

# Talente - Magier

Ausweichrolle	
Du kannst 2 Erschöpfung erleiden um dich von allen Gegnern in naher Distanz zu entfernen.	
Nebensache - RoT #87	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

Entschlossenheit	
Erhöhe dein Erschöpfungs-Limit um 1.	
(Spezies + Wille + 1)	
passiv - GCRB #73	5 XP

Kälte des Einsamen	
Du kannst den Angriffs-Effekt "Eisig" hinzufügen ohne zusätzliche Schwierigkeit.	
Talent "Flammen von Ambald" nicht mehr auswählbar.	
Nebensache - RoT #88	10 XP

Bekannter Zauber	
Definiere beim Kauf einen Zauberspruch mit ausgesuchten Effekten.	
Reduziere die Schwierigkeit für diesen Zauberspruch um ♦.	
passiv - RoT #89	10 XP

Entschlossenheit 2	
Erhöhe dein Erschöpfungs-Limit um 2.	
(Spezies + Wille + 2)	
passiv - GCRB #73	10 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

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

Entschlossenheit 3	
Erhöhe dein Erschöpfungs-Limit um 3.	
(Spezies + Wille + 3)	
passiv - GCRB #73	15 XP

Bekannter Zauber 2	
Schwierigkeit von "Bekannter Zauber" wird um ♦♦ reduziert.	
Nebensache - RoT #91	20 XP

Blut, Fleiss & Tränen	
Attribut Intellekt um 1 erhöhen.	
Jedes Attribut kann nur einmal verbessert werden.	
passiv - GCRB #81	25 XP

Entschlossenheit 4	
Erhöhe dein Erschöpfungs-Limit um 4.	
(Spezies + Wille + 4)	
passiv - GCRB #73	20 XP

Meister seiner Zunft	
Einmal pro Runde kannst du 2 Erschöpfung erleiden um Runen-Magie Prüfungen um ♦♦ zu reduzieren.	
Minimum bleibt einfach (♦).	
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