nebensache - GCRB #74	5 XP

Dunkle Erkenntnis	
Wenn ein Zauber-Effekt den Rang in Überlieferung als Faktor erfordert, verwende stattdessen den Rang in Verborgenes Wissen .	
Nebensache - RoT #84	5 XP

Helper beschwören	
Du kannst den Beschwörungs-Effekt "Freundlich gesinnt" hinzufügen ohne zusätzliche Schwierigkeit.	
passiv - RoT #88	10 XP

Kräfte sammeln 2	
Einmal pro Begegnung kannst du 2 Erschöpfung erholen.	
Nebensache - GCRB #74	10 XP

Blut-Opfer	
Bevor du eine Magie Prüfung durchführst, kannst du 1 Wunde erleiden um ♦ hinzuzufügen.	
Nebensache - RoT #87	10 XP

Gunst der Fae	
Du kannst den Angriffs-Effekt "Manipulativ" hinzufügen ohne zusätzliche Schwierigkeit.	
Talent "Herrschaft der Dimora" nicht mehr auswählbar.	
Nebensache - RoT #88	15 XP

Kräfte sammeln 3	
Einmal pro Begegnung kannst du 3 Erschöpfung erholen.	
Nebensache - GCRB #74	15 XP

Blut-Opfer 2	
Erleide 2 Wunden für ♦♦.	
Nebensache - RoT #87	15 XP

Den Schatten bezwingen	
Einmal pro Session kannst du eine schwere (♦♦♦) Disziplin Prüfung machen um die Verwandlung "Von Schatten verzehrt" auszulösen oder zu unterdrücken.	
Nebensache - RoT #89	20 XP

Kräfte sammeln 4	
Einmal pro Begegnung kannst du 4 Erschöpfung erholen.	
Nebensache - GCRB #74	20 XP

Meister seiner Zunft	
Einmal pro Runde kannst du 2 Erschöpfung erleiden um Arkana Prüfungen um ♦♦ zu reduzieren.	
Minimum bleibt einfach (♦).	
passiv - GCRB #81	25 XP

Blut, Fleiss & Tränen	
Attribut Intellekt um 1 erhöhen.	
Jedes Attribut kann nur einmal verbessert werden.	
passiv - GCRB #81	25 XP

Kräfte sammeln 5	
Einmal pro Begegnung kannst du 5 Erschöpfung erholen.	
Nebensache - GCRB #74	25 XP

Talente - Jäger

Raffiniert

Du kannst bei **Unbewaffnet** oder **Fernkampf** Prüfungen deine **List** verwenden (anstelle von Stärke, bzw. Geschick).

Nebensache - RoT #84

5 XP

Sammler

Entferne **█** bei Prüfungen um Essen, Wasser oder einen Unterschlupf zu finden.

Entsprechende Handlungen benötigen nur die halbe Zeit (*narrativ*).

passiv - GCRB #73

5 XP

Kräfte sammeln

Einmal pro Begegnung kannst du **1** Erschöpfung erholen.

Nebensache - GCRB #74

5 XP

Schmutzige Tricks

Wenn du einen kritischen Treffer verursachst, wird die nächste Prüfung des Gegners um 1 erschwert.

◆ zu ♦

Nebensache - RoT #88

10 XP

Glückstreffer

Wähle beim Kauf 1 Attribut aus.

Nach erfolgreicher **Kampf** Prüfung kannst du einen Story-Punkt ausgeben um Schaden hinzuzufügen in Höhe des gewählten Attributs.

Nebensache - GCRB #76

10 XP

Kräfte sammeln 2

Einmal pro Begegnung kannst du **2** Erschöpfung erholen.

Nebensache - GCRB #74

10 XP

Tier-Gefährte

Einige dich mit dem DM auf einen Tier-Begleiter mit Silhouette **0**. Du kannst während Kämpfen ein Manöver verwenden um deinem Gefährten Befehle zu geben (*Aktion und Manöver für Gefährte, Gefährte muss in Reichweite sein*).

passiv - GCRB #77

15 XP

Treffsicherheit

Bei einer **Fernkampf** Prüfung gegen Gegner in naher Distanz zu Gefährten wird die Schwierigkeit um 1 vereinfacht.

♦ zu ◆

passiv - RoT #90

15 XP

Pfeil-Flugel

Vor einer **Fernkampf** Prüfung kannst du 2 Erschöpfung erleiden um deiner Waffe die Spezialität "Gekoppelt" zu verleihen in Höhe von deinem **Fernkampf**.

Je AA für weiteren Schuss.

Manöver - GCRB #79

15 XP

Tier-Gefährte 2

Begleiter kann zu Silhouette **1** wachsen.

passiv - GCRB #77

20 XP

Volltreffer

Wenn du einen kritischen Treffer mit einer Waffe verursachst, kannst du 2 Erschöpfung erleiden um eine kritische Verletzung im gleichen Schweregrad auszusuchen.

Nebensache (W) - GCRB #79

20 XP

Tier-Gefährte 3

Begleiter kann zu Silhouette **2** wachsen.

passiv - GCRB #77

25 XP

Feuer der Begeisterung

Wenn der Game-Master (DM) einen Story-Punkt ausgibt, erholtst du 2 Erschöpfung.

passiv - RoT #91

25 XP

Meister seiner Zunft

Einmal pro Runde kannst du 2 Erschöpfung erleiden um **Fernkampf** Prüfungen um ♦◆ zu reduzieren.

Minimum bleibt **einfach** (◆).

passiv - GCRB #81

25 XP

Talente - Kommandant

Sattelfest	
<p>Einmal pro Runde kannst du auf ein Reittier oder Fahrzeug auf- oder abspringen ohne Manöver. Zusätzlich erhältst du beim Runterfallen keinen Fallschaden und landest auf deinen Füßen.</p>	
Nebensache - GCRB #74	5 XP

Gute Erziehung	
<p>In gehobener Gesellschaft, kannst du bei einer Sozial Prüfung 1 Erschöpfung erleiden um A hinzuzufügen.</p>	
Nebensache - GCRB #74	5 XP

Schlagfertige Antwort	
<p>Einmal pro Begegnung kannst du QQ zu einer fremden Sozial Prüfungen hinzufügen.</p>	
Nebensache (W) - GCRB #73	5 XP

Beflügelnde Worte	
<p>Einmal pro Runde kannst du eine normale (♦♦) Führung Prüfung machen. Für jedes un-negierte ★ erholt ein Gefährte in kurzer Reichweite 1 Erschöpfung. Für jedes A erholt ein aufgebauter Gefährte zusätzlich 1 Erschöpfung.</p>	
Aktion - GCRB #76	10 XP

Gute Erziehung 2	
<p>Du kannst 2 Erschöpfung erleiden um AA hinzuzufügen.</p>	
Nebensache - GCRB #74	10 XP

Koordinierter Angriff	
<p>Einmal pro Runde kannst du A zu allen Kampf Prüfungen deiner Gefährten in naher Distanz hinzufügen.</p>	
<p><i>Die Anzahl koordinierter Gefährten entspricht deinem Rang in Führung.</i></p>	
Aktion - GCRB #75	10 XP

Aufbauende Ansprache	
<p>Gefährten, die von "Beflügelnde Worte" betroffen sind, erhalten ■ zu allen Prüfungen für die kommenden Runden (<i>Anzahl in Höhe deiner Führung</i>).</p>	
passiv - GCRB #78	15 XP

Feldherr	
<p>Einmal pro Runde kannst du eine normale (♦♦) Führung Prüfung machen. Wenn erfolgreich dürfen Gefährten (<i>Anzahl in Höhe deines Charisma</i>) 1 Erschöpfung erleiden um sofort ein Manöver durchzuführen.</p>	
Aktion - GCRB #78	15 XP

Koordinierter Angriff 2	
<p>Koordiniert Gefährten in kurzer Distanz.</p>	
Aktion - GCRB #75	15 XP

Mitreissendes Motto	
<p>Du kannst "Beflügelnde Worte" als Manöver statt Aktion durchführen.</p>	
Manöver - GCRB #80	20 XP

Schlachtkommandant	
<p>Die Anzahl von Gefährten, die von "Feldherr" profitieren können, erhöht sich zu 2 * Charisma.</p>	
passiv - GCRB #80	20 XP

Koordinierter Angriff 3	
<p>Koordiniert Gefährten in mittlerer Distanz.</p>	
Aktion - GCRB #75	20 XP

Blut, Fleiss & Tränen	
<p>Attribut Charisma um 1 erhöhen. <i>Jedes Attribut kann nur einmal verbessert werden.</i></p>	
passiv - GCRB #81	25 XP

Feuer der Begeisterung	
<p>Wenn der Game-Master (DM) einen Story-Punkt ausgibt, erholtst du 2 Erschöpfung.</p>	
passiv - RoT#91	25 XP

Meister seiner Zunft	
<p>Wähle beim Kauf 1 Kommandant-Skill.</p>	
<p>Einmal pro Runde kannst du 2 Erschöpfung erleiden um Prüfungen in diesem Skill um ♦♦ zu reduzieren.</p>	
<p><i>Minimum bleibt einfach (♦).</i></p>	
passiv - GCRB #81	25 XP

Talente - Magier

Ausweichrolle

Du kannst 2 Erschöpfung erleiden um dich von allen Gegnern in naher Distanz zu entfernen.

Nebensache - RoT #87

5 XP

Kurzes Nickerchen

Am **Ende einer Begegnung**, bevor du Erschöpfung heilst:

Ist deine Erschöpfung über der Hälfte deines Limits, heile **+2** zusätzliche Erschöpfung.

passiv - GCRB #73

5 XP

Entschlossenheit

Erhöhe dein Erschöpfungs-Limit um **1**.

(*Spezies + Wille + 1*)

passiv - GCRB #73

5 XP

Kälte des Einsamen

Du kannst den Angriffs-Effekt "Eisig" hinzufügen ohne zusätzliche Schwierigkeit.

Talent "Flammen von Ambald" nicht mehr auswählbar.

Nebensache - RoT #88

10 XP

Bekannter Zauber

Definiere beim Kauf einen Zauberspruch mit ausgesuchten Effekten.

Reduziere die Schwierigkeit für diesen Zauberspruch um **◆**.

passiv - RoT #89

10 XP

Entschlossenheit 2

Erhöhe dein Erschöpfungs-Limit um **2**.

(*Spezies + Wille + 2*)

passiv - GCRB #73

10 XP

Herrschaft der Dämora

Du kannst den Angriffs-Effekt "Aufschlagend" hinzufügen ohne zusätzliche Schwierigkeit.

Talent "Gunst der Fae" nicht mehr auswählbar.

Nebensache - RoT #88

15 XP

Naturtalent

Wähle beim Kauf 2 Skills aus.

Einmal pro Session darf eine Prüfung in einem dieser Skills neu gewürfelt werden.

Nebensache (W) - GCRB #79

15 XP

Entschlossenheit 3

Erhöhe dein Erschöpfungs-Limit um **3**.

(*Spezies + Wille + 3*)

passiv - GCRB #73

15 XP

Bekannter Zauber 2

Schwierigkeit von "Bekannter Zauber" wird um **◆◆** reduziert.

Nebensache - RoT #91

20 XP

Entschlossenheit 4

Erhöhe dein Erschöpfungs-Limit um **4**.

(*Spezies + Wille + 4*)

passiv - GCRB #73

20 XP

Meister seiner Zunft

Einmal pro Runde kannst du 2 Erschöpfung erleiden um **Runen-Magie** Prüfungen um **◆◆** zu reduzieren.

Minimum bleibt einfach (◆).

passiv - GCRB #81

25 XP

Blut, Fleiss & Tränen

Attribut **Intellekt** um 1 erhöhen.

Jedes Attribut kann nur einmal verbessert werden.

passiv - GCRB #81

25 XP

Feuer der Begeisterung

Wenn der Game-Master (DM) einen Story-Punkt ausgibt, erholst du 2 Erschöpfung.

passiv - RoT #91

25 XP

Talente - Marktfahrer

Ich kenn da jemanden
Einmal pro Session kann die Seltenheit eines Gegenstands um 1 reduziert werden.
Der Gegenstand muss grundsätzlich gekauft werden können.

Ausweichrolle
Du kannst 2 Erschöpfung erleiden um dich von allen Gegnern in naher Distanz zu entfernen.

Begabung
Wähle beim Kauf 2 Skills aus.

Ich kenn da jemanden 2
Seltenheit um 2 reduzieren.

Gegenworschlag
Einmal pro Session kannst du eine Verhandlung Prüfung machen gegen einen Untertanen oder Rivalen um ihn ins <i>Taumeln</i> zu bringen bis zum Ende seines nächsten Zuges. Mit ⊗ kann er zum Gefährten werden bis zum Ende der Begegnung.

Erfinder
■ zu Mechanik Prüfungen wenn etwas hergestellt oder umgebaut wird. Zusätzlich kann man versuchen etwas nachzubauen, von dem man nur gehört hat, aber keine Pläne dazu besitzt.

Ich kenn da jemanden 3
Seltenheit um 3 reduzieren.

Mächtige Mixturen
Wenn du bei einer Alchemie Prüfung ⊗ würfelst, würfe zusätzlich ⊕ . Bei ⊗⊗ , würfe zusätzlich ⊖ . ⊗ und ⊗⊗ zählen auch wie gewohnt.

Erfinder 2
■■ zu Mechanik Prüfungen wenn etwas hergestellt oder umgebaut wird.

Ich kenn da jemanden 3
Seltenheit um 4 reduzieren.

Schluckspecht
Wenn du Heiltränke oder heilende Kräuter konsumierst, heilst du 1 zusätzliche Wunde.

Erfinder 3
■■■ zu Mechanik Prüfungen wenn etwas hergestellt oder umgebaut wird.

Meister seiner Zunft
Wähle beim Kauf 1 Marktfahrer -Skill.
Einmal pro Runde kannst du 2 Erschöpfung erleiden um Prüfungen in diesem Skill um ♦♦ zu reduzieren.

Schluckspecht 2
2 zusätzliche Wunden heilen.

Erfinder 4
■■■■ zu Mechanik Prüfungen wenn etwas hergestellt oder umgebaut wird.

Talente - Medizinmann

Sammler	
Entferne  bei Prüfungen um Essen, Wasser oder einen Unterschlupf zu finden.	
Entsprechende Handlungen benötigen nur die halbe Zeit (<i>narrativ</i>).	passiv - GCRB #73 5 XP

Apotheker	
Wenn ein Patient unter deiner Obhut durch Ausruhen Wunden heilt, werden +1 Wunden geheilt.	
passiv - RoT #84	5 XP

Kurzes Nickerchen	
Am Ende einer Begegnung , bevor du Erschöpfung heilst:	
Ist deine Erschöpfung über der Hälfte deines Limits, heile +2 zusätzliche Erschöpfung.	passiv - GCRB #73 5 XP

Bekannter Zauber	
Definiere beim Kauf einen Zauberspruch mit ausgesuchten Effekten.	
Reduziere die Schwierigkeit für diesen Zauberspruch um  .	passiv - RoT #89 10 XP

Apotheker 2	
Heilt +2 Wunden bei Behandlung.	
passiv - RoT #84	10 XP

Helfer beschwören	
Du kannst den Beschwörungs-Effekt "Freundlich gesinnt" hinzufügen ohne zusätzliche Schwierigkeit.	
passiv - RoT #88	10 XP

Mächtige Mixturen	
Wenn du bei einer Alchemie Prüfung  würfelst, würfele zusätzlich  .	
Bei  , würfele zusätzlich  .	passiv - RoT #90 15 XP

Apotheker 3	
Heilt +3 Wunden bei Behandlung.	
passiv - RoT #84	15 XP

Herrschaft der Dämona	
Du kannst den Angriffs-Effekt "Aufschlagend" hinzufügen ohne zusätzliche Schwierigkeit.	
Talent "Gunst der Fae" nicht mehr auswählbar.	Nebensache - RoT #88 15 XP

Apotheker 4	
Heilt +4 Wunden bei Behandlung.	
passiv - RoT #84	20 XP

Team-Work	
Wenn du Gefährten in naher Distanz hast, erhalten du und deine nahen Gefährten  zu Kampf Prüfungen. Besitzt ein naher Gefährte ebenfalls "Team-Work", erhalten beide  .	
passiv - RoT #91	20 XP

Meister seiner Zunft	
Einmal pro Runde kannst du 2 Erschöpfung erleiden um Urzeitlich Prüfungen um  zu reduzieren.	
Minimum bleibt einfach ().	passiv - GCRB #81 25 XP

Apotheker 5	
Heilt +5 Wunden bei Behandlung.	
passiv - RoT #84	25 XP

Feuer der Begeisterung	
Wenn der Game-Master (DM) einen Story-Punkt ausgibt, erholtst du 2 Erschöpfung.	
passiv - RoT #91	25 XP

Talente - Priester

Apotheker	
Wenn ein Patient unter deiner Obhut durch Ausruhen Wunden heilt, werden +1 Wunden geheilt.	
passiv - RoT #84	5 XP

Energieschub	
Wähle beim Kauf 1 Attribut aus.	
Einmal pro Session kannst du einen Story-Punkt ausgeben um Erschöpfung zu erholen in Höhe des gewählten Attributs.	
Nebensache - RoT #88	5 XP

Entschlossenheit	
Erhöhe dein Erschöpfungs-Limit um 1 .	
<i>(Spezies + Wille + 1)</i>	
passiv - GCRB #73	5 XP

Apotheker 2	
Heilt +2 Wunden bei Behandlung.	
passiv - RoT #84	10 XP

Flammen von Anhald	
Du kannst den Angriffs-Effekt "Feurig" hinzufügen ohne zusätzliche Schwierigkeit.	
<i>Talent "Kälte des Einsamen" nicht mehr auswählbar.</i>	
Nebensache - RoT #88	10 XP

Entschlossenheit 2	
Erhöhe dein Erschöpfungs-Limit um 2 .	
<i>(Spezies + Wille + 2)</i>	
passiv - GCRB #73	10 XP

Apotheker 3	
Heilt +3 Wunden bei Behandlung.	
passiv - RoT #84	15 XP

Im Namen der Zitadelle	
Einmal pro Runde kannst du 3 Erschöpfung erleiden um Schaden hinzuzufügen zu einem Nahkampf-Angriff (<i>in Höhe deiner Disziplin</i>).	
passiv - RoT #90	15 XP

Gespensterschreck	
Beim Angriff gegen Untote wird die kritische Trefferwertung (<i>Crit</i>) deiner Waffe um 1 reduziert.	
passiv - RoT #89	15 XP

Apotheker 4	
Heilt +4 Wunden bei Behandlung.	
passiv - RoT #84	20 XP

Kanalisierung	
Einmal pro Begegnung kannst du einen Zauber als Manöver wirken.	
Manöver - RoT #91	20 XP

Meister seiner Zunft	
Einmal pro Runde kannst du 2 Erschöpfung erleiden um Heilig Prüfungen um ♦♦ zu reduzieren.	
<i>Minimum bleibt einfach (♦).</i>	
passiv - GCRB #81	25 XP

Blut, Fleiss & Tränen	
Attribut Wille um 1 erhöhen.	
<i>Jedes Attribut kann nur einmal verbessert werden.</i>	
passiv - GCRB #81	25 XP

Feuer der Begeisterung	
Wenn der Game-Master (DM) einen Story-Punkt ausgibt, erholst du 2 Erschöpfung.	
passiv - RoT #91	25 XP

Talente - Ritter

Parieren
Nachdem du getroffen wurdest (<i>bevor Absorption abgezogen wird</i>) kannst du 3 Erschöpfung erleiden um den Schaden um 3 zu reduzieren.
<i>Benötigt Nabkampf-Waffe.</i>
Nebensache (W) - GCRB #74 5 XP

Tempelritter
Heilig wird zum Karriere-Skill.
<i>Es kann pro Begegnung nur 1 Heilig-Zauber gewirkt werden.</i>
passiv - RoT #87 5 XP

Herausforderer
Einmal pro Begegnung kannst du 1 Gegner in kurzer Distanz herausfordern.
Gegner erhält von nun an  bei Angriffen gegen dich, aber   bei Angriffen gegen deine Gefährten.
<i>Untertan-Gruppen zählen als 1 Gegner.</i>
Manöver - RoT #84 5 XP

Bollwerk
Wenn du eine Waffe mit "Defensiv" trägst, kannst du "Parieren" nutzen, wenn ein Gefährte in naher Distanz angegriffen wird.
Nebensache (W) - RoT #87 10 XP

Tempelritter (verbessert)
Wenn du den Heilig -Zauber wirkst, kannst du  ignorieren, der durch schwere Rüstung, Schild oder keine freie Hand hinzugefügt würde.
passiv - RoT #89 10 XP

Herausforderer 2
Du kannst 2 Gegner herausfordern.
Manöver - RoT #84 10 XP

Leibwächter
Einmal pro Runde kannst du 1 Erschöpfung erleiden um bis zum Ende deiner nächsten Runde die Schwierigkeiten von Angriffen gegen einen Gefährten in naher Distanz um 1 zu erschweren.
 zu  .
Manöver - RoT #90 15 XP

Riposte
Wenn du "Parieren" verwendet hast, kannst du  oder   beim Angriff gegen dich nutzen um einen Gegen-Angriff durchzuführen.
<i>"Riposte" kann nicht verwendet werden wenn du handlungsunfähig wurdest.</i>
Nebensache (W) - GCRB #79 15 XP

Herausforderer 3
Du kannst 3 Gegner herausfordern.
Manöver - RoT #84 15 XP

Leibwächter 2
Du kannst 2 Erschöpfung erleiden um Schwierigkeiten um 2 zu erschweren.
Manöver - RoT #90 20 XP

Blut, Fleiss & Tränen
Attribut Stärke um 1 erhöhen.
<i>Jedes Attribut kann nur einmal verbessert werden.</i>
passiv - GCRB #81 25 XP

Verteidiger
Du erhältst +1 Verteidigung vs. Nah und +1 Verteidigung vs. Fern.
 bei Angriffen gegen dich.
passiv - GCRB #80 20 XP

Leibwächter 3
Du kannst 3 Erschöpfung erleiden um Schwierigkeiten um 3 zu erschweren.
Manöver - RoT #90 25 XP

Verteidiger 2
Du erhältst +2 Verteidigung vs. Nah und +2 Verteidigung vs. Fern.
passiv - GCRB #80 25 XP

Talente - Scharfichter

Duelant
<p>█ zu Nahkampf Prüfungen bei nur einem Gegner in naher Distanz.</p> <p>█ zu Nahkampf Prüfungen bei mehreren Gegnern in naher Distanz.</p> <p><i>Untertan-Gruppen zählen als 1 Gegner.</i></p>
passiv - GCRB #73 5 XP

Grün und blau schlagen
Bei einer Kampf Prüfung kannst du die Schwierigkeiten um 1 erhöhen. Ist der Angriff erfolgreich, erleidet er bis zum Ende der Begegnung 2 Erschöpfung für jedes Manöver.
Nebensache - RoT #84 5 XP

Spontan-Angriff
█ zu Kampf Prüfungen gegen Gegner, die während dieser Begegnung noch nicht am Zug waren.
passiv - GCRB #74 5 XP

Tempelritter
Heilig wird zum Karriere-Skill.
<i>Es kann pro Begegnung nur 1 Heilig-Zauber gewirkt werden.</i>
passiv - RoT #87 10 XP

Aufspiessender Stoss
Wenn du einen kritischen Treffer mit einer Nahkampf-Waffe verursachst, kannst du den Gegner <i>immobilisieren</i> bis zum Ende seines nächsten Zugs.
Nebensache - RoT #88 10 XP

Spontan-Angriff 2
█ █ zu Kampf Prüfungen gegen Gegner, die während dieser Begegnung noch nicht am Zug waren.
passiv - GCRB #74 10 XP

Tempelritter (verbessert)
Wenn du den Heilig -Zauber wirkst, kannst du █ ignorieren, der durch schwere Rüstung, Schild oder keine freie Hand hinzugefügt würde.
passiv - RoT #89 15 XP

Einschüchtern
Nachdem ein Gegner einem Gefährten in kurzer Distanz Wunden zugefügt hat, kannst du 3 Erschöpfung erleiden um den Gegner zu erschöpfen in Höhe deiner Einschüchterung .
Nebensache (W) - RoT #89 15 XP

Mit voller Wucht
All deine Zweihand-Waffen haben die Spezialität "Explodieren" in Höhe deiner Zweihand-Waffe .
passiv - RoT #90 15 XP

Rachsüchtig
Für jede deiner kritischen Verletzung erzeugst du +2 Schaden.
passiv - RoT #91 20 XP

Einschüchtern 2
Du kannst auf angegriffene Gefährten in mittlerer Distanz reagieren.
Nebensache (W) - RoT #89 20 XP

Unermüdlich
Einmal pro Runde kannst du nach einer Nahkampf Prüfung 4 Erschöpfung erleiden um gegen denselben Gegner einen weiteren Nahkampf-Angriff durchzuführen.
+ ♦ bei neuer Waffe, + ♦♦ bei gleicher Waffe.
Nebensache - RoT #91 20 XP

Vergeltung
Einmal pro Runde nachdem ein Gefährte in mittlerer Distanz angegriffen wurde, kannst du 1 Story-Punkt ausgeben um den Angreifer mit deiner Waffe zu treffen.
<i>Schaden: Waffenschaden + Talente.</i>
Nebensache (W) - RoT #91 25 XP

Meister seiner Zunft
Einmal pro Runde kannst du 2 Erschöpfung erleiden um Zweihand-Waffe Prüfungen um ♦♦ zu reduzieren.
<i>Minimum bleibt einfach (♦).</i>
passiv - GCRB #81 25 XP

Talente - Schattenkämpfer

Kneipenschläger
Füge A zu Unbewaffnet und Kampf Prüfungen mit improvisierten Waffen.
passiv - RoT #87 5 XP

Finesse
Du kannst bei einer Unbewaffnet oder Einhand-Waffe Prüfung dein Geschick verwenden anstelle deiner Stärke.
Nebensache - RoT #84 5 XP

Flinke Reflexe
Beim Auswürfeln der Initiative kannst du 1 Erschöpfung erleiden um ★ zu deiner Gelassenheit oder Wachsamkeit Prüfung zu erhalten.
Nebensache (W) - GCRB #74 5 XP

Schmutzige Tricks
Wenn du einen kritischen Treffer verursachst, wird die nächste Prüfung des Gegners um 1 erschwert.
◆ zu ♦.
Nebensache - RoT #88 10 XP

Waghalsiger Angriff
Wenn du dich in nahe Distanz zu einem Gegner bewegt hast, kannst du 2 Erschöpfung erleiden um ★★◆◆ zur nächsten Nahkampf Prüfung hinzuzufügen.
Nebensache - RoT #89 10 XP

Flinke Reflexe 2
2 Erschöpfung erleiden für ★★ .
Nebensache (W) - GCRB #74 10 XP

Akupressur
Bei einer Unbewaffnet Prüfung gegen lebendige Ziele kannst du Erschöpfung verursachen statt Wunden.
Die verursachte Erschöpfung erhöht sich um deinen Rang in Medizin .
Nebensache - RoT #90 15 XP

Ausweichen
Wenn du Ziel einer physischen Kampf Prüfung wirst, kannst du 1 Erschöpfung erleiden um die Schwierigkeit um 1 zu erschweren.
◆ zu ♦.
Nebensache (W) - GCRB #78 15 XP

Flinke Reflexe 3
3 Erschöpfung erleiden für ★★★ .
Nebensache (W) - GCRB #74 15 XP

Ausweichen 2
Du kannst 2 Erschöpfung erleiden um Schwierigkeiten um 2 zu erschweren.
Nebensache (W) - GCRB #78 20 XP

Gift auftragen
Bei einer Nahkampf Prüfung mit einer vergifteten Waffe, wird das Gift als "Verbrennen 2" gehandhabt.
<i>Verbrennen verursacht jede Runde Schaden in Höhe der verbrennenden Waffe.</i>
passiv - RoT #91 20 XP

Blut, Fleiss & Tränen
Attribut Geschick um 1 erhöhen.
<i>Jedes Attribut kann nur einmal verbessert werden.</i>
passiv - GCRB #81 25 XP

Ausweichen 3
Du kannst 3 Erschöpfung erleiden um Schwierigkeiten um 3 zu erschweren.
Nebensache (W) - GCRB #78 25 XP

Wirbelwand
Du kannst 4 Erschöpfung erleiden um bei der nächsten Nahkampf Prüfung auch alle nahen Gegner anzugreifen.
<i>Schwierigkeit: härtester Gegner +◆. Schaden: Waffenschaden +★.</i>
Nebensache (W) - RoT #91 25 XP

Talente - Schatzjäger

Aufspringen

Einmal pro Runde kannst du aus einer *liegenden* oder *sitzenden* Position aufspringen ohne dein Manöver zu verbrauchen.

Nebensache - GCRB #73

5 XP

Kerkerkenner

Entferne **1** nach einer **Abenteuer**, **Wachsamkeit** oder **Wahrnehmung** Prüfung beim Erkennen von Gefahren in Höhlen, Verliesen oder ähnlichen Orten.

passiv - RoT #84

5 XP

Sattelfest

Einmal pro Runde kannst du auf ein Reittier oder Fahrzeug auf- oder abspringen ohne Manöver. Zusätzlich erhältst du beim Runterfallen keinen Fallschaden und landest auf deinen Füßen.

Nebensache - GCRB #74

5 XP

Ausweichrolle

Du kannst 2 Erschöpfung erleiden um dich von allen Gegnern in naher Distanz zu entfernen.

Nebensache - RoT #87

10 XP

Kerkerkenner 2

Entferne **2** verbleibende **1**.

passiv - RoT #84

10 XP

Geistesblitz

Wenn du bei einer **Wissen** Prüfung **1** würfelst, würfle zusätzlich **1**.

1 zählt zusätzlich wie gewohnt.

passiv - RoT #88

10 XP

Schluckspecht

Wenn du Heiltränke oder heilende Kräuter konsumierst, heilst du **1** zusätzliche Wunde.

passiv - GCRB #79

15 XP

Kerkerkenner 3

Entferne **3** verbleibende **1**.

passiv - RoT #84

15 XP

Naturtalent

Wähle beim Kauf 2 Skills aus.

Einmal pro Session darf eine Prüfung in einem dieser Skills neu gewürfelt werden.

Nebensache (W) - GCRB #79

15 XP

Schluckspecht 2

2 zusätzliche Wunden heilen.

passiv - GCRB #79

20 XP

Kerkerkenner 4

Entferne **4** verbleibende **1**.

passiv - RoT #84

20 XP

Team-Work

Wenn du Gefährten in naher Distanz hast, erhalten du und deine nahen Gefährten **1** zu **Kampf** Prüfungen. Besitzt ein naher Gefährte ebenfalls "Team-Work", erhalten beide **1**.

passiv - RoT #91

20 XP

Schluckspecht 3

3 zusätzliche Wunden heilen.

passiv - GCRB #79

25 XP

Feuer der Begeisterung

Wenn der Game-Master (DM) einen Story-Punkt ausgibt, erholtst du **2** Erschöpfung.

passiv - RoT #91

25 XP

Meister seiner Zunft

Wähle beim Kauf 1 **Schatzjäger**-Skill.

Einmal pro Runde kannst du **2** Erschöpfung erleiden um Prüfungen in diesem Skill um **1** zu reduzieren.

Minimum bleibt einfach (1).

passiv - GCRB #81

25 XP

Talente - Stadtwache

Kräfte sammeln	
Einmal pro Begegnung kannst du 1 Erschöpfung erholen.	
Nebensache - GCRB #74	5 XP

Aufspringen	
Einmal pro Runde kannst du aus einer <i>liegenden</i> oder <i>sitzenden</i> Position aufspringen ohne dein Manöver zu verbrauchen.	
Nebensache - GCRB #73	5 XP

Schild-Schlag	
Nach einem Angriff mit einem Schild gegen Untertanen oder Rivalen, kannst du AAA oder ⊗ ausgeben um sie ins <i>Taumeln</i> zu bringen bis zum Ende ihres nächsten Zugs.	
Nebensache - RoT #84	5 XP

Kräfte sammeln 2	
Einmal pro Begegnung kannst du 2 Erschöpfung erholen.	
Nebensache - GCRB #74	10 XP

Verteidigungshaltung	
Einmal pro Runde kannst du 1 Erschöpfung erleiden um bis zum Ende deiner nächsten Runde die Schwierigkeiten von Nahkampf-Angriffen gegen dich um 1 zu erschweren.	
Manöver - GCRB #75	10 XP

Fesseln	
Du kannst 2 Erschöpfung erleiden um einer Fernkampf oder Einhand-Waffe Prüfung die Spezialität "Fesseln 1" hinzufügen.	
Nebensache - RoT #88	10 XP

Kräfte sammeln 3	
Einmal pro Begegnung kannst du 3 Erschöpfung erholen.	
Nebensache - GCRB #74	15 XP

Verteidigungshaltung 2	
Du kannst 2 Erschöpfung erleiden um Schwierigkeiten um 2 zu erschweren.	
Manöver - GCRB #75	15 XP

Fesseln 2	
Spezialität "Fesseln 2" hinzufügen.	
Nebensache - RoT #88	15 XP

Standhaft	
Du erhältst +1 Absorption.	
passiv - GCRB #80	20 XP

Verteidigungshaltung 3	
Du kannst 3 Erschöpfung erleiden um Schwierigkeiten um 3 zu erschweren.	
Manöver - GCRB #75	20 XP

Team-Work	
Wenn du Gefährten in naher Distanz hast, erhalten du und deine nahen Gefährten ■ zu Kampf Prüfungen. Besitzt ein naher Gefährte ebenfalls "Team-Work", erhalten beide ■■ .	
passiv - RoT #91	20 XP

Standhaft 2	
Du erhältst +2 Absorption.	
passiv - GCRB #80	25 XP

Zerschlagen	
Einmal pro Session nach einer Nahkampf Prüfung kannst du 4 Erschöpfung erleiden um deiner Waffe die Spezialitäten "Durchbohren 10" und "Umhauen" zu verleihen. Zusätzlich kann 1 Gegenstand (<i>ohne "Verstärkt"</i>) zerstört werden.	
Nebensache (W) - RoT #91	25 XP