

# Talente - Medizinmann

Sammler
Entferne   bei Prüfungen um Essen, Wasser oder einen Unterschlupf zu finden.
Entsprechende Handlungen benötigen nur die halbe Zeit ( <i>narrativ</i> ).
passiv - GCRB #73 5 XP

Apotheker
Wenn ein Patient unter deiner Obhut durch Ausruhen Wunden heilt, werden <b>+1</b> Wunden geheilt.
passiv - RoT #84 5 XP

Kurzes Nickerchen
Am <b>Ende einer Begegnung</b> , bevor du Erschöpfung heilst:
Ist deine Erschöpfung über der Hälfte deines Limits, heile <b>+2</b> zusätzliche Erschöpfung.
passiv - GCRB #73 5 XP

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

Apotheker 2
Heilt <b>+2</b> Wunden bei Behandlung.
passiv - RoT #84 10 XP

Helper beschwören
Du kannst den Beschwörungs-Effekt "Freundlich gesinnt" hinzufügen ohne zusätzliche Schwierigkeit.
passiv - RoT #88 10 XP

Mächtige Mixturen
Wenn du bei einer <b>Alchemie</b> Prüfung  würfelst, würfele zusätzlich  .
Bei  , würfele zusätzlich  .
 und  zählen auch wie gewohnt.
passiv - RoT #90 15 XP

Apotheker 3
Heilt <b>+3</b> Wunden bei Behandlung.
passiv - RoT #84 15 XP

Herischaft der Dämona
Du kannst den Angriffs-Effekt "Aufschlagend" hinzufügen ohne zusätzliche Schwierigkeit.
Talent "Gunst der Fae" nicht mehr auswählbar.
Nebensache - RoT #88 15 XP

Apotheker 4
Heilt <b>+4</b> Wunden bei Behandlung.
passiv - RoT #84 20 XP

Team-Work
Wenn du Gefährten in naher Distanz hast, erhalten du und deine nahen Gefährten  zu <b>Kampf</b> Prüfungen. Besitzt ein naher Gefährte ebenfalls "Team-Work", erhalten beide   .
passiv - RoT #91 20 XP

Meister seiner Zunft
Einmal pro Runde kannst du 2 Erschöpfung erleiden um <b>Urzeitlich</b> Prüfungen um   zu reduzieren.
Minimum bleibt <b>einfach</b> (  ).
passiv - GCRB #81 25 XP

Apotheker 5
Heilt <b>+5</b> Wunden bei Behandlung.
passiv - RoT #84 25 XP

Feuer der Begeisterung
Wenn der Game-Master (DM) einen Story-Punkt ausgibt, erholst du 2 Erschöpfung.
passiv - RoT #91 25 XP