

# Talente - Schattenkämpfer

<i>Kneipenschläger</i>	
Füge <b>A</b> zu <b>Unbewaffnet</b> und <b>Kampf</b> Prüfungen mit improvisierten Waffen.	
<i>passiv - RoT #87</i>	5 XP

<i>Finesse</i>	
Du kannst bei einer <b>Unbewaffnet</b> oder <b>Einhand-Waffe</b> Prüfung dein <b>Geschick</b> verwenden anstelle deiner Stärke.	
<i>Nebensache - RoT #84</i>	5 XP

<i>Flinke Reflexe</i>	
Beim <b>Auswürfeln der Initiative</b> kannst du <b>1</b> Erschöpfung erleiden um <b>☀</b> zu deiner <b>Gelassenheit</b> oder <b>Wachsamkeit</b> Prüfung zu erhalten.	
<i>Nebensache (W) - GCRB #74</i>	5 XP

<i>Schmutzige Tricks</i>	
Wenn du einen kritischen Treffer verursachst, wird die nächste Prüfung des Gegners um 1 erschwert.  <div style="text-align: center;">  zu .                 </div>	
<i>Nebensache - RoT #88</i>	10 XP

<i>Waghalsiger Angriff</i>	
Wenn du dich in nahe Distanz zu einem Gegner bewegt hast, kannst du 2 Erschöpfung erleiden um <b>☀☀☀☀</b> zur nächsten <b>Nahkampf</b> Prüfung hinzuzufügen.	
<i>Nebensache - RoT #89</i>	10 XP

<i>Flinke Reflexe 2</i>	
2 Erschöpfung erleiden für <b>☀☀</b> .	
<i>Nebensache (W) - GCRB #74</i>	10 XP

<i>Akupressur</i>	
Bei einer <b>Unbewaffnet</b> Prüfung gegen lebendige Ziele kannst du Erschöpfung verursachen statt Wunden.  Die verursachte Erschöpfung erhöht sich um deinen Rang in <b>Medizin</b> .	
<i>Nebensache - RoT #90</i>	15 XP

<i>Ausweichen</i>	
Wenn du Ziel einer physischen <b>Kampf</b> Prüfung wirst, kannst du <b>1</b> Erschöpfung erleiden um die Schwierigkeit um <b>1</b> zu erschweren.  <div style="text-align: center;">  zu .                 </div>	
<i>Nebensache (W) - GCRB #78</i>	15 XP

<i>Flinke Reflexe 3</i>	
3 Erschöpfung erleiden für <b>☀☀☀</b> .	
<i>Nebensache (W) - GCRB #74</i>	15 XP

<i>Ausweichen 2</i>	
Du kannst <b>2</b> Erschöpfung erleiden um Schwierigkeiten um <b>2</b> zu erschweren.	
<i>Nebensache (W) - GCRB #78</i>	20 XP

<i>Gift auftragen</i>	
Bei einer <b>Nahkampf</b> Prüfung mit einer vergifteten Waffe, wird das Gift als " <b>Verbrennen 2</b> " gehandhabt.  <i>Verbrennen verursacht jede Runde Schaden in Höhe der verbrennenden Waffe.</i>	
<i>passiv - RoT #91</i>	20 XP

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

<i>Ausweichen 3</i>	
Du kannst <b>3</b> Erschöpfung erleiden um Schwierigkeiten um <b>3</b> zu erschweren.	
<i>Nebensache (W) - GCRB #78</i>	25 XP

<i>Wirbelwind</i>	
Du kannst <b>4</b> Erschöpfung erleiden um bei der nächsten <b>Nahkampf</b> Prüfung auch alle nahen Gegner anzugreifen.  <i>Schwierigkeit: härtester Gegner + .</i> <i>Schaden: Waffenschaden + .</i>	
<i>Nebensache (W) - RoT #91</i>	25 XP