

Apothekarius	Bei Proben auf Heilkunde gilt auch jede gewürfelte 7 als 2 Erfolge.	Geschickte Finger	+1 Reroll auf Fingerfertigkeit und Heilkunde	Bastardschwert	+1 Reroll	+3
Armatrutz (Magische Gabe)	-1 AP, Probe auf Zauberei: Verhindere diese KR insgesamt [Erfolge /2] Schaden gegen dich (kostet keine Aktion).	Glückskind	Erhöhe deine Schicksalspunkte um 1.	Bastardschwert	+1 Reroll	+3
Armatrutz (Magische Gabe)	-1 AP, Probe auf Zauberei: Verhindere diese KR insgesamt [Erfolge /2] Schaden gegen dich (kostet keine Aktion).	Hart im Nehmen	+1 Reroll bei Zähigkeit und Willenskraft	Bastardschwert	+1 Reroll	+3
Ausdauer	Bei Proben auf Athletik gilt auch jede gewürfelte 7 als 2 Erfolge.	Ignifaxius (Magische Gabe)	-2 AP, Aktion: Angriff mit Zauberei, Reichweite 2, +1 Schaden (gegen Fernkampf-VW)	Säbel	+3 Rerolls	+1
Ausdauer	Bei Proben auf Athletik gilt auch jede gewürfelte 7 als 2 Erfolge.	Kampfreflexe	Einmal pro Kampf darfst du einen zweiten Angriff ausführen, der keine Aktion kostet.	Schwert	+2 Rerolls	+2
Axxeleratus (Magische Gabe)	-1 AP, Aktion, Probe auf Zauberei: Bewege dich um 1+ [Erfolge /2] Felder (als Sturmangriff möglich)	Karnifilo (Magische Gabe)	-2 AP, Aktion, Probe auf Zauberei: +1 Schaden pro Erfolg für den nächsten Angriff eines Helden nach Wahl.	Schwert	+2 Rerolls	+2
Axxeleratus (Magische Gabe)	-1 AP, Aktion, Probe auf Zauberei: Bewege dich um 1+ [Erfolge /2] Felder (als Sturmangriff möglich)	Meisterschütze	Bei Proben auf Fernkampf gilt auch jede gewürfelte 7 als 2 Erfolge.	Schwert & Schild	+1 Reroll, +1 beide VW	+2
Balsam Salabunde (Magische Gabe)	-2 AP, Probe auf Zauberei: Ein Held auf deinem Feld erhält 1 LP pro Erfolg zurück (kostet keine Aktion)	Memorans (Magische Gabe)	-1 AP: Nutze bei einer Probe auf eine Verstand-Fertigkeit stattdessen Zauberei (kostet keine Aktion).	Stab	+1 Reroll, +1 Nahkampf-VW	+1
Balsam Salabunde (Magische Gabe)	-2 AP, Probe auf Zauberei: Ein Held auf deinem Feld erhält 1 LP pro Erfolg zurück (kostet keine Aktion)	Naturbursche	Bei Proben auf Überleben gilt auch jede gewürfelte 7 als 2 Erfolge.	Zweihänder	-	+4
Beweglichkeit	+1 Reroll bei Athletik und Körperbeherrschung	Naturbursche	Bei Proben auf Überleben gilt auch jede gewürfelte 7 als 2 Erfolge.	Kurzbogen	Reichweite 2, +2 Rerolls	+2
Beweglichkeit	+1 Reroll bei Athletik und Körperbeherrschung	Parade	+1 Deroll für Angriffe, die mindestens 3 Schaden bei dir verursachen würden	Kurzbogen	Reichweite 2, +2 Rerolls	+2
Blitz dich find (Magische Gabe)	-1 AP: +2 Derolls für einen beliebigen Angriff (kostet keine Aktion)	Parade	+1 Deroll für Angriffe, die mindestens 3 Schaden bei dir verursachen würden	Kurzbogen	Reichweite 2, +2 Rerolls	+2
Erzmagier	Bei Proben auf Zauberei gilt auch jede gewürfelte 7 als 2 Erfolge.	Parade	+1 Deroll für Angriffe, die mindestens 3 Schaden bei dir verursachen würden	Kurzbogen	Reichweite 2, +2 Rerolls	+2
Fährtenleser	+1 Reroll bei Proben auf Naturkunde und Überleben	Parade	+1 Deroll für Angriffe, die mindestens 3 Schaden bei dir verursachen würden	Langbogen	Reichweite 3, +1 Reroll	+3
Falkenauge (Magische Gabe)	-1 AP, Probe auf Zauberei: +1 Schaden pro Erfolg bei deinem nächsten Fernkampfangriff (kostet keine Aktion).	Parade	+1 Deroll für Angriffe, die mindestens 3 Schaden bei dir verursachen würden	Pirscher	+1 Reroll auf Athletik und Heimlichkeit	
		Physische Präsenz	+1 Reroll auf Einschüchtern und Überzeugen	Querschuss	Einmal pro Kampf darfst du mit 1 Aktion eine Bewegung und einen Fernkampfangriff durchführen.	
				Schwertkönig	Bei Proben auf Nahkampf gilt auch jede gewürfelte 7 als 2 Erfolge.	
				Sechster Sinn	+1 Reroll auf Empathie und Wahrnehmung	
				Singstimme	+1 automatischer Erfolg bei Proben auf Musizieren und Überzeugen	
				Strategie	+1 Reroll auf Kriegskunst und Wahrnehmung	
				Wachsamkeit	+1 Reroll auf Heimlichkeit und Wahrnehmung	
				Wachsamkeit	+1 Reroll auf Heimlichkeit und Wahrnehmung	
				Waffenmeister	+1 Reroll Nahkampf und Fernkampf	
				Waffenmeister	+1 Reroll Nahkampf und Fernkampf	