

# Talente - Dieb

Duelant
<p><span style="color: blue;">█</span> zu <b>Nahkampf</b> Prüfungen bei nur einem Gegner in naher Distanz.</p> <p><span style="color: grey;">█</span> zu <b>Nahkampf</b> 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
<b>Einmal pro Session</b> kann die Seltenheit eines Gegenstands um <b>1</b> reduziert werden.
<i>Der Gegenstand muss grundsätzlich gekauft werden können.</i>
Nebensache - GCRB #74 5 XP

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

Geschärfte Sinne
Gefährten in kurzer Distanz erhalten <span style="color: blue;">█</span> zu <b>Wachsamkeit</b> und <b>Wahrnehmung</b> Prüfungen.
Gefährten in naher Distanz erhalten <span style="color: blue;">█</span> <span style="color: blue;">█</span> .
passiv - GCRB #76 10 XP

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

Erfinder
<span style="color: blue;">█</span> zu <b>Mechanik</b> 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 <b>Hinterhältigkeit</b> (statt Einhand-Waffe) durchführen. Jedes vorrätige ♦ erzeugt +2 Schaden (statt +1).
Aktion - RoT #89 15 XP

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

Erfinder 2
<span style="color: blue;">█</span> <span style="color: blue;">█</span> zu <b>Mechanik</b> Prüfungen wenn etwas hergestellt oder umgebaut wird.
Nebensache - GCRB #76 15 XP

Gift auftragen
Bei einer <b>Nahkampf</b> 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 <b>4</b> reduzieren.
Nebensache - GCRB #74 20 XP

Erfinder 3
<span style="color: blue;">█</span> <span style="color: blue;">█</span> <span style="color: blue;">█</span> zu <b>Mechanik</b> Prüfungen wenn etwas hergestellt oder umgebaut wird.
Nebensache - GCRB #76 20 XP

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

Meister seiner Zunft
Wähle beim Kauf 1 <b>Dieb</b> -Skill.
<b>Einmal pro Runde</b> 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
<span style="color: blue;">█</span> <span style="color: blue;">█</span> <span style="color: blue;">█</span> <span style="color: blue;">█</span> zu <b>Mechanik</b> Prüfungen wenn etwas hergestellt oder umgebaut wird.
Nebensache - GCRB #76 25 XP