

# Talente - Marktfahrer

**Ich kenn da jemanden**

**Einmal pro Session** kann die Seltenheit eines Gegenstands um **1** reduziert werden.

*Der Gegenstand muss grundsätzlich gekauft werden können.*

Nebensache – GCRB #74 5 XP


**Ausweichrolle**

Du kannst 2 Erschöpfung erleiden um dich von allen Gegnern in naher Distanz zu entfernen.

Nebensache – RoT #87 5 XP

**Begabung**

Wähle beim Kauf 2 Skills aus.

Entferne  aus allen Prüfungen dieser Skills.

*Kampf oder Magie Skills nicht wählbar.*


passiv – GCRB #73 5 XP

**Ich kenn da jemanden 2**

Seltenheit um **2** reduzieren.


Nebensache – GCRB #74 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

**Erfinder**

 zu **Mechanik** 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



**Ich kenn da jemanden 3**

Seltenheit um **3** reduzieren.

Nebensache – GCRB #74 15 XP



**Mächtige Mixturen**

Wenn du bei einer **Alchemie** Prüfung  würfelst, würfle zusätzlich . Bei , würfle zusätzlich .

 und  zählen auch wie gewohnt.

passiv – RoT #90 15 XP

**Erfinder 2**

  zu **Mechanik** Prüfungen wenn etwas hergestellt oder umgebaut wird.

Nebensache – GCRB #76 15 XP

**Ich kenn da jemanden 3**

Seltenheit um **4** reduzieren.




Nebensache – GCRB #74 20 XP

**Schluckspecht**

Wenn du Heiltränke oder heilende Kräuter konsumierst, heilst du **1** zusätzliche Wunde.

passiv – GCRB #79 20 XP

**Erfinder 3**

   zu **Mechanik** Prüfungen wenn etwas hergestellt oder umgebaut wird.

Nebensache – GCRB #76 20 XP

**Meister seiner Zunft**

Wähle beim Kauf 1 **Marktfahrer**-Skill.

**Einmal pro Runde** kannst du 2 Erschöpfung erleiden um Prüfungen in diesem Skill um   zu reduzieren.

*Minimum bleibt **einfach** ().*





passiv – GCRB #81 25 XP

**Schluckspecht 2**

2 zusätzliche Wunden heilen.

passiv – GCRB #79 25 XP

**Erfinder 4**

    zu **Mechanik** Prüfungen wenn etwas hergestellt oder umgebaut wird.

Nebensache – GCRB #76 25 XP