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 ⮝ zu **Unbewaffnet** und **Kampf** Prüfungen mit improvisierten Waffen.

passiv – RoT #87 | *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 Ender der Begegnung 2 Erschöpfung für jedes Manöver.

Nebensache – RoT #84 | *5 XP*

Rage

Einmal pro Begegnung nutzbar. Füge ✡⮝⮝ 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*

Festhalten

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

Nebensache – RoT #88 | *10 XP*

Langlebig

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

passiv – GCRB #73 | *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*

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.

Manöver – RoT #90 | *15 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*

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 erhälst **+1** Absorption.

passiv – GCRB #80 | *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 **Unbewaffnet** Prüfungen um ◆◆ zu reduzieren.

*Minimum bleibt **einfach** (◆).*

passiv – GCRB #81 | *25 XP*

Standhaft 2

Du erhälst **+2** Absorption.

passiv – GCRB #80 | *25 XP*