

# Talente - Barde

<i>Begabung</i>	
<p>Wähle beim Kauf 2 Skills aus.</p> <p>Entferne   aus allen Prüfungen dieser Skills.</p> <p><i>Kampf oder Magie Skills nicht wählbar.</i></p>	
<i>passiv</i> – GCRB #73	5 XP

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

<i>Flinke Reflexe</i>	
<p>Beim <b>Auswürfeln der Initiative</b> kannst du <b>1</b> Erschöpfung erleiden um  zu deiner <b>Gelassenheit</b> oder <b>Wachsamkeit</b> Prüfung zu erhalten.</p>	
<i>Nebensache (W)</i> – GCRB #74	5 XP

<i>Ermutigendes Lied</i>	
<p>Wenn du ein Instrument trägst, kannst du eine <b>normale</b> ( ) <b>Charme</b> oder <b>Verse</b> Prüfung durchführen.</p> <p>Für jedes un-negierte  erhält ein Gefährte in mittlerer Reichweite .</p> <p>Für jedes  erholt ein ermutigter Gefährte 1 Erschöpfung.</p>	
<i>Aktion</i> – RoT #88	10 XP

<i>Gegenvorschlag</i>	
<p><b>Einmal pro Session</b> kannst du eine <b>Verhandlung</b> 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.</p>	
<i>Aktion</i> – GCRB #75	10 XP

<i>Flinke Reflexe 2</i>	
<p>2 Erschöpfung erleiden für  .</p>	
<i>Nebensache (W)</i> – GCRB #74	10 XP

<i>Misstöne</i>	
<p>Wenn du ein Instrument trägst, kannst du eine <b>normale</b> ( ) <b>Charme</b> oder <b>Verse</b> Prüfung durchführen.</p> <p>Für jedes  erleidet ein Gegner in mittlerer Reichweite 1 Wunde.</p> <p>Für jedes  erleidet ein betroffener Gegner 1 Erschöpfung.</p>	
<i>Aktion</i> – RoT #90	15 XP

<i>Naturtalent</i>	
<p>Wähle beim Kauf 2 Skills aus.</p> <p><b>Einmal pro Session</b> darf eine Prüfung in einem dieser Skills neu gewürfelt werden.</p>	
<i>Nebensache (W)</i> – GCRB #79	15 XP

<i>Schluckspecht</i>	
<p>Wenn du Heiltränke oder heilende Kräuter konsumierst, heilst du <b>1</b> zusätzliche Wunde.</p>	
<i>passiv</i> – GCRB #79	15 XP

<i>Kanalisierung</i>	
<p><b>Einmal pro Begegnung</b> kannst du einen Zauber als Manöver wirken.</p>	
<i>Manöver</i> – RoT #91	20 XP

<i>Kampf? Muss das sein?</i>	
<p>Du kannst einer <b>Charme</b> oder <b>Täuschung</b> 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.</p>	
<i>Aktion</i> – GCRB #79	20 XP

<i>Schluckspecht 2</i>	
<p>2 zusätzliche Wunden heilen.</p>	
<i>passiv</i> – GCRB #79	20 XP

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

<i>Lass uns darüber reden</i>	
<p><b>Einmal pro Session</b> kannst du eine <b>sehr schwere</b> (   ) <b>Charme</b> Prüfung durchführen um aus einer Kampf-Begegnung eine Sozial-Begegnung zu machen.</p> <p><i>Muss vor Kampf-Beginn sein.</i></p>	
<i>Nebensache (W)</i> – RoT #91	25 XP