

Aufspringen

Stufen: 2

Grenze: WEN/3

Wenn ein Held mit diesem Talent durch einen besonderen Umstand im Kampf als *niedergeworfen* gilt, darf er innerhalb einer Kampfunde, in der er nicht angegriffen wird, sofort wieder auf die Beine springen. Auf den Zwischenschritt über die *kniende* Position darf er dabei komplett verzichten. Auf der zweiten Stufe darf der Held sogar aufspringen, wenn er angegriffen wird, vorausgesetzt er wehrt alle Attacken erfolgreich ab.

Belastbarkeit

Stufen: unbegrenzt

Grenze: KRAX2

Ein Held mit diesem Kampftalent ist es gewohnt, schwere Rüstungen und Waffen zu tragen. Er darf sich die Stufe seiner Belastbarkeit vom aufaddierten Gesamtgewicht all seiner Ausrüstungsteile abziehen, bevor er seine Behinderung bestimmt. Das Gesamtgewicht der Gegenstände fällt dabei selbstverständlich nicht unter 0.

Kritischer Treffer

Stufen: unbegrenzt

Grenze: Nahkampf

Der Held ist ausgesprochen geübt im Kampf und weiß, wie er einer Waffe durch kurzzeitige Anstrengung ein besseres Schadenspotential entlocken kann. Er darf jederzeit freiwillig einen *Erschöpfungswurf* ablegen und dafür für einen einzelnen Angriff so viele zusätzliche Würfel benutzen, wie seine Stufe in *Kritischer Treffer* beträgt.

Ausdauer

Stufen: 10

Grenze: MUT

Wenn ein Held einen *Erschöpfungswurf* ablegen muss, darf er seine Stufe in *Ausdauer* zu den Lebensfunken addieren, wenn er die Zielzahl für den Würfelwurf bestimmt.

Eine 12 bedeutet jedoch **immer**, dass der Held Erschöpfung erleidet, auch wenn die Zielzahl höher gewesen wäre.

Einzelkämpfer

Stufen: unbegrenzt

Grenze: MUT

Der Held hat gelernt, im Kampf gegen mehrere Feinde gleichzeitig zu bestehen. Wenn er eine Aktion (egal ob Angriff oder Verteidigung) gegen mehrere Gegner gleichzeitig einsetzt, darf er die dabei anfallenden Abzüge um seine Stufe in *Einzelkämpfer* vermindern (dabei aber natürlich keinen Bonus herausholen).

Meistertreffer

Stufen: unbegrenzt

Grenze: Nahkampf/2

Der Held hat gelernt, seine Angriffe ganz besonders gezielt zu platzieren. Wenn er einen Treffer landet, werden seine Effektpunkte danach um seine Stufe in *Meistertreffer* erhöht.

Ausfall

Stufen: unbegrenzt

Grenze: WEN/2

Der Held kann seine Beweglichkeit und seine Reflexe nutzen, um dem Gegner mit seiner Attacke zuvor zu kommen. Er darf jederzeit freiwillig einen *Erschöpfungswurf* ablegen und dafür für ein einzelnes Reflexmoment so viele zusätzliche Würfel benutzen, wie seine Stufe in *Ausfall* beträgt.

Härte

Stufen: unbegrenzt

Grenze: MUT/2

Der Held erhält pro Stufe in *Härte* einen Rüstungswürfel gegen alle Schadenstypen - genau so als würde er eine Rüstung tragen. Dieser Vorzug addiert sich nicht mit tatsächlich getragener, echter Rüstung, es gilt aber jeweils der höhere Wert von beiden. Im Rüstungsfeld des Charakterbogens ist auch ein Platz zur Notiz von *Härte* vorhanden.

Natürliche Waffen

Stufen: unbegrenzt

Grenze: Nahkampf

Die Spielfigur verfügt über natürliche Waffen (*siehe S. 17*). Sie darf bis zu drei davon (eine pro freier Hand + eine unabhängige) auswählen, jedoch darf das addierte Gewicht aller Waffen pro Stufe in diesem Talent maximal 3 Punkte betragen. Die Waffen können während des Spiels jederzeit wachsen, aber nicht schrumpfen.

Natürliche Rüstung

Stufen: unbegrenzt **Grenze:** Anstrengung

Die Spielfigur verfügt über eine natürliche Rüstung (siehe S. 18). Es darf eine davon auswählen, jedoch darf das Gewicht der Rüstung pro Stufe in diesem Talent nur 3 Punkte betragen.

Die Rüstung kann während des Spiels jederzeit wachsen, aber nicht schrumpfen.

Schnellladen

Stufen: unbegrenzt **Grenze:** Fernkampf

Der Held kann unter Anstrengung seine Fernkampf-Waffe schneller bereit machen. Wenn er eine Aktion zum Waffe bereitmachen einsetzt, darf er freiwillig einen *Erschöpfungswurf* auf sich nehmen - er bekommt dann für die Probe so viele zusätzliche Würfel, wie seine Stufe in *Schnellladen* beträgt.

Wachthieb

Stufen: 2 **Grenze:** KRA / 3

Der Held ist geübt in der zweihändigen Führung von Waffen. Wann immer er eine Waffe mit beiden Händen benutzt, darf er auf die Reduzierung des *Gewichtes* der Waffe verzichten und stattdessen die *Wucht* um 2 erhöhen. Auf der zweiten Stufe darf er sich sogar entscheiden, das Gewicht der zweihändig geführten Waffe um 1 zu *erhöhen*. In diesem Fall erhöht sich die *Wucht* der Waffe insgesamt um 3 und die *Reichweite* um 1.

Natürlicher Schuss

Stufen: unbegrenzt **Grenze:** Fernkampf

Die Spielfigur verfügt über eine natürliche Schusswaffe (siehe S. 18). Es darf eine davon auswählen, jedoch darf die Ladezeit der Waffe pro Stufe in diesem Talent maximal -6 betragen.

Die Waffe kann während des Spiels jederzeit mächtiger (und damit schwerer zu Laden) werden, aber nicht schwächer.

Schnellziehen

Stufen: 1 **Anforderung:** Nahkampf 2

Üblicherweise dauert es eine Kampfrunde, um eine Waffe zu ziehen und in Kampfposition zu gehen. Ein Held, der über das Kampftalent *Schnellziehen* verfügt, kann eine Waffe bereits in der gleichen Runde einsetzen, in der er sie zieht.

Außerdem darf ein Held mit *Schnellziehen* beide Hände gleichzeitig ausrüsten, wenn er dazu entweder einen *Erschöpfungswurf* oder eine volle Aktion aufbringt.

Alternativ-Eigenschaft

Stufen: je 1 **Anforderung:** Fähigkeit 2

Ein Held, der eine Fähigkeit auf einem Wert von mindestens 2 beherrscht, kann dieses Talent lernen, um die Probe auf diese Fähigkeit mit einer anderen Eigenschaft als der Vorgegebenen zu kombinieren. Das Talent kann in den folgenden Varianten (jeweils einzeln) erlernt werden:

Anführer	Kriegskunst (INT)
Attentäter	Heimlichkeit (MUT)
Bardenwissen	Mystik (INT)
Draufgänger	Körperbeh. (MUT)
Ermittler	Sinnschärfe (WEI)
Familienrezept	Kochen (INT)
Feinschmied	Schmieden (GES)
Gleichgewichtssinn	Körperbeh. (INT)
Medicus	Wunden verb. (WEI)
Naturempathie	Naturkunde (INT)
Vorpreschen	Bewegung (MUT)
Willenskraft	Anstrengung (MUT)

Scharfschütze

Stufen: unbegrenzt **Grenze:** INT

Ein Held mit diesem Kampftalent darf pro Stufe in *Scharfschütze* 2 Punkte auf die Genauigkeit aller Fernkampf-Waffen addieren, bevor er die endgültige Schwierigkeit für seinen nächsten Schuss bestimmt.

Unverwüstlich

Stufen: unbegrenzt **Grenze:** KRA

Der Held ist ausgesprochen zäh und steckt viele Verletzungen einfach weg. Jedesmal, wenn der Held Schaden erleidet, der gleich oder weniger als seine Stufe in *Unverwüstlich* war, wird dieser Schaden um die Hälfte reduziert. *Unverwüstlich* wird erst nach dem Rüstungswurf angewandt.

Alle Treffer, die mehr Schaden anrichten, als die *Unverwüstlich*-Stufe, müssen weiterhin voll weggesteckt werden.

Daunerschwimmer

Stufen: 2 **Grenze:** -

Die Figur hat eine besondere Verbindung zu Wasser. Anstatt pro drei Erfolge darf sie sich für jeweils zwei Erfolge einer **Bewegungs**-Probe um einen Meter bewegen und erleidet nur noch einen Würfel Abzug auf Aktionen im Wasser.

Auf der zweiten Stufe des Talentbesitzes bewegt sich die Figur um einen Meter pro Erfolg und ein Mißerfolg erzeugt keinen *Erschöpfungswurf* mehr - Abzüge auf Aktionen im Wasser entfallen komplett.

Fähigkeitsmeister

Stufen: je 1 **Anforderung:** Fähigkeit 3

Der Held ist in der Anwendung einer bestimmten Fähigkeit besonders versiert. Er darf immer auf "Routine" zurückgreifen, selbst wenn es die Umstände eigentlich verbieten würden. Die Meisterschaft kann für folgende Fähigkeiten jeweils einzeln erlernt werden:

Anstrengung, Bewegung, Heimlichkeit, Körperbeherrschung, Sinnenschärfe, Kochen, Mechanik, Schmieden, Schneidern, Schnitzen, Stehlen, Wunden verbinden, Kriegskunst, Mystik, Naturkunde.

Lautloser Schritt

Stufen: 2 **Grenze:** Heimlichkeit /2

Die Figur ist ausgesprochen geübt im Schleichen. Wenn er sich mit zwei Metern pro *Bewegungs*-Erfolg bewegt, erleidet er nur noch zwei Würfel Abzug auf die *Heimlichkeits*-Probe. Will er sich mit der vollen Geschwindigkeit bewegen, sind es nur vier Würfel Abzug. Wer den *Lautlosen Schritt* auf der zweiten Stufe beherrscht, verliert sogar nur noch einen bzw. zwei Würfel, wenn er schneller schleicht.

Seiltänzer

Stufen: 2 **Grenze:** -

Die Figur kann sich schnell und sicher über schmale Stege bewegen. Anstatt pro drei Erfolge darf sie sich für jeweils zwei Erfolge einer *Bewegungs*-Probe zum Balancieren um einen Meter bewegen und erleidet auch nur noch einen Würfel Abzug auf alle Aktionen während des Balancierens. Auf der zweiten Stufe des Talentes bewegt sich die Figur um einen Meter pro Erfolg und ein Mißerfolg führt nicht mehr zum Sturz. Abzüge auf Aktionen entfallen komplett.

Fährtenlesen

Stufen: 1 **Anforderung:** Sinnensch. 2

Ein Held, der dieses Spezialtalent beherrscht, darf seine *Sinnenschärfefähigkeit* benutzen, um Spuren zu entdecken und zielgerichtet zu verfolgen. Um den Spuren eines Lebewesens zu folgen, sind sechs Erfolge nötig. Die Würfelzahl für die Probe wird jedoch pro Größenkategorie, die das verfolgte Wesen von "mittel" entfernt ist, um einen Würfel verändert (groß: runter, klein: rauf). Die Schwierigkeit steigt außerdem um drei Erfolge pro Hexameter, der seit dem Hinterlassen der Spuren vergangen ist. Auf diese Art lassen sich feindliche Spielfiguren konfrontieren, die einer Begegnung eigentlich aus dem Weg gehen wollen.

Schnelle Meilang

Stufen: unbegrenzt **Grenze:** MUT

Jede Stufe in diesem Talent erhöht die Zielzahl bei einem Würfelwurf zur *Regeneration* um zwei. Erreicht ein Held hierdurch eine Zielzahl über 12, so regeneriert er automatisch einen Lebensfunken und es wird auf den Restbetrag geprobt.

Sprungkraft

Stufen: 2 **Grenze:** -

Ein Held mit diesem Talent kann außergewöhnlich hoch springen. Er darf für jeweils zwei Erfolge bei der *Bewegungs*-Probe einen Meter Sprunghöhe gutmachen und erleidet nur noch einen Würfel Abzug auf eine Aktion während des Sprunges. Auf der zweiten Stufe des Talentes kostet ein Meter Sprunghöhe nur noch einen Erfolg und Abzüge auf die Aktion in der Luft entfallen komplett.

Kraftsport

Stufen: unbegrenzt **Grenze:** KRA /2

Der Held ist in der Lage, durch besondere Anstrengung auch das Letzte aus sich herauszuholen. Er darf jederzeit freiwillig einen *Erschöpfungswurf* ablegen und dafür für eine *Anstrengungs*-, oder *Bewegungs*-Probe so viele zusätzliche Würfel benutzen, wie seine Stufe in *Kraftsport* beträgt.

Schnellklettern

Stufen: 2 **Grenze:** -

Die Figur ist ein exzellenter Kletterer. Anstatt pro drei Erfolgen darf sie sich für jeweils zwei Erfolge einer *Bewegungs*-Probe um einen Meter bewegen und erleidet auch nur noch einen Würfel Abzug auf Aktionen an der Wand. Auf der zweiten Stufe des Talentes bewegt sich die Figur um einen Meter pro Erfolg und stürzt nicht mehr, wenn die Probe fehlschlägt. Abzüge bei Aktionen an der Wand entfallen komplett.

Sparloser Gang

Stufen: 1 **Anforderung:** Heimlichk. 3

Ein Held mit diesem Talent hinterlässt nur deutlich schwerer zu verfolgende Spuren. Wenn jemand mit dem Talent *Fährtenlesen* der Spur des Helden folgen will, würfelt der entsprechende Spieler rückwirkend eine Probe auf *Heimlichkeit*. Der Verfolger muss die erzielten Erfolge überbieten, um der Fährte des Helden folgen zu können. Desweiteren ist das *Fährtenlesen* natürlich auch dann gescheitert, wenn zwar die Erfolge des Verfolgten überboten wurden, nicht aber die Grundschwierigkeit von sechs Erfolgen (siehe Talent *Fährtenlesen*).

Beschützen

Der Held wählt ein verbündetes Ziel, welches in einem Feld direkt neben ihm steht. Er darf den Schub zu Beginn einer Runde nutzen, um sich entgegen der üblichen Regeln in das gleiche Feld wie dieses Ziel zu bewegen und es zu schützen. Nah- und Fernkampfangriffe gegen dieses Feld richten sich automatisch gegen den Helden, die geschützte Person ist vollkommen sicher.

Um eine Aktion unternehmen zu können, muss die Person das geschützte Feld jedoch verlassen. Der Schub endet, sobald sich der Held nicht mehr im gleichen Feld wie die Schutzperson aufhält. Es dürfen sich jedoch beide in der Bearbeitungs- und Bewegungsphase bewegen, solange sie es zusammen tun.

Ermütigen

Der Held kann jeder anderen Person ermutigend zusprechen und dabei den Schub benutzen. Tut er dies, so darf die ermutigte Person für eine Probe die Glückswürfel des Helden verwenden. Eine Figur kann bei einer Probe nicht durch mehrere Ermütigungen Würfel gewinnen.

Glanzparade

Der Held darf diesen Schub einsetzen, um eine Verteidigungsprobe im Kampf mehrfach durch den Einsatz von Epik zu verbessern. Pro aufgebrachtener Epik erhält der Held Bonuswürfel in Höhe seines Glücks.

Durchhalten

Ein Held kann diesen Schub einsetzen, wenn er gerade unter einer *Erschöpfung* leidet. Tut er dies, wird die *Erschöpfung* sofort beendet. Der Schub darf auch genutzt werden, um eine Ohnmacht abzuwenden und sogar, um nachträglich aus einer bereits eingetretenen Ohnmacht wieder auszurechnen.

Fels in der Brandung

Der Held darf diesen Schub zu Beginn einer Kampfrunde benutzen. Er gewinnt hierdurch festen Stand um einen bestimmten Punkt zu verteidigen. Er darf bei allen Verteidigungsproben seine Glückswürfel benutzen, ebenso bei allen Proben zur Verringerung von Positionsverändernden Effekten (Wegstoßen, Zurückdrängen). Der Schub endet sofort, wenn sich der Held auch nur um ein Feld vom Fleck bewegt.

Immer bereit

Der Held ist nicht leicht zu überraschen. Er darf diesen Schub benutzen, wenn er gerade ein Reflexmoment verloren hat. Tut er dies, wird er dennoch zum Angreifer. Der Gegner darf diesen Schub (falls vorhanden) allerdings ebenfalls nutzen, um den Effekt wieder zu negieren und das Reflexmoment zu behalten.

Einschüchtern

Der Held darf eine andere Person bei einer Probe stören oder demoralisieren. Tut er dies, verliert der Eingeschüchterte Würfel entsprechend des Glücks des Helden. Eine Figur kann bei einer einzelnen Probe nicht durch mehrere Einschüchterungen Würfel verlieren.

Gegenhalten

Der Held darf diesen Schub in einer Runde einsetzen, in welcher er der Verteidiger ist. Tut er dies, würfelt er in dieser Runde trotzdem eine Angriffsprobe. Er erhält Effektpunkte gegen jeden Feind, dessen Angriffswurf er überbietet, doch jeder Feind, der den Wurf des Helden überbietet, erhält dadurch auch Effektpunkte gegen ihn.

Kampfschrei

Der Held darf den Schub zu Beginn einer Kampfrunde nutzen um einen Kampfschrei auszustößen, welcher seine Verbündeten anspricht. Er würfelt eine Probe auf sein Glück und verteilt die hierbei erzielten Erfolge nach Belieben auf umstehende verbündete Figuren. Diese addieren die erhaltenen Erfolge auf das Resultat ihrer nächsten Probe, was auch immer dies sein mag. Der Effekt verfällt nach dem Ende des Kampfes.

Legendensänger

Der Held darf - vor Publikum - die Heldentaten eines Mitstreiters besingen und dabei beliebig viel Epik ausgeben. Pro eingesetzter Epik erhält der besungene Gefährte drei Ruhmwürfel hinzu.

Schöpfergeist

Der Held darf diesen Schub einsetzen, um eine Probe auf eine Handwerksfähigkeit mehrfach durch den Einsatz von Epik zu verbessern. Pro aufgebracht Epik erhält der Held Bonuswürfel in Höhe seines Glücks.

Befestigungen

Rang I:
 • Ein Bonuswürfel für einen defensiven Schauplatz während einer Schlacht. Dieser ist nicht mobil und kann nur bei der Verteidigung des Sitzes der Organisation benutzt werden.

Rang II:
 • Drei Bonuswürfel für defensive Schauplatze während einer Schlacht. Einer davon ist mobil und kann auch bei Angriffen auf andere Organisationen benutzt werden.

Rang III:
 • Sechs Bonuswürfel für defensive Schauplatze während einer Schlacht. Drei davon sind mobil und können auch bei Angriffen auf andere Organisationen benutzt werden.

Nicht totzakriegen

Der Held darf diesen Schub einsetzen, um einen Rettungswurf (z.B. gegen Sturz- oder Feuerschaden) auch mehrfach durch den Einsatz von Epik zu verbessern. Pro aufgebracht Epik erhält der Held Bonuswürfel in Höhe seines Glücks.

Todesstoß

Dieser Schub kann gegen einen Helden, eine Nemesis oder ein As eingesetzt werden, wenn dieses den Schaden eines Angriffes durch "Rettung" (siehe "Die Macht der Epik") halbieren will. Durch die Anwendung von *Todesstoß* wird die "Rettung" aufgehoben.

Belagerungswaffen

Rang I:
 • Ein Bonuswürfel für einen aggressiven Schauplatz während einer Schlacht. Dieser ist nicht mobil und kann nur bei der Verteidigung des Sitzes der Organisation benutzt werden.

Rang II:
 • Drei Bonuswürfel für aggressive Schauplatze während einer Schlacht. Einer davon ist mobil und kann auch bei Angriffen auf andere Organisationen benutzt werden.

Rang III:
 • Sechs Bonuswürfel für aggressive Schauplatze während einer Schlacht. Drei davon sind mobil und können auch bei Angriffen auf andere Organisationen benutzt werden.

Reliktkraft

Ein Held, der diesen Schub einsetzt, darf ein Artefakt, welches eigentlich bis zur nächsten Regeneration ausgebrannt ist, einsetzen als wäre es voll intakt. Es wird danach kein Bindungswurf durchgeführt, das Artefakt brennt automatisch wieder aus, kann aber jederzeit wieder durch erneute Anwendung von *Reliktkraft* benutzt werden.

Warnung

Mit diesem Schub kann ein Held einer anderen Figur eine Warnung vor einer feindlichen Attacke zurufen. Die begünstigte Figur bekommt hierdurch für ihre Verteidigungsprobe dieser Runde die Epik-Anwendung "Rettung" (siehe S. 27) verliehen.

Bibliothek

Rang I:
 • Ein Grad für Schriftrollen-Artefakte. [*]

Rang II:
 • Ein Grad für Schriftrollen-Artefakte. [*]

Rang III:
 • Ein Grad für Schriftrollen-Artefakte. [*]

Fernwaffen

Rang I:

- Beliebige Schuss- und Wurfwaffen bis zu einem Preis von 2.
- Werkzeuge für *Mechanik* und *Schnitzen* bis zu einem Preis von 1.

Rang II:

- Beliebige Schuss- und Wurfwaffen bis zu einem Preis von weiteren 2.
- Werkzeuge für *Mechanik* und *Schnitzen* bis zu einem Preis von weiteren 2.
- Ein Grad für Fernwaffen-Artefakte.

Rang III:

- Ein Grad für Fernwaffen-Artefakte.

Heiler

Rang I:

- Werkzeuge für *Kochen* und *Wunden Verbinden* bis zu einem Preis von 3.
- Ein Grad für Elixire und Öle mit positiver oder heilender Wirkung. Ein Grad für Zutaten für ebensolche Artefakte.

Rang II:

- Werkzeuge für *Kochen* und *Wunden Verbinden* bis zu einem Preis von weiteren 3.
- Ein Grad für Elixire und Öle mit positiver oder heilender Wirkung. Ein Grad für Zutaten für ebensolche Artefakte.

Rang III:

- Werkzeuge für *Wunden Verbinden* bis zu einem Preis von weiteren 3.
- Ein Grad für Elixire und Öle mit positiver oder heilender Wirkung. Ein Grad für Zutaten für ebensolche Artefakte.

Untergebene

Welche Art von Untergebenen ein Held zur Verfügung hat, hängt natürlich stark von seiner eigenen Profession ab. Ein tibetischer Offizier wird über Soldaten und Pferde verfügen, während eine Nachtfalke vielleicht zahlreiche Tiere der nördlichen Wälder an ihre Seite rufen kann.

Rang I:

- Bauern bis Stufe 1.
- Asse bis Stufe 2.

Rang II:

- Bauern bis Stufe 2.
- Asse bis Stufe 4.

Rang III:

- Bauern bis Stufe 3.
- Asse bis Stufe 6.

Gemischtwaren

Rang I:

- Werkzeuge zu allen Handwerksfähigkeiten bis zu einem Preis von 3.
- Ein Grad für Speisen- und Tee-Artefakte. Ein Grad für Zutaten für ebensolche Artefakte.

Rang II:

- Werkzeuge für *Kochen*, *Mechanik*, *Schmieden*, *Schneidern* und *Schnitzen* bis zu einem Preis von weiteren 3.
- Ein Grad für Speisen- und Tee-Artefakte. Ein Grad für Zutaten für ebensolche Artefakte.

Rang III:

- Werkzeuge für *Mechanik*, *Schneidern* und *Schnitzen* bis zu einem Preis von weiteren 3.
- Ein Grad für Speisen- und Tee-Artefakte. Ein Grad für Zutaten für ebensolche Artefakte.

Militär

Ränge in Militär

Ränge in Militär	Schlagkraft
1	Ruhm x10
2	Ruhm x30
3	Ruhm x60
4	Ruhm x100
5	Ruhm x150
6	Ruhm x210
7	Ruhm x280
8	Ruhm x360
9	Ruhm x450
10	Ruhm x550
11	Ruhm x660
12	Ruhm x780

Rüstungen

Rang I:

- Beliebige Rüstungen bis zu einem Preis von 3.
- Schilde bis zu einem Preis von 3.
- Werkzeuge für *Schmieden* und *Schneidern* bis zu einem Preis von 1.

Rang II:

- Beliebige Rüstungen bis zu einem Preis von weiteren 3.
- Werkzeuge für *Schmieden* und *Schneidern* bis zu einem Preis von weiteren 2.
- Ein Grad für Rüstungs-Artefakte.

Rang III:

- Beliebige Rüstungen bis zu einem Preis von weiteren 3.
- Ein Grad für Rüstungs-Artefakte.

Giftküche

Rang I:

- Ein Grad für Elixire und Öle mit negativer oder verletzender Wirkung. Ein Grad für Zutaten für ebensolche Artefakte. [*]

Rang II:

- Ein Grad für Elixire und Öle mit negativer oder verletzender Wirkung. Ein Grad für Zutaten für ebensolche Artefakte. [*]

Rang III:

- Ein Grad für Elixire und Öle mit negativer oder verletzender Wirkung. Ein Grad für Zutaten für ebensolche Artefakte. [*]

Nahkampfwaffen

Rang I:

- Beliebige Nahkampfwaffen bis zu einem Preis von 2.
- Schilde bis zu einem Preis von 3.
- Werkzeuge für *Schmieden* bis zu einem Preis von 1.

Rang II:

- Beliebige Nahkampfwaffen bis zu einem Preis von weiteren 2.
- Werkzeuge für *Schmieden* bis zu einem Preis von weiteren 2.
- Ein Grad für Nahkampfwaffen-Artefakte.

Rang III:

- Ein Grad für Nahkampfwaffen-Artefakte.

Tier

ungeschickt: Tiere verfügen nicht über die Eigenschaft "Geschick". Sie können keine Handwerksfähigkeiten erlernen oder verwenden.

dumm: Tiere verfügen nicht über die Eigenschaft "Weisheit". Sie können keine Wissensfähigkeiten erlernen oder verwenden.

gute Nase: Tiere dürfen das Talent "Fährtenlesen" erlernen, ohne die Anforderungen zu erfüllen.