

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. ♠ erweitert 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