

Talente - Attentäter

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

Informationen kaufen

Statt einer **Wissen** Prüfung kannst du eine gewünschte Information für **50 Silber** * ♦ kaufen.

Aktion – GCRB #72

5 XP

Parieren

Nachdem du getroffen wurdest (*bevor Absorption abgezogen wird*) kannst du 3 Erschöpfung erleiden um den Schaden um **3** zu reduzieren.

Benötigt Nahkampf-Waffe.

Nebensache (W) – GCRB #74

5 XP

Aufspiessender Stoss

Wenn du einen kritischen Treffer mit einer Nahkampf-Waffe verursachst, kannst du den Gegner *immobilisieren* bis zum Ende seines nächsten Zugs.

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

Parieren 2

Schaden um **4** reduzieren.

Nebensache (W) – GCRB #74

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

Riposte

Wenn du "*Parieren*" verwendet hast, kannst du ☼ oder ☼☼☼ beim Angriff gegen dich nutzen um einen Gegen-Angriff durchzuführen.

"Riposte" kann nicht verwendet werden wenn du handlungsunfähig wurdest.

Nebensache (W) – GCRB #79

15 XP

Parieren 3

Schaden um **5** reduzieren.

Nebensache (W) – GCRB #74

15 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

Gift auftragen

Bei einer **Nahkampf** Prüfung mit einer vergifteten Waffe, wird das Gift als "*Verbrennen 2*" gehandhabt.

Verbrennen verursacht jede Runde Schaden in Höhe der verbrennenden Waffe.

passiv – 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

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

Zerschlagen

Einmal pro Session nach einer **Nahkampf** Prüfung kannst du 4 Erschöpfung erleiden um deiner Waffe die Spezialitäten "*Durchbohren 10*" und "*Umbauen*" zu verleihen. Zusätzlich kann 1 Gegenstand (*ohne "Verstärkt"*) zerstört werden.

Nebensache (W) – RoT #91

25 XP

Talente - Barde



Talente - Berserker

<i>Ansturm</i>	
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.	
<i>Nebensache – RoT #84</i>	5 XP

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

<i>Langlebig</i>	
Wenn du einen kritischen Treffer erleidest, reduziere den erhaltenen Effekt um 10.	
<i>passiv – GCRB #73</i>	5 XP

<i>Einschüchtern</i>	
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 .	
<i>Nebensache (W) – RoT #89</i>	10 XP

<i>Beidhändigkeit</i>	
Einmal pro Runde kannst du einen beidhändigen Angriff um reduzieren.	
<i>Manöver – GCRB #76</i>	10 XP

<i>Rage</i>	
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>	
<i>Aktion – GCRB #75</i>	10 XP

<i>Einschüchtern 2</i>	
Du kannst auf angegriffene Gefährten in mittlerer Distanz reagieren.	
<i>Nebensache (W) – RoT #89</i>	15 XP

<i>Doppel-Schlag</i>	
Wenn du einen beidhändigen Angriff durchführst, kannst du 2 Erschöpfung erleiden um mit der zweiten Waffe anzugreifen (statt AA zu nutzen).	
<i>Nebensache – RoT #90</i>	15 XP

<i>Energieschub</i>	
Wähle beim Kauf 1 Attribut aus. Einmal pro Session kannst du einen Story-Punkt ausgeben um Erschöpfung zu erholen in Höhe des gewählten Attributs.	
<i>Nebensache – RoT #88</i>	15 XP

<i>Standhaft</i>	
Du erhältst +1 Absorption.	
<i>passiv – GCRB #80</i>	20 XP

<i>Rachsüchtig</i>	
Für jede deiner kritischen Verletzung erzeugst du +2 Schaden.	
<i>passiv – RoT #91</i>	20 XP

<i>Unermüdlich</i>	
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.	
<i>Nebensache – RoT #91</i>	20 XP

<i>Standhaft 2</i>	
Du erhältst +2 Absorption.	
<i>passiv – GCRB #80</i>	25 XP

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

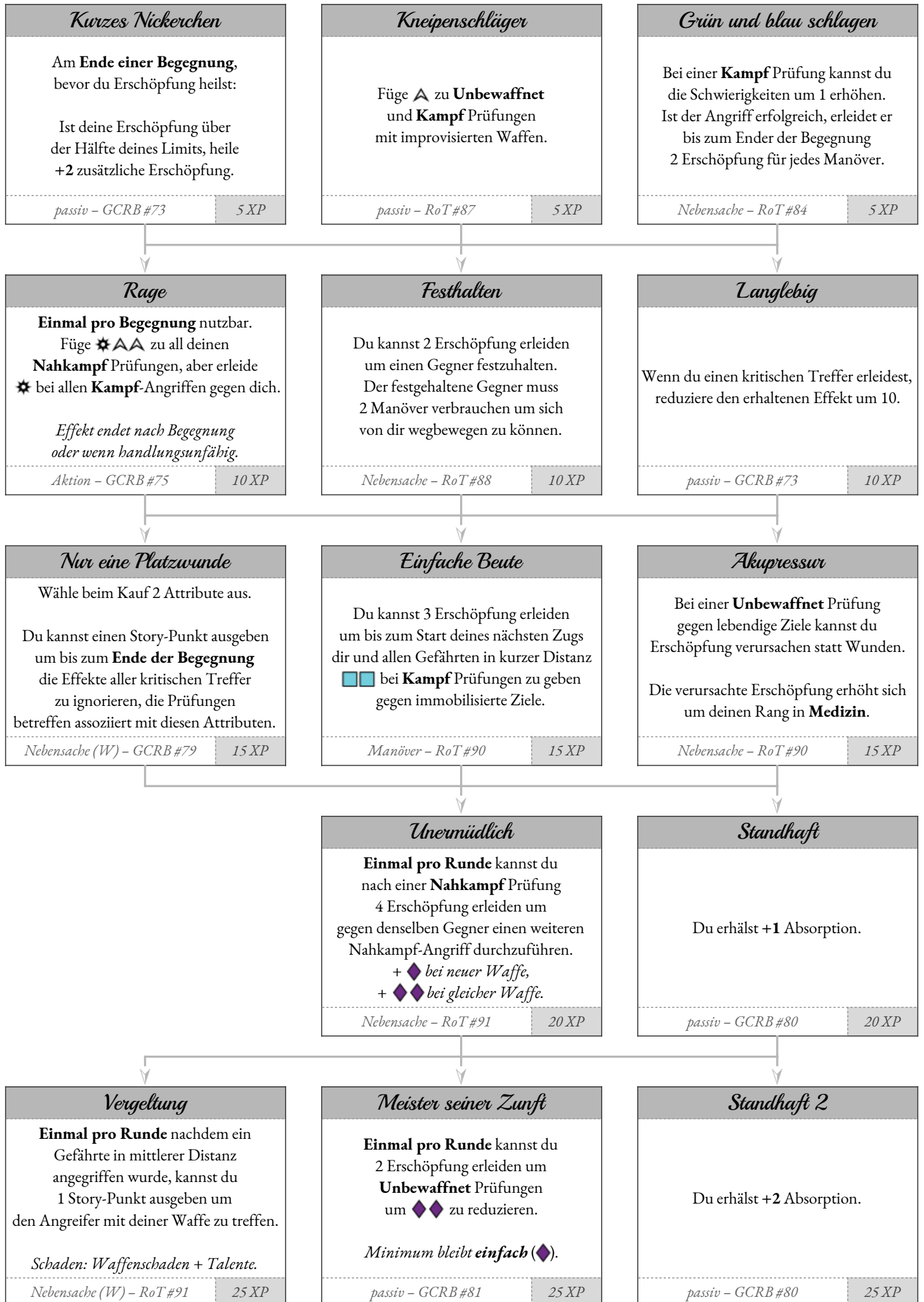
Blut, Fleiss & Tränen

Attribut **Geschick** um 1 erhöhen.

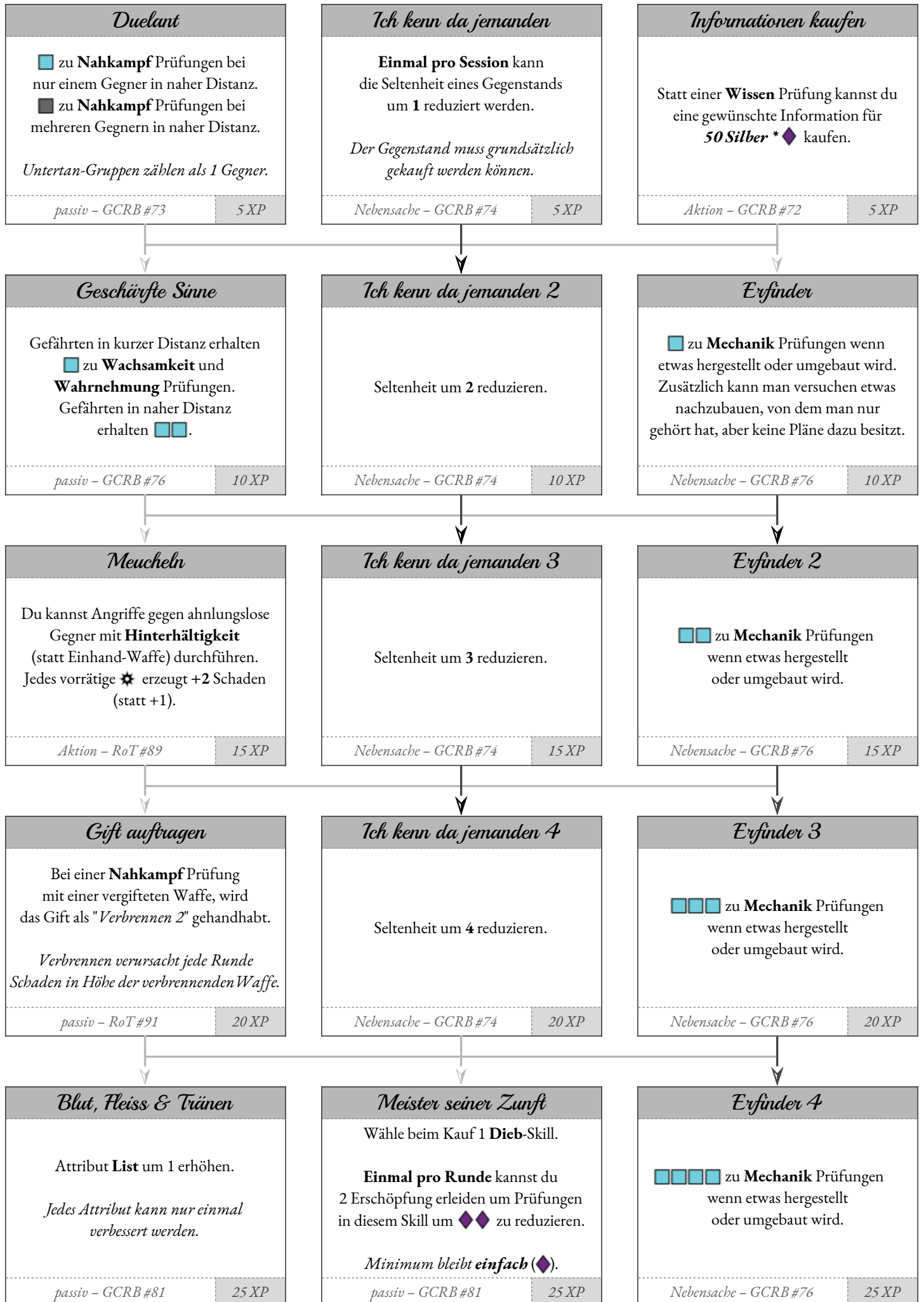
Jedes Attribut kann nur einmal verbessert werden.

passiv – GCRB #81 25 XP

Talente - Boxer




Talente - Dieb




Talente - Dorffheld

Kerkerkenner

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

passiv – RoT #84 5 XP

Kerkerkenner 2

Entferne 2 verbleibende .



passiv – RoT #84 10 XP

Mit voller Wucht

All deine Zweihand-Waffen haben die Spezialität "Explodieren" in Höhe deiner **Zweihand-Waffe**.

passiv – RoT #90 15 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

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 (ohne "Verstärkt") zerstört werden.

Nebensache (W) – RoT #91 25 XP

Parieren

Nachdem du getroffen wurdest (bevor Absorption abgezogen wird) kannst du 3 Erschöpfung erleiden um den Schaden um 3 zu reduzieren.

Benötigt Nahkampf-Waffe.

Nebensache (W) – GCRB #74 5 XP

Parieren 2

Schaden um 4 zu reduzieren.

Nebensache (W) – GCRB #74 10 XP

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

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

Blut, Fleiss & Tränen

Attribut **Stärke** um 1 erhöhen. Jedes Attribut kann nur einmal verbessert werden.

passiv – GCRB #81 25 XP

Ansturm

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



Nebensache – RoT #84 5 XP

Pfeil-Abwehr

Wenn du einen Schild trägst, kannst du "Parieren" auch bei **Fernkampf**-Angriffen gegen dich verwenden.


Nebensache (W) – RoT #87 10 XP

Riposte

Wenn du "Parieren" verwendet hast, kannst du  oder  beim Angriff gegen dich nutzen um einen Gegen-Angriff durchzuführen. "Riposte" kann nicht verwendet werden wenn du handlungsunfähig wurdest.

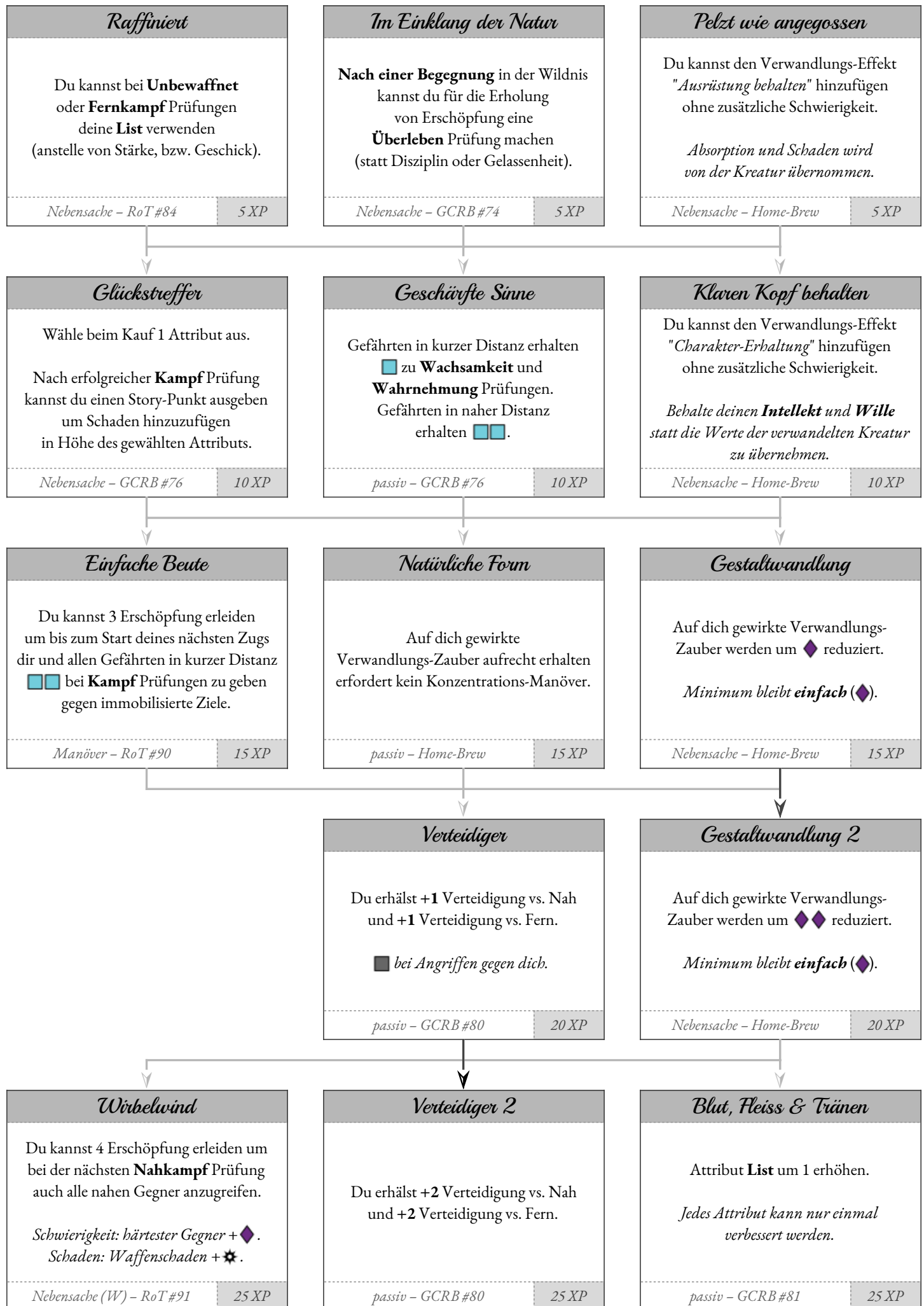
Nebensache (W) – GCRB #79 15 XP

Verteidiger

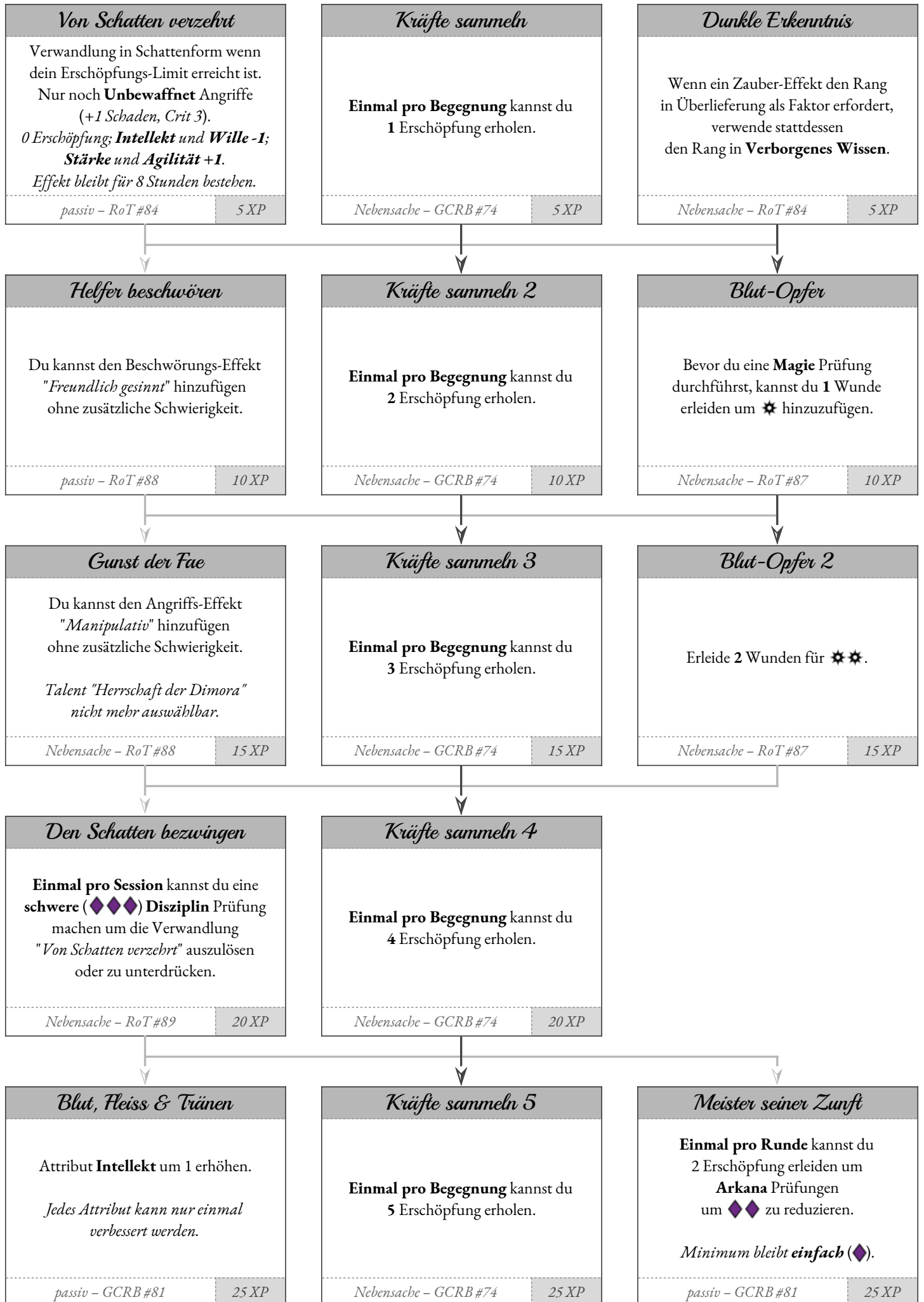
Du erhältst +1 Verteidigung vs. Nah und +1 Verteidigung vs. Fern.  bei Angriffen gegen dich.

passiv – GCRB #80 20 XP

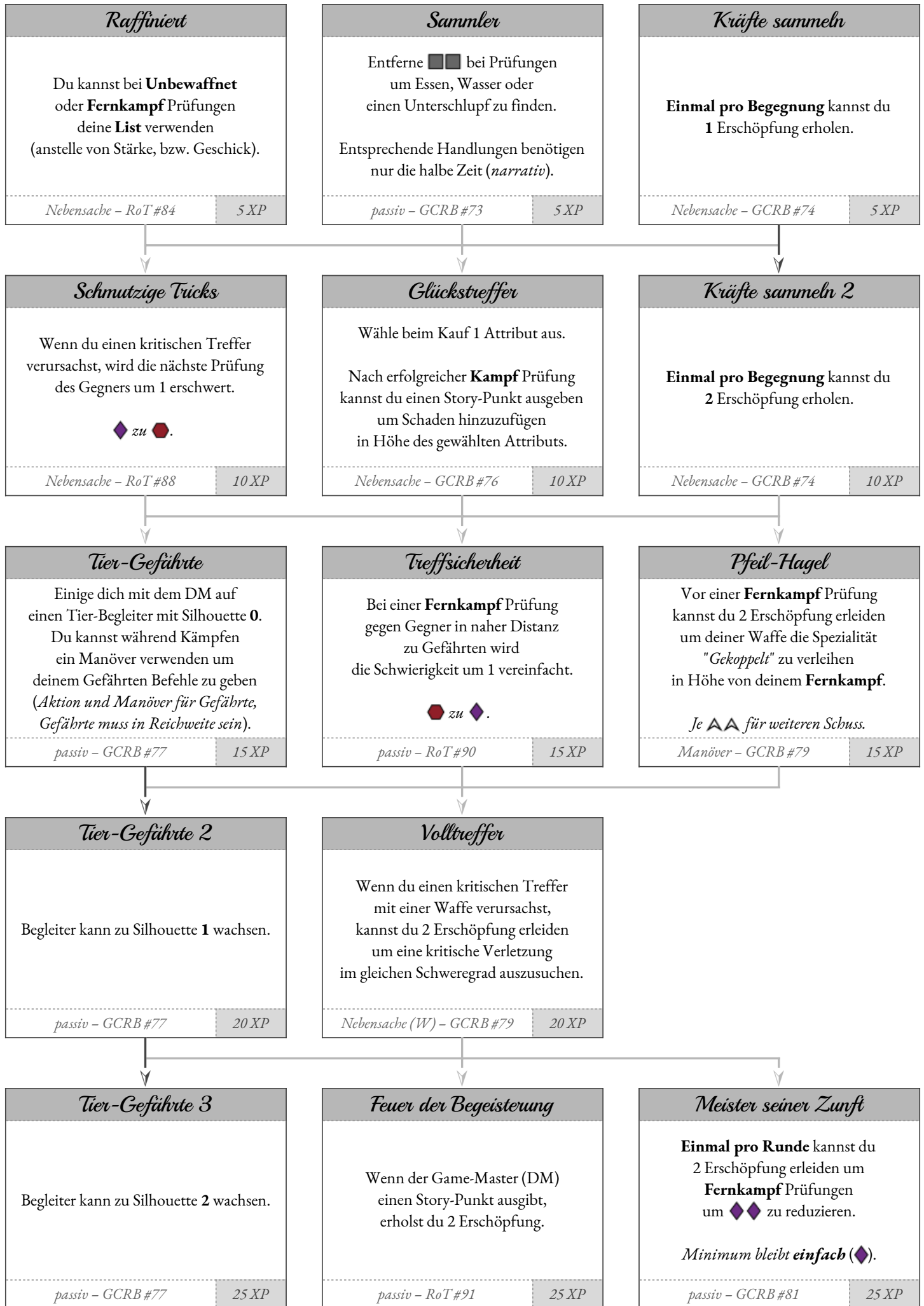
Talente - Gestaltwandler



Talente - Hexer



Talente - Jäger



Talente - Kommandant

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

Gute Erziehung

In gehobener Gesellschaft, kannst du bei einer **Sozial** Prüfung 1 Erschöpfung erleiden um **A** hinzuzufügen.

Nebensache – GCRB #74 5 XP

Schlagfertige Antwort

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

Nebensache (W) – GCRB #73 5 XP

Beflügelnde Worte

Einmal pro Runde kannst du eine **normale** (♦♦) **Führung** Prüfung machen. Für jedes un-negierte **✱** erhältst du ein Gefährte in kurzer Reichweite 1 Erschöpfung. Für jedes **A** erhältst du ein aufgebauter Gefährte zusätzlich 1 Erschöpfung.

Aktion – GCRB #76 10 XP

Gute Erziehung 2

Du kannst 2 Erschöpfung erleiden um **AA** hinzuzufügen.

Nebensache – GCRB #74 10 XP

Koordinierter Angriff

Einmal pro Runde kannst du **A** zu allen **Kampf** Prüfungen deiner Gefährten in **naher** Distanz hinzufügen.

Die Anzahl koordinierter Gefährten entspricht deinem Rang in **Führung**.

Aktion – GCRB #75 10 XP

Aufbauende Ansprache

Gefährten, die von "Beflügelnde Worte" betroffen sind, erhalten **1** zu allen Prüfungen für die kommenden Runden (Anzahl in Höhe deiner **Führung**).

passiv – GCRB #78 15 XP

Feldherr

Einmal pro Runde kannst du eine **normale** (♦♦) **Führung** Prüfung machen. Wenn erfolgreich dürfen Gefährten (Anzahl in Höhe deines **Charisma**) 1 Erschöpfung erleiden um sofort ein Manöver durchzuführen.

Aktion – GCRB #78 15 XP

Koordinierter Angriff 2

Koordiniert Gefährten in **kurzer** Distanz.

Aktion – GCRB #75 15 XP

Mitreissendes Motto

Du kannst "Beflügelnde Worte" als **Manöver** statt Aktion durchführen.

Manöver – GCRB #80 20 XP

Schlachtkommandant

Die Anzahl von Gefährten, die von "Feldherr" profitieren können, erhöht sich zu **2 * Charisma**.

passiv – GCRB #80 20 XP

Koordinierter Angriff 3

Koordiniert Gefährten in **mittlerer** Distanz.

Aktion – GCRB #75 20 XP

Blut, Fleiss & Tränen

Attribut **Charisma** 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

Meister seiner Zunft

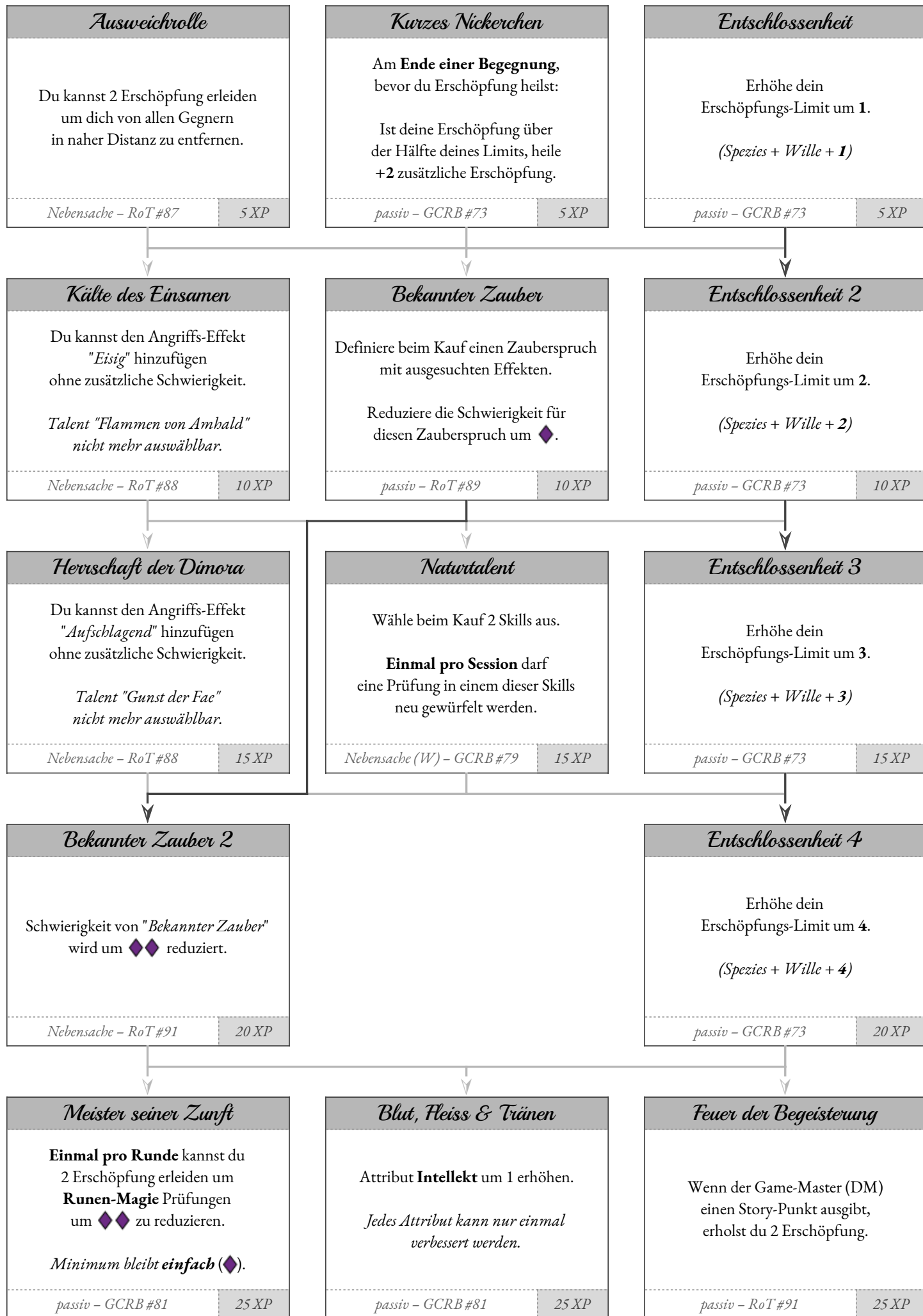
Wähle beim Kauf 1 **Kommandant**-Skill.

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

Minimum bleibt **einfach** (♦).

passiv – GCRB #81 25 XP

Talente - Magier



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.

Nebensache – GCRB #74 5 XP



Ausweichrolle

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

Nebensache – RoT #87 5 XP

Begabung

Wähle beim Kauf 2 Skills aus.

Entferne   aus allen Prüfungen dieser Skills.

Kampf oder Magie Skills nicht wählbar.


passiv – GCRB #73 5 XP

Ich kenn da jemanden 2

Seltenheit um **2** reduzieren.


Nebensache – GCRB #74 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

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



Ich kenn da jemanden 3

Seltenheit um **3** reduzieren.

Nebensache – GCRB #74 15 XP



Mächtige Mixturen

Wenn du bei einer **Alchemie** Prüfung  würfelst, würfle zusätzlich . Bei , würfle zusätzlich .

 und  zählen auch wie gewohnt.

passiv – RoT #90 15 XP

Erfinder 2

  zu **Mechanik** Prüfungen wenn etwas hergestellt oder umgebaut wird.

Nebensache – GCRB #76 15 XP

Ich kenn da jemanden 3

Seltenheit um **4** reduzieren.




Nebensache – GCRB #74 20 XP

Schluckspecht

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

passiv – GCRB #79 20 XP

Erfinder 3

   zu **Mechanik** Prüfungen wenn etwas hergestellt oder umgebaut wird.

Nebensache – GCRB #76 20 XP

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.

*Minimum bleibt **einfach** ().*





passiv – GCRB #81 25 XP

Schluckspecht 2

2 zusätzliche Wunden heilen.

passiv – GCRB #79 25 XP

Erfinder 4

    zu **Mechanik** Prüfungen wenn etwas hergestellt oder umgebaut wird.

Nebensache – GCRB #76 25 XP

Talente - Mediziner

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

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, würfle zusätzlich ☼.

Bei ☼, würfle zusätzlich ☹.

☼ und ☼ zählen auch wie gewohnt.

passiv - RoT #90 15 XP

Apotheker 3

Heilt +3 Wunden bei Behandlung.

passiv - RoT #84 15 XP

Herrschaft der Dimora

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.

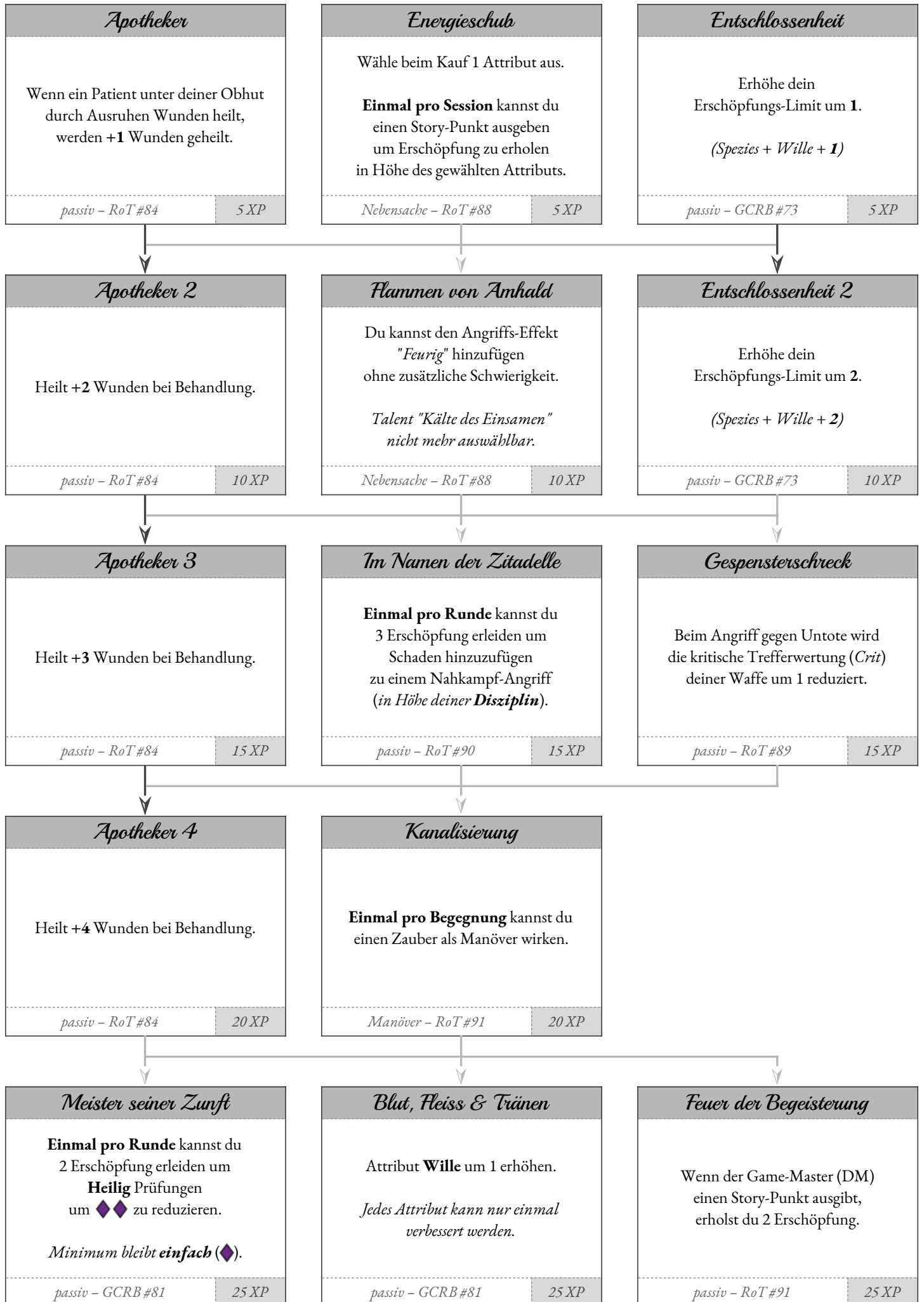
passiv - RoT #84 25 XP

Feuer der Begeisterung

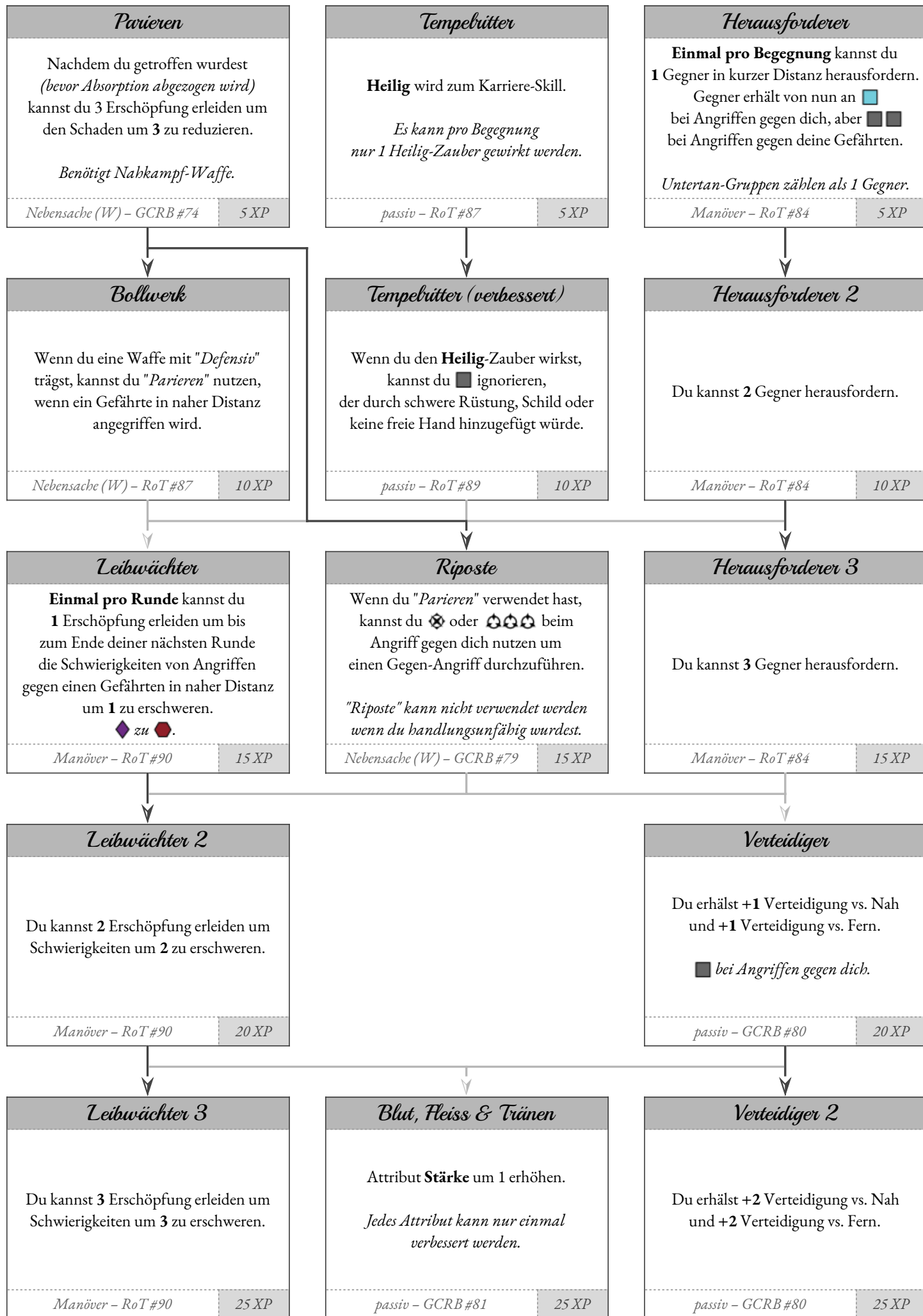
Wenn der Game-Master (DM) einen Story-Punkt ausgibt, erholst du 2 Erschöpfung.

passiv - RoT #91 25 XP

Talente - Priester



Talente - Ritter



Talente - Schwarfrichter

Duelant

■ zu **Nahkampf** Prüfungen bei nur einem Gegner in naher Distanz.
 ■ zu **Nahkampf** Prüfungen bei mehreren Gegnern in naher Distanz.

Untertan-Gruppen zählen als 1 Gegner.

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

Tempebrüter

Heilig wird zum Karriere-Skill.

Es kann pro Begegnung nur 1 Heilig-Zauber gewirkt werden.

passiv – RoT #87 10 XP

Aufspiessender Stoss

Wenn du einen kritischen Treffer mit einer Nahkampf-Waffe verursachst, kannst du den Gegner *immobilisieren* 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

Tempebrüter (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.

Schaden: Waffenschaden + Talente.

Nebensache (W) – RoT #91 25 XP

Meister seiner Zunft

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

Minimum bleibt einfach (♦).

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.

Verbrennen verursacht jede Runde Schaden in Höhe der verbrennenden Waffe.

passiv - RoT #91 **20 XP**

Blut, Fleiss & Tränen

Attribut **Geschick** um 1 erhöhen.

Jedes Attribut kann nur einmal verbessert werden.

passiv - GCRB #81 **25 XP**

Ausweichen 3

Du kannst 3 Erschöpfung erleiden um Schwierigkeiten um **3** zu erschweren.

Nebensache (W) - GCRB #78 **25 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**


Talente - Schatzjäger

Aufsprüngen

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

Nebensache – GCRB #73 5 XP

Kerkerkenner

Entferne  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 .

passiv – RoT #84 10 XP

Geistesblitz

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

 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 .

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 .

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

Schluckspecht 3

3 zusätzliche Wunden heilen.

passiv – GCRB #79 25 XP



Feuer der Begeisterung


Wenn der Game-Master (DM) einen Story-Punkt ausgibt, erholst 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   zu reduzieren.

Minimum bleibt **einfach** (.

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 *liegenden* oder *sitzenden* 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 *Taumeln* 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.

zu .

Manöver – GCRB #75 10 XP

Fesseln

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

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 "**Umbauen**" zu verleihen. Zusätzlich kann 1 Gegenstand (ohne "**Verstärkt**") zerstört werden.

Nebensache (W) – RoT #91 25 XP