

Glück zünden

Eine Figur darf jederzeit eine Epik ausgeben, um bei einer eigenen Probe ihren Glückswert in Bonuswürfeln zu benutzen. Das Ergebnis der Probe darf abgewartet werden, bevor man sich entscheidet, die Glückswürfel zu werfen. Eine einzelne Probe darf nur einmal auf diese Weise aufgewertet werden.

Rettung

Eine Figur darf eine Epik benutzen, um den Schaden aus einer einzelnen Schadensquelle vollständig zu ignorieren. Bei Treffern im Kampf funktioniert die Rettung in ihrer vollen Tragkraft nur gegen den Angriff eines Bauern. Gegen die Attacken von Assen, Helden oder Nemeses kann die Rettung zwar auch benutzt werden, allerdings halbiert sie den erlittenen Schaden nur. Die Rettung wird wirksam, nachdem vom Schaden die Rüstung abgezogen wurde, wirkt aber noch vor dem Talent Unverwundlich.

Stabilisieren

Eine Figur darf eine Epik ausgeben, um eine eigene Lebensgefahr sofort zu beenden. Ihre Lebensfunken werden sofort wieder auf 1 gesetzt, sie bleibt aber bis zum Ende des Kampfes handlungsunfähig.

Ausstrahlung

Die Figur darf zu jedem beliebigen Zeitpunkt diesen Schub einsetzen, um alle verbündeten Bauern während eines Kampfes zu motivieren.

Tut sie dies, bekommen alle diese Bauern bis zum Ende des Kampfes das *Glück* der Figur als Bonuswürfel bei allen Proben. Ein Bauer kann immer nur von einer *Ausstrahlung* profitieren.

Wird die Figur, die die *Ausstrahlung* benutzt kampfunfähig, fällt der Effekt sofort ab und die Bauern bekommen stattdessen einen Würfel Abzug auf alle Proben bis zum Ende des Kampfes (einen weiteren, wenn die Figur in Lebensgefahr befördert worden ist. Noch einen weiteren wenn sie stirbt).

Beschützen

Die Figur wählt während ihrer Bewegungsphase ein Verbündetes Ziel. Sie darf diesen Schub dabei nutzen, um sich - entgegen der normalen Regeln - in dieses besetzte Feld hineinbewegen. Sämtliche Angriffe gegen dieses Feld richten sich nun gegen den Beschützer - Die geschützte Figur ist vollkommen sicher.

Um eine Aktion unternehmen zu können, muss die geschützte Person das Feld jedoch verlassen. Der Schub endet, sobald Beschützer und Schützling sich nicht mehr im gleichen Feld aufhalten. Während der Bewegungsphase dürfen sich aber beide bewegen, solange sie es zusammen tun.

Durchhalten

Eine Figur kann diesen Schub einsetzen, um eine *Erschöpfung* loszuwerden, oder einen misslungenen *Erschöpfungswurf* zu ignorieren.

Er darf außerdem benutzt werden, um nach eingetretener *Handlungsunfähigkeit* wieder handlungsfähig zu werden, sofern die Figur zur Zeit nicht in *Lebensgefahr* schwebt. In diesem Fall gilt sie aber bei Wiedereintritt in ihre Handlungsfähigkeit als *niedergeworfen*.

Einschüchtern

Die Figur darf einen Feind bei einer Probe stören oder demoralisieren. Tut sie dies, verliert der Eingeschüchterte bei seiner Probe Würfel entsprechend des *Glücks* des Einschüchterers.

Eine Figur kann bei einer einzelnen Probe nicht durch mehrere Einschüchterungen Würfel verlieren.

Ermutigern

Die Figur kann jederzeit einem Verbündeten bei einer Probe ermutigend zusprechen. Tut sie dies, so darf der Verbündete bei dieser Probe das *Glück* des Ermutigers in Bonuswürfeln benutzen.

Eine Figur kann bei einer Probe nicht durch mehrere Ermutigungen Würfel gewinnen.

Fels in der Brandung

Eine Figur darf diesen Schub zu Beginn einer Kampfunde nutzen. Sie gewinnt hierdurch festen Stand um einen bestimmten Punkt zu verteidigen. Sie darf bei allen Verteidigungsproben ihr *Glück* in Bonuswürfeln benutzen. Der Schub endet sofort, wenn sich die Figur auch nur um ein Feld vom Fleck bewegt.

Gegenhalten

Eine Figur darf diesen Schub im Kampf einsetzen, wenn sie gerade die Position des *Verteidigers* hat. Tut sie dies, würfelt sie in dieser Runde trotzdem eine Angriffsprobe. Sie bekommt Effektpunkte gegen jeden Feind, dessen Angriffswurf sie überbietet. Allerdings erhält auch jeder Feind, der ihren Angriffswurf überbietet, Effektpunkte gegen sie.

Glanzparade

Eine Figur darf diesen Schub einsetzen, um eine Verteidigungsprobe im Kampf mehrfach durch den Einsatz von Epik zu verbessern. Pro eingesetzter Epik erhält die Figur Bonuswürfel in Höhe ihres *Glücks*.

Hände auflegen

Die Figur darf als Aktion in einer Kampfrunde einen Verbündeten berühren und beliebig viel Epik ausgeben. Tut sie dies, legt der Verbündete für jede auf diese Art ausgegebene Epik einen *Regenerationswurf* ab. Auf die Zielzahl des *Regenerationswurfes* wird der Glücks-Wert des Heilers addiert. Vor diesen Regenerationswürfen beseitigt der Schub jede *Erschöpfung* und *Lebensgefahr* unter der das Ziel eventuell leidet.

Immer bereit

Eine Figur kann diesen Schub benutzen, nachdem sie ein *Reflexmoment* verloren hat oder wenn sie gerade die Position des *Angriffers* verloren hat. Tut sie dies, wird sie automatisch (wieder) zum *Angreifer*. Zwei gegeneinander benutzte Anwendungen von *Immer bereit* heben sich gegenseitig auf.

Legendensänger

Die Figur darf - vor Publikum - die Heldentaten eines Verbündeten besingen und dabei beliebig viel Epik ausgeben. Pro eingesetzter Epik gewinnt der Verbündete drei Punkte *Ruhm* hinzu.

Nicht totzukriegen

Eine Figur darf diesen Schub einsetzen, wenn sie durch einen Treffer in *Lebensgefahr* befördert wird. Tut sie dies, wirft sie eine eventuelle *Erschöpfung* ab und bleibt *handlungsfähig*, die *Lebensgefahr* tritt aber trotzdem ein und die Figur verliert auch wie gehabt pro Runde einen weiteren Lebensfunken. Wird eine Figur in diesem Zustand erschöpft, tritt sofort die *Handlungsunfähigkeit* ein. Sinken die Lebensfunken auf -12, ist die Figur wie gehabt unwieder-ruflich tot.

Reliktkraft

Eine Figur darf diesen Schub benutzen, um einen ausgebrannten Effekt eines Artefaktes einzusetzen. Es wird danach kein Bindungswurf durchgeführt - das Artefakt brennt automatisch wieder aus, kann aber jederzeit wieder durch die erneute Anwendung der *Reliktkraft* benutzt werden.

Schöpfergeist

Eine Figur darf diesen Schub einsetzen, um eine Handwerksprobe mehrfach durch den Einsatz von Epik zu verbessern. Pro eingesetzter Epik erhält die Figur Bonuswürfel in Höhe ihres *Glücks*.

Todesstoß

Wenn die Figur einen Gegner angreift und dieser auf *Rettung* zurückgreift, um den Schaden zu halbieren, darf dieser Schub eingesetzt werden. Durch den *Todesstoß* wird die *Rettung* aufgehoben.

Warnung

Mit diesem Schub darf die Figur einem Verbündeten eine Warnung vor einer feindlichen Attacke zurufen. Der Verbündete bekommt hierdurch den Effekt einer *Rettung* für diese Attacke verliehen.

Aufspringen

Stufen: 1 Anf: Körperbeh. 3

Wenn eine Spielfigur mit diesem Talent durch einen besonderen Umstand als *niedergeworfen* gilt, darf sie durch ihre Handlung direkt wieder auf die Beine springen. Der Zwischenschritt über die *kniende* Position kann ausgelassen werden.

Ausfall

Stufen: ∞ Max: Körperbeh.

Eine Figur mit diesem Talent kann ihre Beweglichkeit nutzen, um dem Gegner im Kampf zuvor zu kommen. Sie darf sich vor einer Probe auf **Kampfrelexe** dafür entscheiden, pro Stufe in *Ausfall* einen Bonuswürfel zu benutzen. Tut sie dies, muss sie direkt nach der Probe einen *Erschöpfungswurf* ablegen.

Ausdauer

Stufen: ∞ Max: MUT

Wenn eine Spielfigur mit diesem Talent einen *Erschöpfungswurf* ablegen muss, darf sie ihre Stufe in *Ausdauer* zur Zielzahl für diesen Wurf addieren.

Eine 12 beim Wurf bedeutet jedoch immer, dass die Figur Erschöpfung erleidet, auch wenn die Zielzahl höher gewesen wäre.

Belastbarkeit

Stufen: ∞ Max: KRA /2

Eine Figur mit diesem Talent ist daran gewöhnt, schwere Ausrüstung zu tragen. Vom aufaddierten Gewicht aller getragenen Waffen, Schilde und Rüstungsteile wird die Talentstufe in *Belastbarkeit* abgezogen. Das Gewicht fällt dadurch natürlich nicht unter 0.

Blattschuss

Stufen: ∞ Max: Fernkampf

Eine Figur mit diesem Talent schießt besonders präzise. Landet sie einen Treffer mit einer Fernkampfwaffe und erzielt dabei mindestens einen Effektpunkt, wird ihre Stufe in *Blattschuss* zu den Effektpunkten addiert.

Einzelkämpfer

Stufen: ∞ Max: MUT

Eine Figur mit diesem Talent ist geübt darin, gegen mehrere Gegner gleichzeitig zu bestehen. Wenn sie wegen feindlicher Überzahl Abzüge auf ihre Probe erhalten würde, werden diese Abzüge um die Stufe in *Einzelkämpfer* reduziert. Die Abzüge fallen dadurch natürlich nicht unter 0.

Erstschlag

Stufen: ∞ Max: Kampfrelexe

Wenn eine Spielfigur mit diesem Talent ein *Reflexmoment* gewinnt und noch in der gleichen Runde einen Angriff durchführt, darf sie für jede Talentstufe in *Erstschlag* einen zusätzlichen Würfel beim Angriff benutzen.

Erstschlag kann nicht mit Kampfstilen benutzt werden, die auf *Kraft* basieren.

Erstschlag addiert sich nicht mit *Meucheln*. Werden die Auslöser-Bedingungen für beide Talente erfüllt, gilt das höhere.

Kritischer Treffer

Stufen: ∞ Max: Nahkampf

Die Figur kann durch kurzfristige Anstrengung eine Attacke durchführen, die ausgesprochen schwer abzuwehren ist. Sie darf sich vor einer **Angriffsprobe** im Nahkampf dafür entscheiden, pro Stufe in *Kritischer Treffer* einen Bonuswürfel zu benutzen. Tut sie dies, muss sie direkt nach der Probe einen *Erschöpfungswurf* ablegen.

Leichter Kampfstil

Stufen: ∞ Max: Nahkampf

Eine Figur mit diesem Talent kann mit leichten Waffen ausgesprochen gut umgehen.

Solange das addierte *Gewicht* aller gerade benutzten Waffen nicht die Stufe in *Leichter Kampfstil* übersteigt, darf die Figur bei allen **Angriffs-** und **Verteidigungsproben** einen zusätzlichen Würfel für jede Stufe in *Leichter Kampfstil* benutzen.

Meistertreffer

Stufen: ∞ Max: Nahkampf

Eine Figur mit diesem Talent teilt besonders präzise Attacken aus. Landet sie einen Treffer mit einer Nahkampfwaffe und erzielt dabei mindestens einen Effektpunkt, wird ihre Stufe in *Meistertreffer* zu den Effektpunkten addiert.

Meucheln

Stufen: ∞ Max: Heimlichkeit

Wenn eine Spielfigur mit diesem Talent einen Gegner angreift, der entweder *überrascht*, *erschöpft*, *niedergeworfen*, *kniend* oder *handlungsunfähig* ist, darf sie für jede Talentstufe in *Meucheln* einen zusätzlichen Würfel beim Angriff benutzen.

Sollen mit dem gleichen Angriff mehrere Gegner attackiert werden, wird der Bonus nur wirksam, wenn alle **Angegriffenen** die Voraussetzungen zum *Meucheln* erfüllen.

Meucheln kann nicht mit Kampfstilen benutzt werden, die auf *Kraft* basieren.

Natürliche Rüstung

Stufen: ∞ Max: Anstrengung

Die Spielfigur verfügt über natürliche Rüstung. Das *Gewicht* dieser Rüstung ist frei wählbar und darf pro Stufe in diesem Talent nicht mehr als 3 Punkte betragen. Für jeden Punkt *Gewicht* darf die Spielfigur 4 Punkte Schutz auf beliebige Schadenstypen verteilen, vor welcher die natürliche Rüstung schützt. Die Rüstung kann im Spiel jederzeit schwerer, niemals aber leichter gemacht werden.

Natürlicher Schuss

Stufen: ∞ Max: Fernkampf

Die Spielfigur verfügt über eine natürliche Fernwaffe. Die Ladezeit dieser Waffe darf pro Stufe in diesem Talent maximal -6 betragen. Ein Erhöhen der Ladezeit macht die Waffe stärker.

Die Ladezeit kann während des Spiels jederzeit erhöht, niemals aber gesenkt werden.

Die Leiteigenschaft dieser Waffe wird bestimmt, als sei sie eine Wurfaffe.

Natürliche Waffen

Stufen: ∞ Max: Nahkampf

Die Spielfigur verfügt über natürliche Waffen. Das addierte *Gewicht* aller dieser Waffen darf pro Stufe in diesem Talent 3 Punkte betragen. Die Waffen können im Spiel jederzeit schwerer, niemals aber leichter gemacht werden.

Scharfschütze

Stufen: ∞ Max: Fernkampf

Die Figur kann durch kurzfristige Anstrengung einen Schuss durchführen, dem ausgesprochen schwer zu entgehen ist. Sie darf sich vor einer **Angriffsprobe** im Fernkampf dafür entscheiden, pro Stufe in *Scharfschütze* einen Bonuswürfel zu benutzen. Tut sie dies, muss sie direkt nach der Probe einen *Erschöpfungswurf* ablegen.

Schnellladen

Stufen: ∞ Max: Fernkampf

Die Figur kann durch Anstrengung ihre Fernkampfwaffe schneller bereit machen. Sie darf sich vor einer **Probe** zum Laden der Waffe dafür entscheiden, pro Stufe in *Schnellladen* einen Bonuswürfel zu benutzen. Tut sie dies, muss sie direkt nach der Probe einen *Erschöpfungswurf* ablegen.

Schnellziehen

Stufen: 1 Anf: Nahkampf 2

Die Figur kann einmal pro Kampfrunde einen Gegenstand aufnehmen oder weglegen, ohne dass dies die *Handlung* verbraucht.

Gibt sie zu Beginn der *Nahkampfphase* ihre Handlung auf, darf sie zwei Gegenstände aufnehmen oder weglegen (oder aber einen weglegen und einen aufnehmen).

Ist die Figur zur Zeit nicht *Verteidiger* in einem Nahkampf, darf sie zwei Gegenstände weglegen und zwei aufnehmen.

Unverwüstlich

Stufen: ∞

Max: MUT

Die Spielfigur Held ist ausgesprochen zäh und steckt viele Verletzungen einfach weg. Jedesmal, wenn sie aus einer einzelnen Quelle Schaden erleidet, der gleich oder weniger als ihre Stufe in *Unverwüstlich* ist, wird dieser Schaden halbiert (abgerundet). Alle Treffer, die mehr Schaden anrichten, als die *Unverwüstlich*-Stufe, müssen weiterhin voll weggesteckt werden.

Wachsamkeit

Stufen: ∞

Max: Sinnenschärfe

Wenn eine Spielfigur mit diesem Talent ihre Würfelzahl wegen *Übersaschung* halbieren muss, darf sie für jede Talentstufe in *Wachsamkeit* einen zusätzlichen Würfel benutzen (aber natürlich niemals mehr, als sie bei einer nicht-halbierten Probe gehabt hätte).

Wachthieb

Stufen: 2

Max: Anstrengung

Die Figur ist geübt in der zweihändigen Führung von Waffen. Wann immer sie eine Waffe mit beiden Händen benutzt, darf sie auf die Reduzierung des Gewichts dieser Waffe verzichten und stattdessen drei zusätzliche Würfel bei allen **Angriffsproben** benutzen.

Auf der zweiten Stufe des Talentes kann sie sich sogar entscheiden, das Gewicht der Waffe um 1 zu **erhöhen**. Tut sie dies, benutzt sie 4 zusätzliche Würfel bei allen **Angriffsproben** und zwei zusätzliche Würfel bei allen **Verteidigungsproben**.

Alternativ-Eigenschaft

Stufen: je 1

Anf: Fähigkeit 2

Eine Figur, die eine Fähigkeit mit mindestens 2 Punkten beherrscht, kann dieses Talent erlernen, um der Fähigkeit eine weitere *Leiteigenschaft* hinzuzufügen. Das Talent kann in den folgenden Varianten (jeweils einzeln) erlernt werden:

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

Agilität

Stufen: ∞

Max: Körperbeh.

Die Figur kann durch kurzfristige Anstrengung außerordentliche Beweglichkeit und Geschwindigkeit erreichen.

Sie darf sich vor Probe auf **Körperbeherrschung** oder **Bewegung** dafür entscheiden, pro Stufe in *Agilität* einen Bonuswürfel zu benutzen. Tut sie dies, muss sie direkt nach der Probe einen *Erschöpfungswurf* ablegen.

Dauerschwimmer

Stufen: 2

Anf: -

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

Auf der zweiten Stufe des Talentes bewegt sich die Figur um ein Feld pro Erfolg und erleidet keine Abzüge mehr auf Aktionen im Wasser. Außerdem bedeutet eine Probe ohne Erfolge nicht mehr, dass sie um ein Feld sinkt.

Fliegen

Stufen: 4

Max: WEN

Eine Figur mit diesem Talent kann sich *fliegend* fortbewegen.

Für jeweils 4 Erfolge bei einer Bewegungsprobe darf sie sich *fliegend* um ein Feld bewegen. Um ein Feld senkrecht zu steigen benötigt ebenfalls 4 Erfolge, zu sinken allerdings nur halb so viele.

Wird bei der Probe gar kein Erfolg erzielt, stürzt die Figur ab und muss sich abrollen um keinen Schaden zu nehmen.

Wer fliegend eine andere Aktion als die Bewegung unternehmen will, erleidet drei Würfel Abzug.

Jede weitere Stufe in diesem Talent senkt die nötigen Erfolge zur Bewegung sowie die Abzüge auf Aktionen im Flug um 1.

Fährtenlesen

Stufen: 1

Anf: Sinnenschärfe 2

Eine Figur mit diesem Talent kann ihre *Sinnenschärfe* benutzen, um die Spuren einer anderen Figur zu verfolgen und sie ausfindig zu machen, auch wenn sie einer Begegnung aus dem Weg gehen will.

Erzielt sie bei der Probe sechs Erfolge, kann sie den Gesuchten aufspüren. Die Schwierigkeit steigt um 3 Erfolge für jeden Hexameter, der vergangen ist, seitdem die Figur an dem Ort war, an welchem die Fährte aufgenommen werden soll.

Die Schwierigkeit verändert sich außerdem um je einen Erfolg pro *Größenkategorie*, die die gesuchte Figur von *mittel* abweicht. Bei kleineren Wesen wird die Probe schwerer, bei größeren leichter.

Handwerks-Fokus

Stufen: 1

Anf: Fähigkeit 1

Eine Figur mit *Handwerks-Fokus* wählt für eine ihrer Handwerks-Fähigkeiten eine Art von Gegenständen, auf deren Herstellung sie sich spezialisieren möchte.

Sie bekommt zwei zusätzliche Würfel, wenn sie mit einem Gegenstand herstellt, auf den sich der Fokus bezieht, verliert aber einen Würfel, wenn sie mit dieser Fähigkeit einen anderen Gegenstand herstellen will. Der Fokus kann für folgende Fähigkeiten und Gegenstände getrennt erlernt werden:

Kochen	(Elixiere, Lebensmittel, Gifte)
Mechanik	(Armbrüste, Basteleien)
Schmieden	(Waffen, Schilde, Rüstungen, Schmuck)
Schneidern	(Rüstungen, Kleidung, Schmuck)
Schnitzen	(Bögen, Schmuck)

Laatloser Schritt

Stufen: 2 Anf: Heimlichkeit

Die Figur kann sich in *Verborgenheit* leichter bewegen. Sie darf sich für je zwei Erfolge bei ihrer **Bewegungs-Probe** um je ein Feld bewegen, ohne die Erfolge ihrer *Verborgenheit* abzusenken. Bewegt sie sich mit einem Feld pro Erfolg, sinkt die *Verborgenheit* jeweils nur um 1.

Auf der zweiten Stufe des Talent es kann sich die Figur mit voller Geschwindigkeit bewegen, ohne ihre *Verborgenheit* zu schwächen.

Schnelle Heilung

Stufen: ∞ Max: MUT /2

Jede Stufe in diesem Talent erhöht die Zielzahl bei einem *Regenerationswurf* der Figur um zwei.

Steigt die Zielzahl hierdurch auf mehr als 12, gewinnt die Figur automatisch einen Lebensfunken und der Restbetrag wird zur neuen Zielzahl, auf die gewürfelt wird.

Schnellklettern

Stufen: 2 Anf: -

Die Figur ist ein exzellenter Kletterer. Anstatt für jeweils drei Erfolge darf sie sich *kletternd* für jeweils zwei Erfolge bei einer **Bewegungs-Probe** um ein Feld bewegen und erleidet nur noch einen Würfel Abzug auf Aktionen beim Klettern.

Auf der zweiten Stufe des Talent es bewegt sich die Figur um ein Feld pro Erfolg und erleidet keine Abzüge mehr auf Aktionen beim Klettern. Außerdem bedeutet eine Probe ohne Erfolge nicht mehr, dass sie abstürzt.

Seiltänzer

Stufen: 2 Anf: -

Die Figur kann sich schnell und sicher über schmale Stege bewegen. Anstatt für jeweils drei Erfolge darf sie sich *balancieren* für jeweils zwei Erfolge bei einer **Bewegungs-Probe** um ein Feld bewegen und erleidet nur noch einen Würfel Abzug auf Aktionen in der Balance.

Auf der zweiten Stufe des Talent es bewegt sich die Figur um ein Feld pro Erfolg und erleidet keine Abzüge mehr auf Aktionen in der Balance. Außerdem bedeutet eine Probe ohne Erfolge nicht mehr, dass sie abstürzt.

Sprangkraft

Stufen: 2 Anf: -

Die Figur kann außergewöhnlich hoch springen. Anstatt für jeweils drei Erfolge darf sie sich für jeweils zwei Erfolge bei einer **Bewegungs-Probe** ein Feld Sprunghöhe gutmachen und erleidet nur noch einen Würfel Abzug auf Aktionen in der Luft.

Auf der zweiten Stufe des Talent es kann die Figur pro Erfolg ein Feld Höhe gewinnen und erleidet keine Abzüge mehr auf Aktionen in der Luft.

Sparloser Gang

Stufen: 1 Anf: Heimlichkeit 2

Eine Figur mit diesem Talent hinterlässt nur schwer zu entdeckende Spuren. Wenn jemand mit dem Talent *Fährtenlesen* dieser Figur folgen will, würfelt sie rückwirkend eine Probe auf *Heimlichkeit*. Für jeweils drei volle Erfolge erhöht sich die Schwierigkeit für das *Fährtenlesen* um 1, zusätzlich zu den üblichen Faktoren (siehe dort).

Wissens-Fokus

Stufen: 1 Anf: Fähigkeit 1

Eine Figur mit *Wissens-Fokus* wählt für eine ihrer Wissens-Fähigkeiten eine Anwendung, auf die sie sich spezialisieren möchte.

Sie bekommt zwei zusätzliche Würfel, wenn sie die Fähigkeit auf die entsprechende Art und Weise anwendet, verliert aber einen Würfel, wenn sie die Fähigkeit für eine andere Anwendung verwenden möchte. Der Fokus kann für folgende Fähigkeiten und Anwendungen getrennt erlernt werden:

Mystik (Talismane herstellen, Artefakte aufladen)
Naturkunde (Tiere abrichten, Zutaten suchen)

Warfarm

Stufen: 2 Max: Anstrengung

Wenn die Figur ihre Fähigkeit **Anstrengung** nutzt, um eine andere Figur zu werfen, so kann sie sie um ein Feld für jeweils zwei Erfolge schleudern.

Auf der zweiten Stufe des Talent es kann eine andere Figur um ein Feld pro Erfolg bei der **Anstrengungs-Probe** geworfen werden.

Befestigungen

Anforderung: ein Rang in *Militär*

Pro Marktrang ein Bonuswürfel für einen defensiven Schauplatz in einer Schlacht.

Die Hälfte der so bekommenen Bonuswürfel ist stationär und kann nur bei der Verteidigung des Sitzes der Organisation benutzt werden.

Die restlichen Würfel können sowohl bei der Verteidigung, als auch beim Angriff auf andere Organisationen genutzt werden.

Belagerungswaffen

Anforderung: ein Rang in *Militär*

Pro Marktrang ein Bonuswürfel für einen offensiven Schauplatz in einer Schlacht.

Die Hälfte der so bekommenen Bonuswürfel ist stationär und kann nur bei der Verteidigung des Sitzes der Organisation benutzt werden. Die restlichen Würfel können sowohl bei der Verteidigung, als auch beim Angriff auf andere Organisationen genutzt werden.

Fernwaffen

AUSRÜSTUNG:

- o Beliebige Schuss- und Wurfaffen zu einem Preis bis maximal dem Marktrang.
- o *Mechanik-* und *Schnitz-*Ausrüstung zu einem Preis bis maximal dem Marktrang.
- o *Lade-*Ausrüstung zu einem Preis bis maximal dem Marktrang x2.

ARTEFAKTE:

- o Fernwaffen-Artefakte mit maximal einem Artefaktgrad pro Marktrang.

Gemischtwaren

AUSRÜSTUNG:

- o *Abrichter-, Heiler-, Koch-, Lade-, Reiter-,* und *Schmiede-*Ausrüstung zu einem Preis bis maximal dem Marktrang.
- o *Mechanik-, Schneider-* und *Schnitz-*Ausrüstung zu einem Preis bis maximal dem Marktrang x2.
- o *Kletter-, Lauf-* und *Sturz-*Ausrüstung zu einem Preis bis maximal dem Marktrang x3.

ARTEFAKTE:

- o Nahrungs- und Getränke-Artefakte mit maximal einem Artefakt-Grad pro Marktrang.

Giftküche

AUSRÜSTUNG:

- o *Koch-*Ausrüstung zu einem Preis bis maximal dem Marktrang.

ARTEFAKTE:

- o Gift-Artefakte mit maximal einem Artefaktgrad pro Marktrang.

Heiler

AUSRÜSTUNG:

- o *Koch-*Ausrüstung zu einem Preis bis maximal dem Marktrang.
- o *Heiler-*Ausrüstung zu einem Preis bis maximal dem Marktrang x2.

ARTEFAKTE:

- o Elixir-Artefakte mit maximal einem Artefaktgrad pro Marktrang.

Kaltar

AUSRÜSTUNG:

- o *Mystik-*Ausrüstung zu einem Preis bis maximal dem Marktrang x3.

ARTEFAKTE:

- o Talisman-Artefakte mit maximal einem Artefaktgrad pro Marktrang.

Militär

Anforderung: ein Rang in *Untergebene*

MARKTRÄNGE	SCHLAGKRAFT
1	Ruhm x 10
2	Ruhm x 25
3	Ruhm x 50
4	Ruhm x 100
5	Ruhm x 175
6	Ruhm x 250
7	Ruhm x 350
8	Ruhm x 450
9	Ruhm x 550
10	Ruhm x 700
11	Ruhm x 850
12	Ruhm x 1.000
13	Ruhm x 1.250
14	Ruhm x 1.500
15	Ruhm x 1.750
16	Ruhm x 2.000
17	Ruhm x 2.250
18	Ruhm x 2.500

Nahkampfwaffen

AUSRÜSTUNG:

- o Beliebige Nahkampfwaffen zu einem Preis bis maximal dem Marktrang.
- o Beliebige Schilde zu einem Preis bis maximal dem Marktrang.
- o *Schmiede-*Ausrüstung zu einem Preis bis maximal dem Marktrang.

ARTEFAKTE:

- o Nahkampfwaffen-Artefakte mit maximal einem Artefaktgrad pro Marktrang.

Untergebene

SPIELFIGUREN:

- o Bauern undASSE bis zu einer Stufe von maximal dem Marktrang. Es gibt keine Bauern über der dritten Stufe.

AUSRÜSTUNG:

- o *Reiter-* und *Abrichter-*Ausrüstung zu einem Preis bis maximal dem Marktrang x2.
- o *Kriegs-*Ausrüstung zu einem Preis bis maximal dem Marktrang x3.

Rüstungen

AUSRÜSTUNG:

- o Beliebige Rüstungen zu einem Preis bis maximal dem Marktrang.
- o Beliebige Schilde zu einem Preis bis maximal dem Marktrang.
- o *Schmiede-* und *Schneider-*Ausrüstung zu einem Preis bis maximal dem Marktrang.

ARTEFAKTE:

- o Rüstungs-Artefakte mit maximal einem Artefaktgrad pro Marktrang.

Tier

o Ein *Tier* verfügt nicht über einen Wert für *Weisheit* oder *Geschick*. Es kann keine Proben darauf ablegen und keine Wissens- oder Handwerksfähigkeiten erlernen oder benutzen.

o Ein *Tier* kann die Talente *Anführer* und *Naturempathie* erlernen, ohne die Anforderungen zu erfüllen.

o Ein *Tier* kann zusätzlich mit dem Vermerk *geschickt* ausgestattet sein. In diesem Fall hat es einen Wert für *Geschick*, kann aber trotzdem keine Handwerksfähigkeiten benutzen (sehr wohl aber *Stehlen*).

Wasserbewohner

o Ein *Wasserbewohner* der sich *schwimmend* fortbewegt, tut dies immer, als hätte er zwei Stufen des Talentes *Dauerschwimmer*.

o Ein *Wasserbewohner* der sich an Land fortbewegt, tut dies nur mit einem Feld pro drei voller Erfolge.

o Ein *Wasserbewohner* muss keinen *Erschöpfungswurf* ablegen, wenn er sich am Ende einer Kampfrunde Wasser aufhält.

o Ein *Wasserbewohner* der sich am Ende einer Kampfrunde nicht unter Wasser aufhält, muss einen *Erschöpfungswurf* ablegen. Ein kampfunfähiger *Wasserbewohner* verliert außerhalb des Wassers am Ende einer Kampfrunde einen *Lebensfunken*.