# Talente - Priester

## Apotheker

Wenn ein Patient unter deiner Obhut durch Ausruhen Wunden heilt, werden **+1** Wunden geheilt.

*passiv – RoT #84* | *5 XP*

## Energieschub

Wähle beim Kauf 1 Attribut aus.

**Einmal pro Session** kannst du einen Story-Punkt ausgeben um Erschöpfung zu erholen in Höhe des gewählten Attributs.

*Nebensache – RoT #88* | *5 XP*

## Entschlossenheit

Erhöhe dein Erschöpfungs-Limit um **1**.

*(Spezies + Wille + **1**)*

*passiv – GCRB #73* | *5 XP*

## Apotheker 2

Heilt **+2** Wunden bei Behandlung.

*passiv – RoT #84* | *10 XP*

## Flammen von Amhald

Du kannst den Angriffs-Effekt "*Feurig*" hinzufügen ohne zusätzliche Schwierigkeit.

*Talent "Kälte des Einsamen" nicht mehr auswählbar.*

*Nebensache – RoT #88* | *10 XP*

## Entschlossenheit 2

Erhöhe dein Erschöpfungs-Limit um **2**.

*(Spezies + Wille + **2**)*

*passiv – GCRB #73* | *10 XP*

## Apotheker 3

Heilt **+3** Wunden bei Behandlung.

*passiv – RoT #84* | *15 XP*

## Im Namen der Zitadelle

**Einmal pro Runde** kannst du 3 Erschöpfung erleiden um Schaden hinzuzufügen zu einem Nahkampf-Angriff (*in Höhe deiner **Disziplin***).

*passiv – RoT #90* | *15 XP*

## Gespensterschreck

Beim Angriff gegen Untote wird die kritische Trefferwertung (*Crit*) deiner Waffe um 1 reduziert.

*passiv – RoT #89* | *15 XP*

## Apotheker 4

Heilt **+4** Wunden bei Behandlung.

*passiv – RoT #84* | *20 XP*

## Kanalisierung

**Einmal pro Begegnung** kannst du einen Zauber als Manöver wirken.

*Manöver – RoT #91* | *20 XP*

## Meister seiner Zunft

**Einmal pro Runde** kannst du 2 Erschöpfung erleiden um **Heilig** Prüfungen um ◆◆ zu reduzieren.

*Minimum bleibt **einfach** (◆).*

*passiv – GCRB #81* | *25 XP*

## Blut, Fleiss & Tränen

Attribut **Wille** um 1 erhöhen.

*Jedes Attribut kann nur einmal verbessert werden.*

*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*