

1 Volkstalent (1 Stufe, benötigt WP),

1 Berufstalent (3 Stufen, benötigt WP),

allgemeine Talente (3 Stufen) je nach Alter und durch Steigerung

magische Talente (3 Stufen) nur von Zauberern und Druiden zu erwerben

Maximaler Startwert ist 1, außer wenn auf 1 allgemeines Talent zu Gunsten eines Anderen verzichtet wird. Eine Steigerung kostet **5 mal Zielstufe** Erfahrungspunkte.

Allgemeine Talente

Alchemist	Axtkämpfer	Baumeister	Bedrohlich	Beidhändig
Berittener Kämpfer	Berserker	Blitzschnell	Bogner	Drachentöter
Fester Griff	Fischer	Flinke Füße	Furchtlos	Gerber
Giftmischer	Glückspilz	Hammerkämpfer	Jagdmeister	Kaltblütig
Koch	Kräuterkundler	Kundschafter	Messerkämpfer	Packesel
Quartiermeister	Raufbold	Scharfe Zunge	Scharfrichter	Scharfschütze
Schildkämpfer	Schlossknacker	Schmerzresistent	Schmied	Schneider
Schneller Schütze	Schnellziehen	Schwertkämpfer	Sechster Sinn	Seemann
Speerkämpfer	Standfest	Sturmangriff	Unbestechlich	Verteidiger
Wanderer	Wurfarm			

Alchemist

Mit Hilfe eines **Kessels**, **Feuer**, **Kräutern** und einer spezifischen **Zutat** kannst du **Tränke** herstellen. Mit einem **Heilung** Wurf kannst du Erfolge Einheiten der **Zutat** von einem Ungeheuer gewinnen. Du kannst bis zu 10 Einheiten Trank in einer Flasche o.ä. aufbewahren, die als gewöhnlicher Gegenstand zählt, 5 Tränke in einer kleinen Flasche als leichter Gegenstand. Tränke sind sehr lange haltbar.

Stufe 1: Mit einem **Heilung** Wurf kannst du Erfolge Einheiten eines **Tranks** brauen.

Stufe 2: Du erhältst +1 auf Würfe zum **Tränke** brauen.

Stufe 3: Du erhältst zusätzlich zum +1 einen **W8-Artefaktwürfel** für **Tränke** brauen.

Axtkämpfer

Stufe 1: Deine **Angriffswürfe** erhalten einen Bonus von +1, wenn du mit einer **Axt** kämpfst.

Stufe 2: Wenn du einen Gegner mit deiner **Axt** angreifst und mindestens 1 Punkt Schaden anrichtet, fügst du ihm automatisch eine **kritische Verletzung** zu (**Schnittwunde**). Die kritische Verletzung selbst bricht deinen Gegner nicht – es sei denn natürlich, sie tötet ihn. Keine Auswirkung auf Tiere oder Monster.

Stufe 3: Du erhältst einen **W8-Artefaktwürfel** auf jeden Angriff mit einer Axt.

Baumeister

Stufe 1: Du kannst aufwendige Anlagen in deiner **Festung** errichten. Siehe Kapitel 8.

Stufe 2: Du erhältst einen Bonus von +1, wenn du Anlagen in deiner **Festung** errichtest.

Stufe 3: Du erhältst einen **W8-Artefaktwürfel**, wenn du Anlagen in deiner **Festung** errichtest.

Bedrohlich

Stufe 1: Du kannst auf **Kraft** anstelle von **Manipulation** würfeln, wenn du jemanden bedrohst, um ihn dazu zu bringen, zu tun, was du verlangst. Bei Erfolg kann dein Gegner keine Gegenleistung verlangen. Er kann sich aber immer noch entscheiden, dich anzugreifen.

Stufe 2: Wie Stufe 1, aber zusätzlich erhalten deine Würfe auf **Kraft** einen Bonus von +1, wenn du jemanden bedrohst.

Stufe 3: Wie Stufe 2, aber zusätzlich erhältst du einen **W8-Artefaktwürfel** auf deine Würfe auf **Kraft**, wenn du jemanden bedrohst.

Beidhändig

Du führst eine Erstwaffe in deiner bevorzugten Hand (Schwerthand) und eine Zweitwaffe in deiner anderen Hand. Du kannst beide Waffen mit einer einzigen Aktion **Waffe ziehen**.

Stufe 1: Du kannst deine Zweitwaffe verwenden, um in dieser Runde als schnelle Aktion einmal zusätzlich anzugreifen. Die Zweitwaffe muss eine **leichte** Waffe sein. Der Angriff erhält einen Malus von -2.

Stufe 2: Wie Stufe 1, aber die Zweitwaffe kann eine **normale** Waffe sein.

Stufe 3: Wie Stufe 2, aber der Angriff mit der Zweitwaffe ist nicht modifiziert.

Berittener Kämpfer

Alle Auswirkungen gelten nur, wenn du auf dem Rücken eines Reittiers in einer offenen Zone bist (S. 88).

Stufe 1: Du kannst einen **Kurzbogen** oder eine **Schleuder** vom Rücken eines Reittiers aus abschießen.

Stufe 2: Du erhältst einen Bonus von +1 auf alle **Nahkampfangriffe** vom Rücken eines Reittiers aus.

Stufe 3: Du kannst einen **Berittenen Sturmangriff** durchführen. Dieser Angriff verbindet eine volle Bewegungsaktion des Reittiers (von mindestens in **kurzer** Reichweite auf Armlänge) mit einem **Nahkampfangriff** von dir. Du erhältst einen **W8-Artefaktwürfel** auf diesen Angriff.

Berserker

Falls du **Gebrochen** wirst (S. 109), kannst du dich dazu entscheiden, einen in dir schlummernden Urzorn zu entfesseln. Du erhältst sofort so viele Punkte in dem auf 0 reduzierten Attribut zurück, wie deine Stufe in **Berserker** beträgt. Du musst sofort den nächsten Gegner im **Nahkampf** angreifen und kämpfst weiter, bis du (erneut) **Gebrochen** bist oder alle Gegner in Sichtweite **Gebrochen** sind. Während deines Zorns bist du immun gegen jeden Versuch, dich zu **Manipulieren**, und alle **Nahkampfangriffe** richten einen zusätzlichen Punkt Schaden an. Falls du während eines Berserkerrauschs **Gebrochen** wirst, kannst du dieses Talent nicht verwenden.

Blitzschnell

Stufe 1: Du kannst zur Bestimmung der **Initiative** 2 Karten ziehen. Wähle die, die du verwenden willst, und mische die anderen zurück in den Stapel, bevor die Anderen ihre Karten ziehen.

Stufe 2: Du kannst zur Bestimmung der **Initiative** 3 Karten ziehen.

Stufe 3: Du kannst zur Bestimmung der **Initiative** 4 Karten ziehen.

Bogner

Stufe 1: Du kannst die Fertigkeit **Handwerk** verwenden, um **Fernkampfwaffen** aus der Waffentabelle (S. 102) anzufertigen. Die Waffen haben normale Werte.

Stufe 2: Du kannst **Fernkampfwaffen** anfertigen, deren Waffenbonus um einen Punkt höher liegt als gewöhnlich. Dies dauert doppelt so lang und der Wurf erhält einen Malus von -2.

Stufe 3: Du kannst **Fernkampfwaffen** anfertigen, deren Waffenbonus um zwei Punkte höher liegt als gewöhnlich. Dies dauert viermal so lang und der Wurf erhält einen Malus von -4.

Drachentöter

Stufe 1: Deine Angriffe gegen **Monster** erhalten einen Bonus von +1.

Stufe 2: Deine Angriffe gegen **Monster** richten 1 zusätzlichen Punkt Schaden an.

Stufe 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf alle Angriffswürfe gegen **Monster**.

Fester Griff

Stufe 1: Dich zu **Entwaffnen** erfordert einen zusätzliche 6er – also zwei 6er für eine Einhandwaffe und drei 6er für eine Zweihandwaffe.

Stufe 2: Dich zu **Entwaffnen** erfordert zwei zusätzliche 6er – also drei 6er für eine Einhandwaffe und vier 6er für eine Zweihandwaffe.

Stufe 3: Du kannst nicht **Entwaffnet** werden.

Fischer Du hast die Kunst gemeistert, Fische in Flüssen oder Seen zu fangen. Hierfür benötigst du ein Netz, eine Angelrute oder sonstige Fischereiausrüstung. Mehr über **Fischen** findest du in Kapitel 7.

Stufe 1: Dein Wurf auf **Überleben** erhält einen Bonus von +1, wenn du **fischst**.

Stufe 2: Fischen entspannt dich. Ein Tagesabschnitt, den du mit **Fischen** verbringst, zählt für dich als Ausruhen.

Stufe 3: Du fängst immer die doppelte Menge Fisch.

Flinke Füße

Stufe 1: Du kannst in jeder Kampfrunde einmal zusätzlich **ausweichen**, was keine Aktion erfordert.

Stufe 2: Du erhältst beim **ausweichen** einen Bonus von +1.

Stufe 3: Du kannst in einer Kampfrunde beliebig oft **ausweichen**, aber nur einmal pro Angriff. Nur das erste **ausweichen** zählt als Aktion.

Furchtlos

Stufe 1: Du kannst auf **Menschenkenntnis** als „Rüstung“ gegen **Furchtangriffe** würfeln – jeder 6er negiert einen 6er des **Furchtangriffs**. Der **Menschenkenntnis**-Wurf zählt nicht als Aktion.

Stufe 2: Du kannst wählen, ob der Schaden aus einem **Furchtangriff** auf **Verstand** oder **Empathie** geht.

Stufe 3: Du bist immun gegen **Furchtangriffe**.

Gerber

Stufe 1: Mit einem erfolgreichen **Handwerk**-Wurf kannst du bis zu W6 **Felle** in **Leder** umwandeln. Falls der Wurf scheitert, sind die **Felle** zerstört. Falls du Zugang zu einer Gerberei hast, kannst du **Leder** schneller und ohne Wurf herstellen. Du kannst außerdem die Fertigkeit **Handwerk** verwenden, um **Lederrüstungen** mit normalen Werten herzustellen, siehe die Rüstungstabelle auf S. 107.

Stufe 2: Du kannst **Lederrüstungen** anfertigen, deren Rüstungsbonus um einen Punkt höher liegt als gewöhnlich. Dies dauert doppelt so lang und der Wurf erhält einen Malus von -2.

Stufe 3: Du kannst **Lederrüstungen** anfertigen, deren Rüstungsbonus um zwei Punkte höher liegt als gewöhnlich. Dies dauert viermal so lang und der Wurf erhält einen Malus von -4.

Giftmischer Mehr über Gifte findest du in Kapitel 5.

Stufe 1: Du kannst **Handwerk** oder **Heilung** zum **Gifte** brauen nutzen. Du brauchst dazu Rohstoffe und Ausrüstung. Die Wirksamkeit des **Gifts** erhöht sich um 1 für jeden 6er, den du nach dem ersten würfelst.

Stufe 2: Wie Stufe 1. Zusätzlich erhalten all deine Würfe zum Brauen von **Giften** einen Bonus von +1.

Stufe 3: Wie Stufe 2. Zusätzlich erhältst du einen W8-Artefaktwürfel auf alle Würfe zum Brauen von **Giften**.

Glückspilz Falls dein Gegner das Talent **Scharfrichter** besitzt, heben sich die Talentstufen gegenseitig auf.

Stufe 1: Falls du eine kritische Verletzung erleidest, würfel ein weiteres Mal. Der niedrigere Wurf zählt.

Stufe 2: Wie bei Stufe 1, aber zusätzlich kannst du den W66-Wurf für die Verletzung umdrehen – aus einer 61 wird beispielsweise eine 16.

Stufe 3: Falls du eine kritische Verletzung erleidest, kannst du einen beliebigen Eintrag aus der betreffenden Liste wählen.

Hammerkämpfer

Stufe 1: Deine Angriffswürfe erhalten +1, falls du mit einer **stumpfen** Nahkampfwaffe kämpfst.

Stufe 2: Deine Angriffe mit einer **stumpfen** Waffe richten mindestens 1 Punkt Schaden an, selbst, wenn die Rüstung des Gegners allen Schaden abwehrt.

Stufe 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf jeden Angriff mit einer **stumpfen** Waffe.

Jagdmeister

Stufe 1: Dein Wurf auf **Überleben** während du auf Reisen jagst erhält einen Bonus von +1. Mehr über Reisen findest du in Kapitel 7.

Stufe 2: **Jagen** entspannt dich. Ein Tagesabschnitt, den du mit **Jagen** verbringst, zählt für dich als Ausruhen.

Stufe 3: Wenn du **jagst**, kannst du auf der Tabelle für Jagdbeute zwei W6 würfeln (siehe S. 154) und dich für eines der Ergebnisse entscheiden.

Kaltblütig

Stufe 1: Du kannst einen **Todesstoß** ausführen, ohne würfeln zu müssen.

Stufe 2: Wie Stufe 1, aber du musst auch keinen WP ausgeben und erleidest keinen **Empathie**-Schaden.

Stufe 3: Wie Stufe 2, aber du erhältst zusätzlich einen Punkt verlorene Empathie zurück, wenn du jemandem einen **Todesstoß** versetzt.

Koch

Stufe 1: Du kannst bis zu W6 Einheiten **Gemüse**, **Fleisch** oder **Fisch** in **Nahrung** umwandeln (Kapitel 7).

Kochen erfordert ein Feuer und benötigt einen Tagesabschnitt. In einer richtigen Küche kannst du pro Tagesabschnitt bis zu ein Dutzend Einheiten verarbeiten.

Stufe 2: Wenn du einen Tagesabschnitt lang **kochst**, erschaffst du eine zusätzliche Einheit **Nahrung**.

Stufe 3: Dein Essen ist so köstlich, dass jeder, der davon isst, sofort einen Punkt verlorene **Empathie** zurückgewinnt.

Kräuterkundler

Du kannst statt **Gemüse** auch **Kräuter** zur Herstellung von **Tränken sammeln**.

Stufe 1: Dein **Überleben**-Wurf beim **sammeln** erhält einen Bonus von +1.

Stufe 2: Es entspannt dich, durch das Land zu streifen. Ein Tagesabschnitt, den du mit **sammeln** verbringst, zählt für dich als **ausruhen**.

Stufe 3: Du findest immer die doppelte Menge **Gemüse**.

Kundschafter

Stufe 1: Dein **Überleben**-Wurf beim **vorangehen** erhält einen Bonus von +1 (S. 149).

Stufe 2: Du fühlst dich in der Wildnis wohl. Ein Tagesabschnitt, den du mit **vorangehen** verbringst, zählt für dich als **ausruhen**.

Stufe 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf deinen **Überleben**-Wurf beim **vorangehen**.

Messerkämpfer

Stufe 1: Deine **Angriffswürfe** erhalten einen Bonus von +1, falls du mit **Messer** oder **Dolch** kämpfst.

Stufe 2: Mit einem **Messer** oder **Dolch** zu **Stechen** ist für dich eine schnelle Aktion.

Stufe 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf jeden **Angriff** mit **Messer** oder **Dolch**.

Packesel

Stufe 1: Du kannst zwei zusätzliche Gegenstände tragen, ohne überladen zu werden.

Stufe 2: Du kannst fünf zusätzliche Gegenstände tragen, ohne überladen zu werden.

Stufe 3: Du kannst zehn zusätzliche Gegenstände tragen, ohne überladen zu werden.

Fester Griff

Stufe 1: Du erhältst einen Bonus von +1 auf deinen Wurf auf **Überleben**, falls du während einer Reise ein **Lager aufschlägst**. Mehr über Reisen findest du in Kapitel 7.

Stufe 2: Wenn du ein **Lager aufgeschlagen** hast, erhält die Person, die **Ausschau** hält, einen Bonus von +2 auf **Auskundschaften**.

Stufe 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf alle **Überleben**-Würfe, wenn du ein **Lager aufschlägst**.

Raufbold

Stufe 1: All deine **waffenlosen Angriffe** erhalten einen Bonus von +1.

Stufe 2: Du kannst deinem Gegner einen Kopfstoß verpassen. Das zählt als gewöhnlicher **unbewaffneter Angriff**, ist aber eine schnelle Aktion.

Stufe 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf alle **unbewaffneten Angriffe**.

Scharfe Zunge

Stufe 1: Falls du jemanden **manipulierst** und mehr 6er würfelst, als du benötigst, um den vergleichenden Wurf zu gewinnen, kannst du für jeden zusätzlichen Erfolg 1 Punkt Schaden auf die **Empathie** deines Gegners anrichten.

Stufe 2: Du erhältst einen Bonus von +1 auf deinen **Manipulation**-Wurf, wenn du deinen Gegner beleidigst.

Stufe 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf deinen **Manipulation**-Wurf, wenn du deinen Gegner in irgendeiner Form beleidigst.

Scharfrichter Falls dein Gegner das Talent GLÜCKSPILZ besitzt, heben sich die Talentstufen gegenseitig auf.

Stufe 1: Falls du einem Gegner eine **kritische Verletzung** zufügst, kannst du den Wurf wiederholen. Der höhere Wurf gilt.

Stufe 2: Wie bei Stufe 1, aber du kannst außerdem den W66-Wurf für eine **kritische Verletzung** umdrehen – aus einer 16 wird beispielsweise eine 61.

Stufe 3: Falls du einem Gegner eine **kritische Verletzung** zufügst, kannst du beliebig aus der jeweiligen Liste wählen.

Scharfschütze

Stufe 1: Deine **Angriffswürfe** mit **Bogen** oder **Armbrust** erhalten einen Bonus von +1.

Stufe 2: Du kannst ohne Mali mit **Bogen** oder **Armbrust** auf **kurzer** oder **weiter** Reichweite schießen.

Stufe 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf jeden Angriff mit **Bogen** oder **Armbrust**.

Schildkämpfer

Stufe 1: Du erhältst einen Bonus von +1 auf deine **Paraden** mit einem **Schild**.

Stufe 2: Du kannst mit deinen **Schild** als **schnelle Aktion** zuschlagen. Der **stumpfe** Schaden beträgt 1.

Stufe 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf jede **Parade** mit einem **Schild**.

Schlossknacker Du kannst Schlösser mit irgendeiner Art Werkzeug knacken. Dietriche geben dir einen Bonus.

Stufe 1: Dein Wurf auf **Fingerfertigkeit** erhält einen Bonus von +1, wenn du ein **Schloss knackst**.

Stufe 2: Du kannst auf **Fingerfertigkeit** würfeln, um aus Ketten oder Fesseln zu entkommen, auch wenn du selbst gefesselt bist.

Stufe 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf deinen Wurf, wenn du ein **Schloss knackst**.

Schmerzresistent Dieses Talent kann nur mit den erweiterten Nahkampffregeln verwendet werden.

Stufe 1: Falls du einen einzigen Punkt Schaden durch einen **Nahkampfangriff** nimmst, verlierst du deinen nächsten Angriff nicht.

Stufe 2: Du verlierst niemals deinen Angriff aufgrund von **Schmerz**.

Stufe 3: Für jeden Punkt Schaden auf **Stärke** erhältst du einen verlorenen Punkt **Geschicklichkeit**, **Verstand** oder **Empathie** zurück.

Schmied

Stufe 1: Du kannst die Fertigkeit **Handwerk** verwenden, um beliebige **Nahkampfwaffen**, **Schilde** oder **Metallrüstungen** anzufertigen. Die Gegenstände haben normale Werte. Du kannst außerdem **Eisenerz** in einer **Schmiede** in **Eisen** umwandeln.

Stufe 2: Du kannst **Waffen**, **Schilde** und **Metallrüstungen** anfertigen, deren Waffenbonus oder Rüstungsschutz um einen Punkt höher liegt als gewöhnlich. Dies dauert doppelt so lang und der Wurf erhält einen Malus von -2.

Stufe 3: Du kannst **Waffen**, **Schilde** und **Metallrüstungen** anfertigen, deren Waffenbonus oder Rüstungsschutz um zwei Punkte höher liegt als gewöhnlich. Dies dauert viermal so lang und der Wurf erhält einen Malus von -4.

Schneider

Stufe 1: Mit einem erfolgreichen **Handwerk**-Wurf kannst du bis zu W6 Einheiten **Wolle** in **Stoff** umwandeln. Falls der Wurf scheitert, ist die **Wolle** zerstört. Falls du auf eine **Schneiderei** Zugriff hast, kannst du **Stoff** schneller und ohne Wurf herstellen. Du kannst außerdem die Fertigkeit **Handwerk** verwenden, um beliebige **Kleidung** von gewöhnlicher Qualität herzustellen.

Stufe 2: Du kannst **Kleidung** von **besserer** Qualität herstellen, die zum doppelten Preis verkauft werden kann. Der Wurf erhält einen Malus von -2.

Stufe 3: Du kannst **Kleidung** von **herausragender** Qualität herstellen, die zum vierfachen Preis verkauft werden kann. Der Wurf erhält einen Malus von -4.

Schneller Schütze Kann mit **Weg des Pfeils** kombiniert werden.

Stufe 1: Du musst die **Fernkampfwaffe** nicht **Vorbereiten**, bevor du mit ihr **schießt**. Gilt nicht für **Armbrüste**.

Stufe 2: Du kannst mit einer Fernkampfwaffe **schießen** und gleichzeitig **rennen**.

Stufe 3: Du brauchst nur eine **schnelle Aktion**, um mit einer **Fernkampfwaffe** zu **schießen**, sodass du bis zu zweimal pro Runde **schießen** kannst.

Schnellziehen

Stufe 1: Du kannst eine **leichte Waffe** ohne Aktion **ziehen** oder vom Boden **aufheben**.

Stufe 2: Wie Stufe 1, aber das Talent gilt auch für normale Waffen.

Stufe 3: Wie Stufe 2, aber das Talent gilt auch für schwere Waffen.

Schwertkämpfer

Stufe 1: Deine **Angriffswürfe** erhalten einen Bonus von +1, falls du mit einem **Schwert** kämpfst.

Stufe 2: Wenn du mit einem **Schwert** kämpfst, kannst du zwei Feinde gleichzeitig mit einer einzigen Aktion schlagen. Würfle beide Angriffe separat. Falls ihr verborgene Kombinationen verwendet (S. 95), tritt der zweite Angriff außerhalb der Kombination ein.

Stufe 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf jeden Angriff und jede **Parade** mit einem **Schwert**.

Sechster Sinn

Stufe 1: Du erhältst einen Bonus von +1 auf deinen **Auskundschaften**-Wurf, falls ein Feind versucht, dir einen Hinterhalt zu stellen oder einen **Hinterhältigen Angriff** durchzuführen.

Stufe 2: Falls du einen Hinterhalt oder einen **Hinterhältigen Angriff** bemerkst, siehst du zusätzlich, wie viele Angreifer es sind, zu welchem Volk sie gehören und welche Waffen sie verwenden.

Stufe 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf deinen **Auskundschaften**-Wurf zum Bemerken eines Hinterhalts oder eines **Hinterhältigen Angriffs**.

Seemann

Stufe 1: Du erhältst +1 auf deinen **Überleben**-Wurf, wenn du auf See **vorangehst**.

Stufe 2: Das Leben auf See beruhigt dich. Ein Tagesabschnitt, den du auf See mit **vorangehen** verbringst, zählt für dich als **Ausruhen**.

Stufe 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf deinen **Überleben**-Wurf beim **vorangehen** auf See.

Speerkämpfer

Stufe 1: Deine **Angriffswürfe** erhalten einen Bonus von +1, falls du mit einem **Speer**, einer **Pike**, einer **Hellebarde** oder einem **Dreizack** kämpfst.

Stufe 2: Falls du einen **Speer**, eine **Pike**, eine **Hellebarde** oder einen **Dreizack** führst, kannst du sofort einen Gegner angreifen, der sich von **naher** Reichweite auf **Armlänge** bewegt. Dieser Angriff zählt zu deinen Aktionen in dieser Runde, unterbricht aber die Initiativereihenfolge und tritt ein, bevor dein Gegner dich angreifen kann.

Stufe 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf jeden Angriff mit einem **Speer**, einer **Pike**, einer **Hellebarde** oder einem **Dreizack**.

Standfest

Stufe 1: Dich zu Boden zu **stoßen** erfordert zwei 6er anstatt einem.

Stufe 2: Du kannst nicht zu Boden **gestoßen** werden.

Stufe 3: Du kannst aus der liegenden Position **aufstehen**, ohne dafür eine Aktion aufzuwenden. Dies geschieht dennoch erst, wenn du in der Runde am Zug bist.

Sturmangriff

Stufe 1: Falls du dich von der Reichweite **nah** in die Reichweite **Armlänge** bewegst, kannst du in der selben Aktion **schlagen**, **stechen**, **boxen** oder **stoßen**. Dies nennt sich **Sturmangriff (langsame Aktion)**.

Stufe 2: Du erhältst einen Bonus von +1 auf den Angriff, wenn du einen **Sturmangriff** durchführst.

Stufe 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf den Angriff, wenn du einen **Sturmangriff** durchführst.

Unbestechlich

Stufe 1: Falls jemand versucht, dich zu **manipulieren**, erhältst du einen Bonus von +1 auf deinen **Menschenkenntnis**-Wurf.

Stufe 2: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel, wenn jemand versucht, dich zu **manipulieren**.

Stufe 3: Du kannst nicht **manipuliert** werden.

Verteidiger

Stufe 1: Du erhältst in jeder Kampfrunde eine zusätzliche **Parade**, die keine Aktion erfordert.

Stufe 2: All deine **Paraden** erhalten einen Bonus von +1.

Stufe 3: Du kannst in einer Kampfrunde beliebig oft **Parieren**, aber nur einmal pro Angriff. Nur die erste **Parade** zählt als Aktion.

Wanderer

Stufe 1: Dein Wurf auf **Ausdauer** bei einem **Gewaltmarsch** erhält einen Bonus von +1.

Stufe 2: Deine Würfe auf **Ausdauer** bei einem **Gewaltmarsch** sind automatisch erfolgreich.

Stufe 3: Einen Tagesabschnitt lang zu **marschieren**, zählt für dich als **ausruhen**.

Wurfarm

Stufe 1: Deine **Angriffswürfe** erhalten einen Bonus von +1, wenn du mit einer **Wurfwaffe** oder einer **Schleuder** angreifst.

Stufe 2: Du kannst unglaublich weit werfen. Alle **Angriffe** mit einer **Wurfwaffe** oder einer **Schleuder** haben **weite** Reichweite.

Stufe 3: Du erhältst einen W8-Artefaktwürfel auf jeden Angriff mit einer **Wurfwaffe** oder einer **Schleuder**.